

Guía de juego e impresión

hundir la flota

1. Cada jugador necesita una hoja y un lápiz. Colocad los barcos sin que el rival vea vuestra cuadrícula.
2. En 10 x 10: un barco de 4 casillas, dos de 3 y uno de 2. En 8 x 8: uno de 3 y dos de 2. Colócalos en horizontal o vertical, sin solaparlos.
3. Por turnos, di una coordenada como B4. El rival responde agua, tocado o hundido. Marca el disparo en tu cuadrícula inferior.
4. Se alterna el turno después de cada disparo, también al acertar. Gana quien hunda todos los barcos rivales. Podéis acordar que los barcos no se toquen.

Imprime al 100 % o ajusta al área imprimible. A4 y Carta son archivos distintos.