

1. Jeder Spieler bzw. jede Spielgruppe bekommt ein Spielbrett mit zwei Spielfeldern. Auf dem oberen notiert man die abgegebenen Schüsse, auf dem unteren die gegnerischen Treffer. Es spielen jeweils zwei Spielgruppen gegeneinander, wobei entweder die Gruppen 1/2 oder die Gruppen 3/4 gegeneinander antreten.
2. Alle Schiffe, also Fachbegriffe, liegen waagrecht oder senkrecht. Die Begriffe werden immer vorwärts notiert. Die Schiffe stossen nicht direkt aneinander. Umlaute wie ü, ö, ä sind als solche notiert. Das ß ist als doppeltes s geschrieben.
3. Der jüngste Spieler einer Spielgruppe beginnt. Er benennt ein Kästchen (z.B. A3). Liegt in diesem Feld ein „Schiff“, gibt die Gegenpartei den getroffenen Buchstaben preis.
4. Nach jedem Treffer darf die entsprechende Partei entweder noch einmal „schiessen“ oder den getroffenen Begriff erraten. Wird der Begriff richtig erraten, muss er von der angreifenden Partei definiert und mit einem Beispiel erklärt werden. Dazu darf 30 Sekunden nachgedacht bzw. im Team 30 Sekunden beraten werden.

Wird beispielsweise der Begriff „Energieeffizienz“ „erschossen“, dann muss die Gruppe definieren, dass es dabei um ein günstiges Verhältnis zwischen Energieaufwand und Nutzen handelt.

Als Beispiel könnte zum Beispiel die energetische Gebäudesanierung oder Energieerzeugung im KWK-Verfahren genannt werden.

5. Punkte werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

a) Der Begriff wird zusammen mit einem Beispiel richtig erklärt:	10 Punkte
b) Der Begriff wird ohne Beispiel richtig erklärt:	5 Punkte
c) Der Begriff wird nur mit einem Beispiel richtig erklärt:	3 Punkte
d) Der Begriff wird nicht richtig erklärt:	0 Punkte

In den Fällen a) bis c) darf die jeweilige Partei weiter „schiessen“. Wird der Begriff falsch erklärt, falsch erraten oder verfehlt, ist das andere Team an der Reihe.

6. Ungeklärte Begriffe werden notiert und nach dem Spiel mit der Klasse besprochen.
7. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Team alle Schiffe versenkt hat.
8. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.