



INSTRUCCIONES DEL JUEGO DE LOS BARCOS

1

El juego consiste en hundir la flota del contrincante. Para ello, debe colocar su propia flota de forma estratégica y encontrar y hundir con los disparos la flota contraria.

2

Cada uno de los jugadores dispone de dos cuadrículas que ocultará al otro jugador: en una debe colocar sus barcos y en la otra irá anotando los resultados de los disparos que realiza en cada turno. En la página siguiente dispone de plantillas de las cuadrículas.

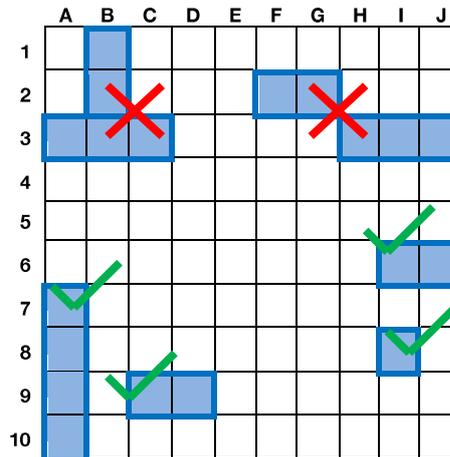
3

Cada jugador debe colocar en uno de los cuadros los siguientes barcos en posición horizontal o vertical:

- 1 barco que ocupa 4 cuadros.
- 2 barcos de tres cuadros
- 3 barcos de 2 cuadros
- 4 barcos de un solo cuadro

4

Los barcos se tienen que colocar respetando una franja de cuadros en blanco alrededor. Sí pueden colocarse junto a los bordes de la cuadrícula, pero sin llegar a pegarse un barco con otro.



5

Cada jugador dispone de un turno de disparo que se irá alternando. Para hacerlo dirá las coordenadas. Por ejemplo “B3”, significa que su disparo corresponde a la casilla que se encuentra en esa coordenada.

Al disparar, el otro jugador comprobará el resultado en su tablero:

6

- Si la casilla está en blanco, 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 tiene derecho a un nuevo disparo.

7

El jugador que dispara anota en su cuadro de disparos los resultados. Si los tiros son “*agua*”, marcará con un punto la cuadrícula; si los disparos son “*tocado*” o “*hundido*”, los puede marcar con una cruz. De esta forma el jugador puede saber las cuadrículas que quedan en blanco y en las que ya ha disparado.

8

Finalmente, gana el jugador que antes consigue hundir la flota del otro.

