Juego de terreno Hundir barcos (interior)

Los conocidos "barcos que se hunden" como juego activo para interior o exterior.

Cada equipo dibuja una cuadrícula de 10x10 casillas en un cartel grande. En una hoja aparte, el equipo anota la posición de sus propios barcos. Las reglas clásicas del hundimiento de barcos se aplican a la colocación de los barcos:

1. Los barcos no deben chocar entre sí.
2. Los barcos no deben estar construidos alrededor de esquinas ni tener protuberancias.
3. Los barcos también pueden estar en los bordes.
4. Los barcos no pueden colocarse en diagonal.
5. Cada jugador dispone de un total de diez naves (tamaño entre paréntesis):

- un acorazado (5 casillas)
- dos cruceros (4 casillas cada uno)
- tres destructores (3 casillas cada uno)
- cuatro submarinos (2 casillas cada uno)

Los participantes se dividen en dos equipos. Tienen que organizar la munición (para una superficie de juego plana: monedas, discos.... para superficies de juego irregulares: pequeños sacos de arena como hackysacks, flechas, palos...). Pueden disparar lanzando su munición al campo de juego del adversario. La casilla donde se detiene el disparo se considera alcanzada. Si el disparo permanece en una línea, se considera alcanzado el cuadrado en el que se encuentra la mayor parte del disparo. Si el resultado no es claro, se repite el lanzamiento.

La munición se distribuye en el campo. Sólo se puede llevar un disparo cada vez. Los participantes buscan la munición y la llevan al campo del adversario. Allí se les permite disparar uno tras otro.

Un líder por equipo se sitúa junto al campo de juego (esta tarea también puede ser asumida por un participante). Comprueba si sus propios barcos han sido alcanzados. Quien haya disparado puede marcar el resultado en el campo de juego con pintura (fallado, alcanzado, barco hundido).

Un líder recoge regularmente la munición disparada y la distribuye de nuevo en la zona.

Variantes:

- También se puede colgar el campo de juego. Entonces se dispara contra él con dardos.
- En el bosque, el campo también se puede marcar en el suelo con cuerdas.
- Para hacerlo más difícil, se puede designar a un receptor que retire la munición a los participantes. O existe la posibilidad de que los equipos se quiten la munición unos a otros. Por

ejemplo, atrapando y luego "tijera-piedra-papel"/"tijeretazo-tijeretazo".
- Munición especial=varias armas especiales. Atención: el juego termina más rápido con armas especiales.
  - Misil: Si un barco es alcanzado por un misil, se hunde inmediatamente.
  - Mina marina: Impacta en varios campos a la vez.
  - Radar: No causa daños, pero revela todos los barcos en los campos adyacentes.

Spielfeld für Schiffe versenken