

### Zasady gry:

- Gra przebiega naprzemiennie: najpierw jeden z graczy oddaje strzał, jeśli uda się mu trafić, może kontynuować „strzelanie” do momentu, aż chybi.
- Zatopienie statku ma miejsce, kiedy wszystkie kratki symbolizujące ten okręt zostaną „trafione” przez drugiego gracza.
- O oddaniu nietrafionego strzału informujemy słowem „pudło”. Natomiast przy strzale trafionym mówimy „trafiony” lub „trafiony-zatopiony”.
- Bardzo ważne jest prawidłowe oznaczanie na planszy dokonanych już strzałów tak, aby nie wykonywać ich ponownie. Najczęściej stawia się kropkę w miejscu, do którego oddaliśmy strzał nietrafiony. Natomiast strzał oddany i trafiony zaznacza się krzyżykiem.

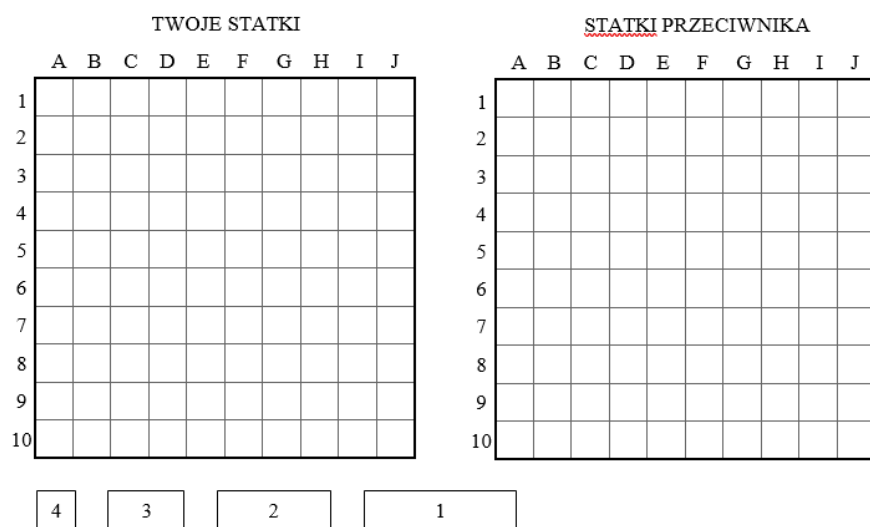
### Na przykład:

Jeśli trafimy w jednomasztowiec – mówimy trafiony-zatopiony. Jeśli nie był to jednomasztowiec, dalej powinniśmy oddawać strzały w miejsce nad, pod, albo na lewo lub na prawo od trafionego. Natomiast „na skos” od trafionego strzału można od razu oznaczyć jako „pudła” (w tych miejscach, zgodnie z zasadami, przeciwnik nie mógł umieścić statku).

### Ile statków narysować?

Na planszach 10 na 10 przyjmuje się, że każdy z graczy dysponuje flotą złożoną z:  
jednego czteromasztowca o wielkości czterech kratek  
dwóch trójmasztowców o wielkości trzech kratek  
trzech dwumasztowców o wielkości dwóch kratek  
czterech jednomasztowców o wielkości jednej kratki.

## STATKI



### Przykładowa rozgrywka i rozrysowanie:

