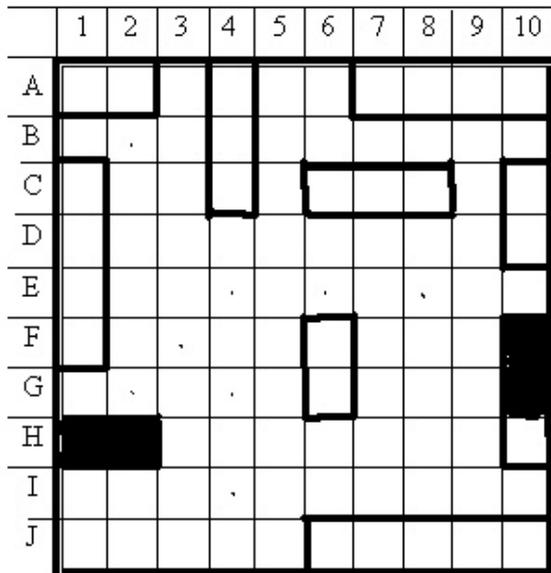


# Schiffe versenken



Die eigene Flotte ist bereits beschädigt.

**Schiffe versenken**, auch **Schiffchen versenken**, **Flottenmanöver**, **Kreuzerkrieg** oder **Seeschlacht** genannt, ist ein Spiel mit einfachen Mitteln. Es besitzt **strategische Elemente**, auch wenn man die einfache Version nicht unbedingt als strategisch relevant bezeichnen kann.

## 1 Charakter und Herkunft

Das Spiel *Schiffe versenken* oder *Seeschlacht* zählt entsprechend seinem **Spielgedanken** und seiner Spielbezeichnung **gattungsmäßig** zu den **Kriegsspielen**.<sup>[1]</sup> Traditionell handelt es sich um ein harmloses Symbolspiel mittels Papier und Stift. Seine Herkunft und sein Alter sind literarisch nicht belegt. Mit Hilfe von **Zeitzeugen** konnte **Warwitz** jedoch nachweisen, dass dieses Spiel mindestens bis zum Ende des 19. Jahrhunderts zurückreicht, also von mindestens vier **Generationen** bereits unter den Namensgebungen *Schiffe versenken* oder *Seeschlacht* gespielt wird.<sup>[2]</sup> Es hat sich in seiner Grundstruktur bis heute unverändert erhalten.

## 2 Spielvoraussetzungen

Zum Spielen werden benötigt:

- mindestens zwei Mitspieler

- Bleistift
- kariertes Papier (wie im Rechenheft)

## 3 Vorbereitung

Bei zwei Mitspielern fertigt sich jeder zwei 10×10 Kästchen große Pläne an, die er an den Seiten mit Buchstaben (von A bis J/M) und an den oberen Rändern mit Zahlen (von 1 bis 10/12) versieht. Diese stellen einmal das eigene und dann das gegnerische Meer oder *Kampfgebiet* dar. In das eigene Meer trägt man nun, ohne dass der Mitspieler dies sieht, *seine Flotte* ein. Dies geschieht, indem man Gebilde von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnet. Über die Anzahl und Größe der *Schiffe* und über die Art der Platzierung sollten vor Spielbeginn Einigkeit herrschen.

Folgende Spielregeln müssen eingehalten werden:

1. Die Schiffe dürfen nicht aneinander stoßen.
2. Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen.
3. Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen.
4. Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.
5. Jeder verfügt über insgesamt zehn Schiffe (in Klammern die Größe):

- ein **Schlachtschiff** (5 Kästchen)
- zwei **Kreuzer** (je 4 Kästchen)
- drei **Zerstörer** (je 3 Kästchen)
- vier **U-Boote** (je 2 Kästchen)

Name und Größe der Schiffe können dabei unterschiedlich sein – man sollte sich entsprechend mit dem Mitspieler einig werden. Oft werden kleinere Schiffe gewählt, was die Möglichkeit von Fehlschüssen erhöht und das Spiel etwas länger dauern lässt. Der Nachteil dabei ist, dass die „Ein-Kästchen“-Schiffe (meist „U-Boote“) den Strategieaspekt völlig in den Hintergrund treten lassen. Es kann nämlich vorkommen, dass ein einzelnes unauffindbares „U-Boot“ alleine eine ganze, bislang ungetroffene Flotte vernichtet. Aus diesem Grunde läuft es oft auf eine Art „U-Boot“-Kampf hinaus, bei dem ausschließlich der Zufall entscheidet, welcher Spieler seinen Gegner trifft und somit das Spiel gewinnt.

