

Laivan upotus

MALLI ja OHJEET

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

Peli on kahden pelaajan välinen. Kumpikin merkitsee viereisen ruudukon kaltaiseen paperiin sovitun määrän sovitun kokoisia laivoja (alla kaksi vaihtoehtoa).

Laivat eivät saa koskettaa toisiaan kuin kulmittain, eivätkä ne myöskään voi olla vinottain. Paperia pidetään koko ajan niin, ettei toinen näe sijainteja.

4 sukellusvenettä, koko 1 ruutu



3 hävittäjää, koko 2 ruutua



2 risteilijää, koko 3 ruutua



1 lentotukialus, koko 4 ruutua



1 lentotukialus, koko 5 ruutua



tai vaikeampi versio:

1 sukellusvene, koko 1 ruutu



1 hävittäjä, koko 2 ruutua



2 risteilijää, koko 3 ruutua



1 lentotukialus, koko 4 ruutua



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

Kumpikin pelaaja ilmoittaa vuorotellen kirjain-numero-yhdistelmällä mihin kohtaan haluaa ampua, esim. C-4. Vastapuoli kertoo, osuiko laivaan. Kun laivan kaikkiin ruutuihin on osunut, se uppoaa. Omat käytetyt ammukset merkitään rasteilla ja vastapuolen ammukset ympyröillä.

Isolla ryhmällä laivan upotusta voidaan pelata niin, että ohjaaja nostaa astiasta koordinaatteja ja jokainen merkitsee ne paperiinsa rastilla. Se voittaa, jonka laiva viimeisenä kelluu pinnalla. Tässä pelissä harjaantuu keskittyminen, mutta se ei haasta päättelyä ja muistia kuten kaksinpeluu.