NASIL OYNANIR?

OYUN KÂĞIDI

AMİRAL BATTI NASIL OYNANIR?

Filonu gizle, koordinatı söyle, rakibin filosunu batır.

2 oyuncu | 7+ yaş | 15–30 dk

FİLON

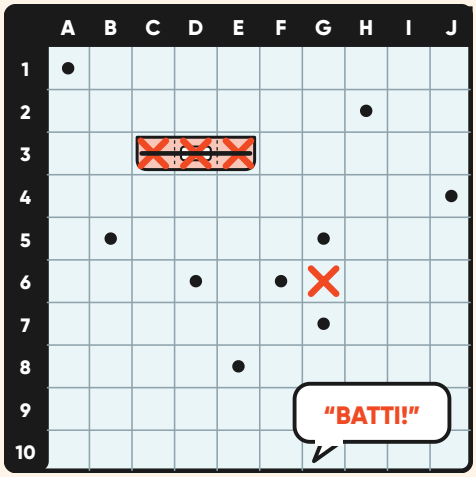
Her oyuncunun 5 gemisi var · toplam 17 kare

Uçak Gemisi	Zırhlı	Kruvazör	Denizaltı	Muhrip
5 kare	4 kare	3 kare	3 kare	2 kare

KURALLAR

1. Her oyuncu bir **oyuncu sayfası** alır. Sayfanı rakibine gösterme; araya bir kitap koyabilirsiniz.
2. 5 gemini **"Benim filom"** tablosuna çiz. Gemiler **yatay ya da dikey** durur, çapraz olmaz. Üst üste binemez, tablonun dışına taşamaz.
3. Sırası gelen oyuncu bir **koordinat** söyler: önce harf, sonra sayı. Örnek: **"C7!"**
4. Rakip dürüstçe cevap verir: boşsa **"Karavana!"**, gemiye denk geldiyse **"İsabet!"**. Geminin son karesi de vurulduysa **"Battı!"** der ve hangi gemi olduğunu söyler.
5. Atışını **"Rakip suları"** tablosuna işaretle: karavanaya **nokta**, isabete **X**. Rakibin sana yaptığı atışları da kendi filonda işaretle.
6. Her atıştan sonra sıra rakibe geçer.
7. Rakibinin **5 gemisini de ilk batıran** "Amiral battı!" der ve kazanır.

ÖRNEK



Turkuaz oyuncu **C3, D3, E3** atışlarıyla **Kruvazörü batırdı**. **G6**'da da isabet var: gemi henüz batmadı, şimdi yanındaki kareleri yokluyor.

TAKTİKLER

- İsabet aldın mı? Önce o karenin **sağına, soluna, üstüne ve altına** ateş et.
- Gemilerini hep kenara dizme; rakibin ilk oraya bakar.
- En küçük gemi 2 kare. Satranç tahtası gibi **bir kare atlayarak** ateş edersen hiçbir gemi kaçmaz.
- Batan gemileri listede çiz. Kalan en küçük gemiye göre atış aralığını büyüt.

NASIL OYNANIR?

AMİRAL BATTI · OYUNCU 1

Oyuncu:	Rakip:	Tur:

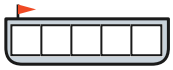
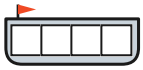
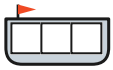
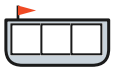
1 RAKİP SULARI

Kendi atışlarını buraya işaretle

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

RAKİP FİLOSU

Rakibin "Battı!" dediği gemiyi çiz.

- Uçak Gemisi 
- Zırhlı 
- Kruvazör 
- Denizaltı 
- Muhrip 

İŞARETLER

- • Karavana: boş deniz
- ✕ İsabet: gemi vuruldu
- — Battı: X'lerin üstünden çiz

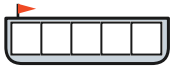
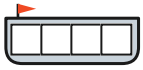
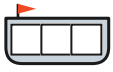
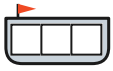
2 BENİM FİLOM

Gemilerini çiz, rakibin atışlarını işaretle

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

GEMİLERİM

Gemiyi tabloya çizince adını işaretle. Vurulan her kareyi buraya da karala.

- Uçak Gemisi 
- Zırhlı 
- Kruvazör 
- Denizaltı 
- Muhrip 

UNUTMA

- Gemiler yatay ya da dikey
- Çapraz yok, üst üste binme yok
- ✕ Dürüst ol: "İsabet!" de

NASIL OYNANIR?

AMİRAL BATTI · OYUNCU 2

Oyuncu:

Rakip:

Tur:

1 RAKİP SULARI

Kendi atışlarını buraya işaretle

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

RAKİP FİLOSU

Rakibin "Battı!" dediği gemiyi çiz.

- Uçak Gemisi
- Zırhlı
- Kruvazör
- Denizaltı
- Muhrip

İŞARETLER

- • Karavana: boş deniz
- ✕ İsabet: gemi vuruldu
- — Battı: X'lerin üstünden çiz

2 BENİM FİLOM

Gemilerini çiz, rakibin atışlarını işaretle

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

GEMİLERİM

Gemiyi tabloya çizince adını işaretle. Vurulan her kareyi buraya da karala.

- Uçak Gemisi
- Zırhlı
- Kruvazör
- Denizaltı
- Muhrip

UNUTMA

- ☐ Gemiler yatay ya da dikey
- ☐ Çapraz yok, üst üste binme yok
- ✕ Dürüst ol: "İsabet!" de