|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Α |  |  |  |  |  |  |  |
| Β |  |  |  |  |  |  |  |
| Γ |  |  |  |  |  |  |  |
| Δ |  |  |  |  |  |  |  |
| Ε |  |  |  |  |  |  |  |
|  | ΕΕκατομμύρια | ΕΧεκατοντάδεςχιλιάδες | ΔΧδεκάδεςχιλιάδες | Χχιλιάδες | Εεκατοντάδες | Δδεκάδες | Μεκατοντάδες |

 

!



|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Σχετική εικόνα |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Αποτέλεσμα εικόνας για military ships clipart |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Σχετική εικόνα |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\meletis-pc\Desktop\Χωρίς τίτλο.png |  |  |





!

**Οδηγίες Παιχνιδιού:**

 -Οι παίκτες χωρίζονται ανά δύο αντιπάλους. Ένας άλλος συμμαθητής επιλέγεται να είναι ο επιτηρητής των δύο παικτών.

 -Κάθε παίκτης παίρνει το δικό του φύλλο αριθμοναυμαχίας και ανάμεσά τους βάζουν ένα «εμπόδιο» ώστε να μη βλέπουν ο ένας το φύλλο του άλλου.

 -Με την εκκίνηση, κάθε παίκτης γράφει στα κουτάκια των πλοίων 5 «αριθμούς-πλοία»: έναν επταψήφιο, έναν εξαψήφιο, έναν πενταψήφιο, έναν τετραψήφιο, έναν τριψήφιο και τα τοποθετεί στο φύλλο του, σε τυχαία τετραγωνάκια, μόνο οριζόντια.

***Παράδειγμα:***

***Παίκτης Α Παίκτης Β***

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Α |  |  |  |  | **5** | **7** | C:\Users\meletis-pc\Desktop\Χωρίς τίτλο.png**8** |
| Β |  |  |  | **4** | Αποτέλεσμα εικόνας για military ships clipart**2** | **6** | Αποτέλεσμα εικόνας για ship clipart**9** |
| Γ |  | **5** | **8** | **9** | **3** | **4** | **6** |
| Δ |  |  | Σχετική εικόνα**4** | **5** | **3** | **9** | **4** |
| Ε | Σχετική εικόνα**6** | **4** | **3** | **5** | **0** | **2** | **8** |
|  | ΕΕκατομμύρια | ΕΧεκατοντάδεςχιλιάδες | ΔΧδεκάδεςχιλιάδες | Χχιλιάδες | Εεκατοντάδες | Δδεκάδες | Μεκατοντάδες |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Α |  |  |  | Αποτέλεσμα εικόνας για military ships clipart4 | **7** | **8** | **9** |
| Β |  |  |  |  | **6** | **4** | C:\Users\meletis-pc\Desktop\Χωρίς τίτλο.png**8** |
| Γ | 8 | **3** | **4** | **7** | **9** | **6** | Σχετική εικόνα**7** |
| Δ |  | 2 | Αποτέλεσμα εικόνας για ship clipart**4** | **5** | **3** | **9** | **4** |
| Ε |  |  | 3 | 5 | 3 | 2 | 8 |
|  | ΕΕκατομμύρια | ΕΧεκατοντάδεςχιλιάδες | ΔΧδεκάδεςχιλιάδες | Χχιλιάδες | Εεκατοντάδες | Δδεκάδες | Μεκατοντάδες |



 -Ξεκινώντας το παιχνίδι ο Α παίκτης διαλέγει ένα τετραγωνάκι στο οποίο θα ρίξει «βόμβα» ώστε να βουλιάξει το πλοίο του αντιπάλου του, για παράδειγμα: «το Γ-ΕΧ (Γ - Εκατοντάδες Χιλιάδες). Ο παίκτης Β είναι υποχρεωμένος να πει στον παίκτη Α τι αριθμό έχει στο τετράγωνο αυτό, στο παράδειγμά μας ο Β παίκτης έχει τον αριθμό 3, οπότε λέει “300 χιλιάδες” (αφού βρίσκεται στο ΕΧ που είναι εκατοντάδες χιλιάδες). Στη συνέχεια ο παίκτης Α ανακοινώνει στον παίκτη Β τι αριθμό έχει εκείνος στο ίδιο τετράγωνο του δικού του ταμπλό, στο παράδειγμά μας έχει το 5, άρα “500 χιλιάδες”. Στην περίπτωση αυτή νικητής είναι ο παίκτης Α που έχει περισσότερες χιλιάδες από το παίκτη Β, οπότε ο παίκτης Β κάνει μια κόκκινη βούλα πάνω στο τετραγωνάκι που «έχασε» και ο παίκτης Α μια πράσινη βούλα στο τετραγωνάκι που κέρδισε.

***Παίκτης Α*** ***Παίκτης Β***

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Α |  |  |  |  | **5** | **7** | **8** |
| Β |  |  |  | Αποτέλεσμα εικόνας για military ships clipart**4** | **2** | **6** | **9** |
| Γ |  | Αποτέλεσμα εικόνας για ship clipart**5** | **8** | **9** | **3** | **4** | **6** |
| Δ |  |  | Σχετική εικόνα**4** | **5** | **3** | **9** | **4** |
| Ε | **6** | **4** | **3** | **5** | **0** | **2** | Σχετική εικόνα**8** |
|  | ΕΕκατομμύρια | ΕΧεκατοντάδεςχιλιάδες | ΔΧδεκάδεςχιλιάδες | Χχιλιάδες | Εεκατοντάδες | Δδεκάδες | Μεκατοντάδες |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Α |  |  |  | Αποτέλεσμα εικόνας για military ships clipart4 | **7** | **8** | **9** |
| Β |  |  |  | C:\Users\meletis-pc\Desktop\Χωρίς τίτλο.png | **6** | **4** | **8** |
| Γ | Σχετική εικόνα8 | **3** | **4** | **7** | **9** | **6** | **7** |
| Δ |  | Αποτέλεσμα εικόνας για ship clipart2 | **4** | **5** | **3** | **9** | **4** |
| Ε |  |  | Σχετική εικόνα3 | 5 | 3 | 2 | 8 |
|  | ΕΕκατομμύρια | ΕΧεκατοντάδεςχιλιάδες | ΔΧδεκάδεςχιλιάδες | Χχιλιάδες | Εεκατοντάδες | Δδεκάδες | Μεκατοντάδες |



 -Στη συνέχεια είναι η σειρά του παίκτη Β να διαλέξει τετραγωνάκι για «επίθεση». Όταν ένας ολόκληρος αριθμός (επταψήφιος, πενταψήφιος κλπ) έχει περισσότερες κόκκινες βούλες από όσες πράσινες (στα επτά ψηφία ή στα πέντε ψηφία κλπ), χάνεται το ένα «πλοίο» του παίκτη και συνεχίζει με τα υπόλοιπα πλοία.

 -Με τον ίδιο τρόπο συνεχίζεται το παιχνίδι μέχρι να έχουν όλα τα ψηφία των πλοίων βούλες (πράσινες ή κόκκινες) και οι παίκτες μετρώντας πόσα πλοία έχασε ο καθένας βγάζουν τον τελικό νικητή.

***Διευκρινίσεις – Σημειώσεις:***

*-Απαγορεύεται οι παίκτες να χρησιμοποιήσουν ένα ψηφίο πάνω από δύο φορές σε έναν αριθμό και απαγορεύεται να χρησιμοποιήσουν το ψηφίο «****9****» πάνω από μία φορά, σε κάθε αριθμό (επταψήφιο, εξαψήφιο, πενταψήφιο, τετραψήφιο και τριψήφιο).*

*-Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να χρησιμοποιήσουν τουλάχιστον μια φορά το ψηφίο «****1****» και τουλάχιστον μία φορά το ψηφίο «****0****» σε κάθε αριθμό (επταψήφιο, εξαψήφιο, πενταψήφιο, τετραψήφιο και τριψήφιο).*

*-Σε περίπτωση που τα τετράγωνα στα δύο ταμπλό έχουν ίδιο ψηφίο, τότε και οι δύο παίκτες τον σβήνουν και γράφουν ένα άλλο ψηφίο και συγκρίνουν τα νέα ψηφία που έγραψε ο καθένας.*

*- Σε περίπτωση που ο παίκτης Β δεν έχει κανένα ψηφίο στο τετράγωνο που δέχτηκε επίθεση από τον παίκτη Α, ο πρώτος απαντάει στον παίκτη Α: «****κενό****» και ο παίκτης Α, που έκανε την επίθεση, χάνει το τετράγωνο στο δικό του ταμπλό, βάζοντάς του κόκκινη βούλα, γιατί η επίθεσή του ήταν άστοχη.*