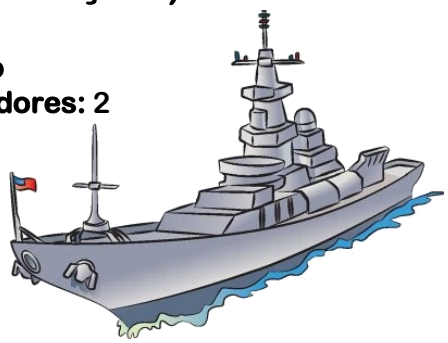
BATALHA NAVAL (Instruções)

Centro de Recursos para o 1.º Ciclo

Objetivos:

Adivinhar a localização dos navios do seu adversário.

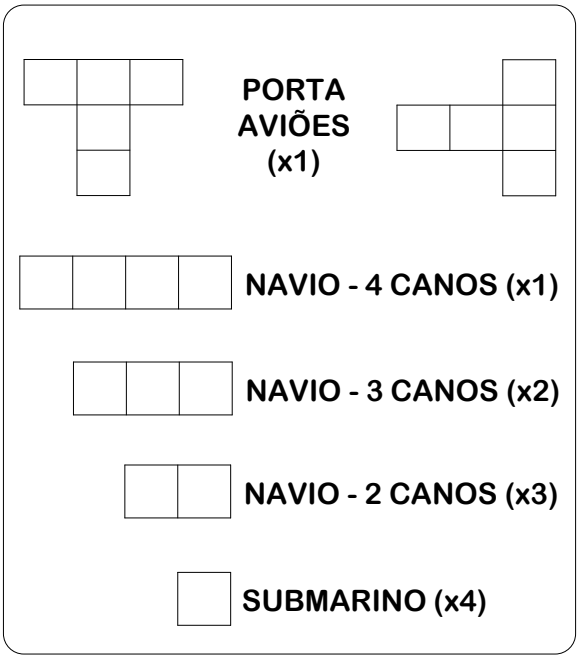
Número de jogadores: 2



REGRAS:

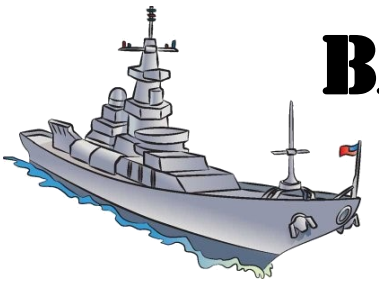
- Cada jogador deve ter 2 grelhas quadriculadas de 10 linha por 10 colunas, identificadas na horizontal por números e na vertical por letras.
- Numa das grelhas cada jogador desenha, antes de começar o jogo e sem que o adversário veja, os seus navios e regista os tiros que vai dando ao longo do jogo e a localização (depois de descoberta) dos navios do seu adversário.
- Após cada jogador ter desenhado os seus navios, alternadamente, cada um diz as coordenadas de um quadrado da grelha do seu adversário, o qual responderá «água» ou «navio», respetivamente, se falhou ou acertou num navio.

A FROTA



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

Exemplo de grelha



BATALHA NAVAL

com instruções

Centro de Recursos para o 1.º Ciclo

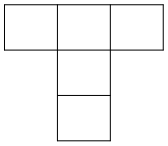
GRELHA DE DEFESA

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

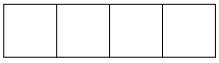
GRELHA DE ATAQUE

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

Coloca os seguintes navios na grelha de Defesa, desenhando, na horizontal ou vertical.

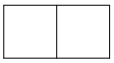


PORTA AVIÕES (x1)



NAVIO de 4 CANOS (x1)

NAVIO de 3 CANOS (x2)



NAVIO de 2 CANOS (x3)

SUBMARINO (x4)

Instruções (2 jogadores):

Ambos os jogadores colocam os seus navios na grelha de defesa.

