

Bimaru

Finden Sie die vorgegebene Anzahl Schiffe.

- Die Nummer am Ende jeder Zeile oder Spalte sagt Ihnen, wie viele Felder durch Schiffe besetzt sind.
- Schiffe dürfen sich nicht berühren, weder horizontal oder vertikal, noch diagonal. Das heisst, jedes Schiff ist vollständig von Wasser umgeben, sofern es nicht den Rand des Spielfeldes berührt.



Bimaru

Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken». Gefragt sind aber keine Scharfschützen, sondern einzig und allein Ihr Scharfsinn.

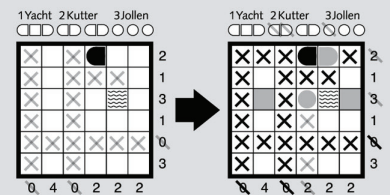
Die Regeln

Finden Sie die zehn Schiffe. Dabei gilt:

- Die Nummer am Ende jeder Zeile oder Spalte sagt Ihnen, wie viele Felder durch Schiffe besetzt sind.
- Schiffe dürfen sich nicht berühren, weder horizontal oder vertikal, noch diagonal. Das heisst, jedes Schiff ist vollständig von Wasser umgeben, sofern es nicht den Rand des Spielfeldes berührt.
- Es werden folgende Symbole verwendet:
 - ☐ Wasser
 - Heck/Bug
 - Jolle
 - Mittelstück

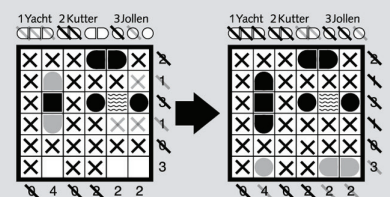
Beispiel

- Markieren Sie 0-Zeilen und 0-Spalten als Wasser.
- Zeichnen Sie um die Schiffe herum das Wasser ein.
- Erste Schiffe können Sie danach bereits platzieren.
- Volle Zeilen und Spalten streichen.



- Jetzt gibt es nur noch eine Möglichkeit, wo sich die Yacht befinden kann.

- Streichen Sie gefundene Schiffe ab.



◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer