



## Wer versenkt die Flotte des Gegners ?

Ein Spiel für 2 Personen von 8–80 Jahren.

Flottenmanöver ist eine neue, moderne Version des altbekannten Schüler-Spiels „Schiffe versenken“, bei dem 2 Spieler ihre Flotten aufkreuzen lassen – jeder so, daß der andere es nicht sieht – und sie dann gegenseitig zu versenken suchen. Sieger des Spiels ist, wer alle Schiffe des Gegners versenkt hat.

Flottenmanöver bietet gegenüber „Schiffe versenken“ viel mehr Möglichkeiten und kann von gewitzten Spielern zu immer neuen Schwierigkeitsgraden gesteigert werden. Durch seine praktische Verpackung ist Flottenmanöver ein ideales Party- und Reise-Spiel.

### Manöver-Vorbereitungen

Zwischen dem roten und dem blauen Kasten finden Sie zwei Sätze mit je 5 grauen Schiffen, 84 weißen Schußmarken und 42 roten Treffermarken. In jeden Kasten wird in die vorgesehenen Fächer ein Satz Schiffe (links) und Stifte (rot rechts oben, weiß rechts unten) eingelegt. Rot beginnt stets das Spiel, deshalb entscheidet das Los über die Verteilung der farbigen Kästen.

Der Kasten wird geöffnet: Die beiden mit den Buchstaben A–J und den Zahlen 1–10 gekennzeichneten blau-grünen Felder sind die Meere. Das waagerechte ist das eigene, das senkrechte das gegnerische Meer. Es dient gleichzeitig als Sichtschutz. Die Schiffe sind unterschiedlich groß und haben oben Löcher und unten Stifte. Jeder Spieler hat einen Flugzeugträger mit 5 Löchern, ein Schlachtschiff mit 4 Löchern, einen Zerstörer mit 3 Löchern, ein U-Boot mit 3 Löchern und ein Schnellboot mit 2 Löchern.

### Aufkreuzen der Flotte

- 1 Die beiden Spieler setzen sich einander gegenüber. Jeder hat seinen Spielkasten vor sich stehen. Sie öffnen die Kästen so, daß sie nicht in den Spielkasten des Gegenspielers hineinsehen können. Die Kästen bleiben während des ganzen Spiels geöffnet.
2. Jeder Spieler steckt seine Flotte von 5 Schiffen in das



# Flot

eigene Meer, ohne daß der Gegenspieler sieht, wo er sie hinsteckt. Die Schiffe werden mit den Ankerstiften in eine beliebige waagerechte oder senkrechte Position gebracht – nicht diagonal, weil die Ankerstifte dann nicht in die Löcher passen.

**Alle Löcher auf den Schiffen müssen über Löchern im Meer liegen. Ein Schiff darf nicht so gesteckt werden, daß ein Teil über das eigene Meer hinausragt oder Buchstaben bzw. Zahlen verdeckt.**

3. Wenn beide Spieler ihre 5 Schiffe ordnungsgemäß gesteckt haben, rufen sie: „Feuer frei“

## **I. Manöverspiel für Janmaaten**

1. Die Spieler geben abwechselnd je einen Schuß in das gegnerische Meer ab.
2. Geschossen wird so: Der Spieler ruft einen Buchstaben von A–J und eine Zahl von 1–10 aus, z. B. A 3. Damit wird das Loch im gegnerischen Meer bestimmt, in welchem der Schuß landet (das heißt in diesem Fall das 3. Loch der A-Reihe).
3. Wenn ein Schuß abgegeben wurde, sagt der Gegenspieler dem Ausrufer sofort, ob es ein Treffer war oder ob der Schuß ins Wasser ging („Treffer“ oder „Wasser“). Es ist ein Treffer, wenn das genannte Loch in seinem Meer von einem Schiff bedeckt ist. Dann teilt der Getroffene mit, welches Schiff getroffen wurde (Flugzeugträger, Kreuzer usw.).

