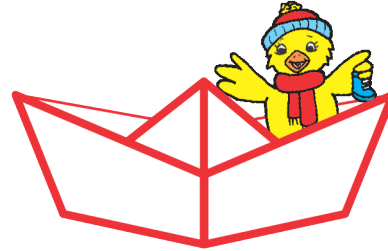
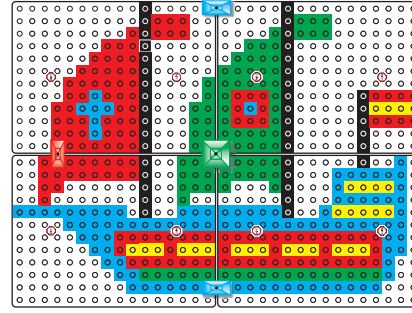
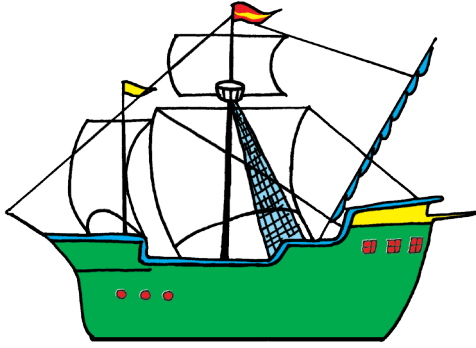


Juegos de barcos

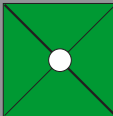
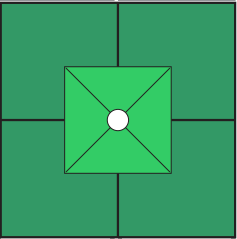
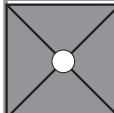
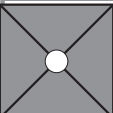
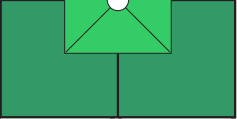
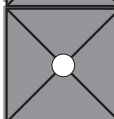
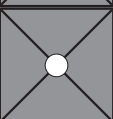

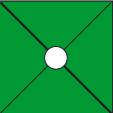


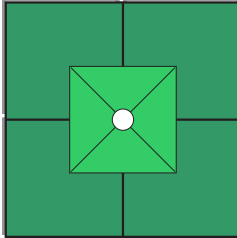
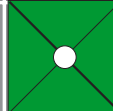
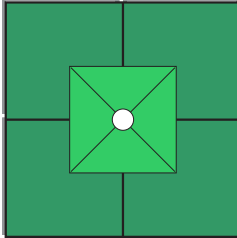
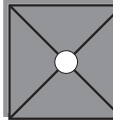
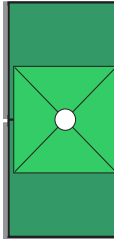
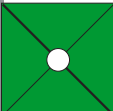
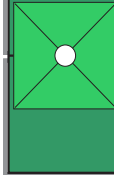


-
- Imprimir esta hoja en cartulina fina, tamaño normal de papel A 4.
 - Recortar por la línea de puntos.
 - Es la separación entre las dos placas colocándola en medio de ambas.

Juegos de barcos

- 1** El juego consiste en hundir la flota del contrincante. Para ello, cada jugador debe colocar sus propios barcos de forma estratégica y encontrar y hundir con sus disparos los barcos contrarios.
- 2** Cada uno de los jugadores dispone de:
 - 1 placa transparente perforada.
 - 1 Lámina, que deberemos de imprimir, con la cuadrícula de los campos de juego que ocultará al otro jugador (pag. 3)
 - 18 pivotes negros para marcar los barcos hundidos o tocados del contrincante y pivotes azules para marcar las tiradas al agua.
- 3** Las Láminas con la cuadrícula que representan los dos campos de juego, se colocarán debajo de cada placa transparente.
- 4** Colocaremos juntas las dos placas transparentes, y pondremos entre ambas la Lámina en la que tenemos impreso el nombre del juego (pag. 1), con el fin de que cada jugador no vea los barcos del contrario (ver foto).
- 5** En el lado izquierdo de placa, donde la lámina dice "Mis barcos", cada jugador pintará sus barcos de forma estratégica sin que se toquen entre sí (pintándolos sobre la lámina o sobre la placa con un rotulador. En el lado derecho se irán colocando a lo largo del juego los pivotes negros para anotar los resultados de los disparos realizados con éxito, y con los azules para marcaremos los tiros fallidos.
- 6** Cada jugador dispone de un turno de disparo y se irán alternando. Para hacerlo dirá las coordenadas en las que considere que se encuentran los barcos del contrincante, por ejemplo "J6", esto significa que su disparo corresponde a la casilla que se encuentra en esa coordenada.
- 7** El otro jugador comprobará el resultado en su tablero:
 - Si en la casilla no hay ningún barco responderá "agua".
 - Si en la casilla se encuentra parte de un barco responderá "tocado". En ese caso el jugador tiene derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.
 - Si en la casilla se encuentra un barco de un cuadro o la última parte de un barco ya tocado responderá "hundido" y también tendrá derecho a un nuevo disparo.
- 8** El jugador que dispara anota en la zona de "sus barcos" los resultados. Si los tiros son agua colocará un "pivote azul" en la coordenada correspondiente; si a los disparos el contrario responde con "tocado" o hundido" colocará los pivotes negros que correspondan. De esta forma cada jugador sabrá cuales son las coordenadas sobre las que ya ha disparado.
- 9** Gana el jugador que antes consigue hundir la flota del otro.



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

Simulación de una partida con los barcos pintados bajo la placa transparente del jugador A

Mis barcos

Sus barcos



1	2	3	4	5	6	7	8
A							
B	[Red Ship]				[Red Ship]		
C	[Red Ship]						
D				[Red Ship]			
E							
F	[Red Ship]				[Red Ship]		
G				[Red Ship]			
H							
I							
J	[Red Ship]				[Red Ship]		
K					[Red Ship]		
L			[Red Ship]				

Mis barcos

1	2	3	4	5	6	7	8
A							
B							
C							
D							
E							
F							[Grey Ship]
G							
H							
I					[Grey Ship]	[Grey Ship]	
J					[Grey Ship]	[Grey Ship]	
K							
L							

Sus barcos

Simulación de una partida con los barcos pintados bajo la placa transparente de jugador B