Die Spielzeit beträgt normalerweise etwa 15–25 Minuten.

## 4 Spielverlauf

Nun wird ausgelost, wer zuerst schießen darf. Der *Schießende* gibt eine **Koordinate** an, auf die er feuert, zum Beispiel C3. Der *Beschossene* sieht auf seinen Plan und antwortet mit *Wasser*, *Treffer* oder *versenkt*. Ein Schiff gilt dann als versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden. Der *Schießende* notiert dies in seinem zweiten, zu Beginn des Spiels leeren 10×10-Block. Der *Beschossene* muss die Treffer ebenfalls markieren, um zu sehen, wann ein Schiff *versenkt* ist.

Der weitere Fortgang folgt unterschiedlichen Regeln. Entweder wird abwechselnd geschossen oder immer so lange, bis ins Wasser geschossen wird. Es gibt auch Varianten, in denen jeder nacheinander eine Salve von drei Schüssen abfeuern darf oder bei der jedes noch vorhandene Schiff jeweils einen Schuss pro Runde abfeuern darf. Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat, ist der Sieger.

## 5 Varianten

In einer erweiterten Fassung erhalten die Spieler zusätzlich drei **Seeminen** (jeweils ein Feld mit Kreis) und eine sogenannte **Küstenbatterie** (drei Felder am Rand, die auch über Eck liegen dürfen). Diese Regeln sind verschärft und verändern das gesamte Spiel.

- Man schießt im Salvenmodus, und zwar so viele Schüsse, wie das größte noch vorhandene Schiff Kästchen hat (ist also das Schlachtschiff noch da, darf man fünf Schüsse hintereinander abgeben; besitzt man nur noch Kreuzer, dann eben nur vier).
- Außerdem sagt der Angreifer, mit welchem Schiff er gefeuert hat. Trifft er nämlich eine Mine, fliegt auch sein Schiff mit in die Luft.
- Die Küstenbatterie hat nur einen Schuss. Wenn dieser trifft, sinkt das getroffene Schiff sofort.
- Der Angegriffene gibt lediglich an, was versenkt oder getroffen wurde, aber nicht, wo sich das Schiff befand.

## 6 Strategien

Gerade in den zahlreichen Varianten des Spiels nutzen manche Spieler taktische Elemente und diverse Strategien.

Eine einfache Strategie für Anfänger ist es z. B. um versenkte Schiffe herum „Fehlschüsse“ einzutragen, insofern die Regeln ein Berühren der Schiffe untereinander untersagen. Allgemein ist es auch nicht empfehlenswert,

Schiffe überhaupt in direkten Kontakt miteinander treten zu lassen, da beim gegnerischen Versuch, das eigene Schiff nach der Lokalisierung zu versenken, solche Schiffe in Mitleidenschaft gezogen oder ebenfalls lokalisiert werden könnten.

Manche Spieler vermeiden es außerdem, Schiffe an den Rand zu stellen, da nach einem eventuellen Treffer die möglichen Schussrichtungen eingeschränkt sind, was es dem Gegner erleichtert, die Ausrichtung des Schiffes festzustellen und es zu versenken. Andererseits „verstecken“ Spieler, die so vorgehen, gerne ein einzelnes, kleineres Schiff in einer der Ecken, um ihren Gegner zu verwirren.

Viele Spieler beschießen ihren Gegner in bestimmten **Mustern**, um die gegnerischen Schiffe zu finden. Sehr beliebt sind „Schachbrettmuster“, da alle Schiffe mit zwei oder mehr Feldern erfasst werden können, oder **Diagonalen**, da sie den Raum in einer Weise teilen, in der längere Schiffe in jedem Falle getroffen werden können, ohne wie bei „geraden Mustern“ Räume abzutrennen. Gerade erfahrenere Spieler kombinieren solche Muster auch, indem sie die Diagonalen so legen, dass das entstehende „Netz“ nach dem Auffinden der großen Schiffe „zugezogen“ werden kann. D. h. es werden die verbliebenen Räume in immer kleinere Räume geteilt, bis ein „Schachbrett“ entstanden ist. Gemeinsam an allen Mustern ist jedoch, dass sie immer engmaschiger werden und der Verminderung unnötiger Schüsse dienen.

Im Falle, dass die kleinsten Schiffe zuerst versenkt wurden, werden die Muster wieder großmaschiger angelegt. Beim Auffinden von „Ein-Kästchen“-Schiffen ist selbstverständlich jedes Muster unbrauchbar.

Beim Versenken bereits getroffener, aber noch nicht lokalisierter Schiffe wird nach dem ersten Treffer meistens in die Richtung weitergeschossen, in der noch die meisten freien Felder liegen. Nur wenige Spieler schießen in einem vorgegebenen Muster auf die umliegenden Felder (z. B. erst das Feld rechts neben dem Treffer, dann das untere, etc.). Dafür ist diese Vorgehensweise bei Computergegnern üblich. Eine sehr kleine Minderheit von Spielern empfindet das direkte Versenken von Schiffen als „Zeitverschwendung“ und belässt es zunächst bei der Lokalisierung eines Schiffes (nach dem zweiten Treffer ist die Ausrichtung des Schiffes bereits bekannt), woraufhin das Primärziel darin besteht, das nächste Schiff zu lokalisieren. Das Versenken selbst erfolgt im Anschluss an das Auffinden aller Schiffe. Letztere Strategie ist bei Varianten, bei denen z. B. die Anzahl der verbleibenden Schiffe als Bemessungsgrundlage für die Salvengröße dient oder bei denen bis zum ersten Fehlschuss weitergefeuert werden darf, selbstverständlich unbrauchbar.

Zu vielen Spielvarianten (v. a. den computerbasierten Versionen mit zusätzlichen Spielelementen wie z. B. Spezialwaffen) gibt es spezielle Strategien.

## 7 Versionen

Da dieses Spiel sehr einfach gestaltet werden kann, war und ist es bei Schülern und Studenten beliebt, um Langeweile oder Freistunden zu überbrücken.

Im Laufe der Zeit sind auch Versionen von Verlagen auf den Markt gekommen. Hier gibt es sowohl die einfachen Varianten mit vorgefertigten Plänen als sogenanntes *Reisespiel*, aber auch vollelektronische Boards mit Ton- und Lichteffekten. Zu nennen wäre hier das Spiel *Flottenmanöver*, 1972 von der Firma MB-Spiele herausgebracht.<sup>[3]</sup> Auch *Sprechendes Computer Flottenmanöver* von Hasbro<sup>[4]</sup> und *Naval Battle* werben mit mehreren Schwierigkeitsstufen und interaktiven elektronischen Elementen. Diese computergesteuerten Versionen enthalten darüber hinaus oft auch spezielle Spielmodi, in denen Spezialwaffen (z. B. Torpedos oder Raketen, welche mehrere Felder nach vorgegebenen Mustern, wie z. B. eine gesamte Reihe, treffen) oder andere Hilfsmittel, wie z. B. ein Sonar zum Einsatz kommen können.

Ebenso existieren Versuche einer Verlagerung des Geschehens in den Weltraum mittels Raumschiffen und dreidimensionaler Koordinatentechnik, wie das 1980 erschienene *Galaxis* von Ravensburger.<sup>[5]</sup> Ebenso werden zum Spielen auf Smartphones Spiele dieses Genres angeboten<sup>[6]</sup>, darunter auch einige, die plattformübergreifend Online- und Offline-Mehrspielermodi anbieten.<sup>[7][8]</sup>

Es gibt auch Browser-basierte Implementierungen für die Spiele über das Internet.<sup>[9][10]</sup>

## 8 Kombinatorik

Bei einem Spiel mit einem Schiff der Länge 5, zwei Schiffen der Länge 4, drei Schiffen der Länge 3 und vier Schiffen der Länge 2 gibt es genau 26.509.655.816.984 (also ungefähr 26,5 Billionen) Möglichkeiten, die Schiffe aufzustellen. Die Anzahl wurde mit dynamischer Programmierung ermittelt.

