SJØSLAG / BATTLESHIP

MATEMATISK KOORDINATUTGAVE (X, Y)

FLÅTEOVERSIKT

1× Hangarskip (5 ruter)
1× Krysser (4 ruter)
2× Destroyere (3 ruter)
2× Jagerer (2 ruter)

Plassering:
Plasser flåten hemmelig (loddrett/vannrett). Skip kan ikke overlappe eller berøre hverandre (heller ikke diagonalt).

REGLER & SPILLEGANG

- Dere bytter på å avfyre **3 skudd** per tur.
- Oppgi koordinat som **(x, y)**, f.eks. (4, 7) hvor 4 er på x-aksen og 7 er på y-aksen.
- Motstanderen svarer ærlig om det er **Treff X** eller **Bom •**.
- Når alle ruter til et skip er truffet, må motstanderen melde at skipet er **senket** (f.eks. "Du senket jageren min!").
- Spillet er over når en spiller har senket alle motstanderens skip.

MIN FLÅTE — DITT EGET BRETT

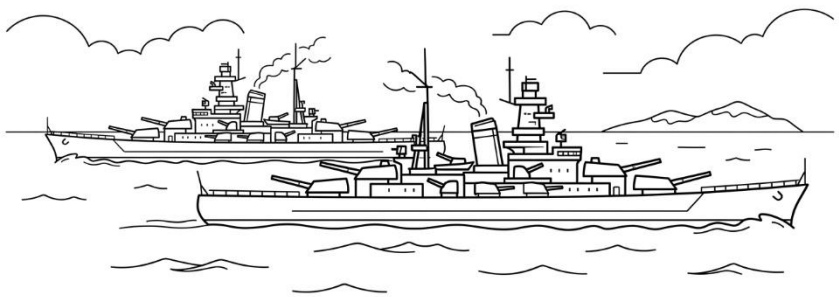
Tegn inn dine egne skip her. **X** =Treff • = Bom
Marker motstanderens skudd på deg:

y \ x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										

SKYTEFELT — MARKERINGSBRETT

Marker dine egne skudd her:

y \ x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										



© 2026 Realfagslærer Bjørn | https://numerus.realfagside.no