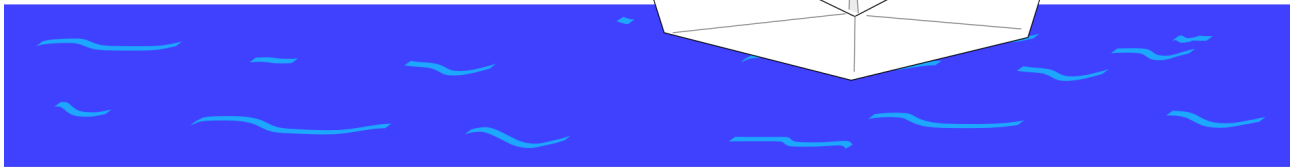


Schiffe versenken

**Große Vorlagen
für Senioren**



Flottenmanöver · Kreuzerkrieg · Seeschlacht

Dieses PDF enthält Vorlagen und Anleitungen für das alte Schülerspiel **Schiffe versenken**, bekannt auch als Flottenmanöver, Kreuzerkrieg oder Seeschlacht.

Die Vorlagen wurden speziell für Senioren erstellt. Die Größe des Spielfeld ist auf zwei Seiten erweitert, Beschriftung und Felder sind besonders groß und lassen sich leichter erkennen und beschriften. Auch geeignet bei leichten Sehbeeinträchtigungen und motorischen Einschränkungen.

Schiffe versenken ist vor allen den männlichen Senioren noch in Erinnerung und wird i. d. R. nicht mit realen Krieg assoziiert. Als Seniorenbetreuer sollten Sie sich jedoch unbedingt anhand der Biografien vergewissern, dass keine Kriegs- oder Nachkriegsbelastungen bestehen.

Goldjahre.de und **Goldjahre.com** wünschen gute Unterhaltung!



Schiffe versenken ist ein Spiel für 2 Personen.

Beide Mitspieler erhalten einen Spielplan für die eigenen Schiffe (Seite 7) und einen Spielplan für die Schiffe des Gegners (Seite 8).

Wenn Sie die Spielpläne nach dem Ausdrucken laminieren, können sie abgewischt und wieder verwendet werden.

Legen Sie fest, mit wie vielen Schiffen gespielt wird. Üblich sind 10 Schiffe mit folgender Einteilung:

1 Schlachtschiff (5 Kästchen)

2 Kreuzer (je 4 Kästchen)

3 Zerstörer (je 3 Kästchen)

4 U-Boote (je 2 Kästchen)



Anzahl und Einteilung können an die Fähigkeiten der Spieler angepasst werden.

Bedenken Sie dabei, dass weniger Schiffe und kleinere Schiffe das Spiel zeitlich verlängern, da wahrscheinlich mehr Schüsse für jeden Treffer abgegeben werden müssen.

Nun zeichnen die Spieler ihre Schiffe auf dem Spielplan **Meine Schiffe** an beliebigen Stellen ein.

Die Schiffe dürfen nur waagrecht und senkrecht eingezeichnet werden, wie auf Seite 4 beschrieben.

Lösen Sie aus welcher Spieler beginnt.

Der ausgeloste Spieler nennt nun eine Koordinate auf der er ein Schiff des Gegners vermutet, z.B. **A8**.

Befindet sich dort tatsächlich ein Schiff, heißt es **Treffer** und der selbe Spieler ist erneut am Zug.

War es kein Treffer, heißt es **Wasser** und der Gegenspieler ist an der Reihe eine Koordinate aufzurufen.

Die Spieler notieren **Treffer** und **Wasser** auf ihren Spielplänen (Abbildungen auf Seite 5 und 6):

Treffer mit einem **X** und Wasser mit einem **•**.

Es kann natürlich auch anders markiert werden wenn die Spieler es anders gewohnt sind.

Ebenso können zusätzliche Varianten gespielt werden – ganz nach Gewohnheit der Mitspieler.

Bei Bedarf drucken Sie die Anleitungen auf den Seiten 4, 5 und 6 auch für die Spieler aus – als Orientierung zum Nachsehen.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle Schiffe des Gegners vollständig abgetroffen hat.

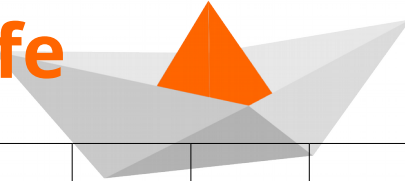
Die Schiffe dürfen nur waagrecht und senkrecht gesetzt werden. Nicht diagonal, nicht über Eck und nicht direkt aneinandergrenzend. Beispiele mit Zerstörer (3 Felder):

Grün = Richtig | Rot = Falsch

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											F
G											G
H											H
I											I
J											J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Bei diesem Beispiel wird mit 5 Schiffen gespielt.
 Der Gegner hat bisher 10 Schuss abgegeben, dabei
 4 Treffer erzielt = **X** und 6 Mal daneben geschossen = •

Meine Schiffe



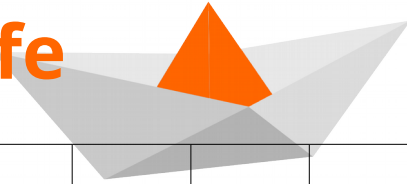
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											A
B			•				X				B
C									•		C
D											D
E											E
F					•						F
G							•				G
H	X X X										H
I											I
J				•					•		J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Selbst hat der Spieler ebenfalls 10 Schuss abgegeben
 und hat damit bei seinem Gegner 5 Treffer erzielt = **X**
 und 5 Mal daneben geschossen = **•**.

Gegners Schiffe

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A							•	X	X	X	A
B			•								B
C											C
D						•					D
E											E
F		•									F
G		X									G
H		X									H
I									•		I
J											J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Meine Schiffe



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											F
G											G
H											H
I											I
J											J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Schlachtschiff

--	--	--	--	--

Kreuzer

--	--	--	--

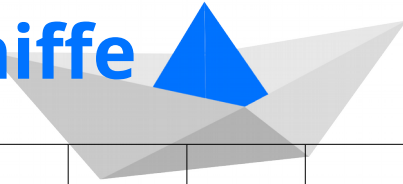
Zerstörer

--	--	--

U-Boot

--	--

Gegners Schiffe



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											F
G											G
H											H
I											I
J											J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Treffer

X

Daneben (Wasser)

•

**Besuchen Sie unseren
Goldjahre-Shop
mit großen
Premium-Beschäftigungen
zu kleinen Preisen:**



[Goldjahre.com](https://www.goldjahre.com)