



## **Jijbent.nl: spelregels zeeslag**

Johan Brinks (Cosworth)  
Copyright 2022 Jijbent.nl

# Inhoud

<b>Spelregels zeeslag.....</b>	<b>1</b>
Doel van het spel.....	1
Plaatsen van de schepen.....	2
Schoten afvuren.....	4
Winnaar.....	6

# Spelregels zeeslag

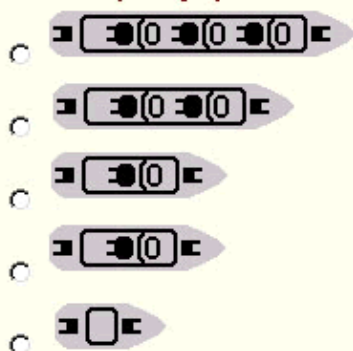
## Doel van het spel

Bij zeeslagje is het de bedoeling te ontdekken waar de vloot van je tegenspeler ligt. Dit doe je simpelweg door bommen af te vuren op de vloot van jouw tegenspeler. Om met dit spel te kunnen beginnen moet je eerst je vloot in de zee plaatsen. Dit mag horizontaal en verticaal zolang de boten elkaar maar niet direct horizontaal of verticaal raken (diagonaal mag wel). Je vloot bestaat uit 5 schepen namelijk:

- 1 Slagschip (hier heb je 5 bommen voor nodig)
- 1 Kruiser (hier heb je 4 bommen voor nodig)
- 2 Fregatten (hier heb je 3 bommen voor nodig)
- 1 Mijnevenger (hier heb je 2 bommen voor nodig)

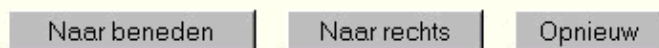
Als je net begint ziet het scherm er nog zo uit:

**Welk schip wil je plaatsen:**



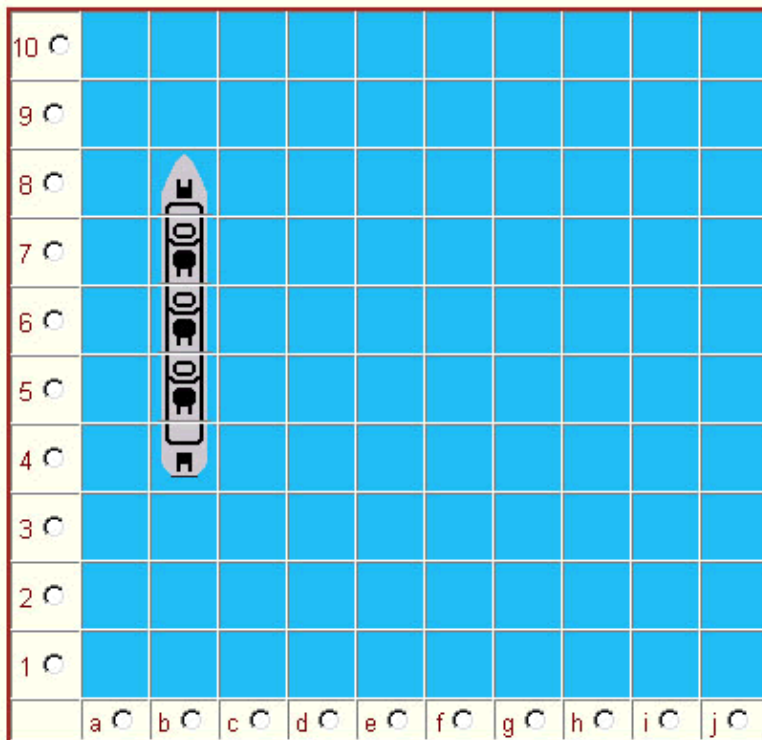
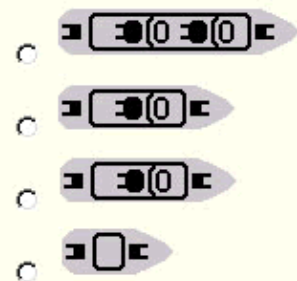
**Waar wil je het schip plaatsen?**

