Potapanje brodova

Igra je zamisljena da se igra protiv samog računara, a tip igre je turn-based.

Igrač na početku igre treba da rasporedi svoje brodove na mapu polja 10x10. Nakon početka igre brodovi se više ne mogu pomijerati. Igrač posjeduje 5 brodova i to:

1. 1 brod veličine 5x1
2. 2 broda veličine 4x1
3. 2 broda veličine 3x1
4. 1 brod veličine 2x1

Svi brodovi na mapi svojom širinom zauzimaju isto polja, a mogu biti okrenuti samo u dva smjera, i to vertikalno i horizontalno. Susjedna polja brodova moraju biti prazna, odnosno dva broda moraju imati barem jedno polje na mapi koje ih dijeli.

Sva polja su bijela na početku. Nakon gađanja nekog polja, ukoliko je pogođen brod, polje će biti označeno crvenim znakom X, a ukoliko se na tom polju nije nalazio brod, polje će biti označeno sivim znakom X.

Igrač topovima gađa brodove protivnika (računara) i ukoliko ne pogodi nijedan protivnički brod, završava svoj potez, u suprotnom nastavlja sa gađanjem.

Moguće je da se na mapi nalaze i neka ostrva koja će biti generisana. Također, svaki igrač ima pravo da jednom iskoristi specijalni potez istraživanja.

Istraživanjem se odabire polje na mapi koje ce igrač istražiti, a kao rezultat će znati da li se na tom polju nalazi protivnički brod, ostrvo ili more. Odmah nakon saznavanja rezultata potez je gotov. U slučaju da se na odabranom polju nalazi protivnički brod, igrač neće saznati niti orjentaciju broda, niti tip broda koji se tu nalazi, niti će isti brod biti oštećen.

Cilj igre je da se topovima vlastitih brodova potope brodovi protivnika.

Pobjednik je onaj igrač koji prije potopi sve protivničke brodove.