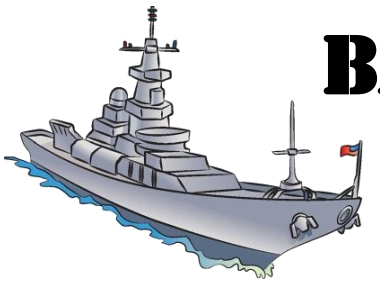
Quem jogar primeiro indica uma posição (por exemplo G-6).

Cada jogador tem direito a 3 tiros.
No final de cada uma das 3 jogadas o adversário indicará se acertou, dizendo "Tiro" (e o nome do navio onde acertou) ou "Água" caso não tenha acertado.

O jogador deverá marcar então uma cruz ou ponto na grelha de Ataque para tentar descobrir onde se encontram os navios do adversário.

Se conseguir afundar um navio o adversário terá de dizer "Afundaste o meus Porta aviões (ou outro navio que terá afundado).

Ganha o que afundar todos os navios primeiro.



BATALHA NAVAL

com instruções

Centro de Recursos para o 1.º Ciclo

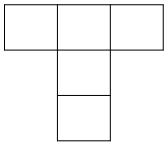
GRELHA DE DEFESA

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

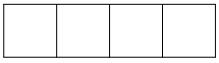
GRELHA DE ATAQUE

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

Coloca os seguintes navios na grelha de Defesa, desenhando, na horizontal ou vertical.

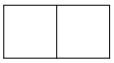


PORTA AVIÕES (x1)



NAVIO de 4 CANOS (x1)

NAVIO de 3 CANOS (x2)



NAVIO de 2 CANOS (x3)

SUBMARINO (x4)

Instruções (2 jogadores):

Ambos os jogadores colocam os seus navios na grelha de defesa.

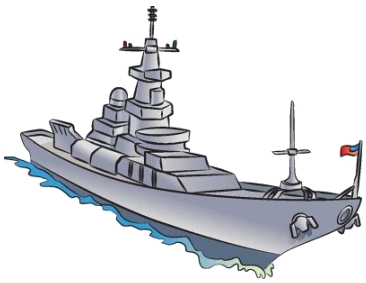
Quem jogar primeiro indica uma posição (por exemplo G-6).

Cada jogador tem direito a 3 tiros.
No final de cada uma das 3 jogadas o adversário indicará se acertou, dizendo "Tiro" (e o nome do navio onde acertou) ou "Água" caso não tenha acertado.

O jogador deverá marcar então uma cruz ou ponto na grelha de Ataque para tentar descobrir onde se encontram os navios do adversário.

Se conseguir afundar um navio o adversário terá de dizer "Afundaste o meus Porta aviões (ou outro navio que terá afundado).

Ganha o que afundar todos os navios primeiro.

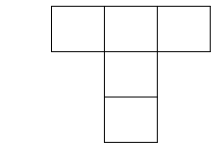


BATALHA NAVAL

Centro de Recursos
para o 1.º Ciclo

GRELHA DE DEFESA

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



PORTA AVIÕES (x1)

NAVIO de 4 CANOS (x1)

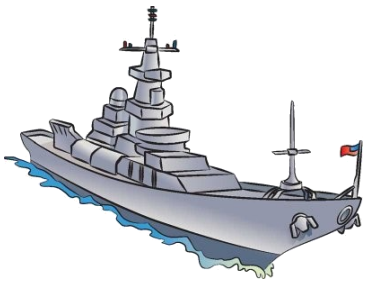
NAVIO de 3 CANOS (x2)

NAVIO de 2 CANOS (x3)

SUBMARINO (x4)

GRELHA DE ATAQUE

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

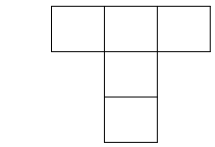


BATALHA NAVAL

Centro de Recursos
para o 1.º Ciclo

GRELHA DE DEFESA

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



PORTA AVIÕES (x1)

NAVIO de 4 CANOS (x1)

NAVIO de 3 CANOS (x2)

NAVIO de 2 CANOS (x3)

SUBMARINO (x4)

GRELHA DE ATAQUE

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