

erziehung-online.de

# Schiffe versenken ...



Treffer beim Gegner

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

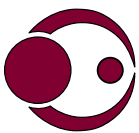
Meine Schiffe

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

Die Schiffe dürfen sich nicht berühren.  
 Nach einem Treffer darf der erfolgreiche Spieler weiter raten.  
 Ist ein komplettes Schiff versenkt, muss dies gemeldet werden.  
 Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt, hat gewonnen.

Trage in das rechte Feld Deine Schiffe ein:

- 1 x 4
- 2 x 3
- 3 x 2
- 4 x 1



erziehung-online.de

# Schiffe versenken ...



Treffer beim Gegner

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

Meine Schiffe

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

Die Schiffe dürfen sich nicht berühren.  
 Nach einem Treffer darf der erfolgreiche Spieler weiter raten.  
 Ist ein komplettes Schiff versenkt, muss dies gemeldet werden.  
 Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt, hat gewonnen.

Trage in das rechte Feld Deine Schiffe ein:

- 1 x 4
- 2 x 3
- 3 x 2
- 4 x 1