## **Markierung der Schüsse**

Zur Markierung jedes Treffers steckt der Spieler, der diesen Schuß abgegeben hat, einen roten Stift ins senkrechte gegnerische Meer. So wird vermieden, daß mehrmals in die gleichen Löcher geschossen wird. Es hilft, die Stellung der gegnerischen Flotte auszumachen. Der Spieler, der den Treffer erhalten hat, steckt einen roten Stift in das getroffene Schiff.

## **Versenkt**

1. Wenn ein Schiff so oft getroffen wurde, daß alle seine Löcher mit roten Stiften markiert sind, gilt es als versenkt und muß dem Gegenspieler ausgeliefert werden (es wandert in das linke Ablagefach).
2. Die Anzahl von Schüssen, mit denen ein Schiff getroffen werden muß, damit es als versenkt gilt, ist abhängig von der Größe. Ein Flugzeugträger sinkt nach

# tenmanöve

**5 Treffern, ein Schlachtschiff nach 4 Treffern, ein Zerstörer nach 3 Treffern, ein U-Boot nach 3 Treffern und ein Schnellboot nach 2 Treffern.**

3. Die Treffer, die jeder Spieler erhält, müssen ehrlich angesagt werden. Es kann jedoch vorkommen, daß ein Spieler sich einmal beim Bestimmen eines ausgerufenen Loches irrt. Wenn der Spieler glaubt, daß so etwas geschehen ist, kann er einen „Waffenstillstand“ ausrufen – und das Spiel vorübergehend anhalten – um seine vorangegangenen Schüsse zu rekonstruieren. Dies geschieht, indem er seine Markierung der Stifte auf dem senkrechten Meer bekanntgibt und den Gegner bittet, die vorangegangenen Treffer und die Schüsse ins Wasser zu überprüfen.

## **Gewinner**

**Gewinner des Spiels ist der Spieler, der als erster alle 5 Schiffe seines Gegners versenkt hat.**

## **II. Salvenspiel für Seekadetten**

Wer das Manöverspiel für Janmaaten lange genug gespielt hat und die Regeln beherrscht, kann den Schwierigkeitsgrad des Spieles steigern und das Salvenspiel für Seekadetten spielen. Der Unterschied besteht darin, daß die Spieler bei dieser Version des Spieles anstelle eines Schusses nun fünf Schüsse hintereinander (eine Salve) abgeben können (z. B. A1, B2, C3, D4, E5). Im übrigen gelten die gleichen Regeln wie im Manöverspiel für Janmaaten.

1. Jeder Spieler gibt eine Salve von 5 Schüssen ab. Jeden Schuß, den er ausruft, markiert er im senkrechten Meer des Gegners mit weißen Stiften. Wenn die Salve abgeschossen ist, verkündet der Gegenspieler, welche Schüsse Treffer waren und welche Schiffe getroffen wurden (z. B. „3. und 4. Schuß Treffer, Zerstörer angeschossen“).
2. Nachdem die Treffer festgestellt sind, werden vom „Schützen“ die betreffenden weißen Stifte gegen rote ausgetauscht, damit für die folgenden Salven ein Anhaltspunkt besteht. Der „Getroffene“ markiert seine getroffenen Schiffe wie vorher durch rote Stifte.
3. Wenn ein Schiff versenkt wird, muß der betreffende Spieler das bekanntgeben. Für jedes versenkte Schiff, d. h. wenn alle Löcher eines Schiffes mit roten Stiften markiert sind, geht auch bei der Salve ein Schuß verloren. Wenn z. B. zwei Schiffe eines Spielers

# er Spielreg

versenkt sind, darf dieser beim nächsten Mal nur 3 Schüsse pro Salve abgeben. Dabei ist es gleichgültig, ob es sich bei den versenkten Schiffen um einen Flugzeugträger oder ein Schnellboot handelt. Also: Wer 5 Schiffe hat, für den bedeutet eine Salve auch 5 Schüsse, wer nur noch 4 Schiffe hat, feuert Salven mit 4 Schüssen ab usw.

## Gewinner

Gewinner des Spiels ist der Spieler, der wiederum als erster die Flotte des Gegners versenkt hat.

