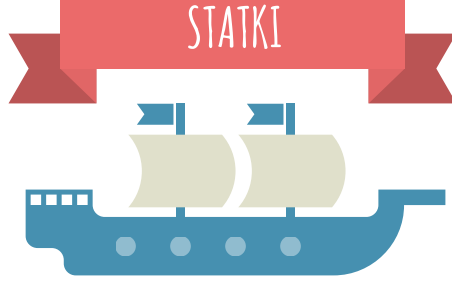


STATKI



PIERWSZY GRACZ OKREŚLA WSPÓRZĘDNE STATKU PRZECIWNIKA NP. A1

JEŻELI GRACZ TRAFI, GRA DALEJ, DO PIERWSZEGO PUDEŁA

DRUGI GRACZ SPRAWDZA STRZAŁ NA SWOJEJ MAPIE



WYGRYWA, TEN GRACZ, KTÓRY JAKO PIERWSZY ZATOPI WSZYSTKIE STATKI PRZECIWNIKA

- PUDEŁO!
- TRAFIONY!
- TRAFIONY ZATOPIONY!

TU ZAZNACZ SWOJE STATKI (MOGĄ MIEĆ RÓŻNY KSZTAŁT, ALE NIE MOGĄ SIĘ STYKAĆ ZE SOBĄ)

NIE MOGĄ SIĘ STYKAĆ ZE SOBĄ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

MOJA MAPA

- x1
- x2
- x3
- x4

OBIE MAPY DLA PIERWSZEGO GRACZA

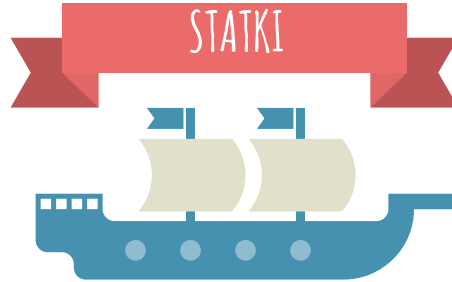


	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

MAPA PRZECIWNIKA

TU ZAZNACZ SWOJE STRZAŁY: "PUDEŁO", "TRAFIONY", "TRAFIONY ZATOPIONY"

STATKI



PIERWSZY GRACZ OKREŚLA WSPÓRZĘDNE STATKU PRZECIWNIKA NP. A1

JEŻELI GRACZ TRAFI, GRA DALEJ, DO PIERWSZEGO PUDEŁA

DRUGI GRACZ SPRAWDZA STRZAŁ NA SWOJEJ MAPIE



WYGRYWA, TEN GRACZ, KTÓRY JAKO PIERWSZY ZATOPI WSZYSTKIE STATKI PRZECIWNIKA

- PUDEŁO!
- TRAFIONY!
- TRAFIONY ZATOPIONY!

TU ZAZNACZ SWOJE STATKI (MOGĄ MIEĆ RÓŻNY KSZTAŁT, ALE NIE MOGĄ SIĘ STYKAĆ ZE SOBĄ)

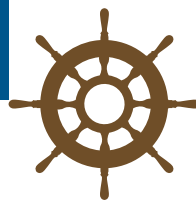
NIE MOGĄ SIĘ STYKAĆ ZE SOBĄ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

MOJA MAPA

- x1
- x2
- x3
- x4

OBIE MAPY DLA DRUGIEGO GRACZA



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

MAPA PRZECIWNIKA

TU ZAZNACZ SWOJE STRZAŁY: "PUDEŁO", "TRAFIONY", "TRAFIONY ZATOPIONY"