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j



## Plaatsen van de schepen

Om te beginnen selecteer je eerst het schip die je wilt gaan plaatsen. Als voorbeeld kiezen we maar even het slagschip. Vervolgens bepaal je waar je het schip in de zee legt. We kiezen hier even voor de horizontale rij 8 (klik op het rondje bij de 8) en de verticale rij B. Nu kies je hoe het schip gaat liggen van 8B tot 4B of van 8B tot 8F. Klik hiervoor op "naar beneden" of "naar rechts" (onder het speelveld). In de onderstaande figuur is gekozen voor "naar beneden".

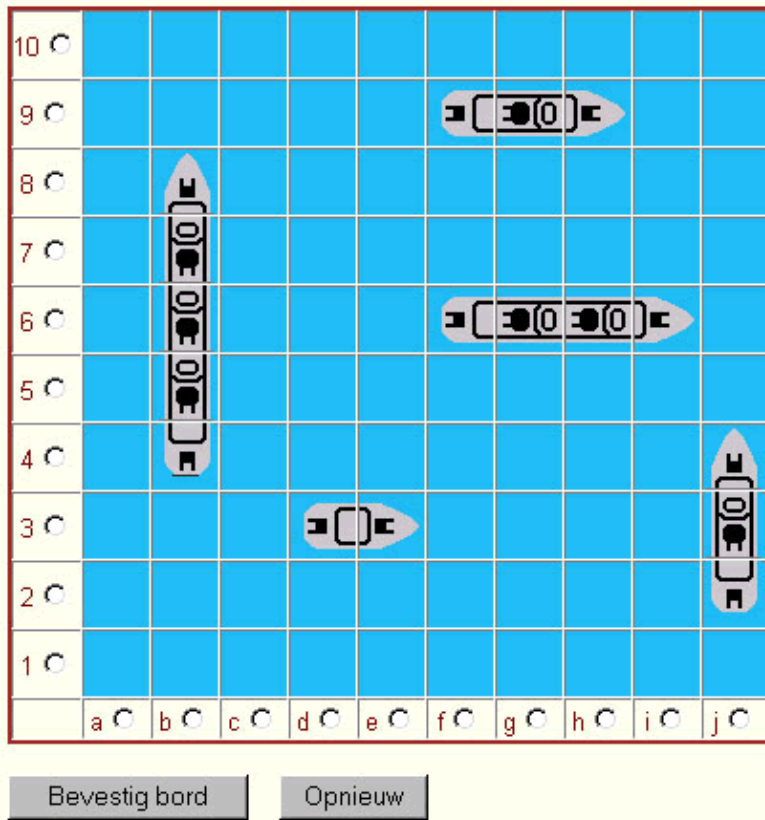


Naar beneden

Naar rechts

Opnieuw

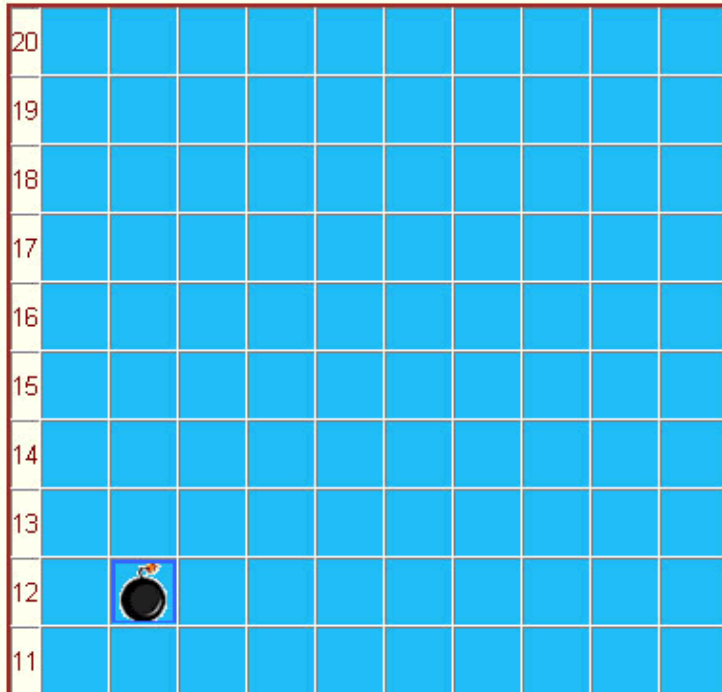
Als je per ongeluk een schip ergens hebt geplaatst waar je dit niet wilt, klik je op "opnieuw". Als je eenmaal alle schepen hebt liggen klik je op "bevestig bord". Als je alle schepen hebt liggen ziet dat er ongeveer zo uit: (uiteraard afhankelijk van waar jij je schepen hebt geplaatst).



