

## Träffa - Ein Zettelspiel für 2

Jeder der 2 Spieler erhält einen Ausdruck des Spiels und zeichnet (ohne, dass der andere Spieler ihn dabei beobachten kann) in den linken Plan durch Umranden der Kästchen

- 4 U-Boote (je 1 Kästchen)
- 3 Kreuzer (je 2 Kästchen)
- 2 Zerstörer (je 3 Kästchen)
- 1 Schlachtschiff (4 Kästchen)

Dabei dürfen die Schiffe am Spielfeldrand liegen - sie müssen aber jeweils waagerecht oder senkrecht (nicht diagonal) gezeichnet werden und dürfen nicht über Eck angeordnet sein - zusätzlich muss zwischen den einzelnen Schiffen mindestens 1 Kästchen Abstand liegen.

Jetzt beginnt einer der Spieler zu raten, an welcher Position sich ein Schiff des Gegners befinden könnte, indem er ein Kästchen des Plans nennt (z.B. D4). Befindet sich dort tatsächlich ein Schiff, muss der Gegner dies angeben ("Treffer" bzw. "Treffer versenkt", wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden) - der Schießende kann im rechten Plan des Spielblocks ein Kreuzchen einzeichnen und darf eine weitere Koordinate „beschießen“.

Wenn er dort kein Schiff trifft, sagt der Gegner "Wasser". Der Schießende markiert dies in dem rechten Koordinatensystem mit einem kleinen Punkt.

Der Spielzug ist damit beendet und der zweite Spieler darf raten.

Gewonnen hat der Spieler, der als erstes alle Schiffe seines Gegners versenkt hat.

## Träffa - A notepad-game for 2

Each of the players receives one print-out of the game and starts rightaway to map down the positions for his / her fleet on the left grid. Keep your fleet locations secret from your opponent. The fleet consists of the following ships:

- 4 submarines (1 square each)
- 3 cruisers (2 squares each)
- 2 destroyers (3 squares each)
- 1 battleship (4 squares)

Ships are allowed to be placed at the borders of the diagram, but have to be drawn either vertically or horizontally, but never diagonally or around corners. The distance between the ships must be at least 1 square in all directions.

The players now take turns guessing the position the ships of their opponent have by naming the squares in the diagram (e.g. D4). If a ship or part of a ship is hit, the opponent must say whether the shot is a "hit" or a "miss". The right grid is used to keep track of the shots by marking the respective squares either by a cross (hit) or a dot (miss). If a "hit" has been scored, the player may call out another shot.

The winner is the player who has successfully sank all of his / her opponent's fleet.

