

Gewinnen Sie Millionen:

Spielanleitung

Die eigenen Schiffe werden links beim Admiral markiert. Die Schiffe der Piraten sind nicht zu sehen, und die Piraten sehen auch keine Schiffe des Admirals.

Das Schlachtfeld mißt 10 x 10 Kästchen.

Versenkt werden können

- ein Schlachtschiff (4 Kästchen)
- zwei Kreuzer (3 Kästchen)
- drei Boote (2 Kästchen)

Gehoben werden können

- 4 Schätze (1 Kästchen)

Die eigenen Schiffe werden mit einem X eingetragen, haben keine Winkel und sind mindestens von einem freien Kästchen Wasser umgeben, außer am Rand. **Die** Schätze **werden** durch ein O markiert.

Die Zielansage erfolgt mittels der Koordinaten. Bei Treffern wird ein Plus (+) bei den Piraten markiert, bei Volltreffern (Schätze) ein dicker schwarzer Punkt (**?**) und bei Löchern im Wasser einer kleiner Punkt (.) oder Schrägstrich (/). "Treffer" wird durch den Piratenchef ohne weitere Zusätze angesagt, "**versenkt**" wenn es das letzte Kästchen des **angeschossenen Piratenschiffes war**. Volltreffer **werden** mit "Schatz gehoben" und Wasserlöcher mit "Platsch", "Quatsch" o.ä. kommentiert.

Ein **Treffer** berechtigt zu einer, ein Volltreffer zu zwei erneuten Zielansagen, ansonsten wechselt die Zielansage.

Gewonnen hat der, der alle Piratenschiffe als Erster versenkt hat.

Wird ein Piraten-Schlachtschiff in ununterbrochener Folge versenkt, geht ein Piraten-Boot sofort gleichzeitig unter, muss also "geopfert" werden. Sind die Piratenboote bereits versenkt, muss ein Piraten-Schatz verraten werden mit einer erneuten Zielansage für den Admiral, ansonsten wechselt die Zielansage.

Na denn, Ahoi und volle Fahrt voraus !

Ähnlichkeiten **oder** Verwechslungen mit wirklichen Verhandlungen um Millionen sind keinesfalls zufällig. Für wirkliche Verhandlungen fragen Sie besser uns, sonst direkt Ihr Gegenüber. Viel Glück.

Kröger & Kollegen

Betriebswirtschaftliche Beratung
Hermann-Josef Kröger, (MBA Krems)

Glockengießerwall 26
D-20095 Hamburg

Tel. +49 (0)700 - 22 88 44 22
Fax +49 (0)700 - 22 88 44 11