

# BATTAGLIA NAVALE

## OBIETTIVI: COSTRUIRE IL GIOCO BATTAGLIA NAVALE E GIOCARE

### MATERIALE:

- PASTA MODELLABILE
- CARTONCINO
- MATITE PER SEGNARE I PUNTI

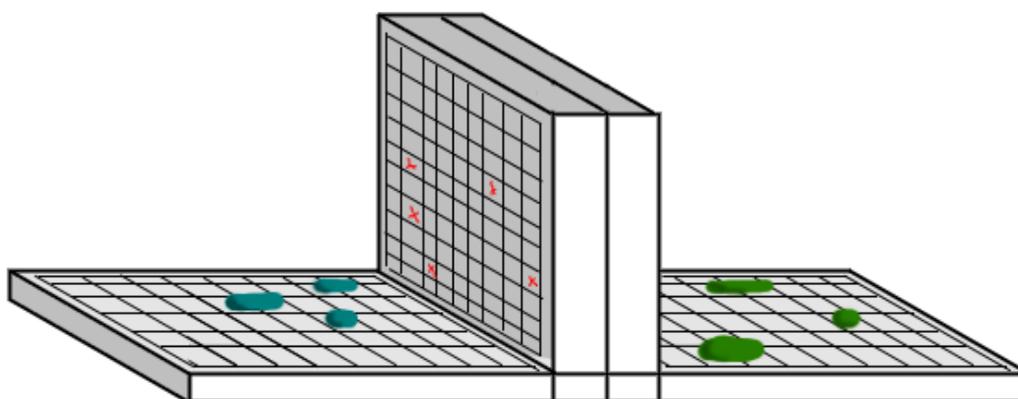
### PREPARAZIONE:

- SUL CARTONCINO DISEGNA QUATTRO TABELLA DA 10 RIGHE E 10 COLONNE, DUE PER CIASCUN GIOCATORE
- DAI UN NUMERO AD OGNI RIGA E UNA LETTERA AD OGNI COLONNA

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

- CON LA PASTA MODELLABILE CREA 10 NAVI: 1 LUNGA 5 CASELLE, 2 LUNGHE 4 CASELLE, 3 LUNGHE 3 CASELLE E 4 LUNGHE 2 CASELLE
- I DUE GIOCATORI SI POSIZIONANO UNO DI FRONTE ALL'ALTRO

- PREPARA DUE CAMPI DA GIOCO PER OGNI GIOCATORE
- OGNI GIOCATORE METTE UNA TABELLA SUL TAVOLO
- OGNI GIOCATORE METTE LA SECONDA TABELLA IN PIEDI IN MEZZO, APPOGGIATA A QUELLA DELL'AVVERSARIO, COSÌ LE DUE TABELLE NON CADONO E CIASCUNO NON VEDE LE NAVI NEMICHE
- SULLA TABELLA IN BASSO OGNI GIOCATORE POSIZIONA COME PREFERISCE LE PROPRIE NAVI, IN ORIZZONTALE O VERTICALE



#### REGOLE:

- A TURNO OGNI GIOCATORE DICE QUALE CASELLA DEL NEMICO ATTACCA (AD ESEMPIO: "A-1")
- SE NELLA CASELLA NON C'È UNA NAVE, L'AVVERSARIO RISPONDERÀ "ACQUA"
- SE NELLA CASELLA C'È UNA PARTE DI UNA NAVE, L'AVVERSARIO RISPONDERÀ "COLPITO"
- SE NELLA CASELLA C'È L'ULTIMA PARTE DI UNA NAVE, L'AVVERSARIO RISPONDERÀ "COLPITO E AFFONDATO" E LA NAVE È DISTRUTTA
- OGNI GIOCATORE SEGNA SULLA TABELLA IN BASSO DOVE IL NEMICO HA ATTACCATO
- OGNI GIOCATORE SEGNA SULLA TABELLA VERTICALE DOVE HA ATTACCATO IL NEMICO
- IL PRIMO CHE AFFONDA TUTTE LE NAVI DEL NEMICO VINCE!