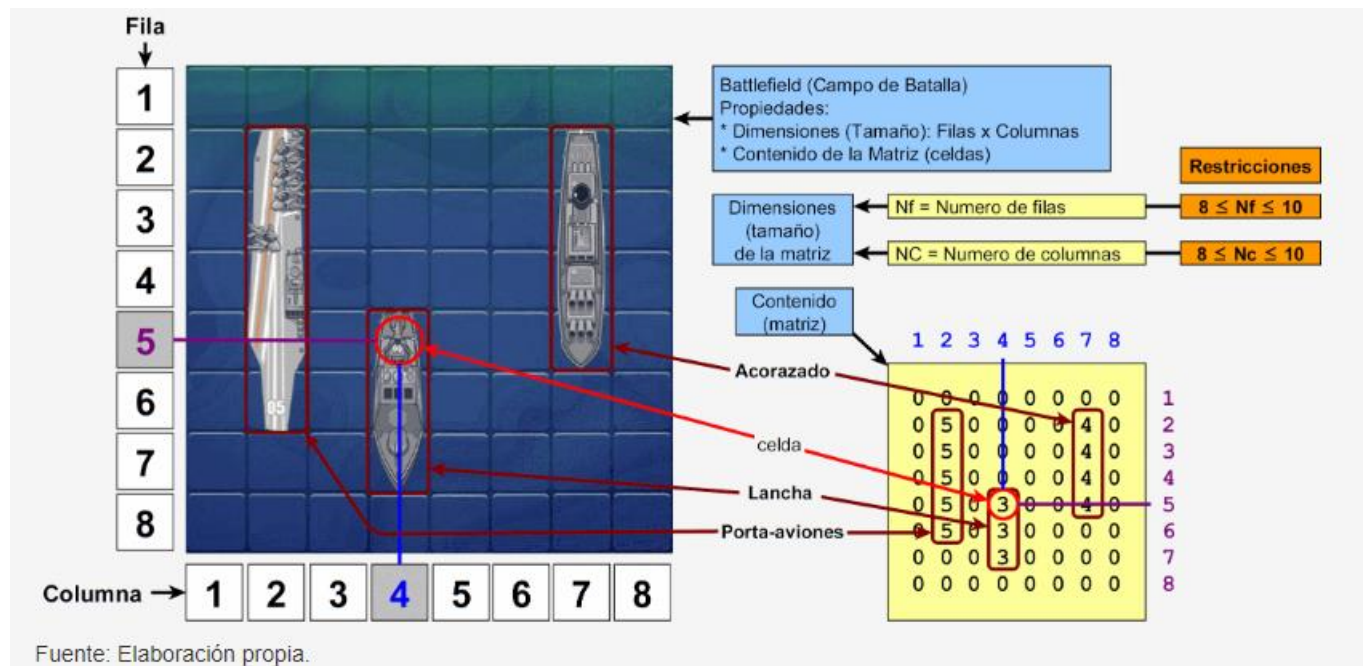


El objetivo de batalla naval es intentar hundir a todos los demás jugadores antes de que hundan todas sus naves. Todas las naves del otro jugador están en algún lugar de la matriz. El usuario Intenta dar en el blanco llamando a las coordenadas de uno de los cuadrados de la matriz. El otro jugador (máquina) también intenta dar en el blanco a sus naves llamando a las coordenadas. Ni usted ni la máquina pueden ver la posición en la que se encuentran las naves del otro, por lo que deben intentar adivinar dónde están. Cada matriz en el juego físico tiene dos cuadrículas: la sección inferior (horizontal) para las naves del jugador y la parte superior (vertical durante el juego) para registrar las “fallos” o “aciertos” del jugador.

Observe ejemplo:



Comenzando un nuevo juego

Cada jugador coloca las 3 naves en algún lugar de su tablero de forma aleatoria. Las naves solo se pueden colocar vertical u horizontalmente y no se pueden solapar. La colocación diagonal no está permitida. Ninguna parte de una nave puede colgar del borde del tablero. Las naves no pueden superponerse entre sí. No se pueden colocar naves en otra nave.

Una vez que comienzan el juego, los jugadores no pueden mover las naves.

Las 3 naves son: Porta aviones (ocupa 5 espacios), acorazado (4), lancha (3).

Jugando el juego

Los jugadores se turnan para adivinar llamando las coordenadas (El llamado significa que disparan en una coordenada determinada por cada jugador). El oponente responde con "acierto" o "pérdida" según corresponda. Ambos jugadores deben marcar su matriz con algún símbolo dentro de esta para indicar que en la casilla hay un disparo: rojo para golpear, blanco para fallar, (Como ejemplo se puede elegir cualquier otro color, pero diferente). Por ejemplo, si llamas a la posición de la matriz fila 1, columna 3 y tu oponente no tiene ninguna nave ubicada en fila 1 columna 3, tu oponente respondería con "fallo". Usted registra el fallo colocando una

señalización blanca en la parte inferior de su tablero en fila 1 columna 3. Tu oponente registra la falla en dicho lugar.

Ojo esto es una Reglas de oro del juego que se debe cumplir si o si

Cuando todos los cuadrados que ocupa una de tus naves hayan sido alcanzados; la nave se hundirá. Debes anunciar "golpe y hundido". En el juego físico, se coloca una señalización roja en el borde superior del tablero vertical para indicar un barco hundido.

Tan pronto como se hayan hundido todas las naves de un jugador, el juego termina.

Saludos cordiales,