

RADAR

Dit spannende spel kan door 2 deelnemers worden gespeeld.

Iedere speler krijgt een blauw en een geel bord en 1 vliegdekschip, bestaande uit 4 hokjes, 2 kruisers van 3 hokjes, 3 torpedobootjagers van 2 hokjes, en 8 duikboten van 1 hokje. Bovendien ontvangt iedere speler 2 x 24 fiches in twee verschillende kleuren.

Het blauwe bord (de zee voorstellend) is het speelbord. Het gele bord is het radarscherm dat tijdens het spel de vlootsituatie van de tegenpartij aftekent.

Nu plaatst men alvorens te beginnen het scherm zo dat men elkaars spel niet kan zien.

Van tevoren moet men de „vlootkaarten” met de afbeeldingen der schepen alleen op de **zwarte** lijnen doorknippen.

Nu kan ieder naar verkiezing zijn boten op het blauwe bord plaatsen en wel horizontaal of vertikaal. De boten moeten volkomen vrij liggen, m.a.w. ze mogen elkaar nergens raken.

Heeft ieder zijn vloot opgebouwd, dan gaat het spel beginnen en mag men om de beurt peilen.

VOORBEELD: Heeft één der spelers zijn vliegdekschip liggen op B.2 tot en met B.5 en de ander doet een peiling op B.3, dan is het natuurlijk raak. De getroffen partij moet dan bekennen welk soort schip is geraakt, zonder te vermelden welk gedeelte. Vervolgens plaatst hij een fiche op het getroffen gedeelte.

Degene die de peiling heeft verricht plaatst ook een fiche op B.3 maar nu op zijn gele radarscherm.

Heeft men alle delen gepeild, dan neemt men de fiches van zijn radarscherm weg en legt hiervoor in de plaats de afbeelding van het schip.

Bij een juiste peiling mag men doorgaan met verder tasten naar de juiste ligging van het schip tot er een misser is.

Dan is de andere partij weer aan de beurt.

Degene die het eerst de schepen van zijn tegenpartij heeft gevonden is winnaar.

Eventueel kunnen na afspraak de gemiste peilingen genoteerd worden om meerdere peilingen op dezelfde plaats te voorkomen.