## 9 Literatur

- Eugen Oker (Hrsg.): *Die schönsten Spiele mit Bleistift und Papier*. Illustrationen von Boris Kaip, Knauer Taschenbuch 7612, München 1980, ISBN 3-426-07612-0.
- Siegbert A. Warwitz (Hrsg.): *Spiele anderer Zeiten und Völker - mit Kindern entdecken und erleben*. Karlsruhe 1998
- Siegbert A. Warwitz, Anita Rudolf: *Schiffe versenken oder die Seeschlacht*. In: Dies.: *Vom Sinn*

*des Spielens. Reflexionen und Spielideen*. 4. Auflage, Schneider, Baltmannsweiler 2016, ISBN 978-3-8340-1664-5, S. 139–140.

## 10 Siehe auch

- Battleship (Film), lose Verfilmung des Spiels

## 11 Einzelnachweise

- [1] S. A. Warwitz, A. Rudolf: *Schiffe versenken oder die Seeschlacht*. In: Dies.: *Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen*. 4. Auflage, Schneider, Baltmannsweiler 2016, S. 139–140
- [2] S. A. Warwitz (Hrsg.): *Spiele anderer Zeiten und Völker - mit Kindern entdecken und erleben*. Karlsruhe 1998, S. 25
- [3] Spiel auf Luding
- [4] <http://www.spieletest.at/spiel.php?ID=2464>
- [5] Spiel auf Luding
- [6] Schiffe Versenken - Spiel für Android-Smartphone
- [7] Schiffe Versenken - Fleet Battle - Android
- [8] Schiffe Versenken - Fleet Battle - iTunes
- [9] modernes HTML5-Browser-basiertes Spiel
- [10] Browser-basiertes Spiel für zwei Spieler

## 12 Text- und Bildquellen, Autoren und Lizenzen

### 12.1 Text

- **Schiffe versenken** *Quelle:* [https://de.wikipedia.org/wiki/Schiffe\\_versenken?oldid=163350837](https://de.wikipedia.org/wiki/Schiffe_versenken?oldid=163350837) *Autoren:* Aka, Ilja Lorek, Seewolf, Zwobot, Robert Weemeyer, Perrak, Peng, Schrapers, Janneman, Chrisfrenzel, Uwe Gille, Heiko, Mps, Shepard, Thire, Diba, Rohieb, Laza, FlaBot, Hubertl, Jörg Knappen, RedBot, Roland Scheicher, SilP, Siehe-auch-Löscher, Florian Adler, Roterraecher, Aliosha, Hey Teacher, LeonardoRob0t, Sebastian Muders, Arcus, DerHexer, Zxmt, LKD, Logograph, DerPaul, Escier, Graphikus, Cramunhao, Jaellee, Spuk968, Fischkopp, Horst Gräbner, Bernard Ladenthin, DrLemming, ComillaBot, Hercegovac, Paddy2706, Micham6, L&K-Bot, TheWolf, Codeis-poetry, Regi51, Bojo, Wammes Waggel, Tobias1983, Ishbane, SieBot, Die tiefe blaue See, Karawane 71, Engie, Aeranthropos, Snoopy1964, Dachbewohner, Broadbot, Pittimann, DragonBot, Ambross07, Felix König, Zwiebelleder, Austriacus, Pappenheim, Luckas-bot, Good-morningworld, GrouchoBot, Garnichtsoeinfach, CRCConrad, Xqbot, ArthurBot, Howwi, Daniel.Adrian, Wnme, Superchaot, DisneyXperte, Serols, Wurmkraut, Helium4, EmausBot, Mudbiker, Prüm, WikitanvirBot, Trigonometrie, Mieszko I., MerllwBot, KLBot2, Smuttlegiaco und Anonyme: 78

### 12.2 Bilder

- **Datei:Schiffversenk.jpg** *Quelle:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/Schiffversenk.jpg> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* done by Peng *Ursprünglicher Schöpfer:* Peng

### 12.3 Inhaltslizenz

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0