## III. Salvenspiel für Seeoffiziere

Dieses Spiel bildet eine weitere Steigerung des Schwierigkeitsgrades und setzt Erfahrungen im Salvenspiel für Seekadetten voraus. Es gelten im Grunde die gleichen Regeln wie beim Salvenspiel für Seekadetten mit folgenden Ausnahmen:

Es werden wie vorher Salven von 5 Schüssen abgefeuert. Nach jeder Schußsalve verkündet der Gegenspieler jedoch nur, wieviele Treffer dabei waren. Er sagt nur, welche Schiffe getroffen wurden, er sagt nicht, wo die Treffer landeten. Er braucht nicht bekanntzugeben, wann ein Schiff versenkt ist.

Zweckmäßig verfahren die Spieler dabei wie folgt: Sie notieren sich die Schiffe des Gegners auf einem Stück Papier und vermerken mit einem Strich die Zahl der erzielten Treffer an jedem Schiff. So wissen sie genau, wann welches Schiff versenkt ist (z. B. der Flugzeugträger nach 5 Treffern). Es empfiehlt sich, sämtliche weißen Stifte nur für das senkrechte Feld (Meer des Gegners) zu verwenden, um eine bessere Übersicht zu gewinnen.

Die Treffer auf den eigenen Schiffen werden wie in den vorherigen Spielversionen mit roten Stiften markiert, die Fehlschüsse des Gegners werden nicht markiert.

Die Salven bestehen von Anfang bis Ende des Spiels aus jeweils 5 Schüssen.

Wer zuerst die Schiffe des Gegners versenkt hat, ist Sieger des Spiels.

## IV. Salvenspiel für die Admiralität

Diese Spielversion ist den erfahrendsten Seebären vorbehalten. Es hat den höchsten Schwierigkeitsgrad, und ein Sieg in dieser Spielversion berechtigt zum Tragen des Titels „Seelord“. Die Grundregeln sind die

# eln

gleichen wie vorab beschrieben.

Es werden Salven von jeweils 5 Schuß abgefeuert. Der Schütze darf solange jeweils 5 Schuß weiterfeuern, bis bei einer Salve kein Treffer war. Der Getroffene sagt lediglich die Zahl der Treffer einer Salve, er sagt nicht, welcher Schuß ein Treffer war und welches Schiff getroffen wurde.

Zweckmäßigerweise wird in beiden Meeren markiert: Im senkrechten Meer die eigenen Salven auf die Schiffe des Gegners, im waagerechten Meer die Salven des Gegners auf die eigenen Schiffe.

Für jeden erzielten Treffer beim Gegner wird ein roter Stift in das linke Ablagefach gelegt: Das ermöglicht eine Übersicht über die eigenen Erfolge.

Wechselt der Angreifer, d. h. hat der vorangegangene Schütze in seiner letzten Salve keinen Treffer erzielt, dann hat der zuletzt Beschossene die Möglichkeit, angeschossene, aber noch nicht versenkte Schiffe in seinem Meer an andere Plätze zu manövrieren.

Allerdings muß das Meer an dieser Stelle frei von gegnerischen Schüssen sein. Das erlaubt eine Reparatur, d. h. die Wegnahme des oder der roten Trefferstifte aus dem oder den getroffenen Schiffen. Der Gegner muß dann die entsprechende Anzahl von roten Stiften vom linken Ablagefach zurück in das rechte obere Sammelfach legen. Am vorherigen Standort der Schiffe müssen die Stellen im Meer, an denen das Schiff Treffer hatte, mit weißen Stiften gekennzeichnet werden (so daß ein neuerliches Zurückversetzen unmöglich ist).

Schon bald werden die Spieler mit System die eigene Flotte aufbauen bzw. die gegnerische aufzuspüren versuchen, so daß schnell zusammenhängende Flächen des Meeres mit Salven belegt sind.

Sobald die Anzahl der weißen Stifte knapp wird, können sie nach Abstimmung mit dem Gegner zurück in das Ablagefach gelegt werden (und neu verwendet) da ja in diesen Gebieten keine feindlichen Schiffe mehr aufkreuzen können (man kann die mit Salven abgedeckten Meeresflächen auch auf einem Stück Papier festhalten).

Sieger ist, wer als erster die gegnerische Flotte versenkt hat, d. h. bei wem zuerst 17 rote Stifte im linken Ablagefach liegen.