Als je tegenspeler zijn bord ook heeft bevestigd, kan het spel beginnen.

# Schoten afvuren

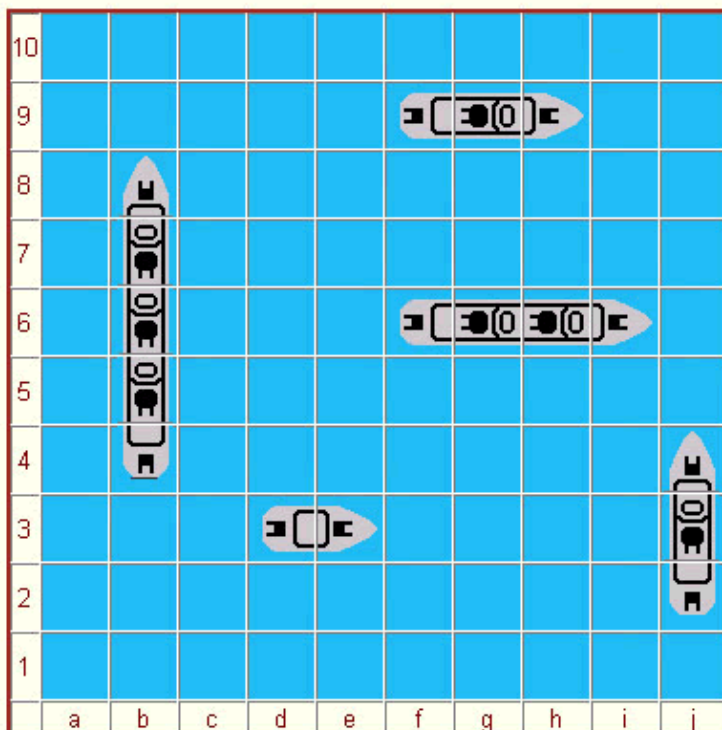
Je mag nu om de beurt een schot afvuren. Dit gaat als volgt: je ziet nu twee speelvelden. Het bovenste speelveld is het stukje zee waar de schepen van je tegenstander liggen. Het onderste speelveld is jouw stukje zee en zie je jouw vloot dus liggen. Als je tegenspeler raak schiet wordt dit hier weergegeven. Het schieten is vrij eenvoudig, je kiest het coördinaat waar jij jou schot wilt afvuren. Dit doe je door eenvoudig te klikken op het vakje in de zee waar jij dat wilt. Als voorbeeld hebben we gekozen voor vakje B12. Als je dat hebt gedaan zie je in het speelveld een bom.



Tegen: **ESpeedy** ★ (zeeslag)

Zettenlijst (<< < > >>)

