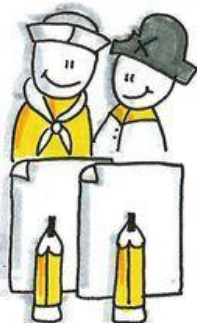


STATKI



→ określa współrzędne statku przeciwnika
np. B5

sprawdza →
strat na
swojej mapie

BRAK TRAFIENIA

Rich To

S. TRAFIONY
CZĘŚCIOWY

rafiony

CAŁY STATEK
TRAFIONY

rafiony



Jeżeli trafi, gra dalej -
do pierwszego "pułta".

Następnie gracze wymieniają się rolami.

WGRYWA

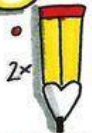
1 ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika

RYSOPIST

[illegible][illegible]

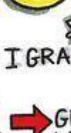
TU OZNACZAJ SNOJE STRZATY ODDANE WROGOW
 "Pułco" ☒ "Trąfiony" ☒ "Trąfiony zatopiony"

1 Potrzebne są:



KAZDY GRACZ OBRYSONUJE
SWOJĄ DŁON I WPISUJE
W NIA LICZBY np. 1-100

2



I GRACZ MÓWI DOWOLNĄ
LICZBĘ

GRACZE
WYMIENIAJĄ SIĘ
KARTKAMI

3



MAM!
STOP!

W TYM SAMYM
CZASIE

II GRACZ SZUKA
DANEJ LICZBY I KRZYCZY
"STOP!" GDY JĄ ODNAJDZIE
(ZAKREŚLA LICZBĘ)

4

I GRACZ
RYSUJE
KÓŁECZKA
WOKÓŁ
DŁONI

W KOLEJNYCH
RUNDACH
GRACZE
WYMIENIAJĄ
SIĘ ROLAMI



WYGRYWA
TEN, KTO
PIERWSZY
OBRYSUJE
DŁON
KÓŁECZKAMI

GRA W ŁAPKI

RYSOPISY

