

Schiffe Versenken

Grundsätzliches

Die Gruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen erhalten ein Spielfeld an einer Pinnwand, auf welchem sie ihre Schiffe einzeichnen können.

Um auf die Gegner zu schießen, müssen sie zuerst Munition kaufen. Dazu müssen sie Geld verdienen, dazu später mehr.

Wenn sie Munition besitzen, schießen sie mit einem Dartpfeil auf das gegnerische Spielfeld. Das getroffene Feld, oder je nach verwendeter Munition die getroffenen Felder werden Aufgedeckt.

Gewonnen hat das Team, welches zuerst alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, oder am Ende der Spielzeit die meisten Treffer zu verbuchen hat.

Schiffe platzieren

Die Gruppen erhalten ein A4 Blatt mit einem 8X8 Raster. Hier zeichnen sie ihre Schiffe ein. Nebst den Schiffen erhalten sie auch noch Unterwasserminen. Werden diese Minen bei einem Angriff getroffen, wird dieses Feld auch auf dem gegnerischen Spielfeld aufgedeckt.

Schiffsarten		
Name	Ausmasse	Anzahl
Flugzeugträger	5	1
Fregatte	4	2
Kreuzer	3	2
Versorger	2	4
Unterseemine	1	5

Geld verdienen

Sind die Schiffe platziert, können sich die Gruppen nochmals aufteilen, so dass sie mindestens zu viert unterwegs sind. In diesen Gruppen ziehen sie los, um bei den verschiedenen Leiter*innen Geld zu verdienen.

Aufgaben		
Postennummer	Beschrieb	Verdienst
Posten 1	Abwaschen Helfen	5\$ pro Minute Bonus nach ermessens des Leitenden (Qualität der Arbeit usw.)

Posten 1.1 (Wenn Abwasch fertig)	Wasserpong – Alle Gruppenmitglieder*innen haben 3 Würfe mit einem Tischtennisball. Mit diesem müssen sie indirekt in einen Becher treffen.	5\$ pro Treffer
Posten 2	Seilspringen - Alle Gruppenmitglieder*innen Springen mit ihrem Seil für zwei Minuten und zählen die Sprünge. Nach diesen zwei Minuten werden die Sprünge addiert.	Pro 100 Sprünge (alle der Gruppe addieren) 10\$
Posten 3	Montagsmaler gegen eine andere Gruppe (3 Begriffe, nur die Siegenden erhalten Geld)	40\$ für die siegende Gruppe
Posten 4	Bibelquiz gegen eine andere Gruppe (3 Fragen, nur die Siegenden erhalten Geld)	60\$ für die siegende Gruppe
Posten 5	Mit Würfeln muss möglichst nahe an 21 heran gewürfelt werden. Wer über 21 Würfel verliert. Wer weniger würfelt als die Leiter*in verliert. Die Leiter*in würfelt immer weiter, bis sie mindestens 17 erreicht, danach darf sie nicht mehr weiter würfeln. (vgl. Black Jack)	Pro Gewinner*in gibt es 5\$. Für jede*n aus der Gruppe, der / die verliert werden 5\$ abgezogen. Es kann allerdings kein Geld verloren werden.
Posten 6	Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Aus beiden Gruppen muss jemand den Mund mit Wasser füllen. Der Rest der gegnerischen Gruppe muss nun diese Person dazu bringen das Wasser auszuspucken. Das Team, welches das Wasser länger im Mund behält gewinnt.	60\$ für die Gewinnergruppe

Munition kaufen

Mit dem verdienten Geld können die Gruppen nun Munition kaufen. Dabei wird zwischen verschiedenen Munitionsarten unterschieden, welche verschiedene Eigenschaften besitzen.

Munitionsarten		
Name der Munition	Eigenschaften	Preis
Gewehrkuugel	Trifft ein Feld	20\$
Mörser	Trifft vier Felder (2x2), die Gruppe entscheidet, welche drei Felder nebst dem Getroffenen getroffen werden. Diese Felder müssen zusammenhängend sein und ein Quadrat ergeben.	60\$
Bombe	Trifft neun Felder (3x3), es werden die 8 Felder um das getroffene Feld aufgedeckt.	90\$
Torpedo	Der Torpedo schwimmt horizontal von links nach rechts durch die getroffene Linie. Dabei explodiert es beim ersten berühren eines Objekts. Der Torpedo schwimmt danach nicht mehr weiter. Falls die ganze Linie frei von Objekten ist, verschwindet der Torpedo in der unendlichen Weite des Ozeans.	100\$

Angriff

Die Gruppe kommt mit ihren erstandenen Waffen zum Schlachtfeld. Hier erhalten sie einen Dartpfeil, den sie auf ein Raster werfen müssen. Auf diesem Raster wird nun mit Post-It Zetteln abgeklebt. Getroffene Objekte werden in Rot abgeklebt, getroffenes Wasser in Blau.

Spielauswertung

- Alle Schiffe versenkt: Sobald eine Gruppe alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, gewinnt diese Gruppe sofort. Somit ist das Spiel beendet.
- Spielzeit abgelaufen: Läuft die Spielzeit ab, bevor ein Team alle gegnerischen Schiffe versenken konnte wird ausgezählt, welches Team mehr Treffer erzielen konnte. Das Team, das mehr Treffer erzielt hat gewinnt.

Tipps

- Die Preise können je nach Spielverlauf dynamisch angepasst werden.
- Es können auch mehr als zwei Teams gegeneinander antreten.
- Nehmt Dartpfeile mit Spitzen aus Metall, habt einige Pfeile zur Reserve dabei.