



## „Heinrich-Treffer“ oder auch einfach „Schiffe versenken“

Kennst du das Spiel „Schiffe versenken“ oder „Flottenmanöver“?

Das kannst du jetzt mit unserer Vorlage auch mit den Heinrichstraßenmännchen spielen. Dabei kannst du entscheiden, ob du die Felder für die Schiffe selber anmalen möchtest (vielleicht mit unseren Männchen?) oder ob du dir die bereits besetzten „Heinrich-Schiffe“ ausschneiden und aufkleben möchtest. Los geht's.

Ihr spielt zu zweit. Das geht übrigens auch sehr gut am Telefon.

Jeder Spieler benötigt eine Vorlage mit zwei Feldern. Auf der linken Seite trägst du deine eigenen Schiffe ein, auf der rechten Seite die Treffer- bzw. Wasserkästchen deines Gegners.

Jeder Spieler besitzt 10 Schiffe:

- 4 Schiffe mit 2 Kästchen
- 3 Schiffe mit 3 Kästchen
- 2 Schiffe mit 4 Kästchen
- 1 Schiff mit 5 Kästchen

Die Schiffe werden waagrecht oder senkrecht in deinen Plan eingezeichnet oder aufgeklebt. Sie dürfen sich **nicht** berühren, weder an den Seiten, noch an den Ecken.

Hier ein Beispiel:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a	■	■		■	■				■	
b									■	
c	■	■	■	■						
d										■
e			■	■	■					■
f							■			■
g		■		■			■			
h		■		■			■			
i		■								

Dein Gegner darf natürlich nicht sehen, wo du deine Schiffe platzierst!



Der jüngere Spieler fängt an und nennt ein Feld auf dem Spielplan, z. B. F4.

Daraufhin schaut der andere Spieler in seinem Plan, ob in dem genannten Kästchen ein Teil eines Schiffes liegt. Ist dies der Fall, dann sagt er: „Treffer“. Ist dies nicht der Fall, sagt er: „Wasser“. Der Spieler, der gefragt hat, trägt das Ergebnis in seinen leeren Spielplan (rechter Plan) ein: Für „Treffer“ ein „X“, für „Wasser“ einen Kreis.

In unserem Beispiel würde F4 (s. rotes Kästchen) also „Wasser“= Kreis bedeuten.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a	■	■		■	■				■	
b									■	
c	■	■	■	■						
d										■
e			■	■	■					■
f				○			■			■
g		■		■			■			
h		■		■			■			
i		■								

Gespielt wird immer im Wechsel. Hat ein Spieler ein Schiff getroffen, so ist er noch einmal dran. Sind alle Teile/ Kästchen eines Schiffes getroffen worden, sagt man „versenkt“. Deshalb ist es wichtig, dass der Spieler, dessen Schiff getroffen wurde, diesen Treffer auch in seinem Plan einträgt, um nachhalten zu können, wann das Schiff versenkt wurde.

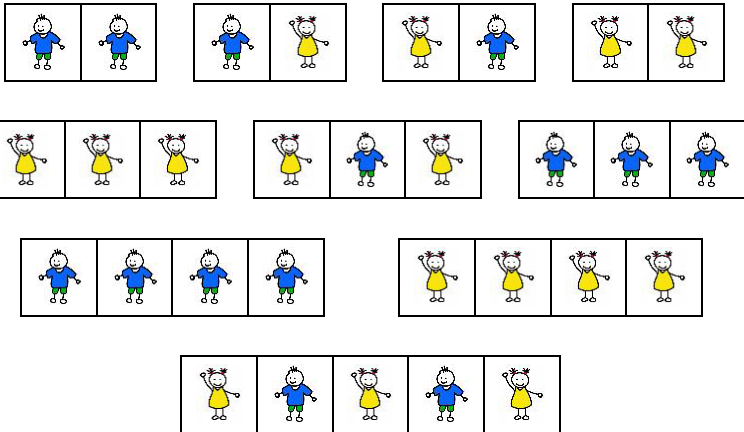
Das Spiel endet, sobald einer der Spieler alle gegnerischen Schiffe versenkt hat.

Viel Spaß dabei.

# Meine Schiffe



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										



# Gegnerische Schiffe

(X=Treffer, O= Wasser)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										

Zum Durchstreichen: Welche Schiffe habe ich schon getroffen?

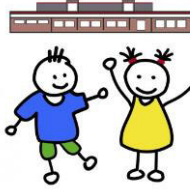
            



# Meine Schiffe



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



# Gegnerische Schiffe

(X=Treffer, O=Wasser)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										

Zum Durchstreichen: Welche Schiffe habe ich schon getroffen?

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

