**SZÓTORPEDÓ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | **J** |
| **1** | E |  |  |  |  |  |  | N |  | B |
| **2** | N |  |  |  |  |  |  | A |  | I |
| **3** | E |  |  |  |  |  |  | P |  | O |
| **4** | R | B | I | O | D | Í | Z | E | L | A |
| **5** | G |  |  | X |  |  |  | N |  | L |
| **6** | I |  |  | I |  |  |  | E |  | K |
| **7** | A |  |  | G |  |  |  | R |  | O |
| **8** | F |  |  | É |  |  |  | G |  | H |
| **9** | Ű |  |  | N |  |  |  | I |  | O |
| **10** |  |  |  |  |  |  |  | A |  | L |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | **J** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **8** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **10** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

A játék menete:

A játékosoknak egy betű és egy szám kombinációjával kell megadni a koordinátákat.

Az ellenfél táblájába írjuk be a fogalmakat. Az üres tábla pedig „saját” használatú. (Klasszikus torpedójáték) Ha az ellenfél koordinátája betalál, akkor eláruljuk a mezőben olvasható betűt. Ha nem talál, akkor áthúzzuk a cellát…stb.

A megoldás szavai a Szitakötő 39. sz. 22. oldalán található. A növények energiája c. cikkből valók.