

Gra w zawodowe statki - instrukcja

„**Gra w zawodowe statki**” jest grą strategiczną, polegającą na jak najszybszym „zatopieniu” okrętów przeciwnika, jednocześnie nie pozwalając na zatopienie własnych okrętów. Gra jest przeznaczona dla dwóch graczy (lub drużyn). Gra składa się z instrukcji oraz dwóch kart do gry (Karta do gry 1 i Karta do gry 2).

Każdy z graczy (drużyn) na swojej karcie do gry ma dwie plansze o wielkości 10 na 10 pól. Każda karta została opisana z góry literami od A do J i z boku liczbami od 1 do 10. Na jednej kart gracz (drużyna) posiada rozmieszczone statki, które będą odpowiadały nazwie popularnych zawodów, a na drugiej (pustej) będzie zaznaczał oddane przez siebie strzały i ewentualne trafienia.

Każdy z uczestników na swojej karcie posiada umieszczony:

- 1 statek będący nazwą zawodu, składający się z 9 liter (masztów)
- 2 statki będące nazwą zawodów, składających się z 7 liter (masztów)
- 1 statek będący nazwą zawodu, składający się z 6 liter (masztów)
- 3 statki będące nazwą zawodów, składające się z 5 liter (masztów).

Statki z nazwami zawodów są ustawiane w pionie i poziomie, nie stykają się ze sobą bokami ani rogami. Nie są również „zakręcone”, czyli przypominające literę L.

Rozpoczynający grę gracz (drużyna) zostanie wybrany w drodze losowania.

Gra przebiega naprzemiennie: najpierw jeden z graczy oddaje strzał, mówiąc w jakie pole u przeciwnika będzie celował. Może to być np. pole A-4. Jeśli uda się mu trafić, może kontynuować „strzelanie” do momentu, aż chybi. Zatopienie zawodowego statku ma miejsce wtedy, kiedy wszystkie kratki symbolizujące ten okręt zostaną „trafione” przez drugiego gracza. Przyjęło się, że o oddaniu nietrafionego strzału druga osoba (drużyna) informuje strzelającego gracza słowem „pudło”. Strzał trafiony może być skomentowany stwierdzeniem „trafiony” lub w przypadku odstrzelenia całego zawodowego okrętu stwierdzeniem „trafiony-zatopiony”.

Zwyczajowo gracze stawiają kropkę na swojej drugiej pustej kartce w miejscu, do którego oddali strzał, ale nie trafili. Miejsce, do którego strzał został oddany i trafił w nazwę zawodu, zaznacza się literą zawodu, którą udało się trafić. Kolejnym krokiem powinno być oddanie strzału w miejsce nad, pod, albo na lewo lub na prawo od trafionego. Pozostałe oddane strzały „na skos” od trafionego strzału można od razu oznaczyć jako „pudła”. W tych miejscach bowiem, zgodnie z zasadami, przeciwnik nie mógł umieścić statku z nazwą zawodu.

Wygrywa gracz (drużyna), która jako pierwsza zatopi wszystkie statki swojego przeciwnika, a tym samym odgadnie profesje ukryte na karcie do gry.

Gra w zawodowe statki

TWOJE STATKI

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1			A	K	T	O	R			O
2	G									P
3	R		B	A	R	B	E	R		I
4	O									E
5	M									K
6	M			D	R	W	A	L		U
7	E									N
8	R		R	A	D	C	A			K
9										A
10	M	A	N	A	G	E	R			

STATKI PRZECIWNIKA

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

Gra w zawodowe statki

TWOJE STATKI

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	W	E	B	M	A	S	T	E	R	
2										
3		S	P	A	W	A	C	Z		B
4										A
5	P			D	O	U	L	A		R
6	I									I
7	L		F	I	Z	Y	K			S
8	O									T
9	T									A
10			L	E	K	A	R	Z		

STATKI PRZECIWNIKA

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

Gra w zawodowe statki

TWOJE STATKI

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

STATKI PRZECIWNIKA

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

Gra w zawodowe statki

TWOJE STATKI

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

STATKI PRZECIWNIKA

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