

Battaglia navale



Si tratta di un gioco per due persone che necessita solo di carta e matita.

Ogni giocatore disegna su un foglio (meglio se quadrettato per comodità) due riquadri della dimensione di 11x11 quadretti – 10x10 per il campo di gioco vero e proprio e una riga e una colonna per le lettere e i numeri che permetteranno di individuare le coordinate delle diverse caselle – (vedi figura).

Il quadrato di sinistra rappresenterà lo schieramento delle tue “navi” mentre quello di destra ti aiuterà a tenere traccia dei colpi “sparati” all’avversario.

Ogni giocatore disegna nel suo campo le sagome della sua flotta. Per iniziare si possono inserire

- ✦ 1 portaerei (5 caselle)
- ✦ 2 corazzate (4 caselle)
- ✦ 3 sottomarini (3 caselle)
- ✦ 4 cacciatorpediniere (2 caselle)

Le “navi” possono essere posizionate in verticale o in orizzontale (non in diagonale) e non devono essere attaccate tra di loro (ci deve essere almeno una casella vuota tra una e l’altra). Possono comunque essere a contatto col bordo del campo di gioco (vedi disegno).

Singolare e plurale

Il plurale di cacciatorpediniere è... cacciatorpediniere.

La regola indica che i nomi composti da una forma verbale e da un sostantivo plurale restano invariati nel plurale (l’unica cosa che cambia è, ovviamente, l’articolo). È proprio il nostro caso perché cacciatorpediniere è un composto di cacciare e del plurale di torpediniera.

Il piano cartesiano

Quando, giocando a battaglia navale, chiamiamo una casella indicando per esempio ‘A-5’ stiamo usando le regole del piano cartesiano. È come se il campo di gioco fosse costituito solo dal quadrante in alto a destra (quello in cui sia ascisse sia ordinate sono positive) del piano cartesiano.

Ogni giocatore può guardare il suo schema di gioco ma non deve sbirciare quello dell’altro.

Inizia il primo giocatore (per decidere chi inizia si può tirare un dado, lanciare una moneta etc...) e ‘spara un colpo’: dichiara le coordinate di un punto. L’altro giocatore disegna una crocetta sulla casella nello schema di sinistra e risponde “colpito” se in quel punto c’è una porzione di una sua nave oppure disegna un pallino e dice “acqua” se

non c'è nulla. A seconda della risposta, il giocatore che ha “sparato” segna nello schema di destra una X (se ha colpito qualcosa) o un pallino (se non c'era nulla) in corrispondenza della casella chiamata. Quando un giocatore colpisce l'ultima casella di una nave la risposta non sarà semplicemente “colpito” ma “colpito e affondato”. Per ricordarsi quando si è riusciti ad affondare una nave avversaria è possibile sullo schema di destra contornare le caselle corrispondenti o colorarle completamente.



Dopo ogni lancio (indifferentemente dal risultato) sarà il turno dell'altro giocatore che “sparerà” il suo colpo e via così fino a quando la flotta di uno dei due non sarà completamente affondata.

Una volta presa confidenza col gioco (e con le strategie utili nel disporre la propria flotta e nel cercare quella avversaria) si possono inserire molte varianti per renderlo sempre più complesso e interessante (anche in base all'età). Trovi alcuni esempi di varianti su [https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_(gioco))

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

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

Legenda

portaerei

corazzata

sottomarino

cacciatorpediniere

X colpito

● vuoto

affondato

Parola latina che significa “quello che è da leggere”. In uno schema o una cartina è quella parte in cui viene spiegato il significato di simboli o colori utilizzati. Cioè le cose che devono essere lette prima di guardare la cartina (o lo schema) per riuscire a capirla bene.