

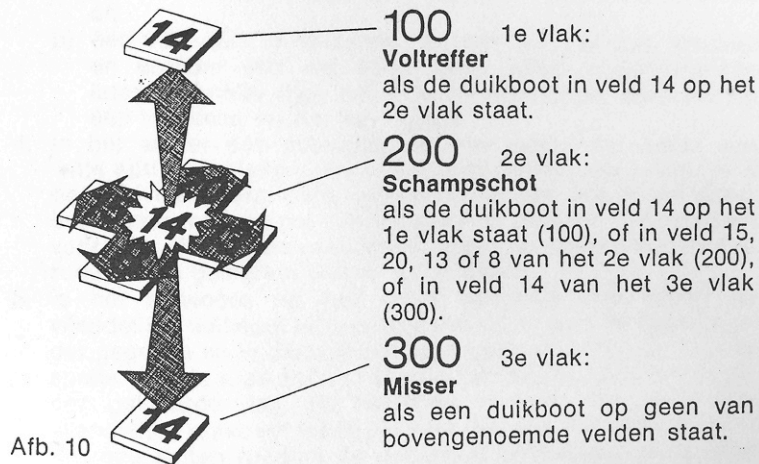
6. De spelers plaatsen hun 3 duikboten zodanig dat de tegenpartij dit niet ziet in het onderwatergebied (de 3 vlakken) onder de thuishaven van de tegenstander. Er kan een duikboot op ieder vlak worden gezet, of alle 3 op één vlak of elke andere opstelling. Als een onderzeeboot eenmaal is geplaatst, mag deze tijdens het spel niet meer worden verzet.
7. Beide spelers leggen hun mijn op een van de velden van het eerste vlak (waarop „100” staat). De mijn mag niet samen met een duikboot op één veld worden gelegd en ook niet op een veld precies boven een duikboot.

De spelers moeten op een briefje het nummer van het veld noteren, waarop de mijn is gelegd en dit zó leggen, dat de tegenstander het niet kan zien. Men moet alleen dan het briefje laten zien, wanneer het bewijs voor de positie van de mijn moet worden getoond (zie ook spelregels bij „mijn”).

Spelregels

1. De speler met de rode vloot begint, daarna wordt om beurten verder gespeeld. Elke beurt bestaat uit de verplaatsing van een zeeschip. Daarbij kan gelijktijdig soms een dieptebom worden afgevuurd of een torpedo gelanceerd.
2. De schepen varen hun thuishaven uit, vanaf een van de 4 (met pijlen aangegeven) plaatsen.
3. Een speler kan, als hij aan de beurt is, met zijn schip, 1, 2 of 3 velden oprukken. Een schip mag voorwaarts, achteruit, zijwaarts of diagonaal worden verplaatst, of zelfs in een combinatie van deze mogelijkheden.
4. Op het eind van een beurt kan de speler zeggen:
 - a) dat hij géén dieptebom wil werpen,
 - b) dat hij een dieptebom precies op een veld wil werpen dat recht onder zijn schip ligt,
 - c) dat hij óf a óf b doet **en bovendien** een torpedo van één van zijn duikboten op één van de zeeschepen van zijn tegenstander wil afvuren.
5. Een schip moet een stift aan boord hebben, om een dieptebom te kunnen werpen. Als een speler zo'n bom afwerpt, neemt hij een stift uit zijn schip, noemt het getal van het veld waarop zijn schip ligt, en vervolgens het vlak (100, 200 of 300) waarin de bom zal exploderen. Voorbeeld: Nummer 14 op het 2e vlak (200).
6. Als een speler een dieptebom heeft afgeworpen, moet de tegenstander, nadat deze het explosiegebied rond zijn duikboten heeft gecontroleerd, het resultaat bekend maken. Dat kan zijn:
 - a) een **voltreffer** - als één van zijn duikboten precies in het aangegeven veld en op het aangegeven vlak (100, 200 of 300) ligt. De duikboot is dan tot zinken gebracht.
 - b) een **schampschot** - als een van zijn duikboten in een van de (vier) aan het explosiegebied grenzende velden ligt. Een aangrenzend veld ligt noord, zuid, oost of west, maar **nooit diagonaal**. Een **schampschot** is het ook, wanneer het nummer van het veld gelijk is met dat van de duikboot, maar de duikboot ligt in het **vlak** er direct boven of onder. Hierdoor wordt de positie op een van de zes mogelijke velden beperkt.
 - c) **misser** - als géén van de hierboven omschreven mogelijkheden zich voordoet.

