	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
A	P				Z		C	H					T		S				I			Y		S		Ę						
B	D				Ć		I		B		Ż			I	.																	
C	B		G		Z				E	S	Z			Ł		W		N		S	Z			H		S					C	H
D	I		U			Y			Ł		N		S		C			I			K			I								
E	W		B			O			E		J			O		N			P			K			E			Z			O	,
F	Ż			E		O		D			U		C	Z			I		K			C	I			A	.					

ZASADY GRY

1. Pola z literami określamy tak jak w grze w okręty np. na polu A13 znajduje się litera T, na polu D21 litera K …
2. Za każdą odgadniętą samodzielnie literę przeciwnik „płaci” żetonem. Za każdą podpowiedzianą literę przeciwnik daje 3 żetony.