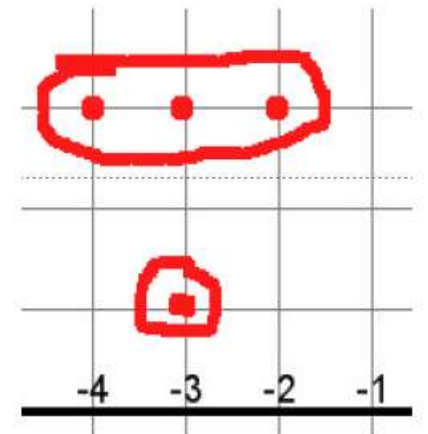


## BATALLA NAVAL EN COORDENADAS CARTESIANAS

El juego consiste en imitar el conocido juego de los barcos, pero usando las coordenadas cartesianas. Cada jugador dispone de una hoja con cuadros con ejes de coordenadas, uno para anotar los disparos realizados y otro para reflejar los disparos recibidos.

Cada jugador debe situar los siguientes “barcos”, de forma que no se solapen:

- **Portaaviones:** 1 barco de 4 puntos.
- **Acorazados:** 2 barcos de 3 puntos.
- **Destruyores:** 3 barcos de 2 puntos.
- **Fragatas:** 4 barcos de 1 punto.



Una vez situada la flota de cada jugador, por turnos van realizando sus “disparos”. Para ello el jugador indica las coordenadas de un punto donde piensa que está situado un barco. A continuación, el contrincante sitúa en su cuadrante el punto indicado y lo marca, indicando:

- **AGUA:** Si en el punto no hay una embarcación.
- **TOCADO:** Si en el punto hay una parte de una embarcación.
- **HUNDIDO:** En el caso de acertar en una embarcación de un punto, o bien ser el último punto intacto, se indicará **TOCADO Y HUNDIDO** para indicar al otro jugador que no hay más restos de esa embarcación.

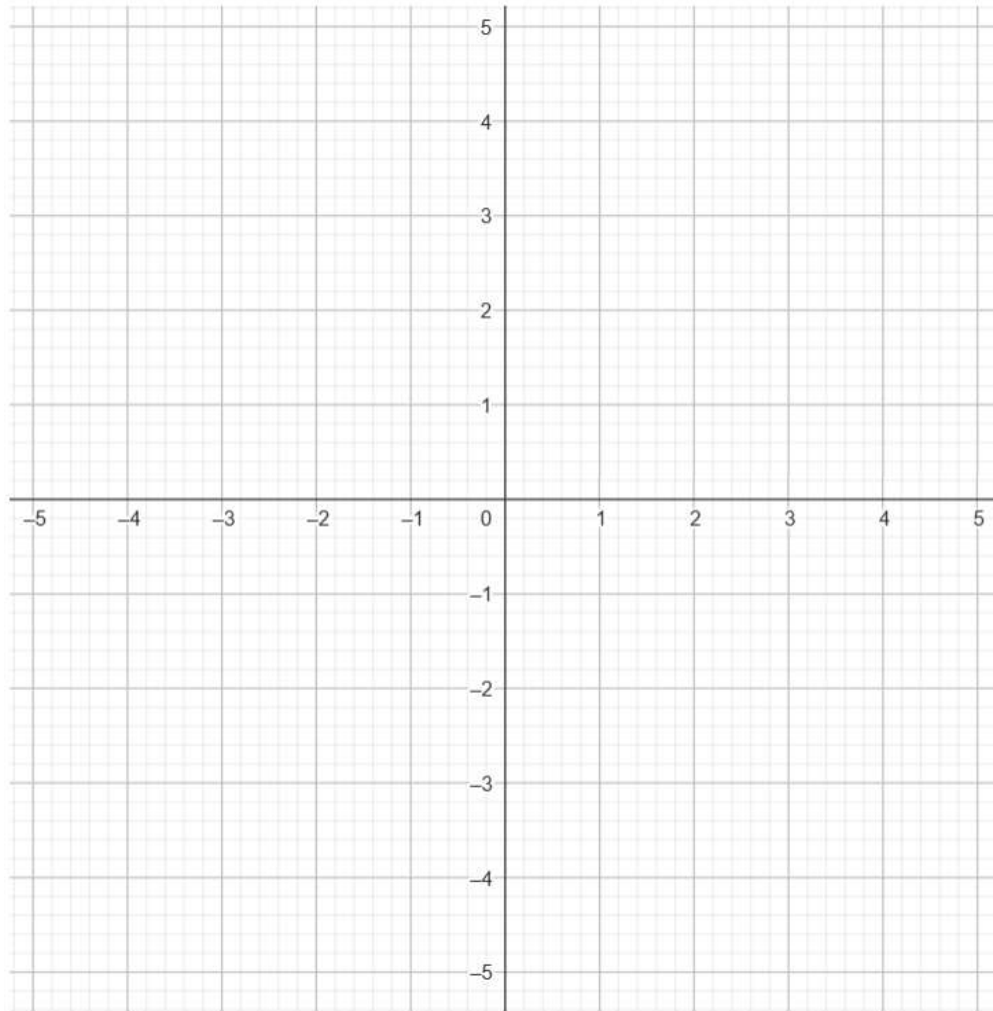
A continuación, el oponente pasa a realizar su disparo. Gana la partida aquel que consiga “hundir” toda la flota del oponente.



Sea cual sea el resultado del disparo, cada jugador deberá anotar en su cuadrante el resultado del mismo para poder llevar la cuenta y no repetir disparos.

**IES RICARDO MELLA**  
**MATEMÁTICAS - 2º ESO - 24/25**

**ZONA PARA SITUAR TUS DISPAROS**



**ZONA PARA COLOCAR LOS BARCOS**

