

Gra terenowa Sink ships (indoor)



Znane "ton?ce okr?ty" jako aktywna gra do wykorzystania w domu lub na zewn?trz.

Ka?dy zesp?o? rysuje na du?ym plakacie siatk? kwadrat?w o wymiarach 10x10. Na osobnej kartce dru?yna notuje po?o?enie w?asn?ch statk?w. Przy ustawianiu statk?w obowi?zuj? klasyczne zasady zatapiania statk?w:

1. Statki nie mog? przylega? do siebie.
2. Statki nie mog? by? budowane za rogami ani mie? wybrzusze?.
3. Statki mog? równie? le?e? na kraw?dzi.
4. Statki nie mog? by? ustawione po przek?tnej.
5. Ka?dy gracz ma do dyspozycji w sumie dziesi?? statk?w (w nawiasach podano ich wielko??):

- jeden pancernik (5 p?o?)
- dwa kr??owniki (po 4 pola)
- trzy niszczyciele (po 3 pola)
- cztery okr?ty podwodne (po 2 pola)

Uczestnicy dziel? si? na dwa zespo?y. Musz? zorganizowa? amunicj? (dla p?askiej powierzchni gry: monety, dyski... w przypadku nier?wnej powierzchni: ma?e worki z piaskiem, takie jak worki hakowe, strza?ki, kije...). Mog? strzela? rzucaj?c swoj? amunicj? na pole gry przeciwnika. Za trafiony uwa?a si? kwadrat, na którym zatrzyma si? strza?. Je?li strza? pozostaje na linii, za trafiony uznaje si? kwadrat, na którym le?y najwi?ksza cz??? strza?y. Je?li wynik jest niejasny, rzut jest powtarzany.

Amunicja jest rozdawana na polu. W danym momencie mo?na mie? przy sobie tylko jeden ?rut. Uczestnicy szukaj? amunicji i przynosz? j? na pole przeciwnika. Tam wolno im strzela? jeden po drugim.

Jeden lider z ka?dej dru?yny stoi przy polu gry (to zadanie mo?e te? przej?? uczestnik). Sprawdza on, czy jego w?asne statki zosta?y trafione. Kto strzela?, mo?e zaznaczy? na polu gry farb? wynik (chybi?, trafi?, statek zatoni?).

Prowadz?cy regularnie zbiera amunicj? do strza??w i ponownie rozdaje j? w okolicy.

Wariacje:

- Pole gry mo?na równie? zawiesi?. Wtedy strzela si? do niego z rzutk?w.
- W lesie pole gry mo?e by? równie? oznaczone na ziemi za pomoc? sznurk?w.
- Dla utrudnienia mo?na wyznaczy? ?apacza, który b?dzie odbiera? uczestnikom amunicj?. Albo istnieje mo?liwo??, ?e dru?yny b?d? sobie nawzajem zabiera? amunicj?. Np. poprzez ?apanie,

a następnie "nożycki-krawiec-papier"/"snickety-snickety".

- Specjalnie oznaczona amunicja=różne bronie specjalne. Uwaga: Gra kończy się szybciej z bronią specjalną.
 - Pocisk: Jeżeli statek zostanie trafiony przez pocisk, natychmiast tonie.
 - Mina morska: Trafia na kilka pól jednocześnie.
 - Radar: Nie zadaje żadnych obrażeń, ale ujawnia wszystkie statki na sąsiednich polach.

Pole gry dla tonących statków