

BATTAGLIA NAVALE

SCOPO DEL GIOCO

Localizzare tutte le unità della flotta navale nemica, composta da una portaerei da 4 quadretti, due incrociatori da 3 quadretti, tre cacciatorpediniere da 2 quadretti e quattro sottomarini da 1 quadretto.

Le navi non si devono toccare e possono essere disposte in orizzontale e in verticale.

ISTRUZIONI

I giocatori devono posizionare le proprie navi segnandole su una delle due griglie (da tenere nascosta). Una volta posizionate le navi, il gioco procede a turni. Il giocatore di turno «spara un colpo», dichiarando un prodotto (per esempio 24).

L'avversario controlla sulla propria griglia se la cella indicata dal prodotto è occupata da una sua nave. Nel caso del 24 ci sono 4 caselle: 3 x 8, 8 x 3, 4 x 6 e 6 x 4. Il giocatore astuto dirà dei numeri che corrispondono a più prodotti. Se la casella è occupata da una nave, si risponde «colpito!» e si marca quel quadretto sulla propria griglia; in caso negativo si risponde «acqua» o «mancato».

Sulla seconda griglia i giocatori prendono nota dei colpi che hanno sparato. Quando un colpo centra l'ultimo quadretto di una nave non ancora affondata, il giocatore che subisce il colpo dovrà dichiarare «colpito e affondato!», e la nave si considera persa.

Vince il giocatore che per primo affonda tutte le navi dell'avversario.

DOTAZIONE

1 PORTAEREI



2 INCROCIATORI



3 CACCIATORPEDINIERE



4 SOTTOMARINI



Aventure all'isola delle tabelline

© 2021 Edizioni EL, via J. Ressel 5, San Dorligo della Valle (Trieste)



www.edizioniel.com

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										