Voorbeeld: (zie afb. 10). Dieptebommen afgeworpen op 14 - 2e vlak (200).



7. Als een dieptebom een **schampschot** is op meer dan één duikboot, moet het als
 - a) **schampschot op 2 duikboten, of eventueel als**
 - b) **schampschot op 3 duikboten worden gemeld.**
8. Bij iedere afworp van een dieptebom wordt een stift uit het schip genomen. Een schip zonder bommen kan niet meer vuren en moet opnieuw geladen worden. Om een schip opnieuw te laden (met een oorspronkelijk aantal bommen), moet het zo snel mogelijk weer in de thuishaven worden gebracht via de gebruikelijke speelbeurten (1, 2 of 3 velden). Als het in de thuishaven is, kan het opnieuw worden geladen. De haven mag pas bij de **volgende speelbeurt** weer worden verlaten.

9. Het schip dat bij die volgende beurt de thuishaven pas weer verlaat, moet dat doen uit één der met pijlen aangeduide velden. Het behoeft dus niet beslist vanaf het punt te vertrekken, waar het was geland.

Afvuren van Torpedo's

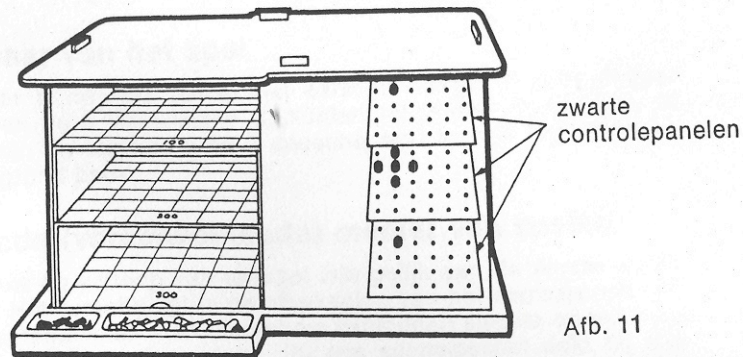
1. Als een speler met zijn zeeschip een beurt heeft gespeeld en al of niet een bom heeft afgeworpen, dan kan hij daarop aansluitend vanaf één van zijn duikboten een torpedo lanceren wanneer aan de volgende voorwaarden wordt voldaan: (de torpedo-banen zijn rechte lijnen, die op het bovenste spelbord zijn aangegeven met zwarte torpedo's). De duikboot moet op een van de velden van de torpedo-banen gelijk liggen met het zeeschip waarop wordt gevuld, waarbij het niet uitmaakt op welk vlak (100, 200 of 300) de duikboot zich bevindt.
2. Als aan deze voorwaarden is voldaan en de speler een torpedo wil afvuren, maakt hij bekend welk zeeschip hij als doelwit op zijn torpedo-baan wil treffen en draait vervolgens aan de torpedo-pijl op de schijf. Als de torpedo-punt op **voltreffer** blijft staan, is het schip gezonken en wordt dan uit het spel genomen. Blijft de pijl op **misser** staan, dan gebeurt er niets.
3. Als er 2 of 3 duikboten op één torpedo-baan liggen, kan iedere duikboot een torpedo lanceren.
4. Als 2 of 3 zeeschepen op dezelfde torpedo-baan liggen, moet de kapitein van de duikboot eerst bekendmaken, op welk schip hij het gemunt heeft.

Opmerking:

Het is niet raadzaam, torpedo's te lanceren, wanneer de vurende duikboot dicht bij het te treffen zeeschip ligt, want door het aangeven van de torpedo-baan weet de tegenstander, dat de duikboot op deze baan moet liggen, hetgeen een duidelijke verkleining van de positie-mogelijkheden betekent.

