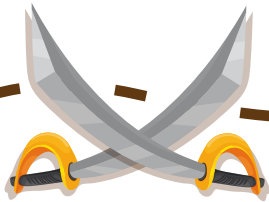




# GUSARSKA BITKA

Podrobnejši opis igre najdeš na [www.poslusam.se](http://www.poslusam.se)

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



**KAPITANKA:**

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

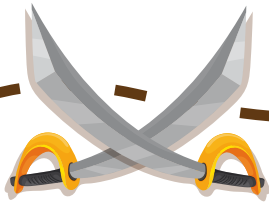
	A	B	C	Č	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										





# GUSARSKA BITKA

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



**KAPITAN:**

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10



# PRIPRAVA NA IGRO:



1. Natisnjen list s **predlogo položiš** pred seboj tako, da bodo soigralcu tvoja igralna polja **skrita**. Svojega **kapitana** poljubno **poimenuj**.
2. V **spodnje večje igralno polje** vrišeš **svoja plovila**. (Poskusi jih postaviti čim bolj premišljeno, da jih bo čim težje odkriti.)

## NARIŠI NASLEDNJA GUSARSKA PLOVILA:

- 1 kapitanovo ladjo (pet polj)
- 2 gusarski ladji (štiri polja)
- 3 gusarske čolne (tri polja)
- 3 gusarske splave (dve polji)

V zgornje manjše polje boš med "gusarko bitko" risal **križce** za soigralčeva prazna polja, **zadeta polja boš pobarval** s svinčnikom.

Lahko uporabiš tudi dve poljubni barvi.  
(npr: rdeča za prazna polja in zelena za zadeta).

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Primer vrisanih plovil

# BITKA SE ZAČNE:

Igralca se **dogovorita ali žrebata, kdo bo začel prvi**.

**Prvi igralec pove poljubno polje** (npr. A2), za katerega misli, da je nanj soigralec postavil gusarsko plovilo. Drugi igralec zatem pove, ali je na tem mestu **zadel plovilo ali je polje prazno**.

Če **je na polju plovilo**, drugi igralec pove, katera **vrsta gusarskega plovila** je zadeta (kapitanova ladja, gusarska ladja, gusarski čoln, gusarski splav). Prvi igralec nato **ponovno ugiba**, dokler **ne naleti na prazno polje**.

Ko prvi igralec naleti na prazno polje z ugibanjem, prične drugi igralec.

Zadetke in prazna polja, ki si jih že ugibal, zabeležiš na zgornjem manjšem polju.  
Tako boš v naslednji potezi vedel, katera polja si že ciljaj in katera soigralčeva plovila si že potopil.



## KONEC IGRE:

Igra se konča, ko eden od igralcev **potopi vsa soigralčeva plovila** in s tem postane **zmagovalec** gusarske bitke.

