

**Jugadores:** 4 (dos equipos de dos jugadores cada equipo: Equipo1 y Equipo2)

**Objetivo:** hundir la flota enemiga.

### Material

Reglas del juego

Tablero con enunciados de las identidades notables (1 para mesa compuesta con 4 jugadores)

Tablero con celdas en blanco (2 para cada mesa, uno para poner los barcos del equipo y otro para hundir la flota enemiga)

Fichas para poner los barcos en las casillas o se marcan en el tablero en blanco con un triángulo en las casillas correspondiente

Moneda para lanzar y empezar el turno

Bolígrafos rojo u azul

### Barcos

3 barcos de 2 casillas (submarinos)

2 barcos de 3 casillas (portaaviones)

1 barco de 4 casillas (Acorazado)

### Jugando:

- Cada equipo coloca sus barcos en las casillas del tablero (*Cada equipo tiene su propio tablero*). El tablero de un equipo no puede ser visto por el otro equipo.
- Se lanza una moneda para empezar la partida. **Al inicio** el equipo que empieza dice las coordenadas que desea atacar (*una letra entre la A y F; un número entre el 1 y 10*).
- Si en las coordenadas **se encuentra un barco** o parte de él, entonces el barco recibe el daño (resuelve la igualdad notable), si es correcta el equipo da una nueva coordenada, así hasta que lo hunda o se encuentre agua que pierde el turno.
- Si en las coordenadas **no se encuentra un barco**, entonces el otro equipo dice "AGUA" y habrá fallado el tiro.
- Cuando un barco ha recibido daños en cada casilla que ocupa, entonces el barco se habrá **hundido**. El otro equipo debe decir "BARCO HUNDIDO".
- Todas las coordenadas **se marcan en el tablero**, para que no se repitan. Cuando es una coordenada es un ataque del equipo se coloca **la solución de la identidad notable**.
- **Gana** el equipo que hunda primero los 6 barcos de su enemigo.