

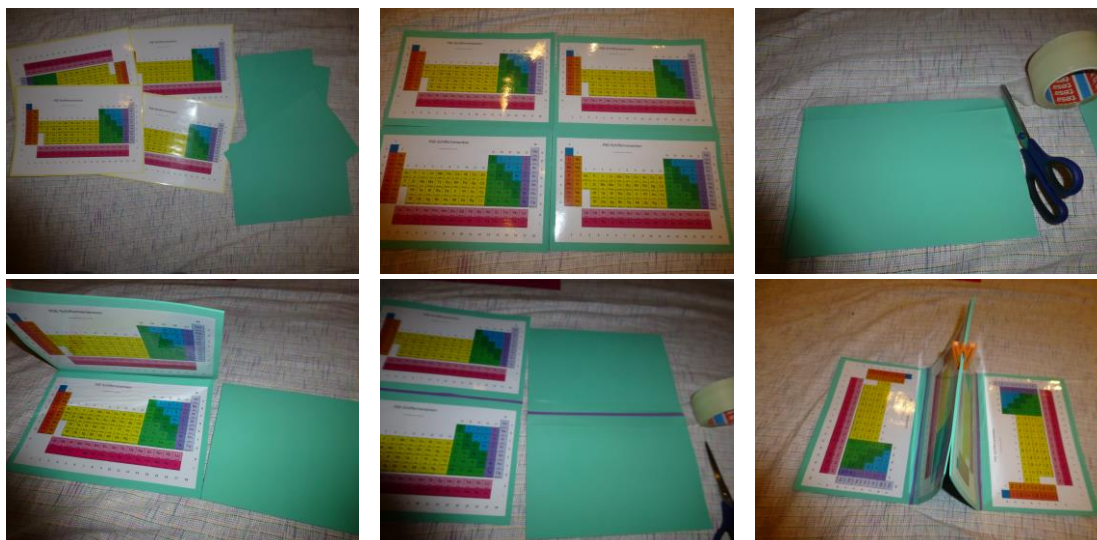
PSE – Schifferl Versenken - Entwicklung und Beschreibung



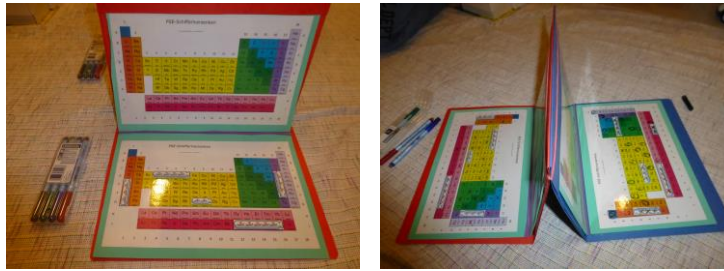
Mit dem Periodensystem kann man auch Schifferl versenken spielen!

Dazu haben wir die Zeilen und Spalten durchnummeriert. Für eine gute Umsetzung mussten wir allerdings einiges ausprobieren:

Zuerst haben wir wie gewohnt die Vorlagen mit selbstklebender Laminierfolie laminiert und diese dann auf Moosgummi-Platten geklebt. Auf der Rückseite wurden dann diese Platten mit Klebeband verbunden und damit das ganze Konstrukt irgendwie hält, wurde die beiden Spiel“bretter“ mit einer Klammer zusammen gehalten.



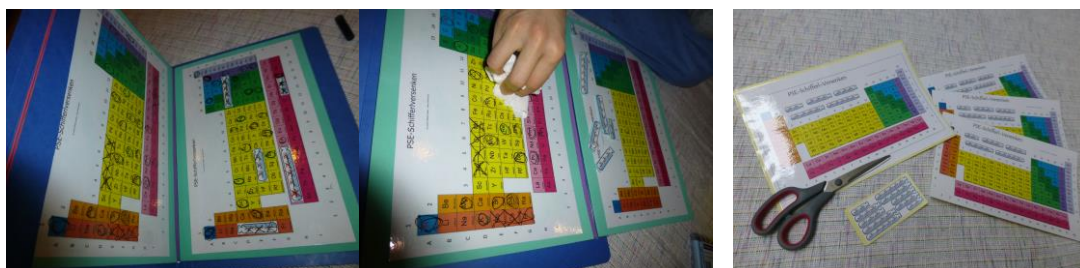
Dies war allerdings eher unstabil und beim Beschreiben der Felder drohte das Spiel manchmal, zusammen zu brechen. Wir wollten es daher auf einen Karton kleben und da kam uns eine Flügelmappe unter, auf die wir das Spiel klebten. So wurde es viel stabiler und hielt. besser.



Inzwischen haben wir noch Schiffchen entworfen, die man ebenfalls auf Moosgummi aufkleben und auf der Rückseite mit Spezialkleber versehen kann oder mit sog. „Hafties“, damit sie auf der Unterlage nicht verrutschen.

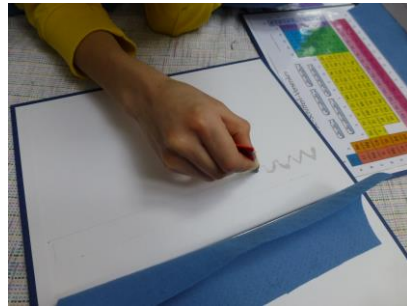
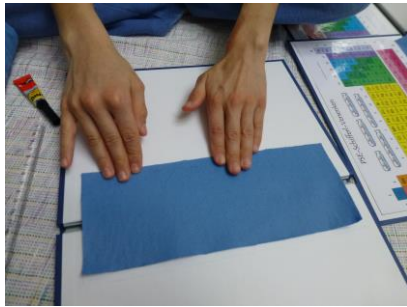
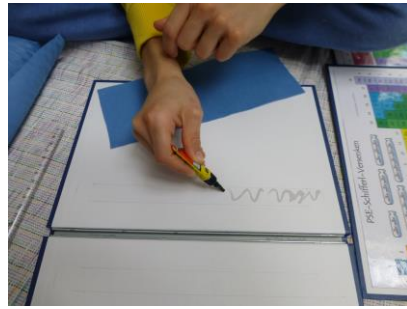


Gespielt wird mit „non permanent“ Stiften, also mit Spezialstiften, mit denen man auf glatten Oberflächen schreiben, aber die man auch wieder wegwischen kann:



Ganz zufrieden waren wir jedenfalls mit unserem Karton-Mappen-Modell noch nicht. Wir machten uns also im Bürofachhandel auf die Suche nach noch festeren Mappen, auf die man die Vorlage direkt ohne Moosgummi (welches ja überflüssig wurde) kleben kann. Viel gab es da nicht bis wir auf „Buchbindemappen“ stießen, die genau richtig geeignet schienen für unser Projekt! Aber wie kann man verhindern, dass das Spiel ganz aufklappt? Wir probierten auch hier einiges aus, bis wir folgende Lösung fanden:

Ein Stück Filz ausschneiden und so mit ankleben, dass sich die Mappe etwas mehr als 90° aber nicht viel weiter öffnen lässt:



Fertig:



Spielanleitung

Elemente einzeichnen

Vor dem ersten Zug muss jeder Spieler 5 Elementverbindungen horizontal oder vertikal einzeichnen. Die Elemente müssen so aufgezeichnet werden, dass sie sich weder horizontal noch vertikal berühren. Allerdings dürfen sie sich diagonal am Eck berühren.

Jeder Spieler zeichnet 5 Elementverbindungen auf (oder legt seine Schiffe entsprechend auf):

- Eine Elementverbindung, die 5 Treffer braucht, um versenkt zu werden.
- Eine Elementverbindung, die 4 Treffer braucht, um versenkt zu werden.
- Zwei Elementverbindungen, die 3 Treffer brauchen, um versenkt zu werden.
- Eine Elementverbindung, die 2 Treffer braucht, um versenkt zu werden.



Dann macht man sich aus, wer beginnt.

Felder beschießen

Von jetzt an siehst du zwei Spielbretter:

- Auf dem oberen Brett kannst du deine eigenen Schüsse und Treffer sehen.
- Auf dem unteren Brett siehst du deine Schiffe und die Treffer deines Gegners.

Feuere auf ein beliebiges Feld auf dem oberen Brett, welches du anzeichnest. Dein Gegner muss dir sagen, ob du auf ein Feld mit einer Elementverbindung geschossen hast oder nicht.

Wenn du getroffen hast, sagt dein Gegner „getroffen“; wenn du nicht getroffen hast, sagt dein Gegner „daneben“. Hast du getroffen, kannst du noch einmal schießen (Das kann man sich vor dem Spiel ausmachen.)

Hast du nicht getroffen, ist dein Gegner an der Reihe.

Wenn du auf ein Feld, wo es eine Elementverbindung gibt, gefeuert hast, dann zeichnest du das Feld rot an oder markiere es z.B. mit einem X. Wenn du nicht getroffen hast, dann malst du es grün an oder markierst es mit einem anderen Symbol, z.B. mit einem Kreis.

Ziel ist es, alle Schiffe deines Gegners zu versenken. Wenn ein Spieler das geschafft hat, dann hat er gewonnen.