

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										

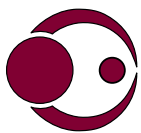
Die Schiffe dürfen sich nicht berühren.  
 Nach einem Treffer darf der erfolgreiche Spieler weiter raten.  
 Ist ein komplettes Schiff versenkt, muss dies gemeldet werden.  
 Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt, hat gewonnen.

Meine Schiffe

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

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										

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.

Meine Schiffe

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

Trage in das rechte Feld Deine Schiffe ein:

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