Het noteren van dieptebommen

1. De drie zwarte controlepanelen aan de rechterkant van de speler dienen voor het noteren van de schoten, het opstellen van een strategie (krijgsplan) en het vermijden van herhaling van dezelfde schoten.
2. Als een speler een schot aankondigt dan haalt hij een witte stift uit het vurende schip en steekt deze in het controlepaneel van het beschoten vlak en wel in het veld dat hij tevoren aangekondigd heeft.
3. Als hierop het antwoord van de tegenstander **misser** is, steekt de speler (zie afb. 11):



- a) witte stiften in de vier velden (noord, oost, zuid en west) in hetzelfde controlepaneel rondom het witte explosieveld en
 - b) één witte stift in hetzelfde nummer van het vlak erboven en eronder (als dat kan). Deze witte misshot-stiften laten de speler zien, dat er geen vijandelijke duikboot op één van deze velden kan liggen.
4. In het echter een **schampschot** dan steekt de speler een witte stift in het explosieveld en rode stiften, als onder nr. 3 beschreven (noord, oost, zuid, west) en ook één in het direct beschoten veld van het vlak erboven en eronder. Dat betekent voor hem, dat er een vijandelijke duikboot op één van de met rode stiften gemerkte velden moet liggen.
 5. Is het antwoord op het schot **voltreffer** dan wordt de vijandelijke duikboot uit het spel genomen, aan de tegenstander gegeven en in diens thuishaven geplaatst. De succesvolle speler ruilt de rode stift in het veld van de voltreffer om tegen een gekleurde vlag. Dit herinnert er later aan, waar een vijandelijke duikboot heeft gelegen. Na een voltreffer worden de rode stiften rondom de gezonken onderzeeër door witte vervangen, om aan te geven, dat er geen vijandelijke duikboten in deze omgeving meer kunnen zijn.

De Mijn

1. Wanneer een speler bij een spelbeurt met zijn schip op het cijfer komt, waarop de vijandelijke mijn ligt, is het schip verloren nog voor hij een dieptebom kan afwerpen. Schip en mijn worden uit het spel genomen. De plaats van de mijn moet met het briefje - dat aan het begin van het spel werd ingevuld en geheim gehouden - worden aangegeven.
2. De speler, die door een mijn een schip verliest mag daarna nog een torpedo van één van zijn duikboten afvuren, voordat de tegenstander weer aan de beurt is.

Winnaar van het spel

Winnaar is degene, die er het eerst in slaagt, òf door dieptebommen de 3 vijandelijke duikboten tot zinken te brengen òf met mijn en torpedo's de 3 zeeschepen van zijn tegenstander in de grond boort.

Tweede (vereenvoudigde) manier van spelen

Opbouw en verloop van dit spel zijn gelijk aan de eerste speelwijze. Het verschil ligt in de afbakening van het explosieveld van de dieptebommen. Een dieptebom explodeert slechts op het vlak, waarop deze is afgeworpen. Bij een schampschot dekt hij alle aangrenzende velden, met inbegrip van de diagonalen van het beschoten veld, af.

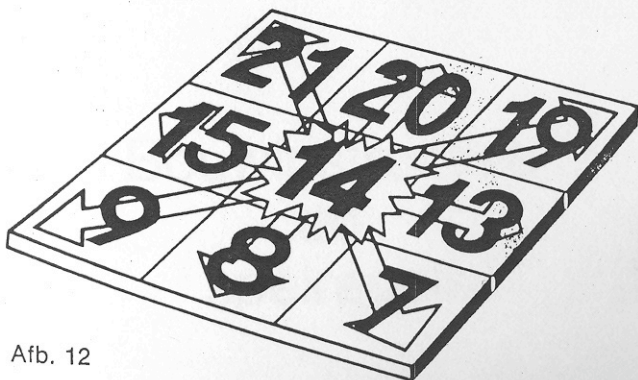
Voorbeeld: Dieptebom wordt op veld 14 van het tweede vlak afgeworpen.

Als er een duikboot in veld 14 op het tweede vlak ligt - voltreffer.

Als er een duikboot op de velden 7, 8, 9, 13, 15, 19, 20 of 21 op het tweede vlak ligt - schampschot.

Als de duikboot in geen van de genoemde velden ligt - misser (zie afb. 12).

Bij een **schampschot** echter bestrijkt de dieptebom ook alle aangrenzende velden, zowel horizontaal, verticaal als diagonaal.



Afb. 12