



- Jeder Spieler hat sein Feld und darf noch 9 Zielpunkte markieren.
- Der jüngere Spieler beginnt und darf mit einem schwungvollen „Strich“, ausgehend von einem eigenen Punkt (Start ist das Fadenkreuz) ins gegnerische Feld „schießen“  
Wurde das Ziel getroffen, gilt es als versenkt, und darf nicht mehr als Ausgangspunkt verwendet werden!
- Für besonders geschickte Piraten gilt, über die Insel kann nicht geschossen werden!
- Gewinner ist, wer am Schluss noch ein oder mehrere Schiffe übrig hat.

