Gioco di terreno Affonda navi (indoor)

Il noto "affondamento delle navi" come gioco attivo per l'interno o l'esterno.

Ogni squadra disegna una griglia di 10x10 caselle su un grande poster. Su un foglio a parte, la squadra annota la posizione delle proprie navi. Per il posizionamento delle navi valgono le regole classiche dell'affondamento delle navi:

1. Le navi non devono urtare l'una contro l'altra.
2. Le navi non devono essere costruite intorno agli angoli o avere rigonfiamenti.
3. Le navi possono anche trovarsi sul bordo.
4. Le navi non possono essere posizionate in diagonale.
5. Ogni giocatore ha a disposizione un totale di dieci navi (le dimensioni sono indicate tra parentesi):

- una nave da guerra (5 caselle)
- due incrociatori (4 caselle ciascuno)
- tre cacciatorpediniere (3 caselle ciascuna)
- quattro sottomarini (2 caselle ciascuno)

I partecipanti sono divisi in due squadre. Devono organizzare le munizioni (per una superficie di gioco piana: monete, dischi.... per superfici irregolari: sacchetti di sabbia, frecce, bastoni...). Possono tirare lanciando le munizioni sul campo di gioco dell'avversario. La casella in cui il tiro si ferma è considerata colpita. Se il tiro rimane su una linea, si considera colpita la casella su cui si trova la parte più grande del tiro. Se il risultato non è chiaro, il lancio viene ripetuto.

Le munizioni vengono distribuite sul campo. Si può portare un solo colpo alla volta. I partecipanti cercano le munizioni e le portano nel campo dell'avversario. Lì possono sparare uno dopo l'altro.

Un leader per squadra si posiziona sul campo di gioco (questo compito può essere assunto anche da un partecipante). Controlla se le proprie navi sono state colpite. Chi ha sparato può segnare il risultato sul campo di gioco con la vernice (mancato, colpito, nave affondata).

Un leader raccoglie regolarmente le munizioni sparate e le distribuisce nuovamente nell'area.

Varianti:

- Il campo da gioco può anche essere appeso. Poi si spara con le freccette.
- Nella foresta, il campo può anche essere segnato sul terreno con delle corde.
- Per rendere il gioco più difficile, si può nominare un acchiappatore che porti via le munizioni ai partecipanti. Oppure c'è la possibilità che le squadre si tolgano le munizioni a vicenda. Ad esempio, prendendole e poi "forbici-sasso-carta"/"schiocco-schiocco".

- Munizioni speciali=varie armi speciali. Attenzione: con le armi speciali il gioco finisce più velocemente.
  - Missili: Se una nave viene colpita da un missile, affonda immediatamente.
  - Mine marine: Colpisce più campi contemporaneamente.
  - Radar: non provoca danni, ma rivela tutte le navi nei campi adiacenti.

Spielfeld für Schiffe versenken