1. \*



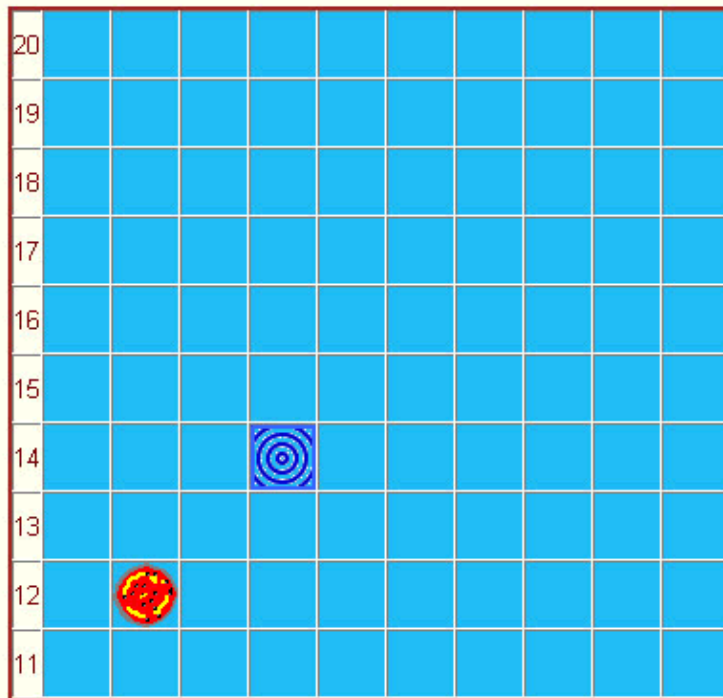
[Draai bord] spel: **70280** zet: **1.** ● ○ ●

Ik geef op

Zonder zet naar volgend spel

Heb je nu per ongeluk verkeert gegooid klik dan op "neem zet terug". Heb je wel gegooid waar je wilde, klik dan op "doe zet". Nu kun je zien of het een voltreffer was of niet. Een voltreffer wordt weergegeven als een roodgele vuurbol (B12). Een misser wordt weergegeven als een aantal blauwe golven in het water (D14). Als je tegenspeler op zijn beurt schiet, wordt dit weergegeven op het onderste speelveld. Als voorbeeld schiet hij/zij hieronder raak op jouw oorlogsschip (B7).

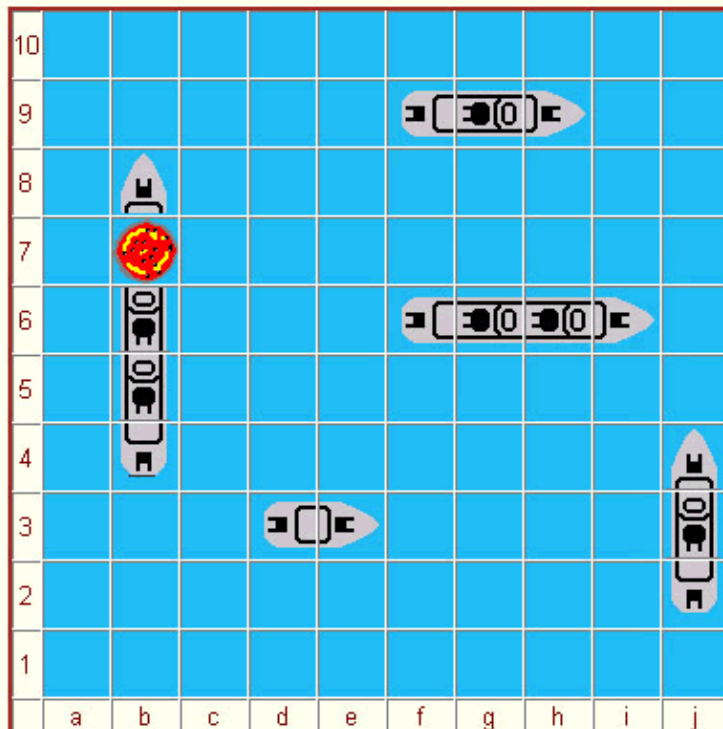
**Hieronder staat de nieuwe stelling.**



Tegen: **ESpeedy** ★ (zeeslag)

Zettenlijst (<< < > >>)

1. b12 b7 2. d14



[Draai bord] spel: **70280** zet: 2. ● 1 ● 1

Ga direct naar volgend spel

## Winnaar

De speler die als eerste alle schepen van de tegenspeler heeft laten zinken, wint het spel.

Auteur: Johan Brinks (Cosworth).