GB © 2018 Hasbro. All Rights Reserved. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Australia Ltd., Level 4, 67-71 Epping Road, Macquarie Park, NSW 2113, Australia. Tel.: 1300 138 697. Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. Tel.: 0508 828 200. Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. Tel 00800 22427276. Consumer_affairs@hasbro.co.uk
Please retain this information for future reference.
Colours and contents may vary from those shown.

www.hasbro.co.uk MADE IN IRELAND

FR © 2018 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tel.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr
Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr www.hasbro.be
FABRIQUÉ EN IRLANDE

DE © 2018 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
D A CH Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.hasbro.ch
MADE IN IRELAND

E © 2018 Hasbro. Todos los derechos reservados. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251.
Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es
Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es FABRICADO EN IRLANDA

P © 2018 Hasbro. Reservados todos os direitos.
Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3.
Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia).
NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377.
E-mail: consumidor@hasbro.es
Por favor, guarde estas informações para futura referência.
As cores e os componentes podem diferir dos indicados na caixa.

www.hasbro.pt FABRICADO NA IRLANDA

I © 2018 Hasbro. Tutti i diritti riservati.
Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Rappresentato da: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). Numero verde: 800827156 hasbroitaly.assistenza@hasbro.it. Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento. I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbrogaming.it FABBRICATO IN IRLANDA

NL © 2018 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entrée 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl. Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl www.hasbro.be
VERVAARDIGD IN IERLAND

S © 2018 Hasbro. Med ensamrätt. Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representerad av: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. 020 79 43 91 hasbrodk@hasbro.dk Behåll den här informationen för framtida bruk. Färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild.

www.hasbro.se TILLVERKAT I IRLAND

DK © 2018 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt. Produceret af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Repræsenteret af: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. 43 27 01 01 hasbrodk@hasbro.dk Opbevar disse oplysninger som reference. Farver og indhold kan variere fra det illustrerede.

www.hasbro.dk FREMSTILLET I IRLAND

N © 2018 Hasbro. Med enerett. Produsert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representeres av: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. 800 100 31 hasbrodk@hasbro.dk. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk. Farger og innhold kan variere i forhold til det som vises på bildet.

www.hasbro.no PRODUSERT I IRLAND

FIN © 2018 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään. Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Edustaja: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. (09) 5259 1173 hasbrodk@hasbro.dk. Säilytä nämä ohjeet myöhempää käyttöä varten. Värit ja yksityiskohdat voivat poiketa kuvasta.

www.hasbro.fi VALMISTETTU IRLANNISSA

GR © 2018 Hasbro. All Rights Reserved.
Κατασκευάζεται από: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Εξουσιοδοτημένος Αντιπρόσωπος: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Εξυπηρέτηση Καταναλωτών: HASBRO ΕΛΛΑΣ ΑΕ, Δελφών 1 & Λεωφ. Κηφισίας 364, Χαλάνδρι, ΤΚ 15233, Αθήνα – Ελλάδα ΤΗΛ: 0030-210-6141480. Παρακαλούμε φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική σας αναφορά. Χρώματα και περιεχόμενο μπορεί να διαφέρουν από αυτά που εμφανίζονται.

www.hasbro.gr
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΙΡΛΑΝΔΙΑ

PL © 2018 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Reprezentowane przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Al. Jana Pawła II 23, 00-854 Warszawa, Polska.
☎ 800-190880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk.
Prosimy zatrzymać tę informację na przyszłość.
Kolory i zawartość mogą różnić się od pokazanych na rysunkach.

www.hasbrogaming.pl
WYPRODUKOWANO W IRLANDII

HU © 2018 Hasbro. Összes jog fenntartva. Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Képviselő: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Információ: Hasbro Magyarország Kft., Budapest, Népfürdő utca 22., 1138, tel.: +36 1 271 0119 Email: info@hasbro.hu Kérjük, hogy jövőbeni hivatkozásra őrizze meg ezt az információt. A színek és a formák a képtől eltérhetnek.

www.hasbro.hu
SZÁRMAZÁSI HELY: ÍRORSZÁG

TR © 2018 Hasbro. Tüm hakları saklıdır.
Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre. ☎+41 324210800. Temsilci Firma Bilgileri: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye
☎+90 2164229010. info@hasbro.com.tr
Lütfen ileride başvurmak için bu bilgileri saklayınız.
Renkler ve içerik gösterilenden farklı olabilir.

www.hasbro.com.tr
www.hasbrokutuoyunlari.com
İRLANDA'DA ÜRETİLMİŞTİR

CZ © 2018 Hasbro. Všechna práva vyhrazena. Vyrábí: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Služba zákazníkům: Hasbro Czech, s.r.o, Hvězdova ulice 1716/2B – City Tower Praha 4, 140 78, Česká republika. infocz@hasbro.co.uk. Tyto informace uschovejte pro pozdější použití. Barvy a obsah se mohou od zobrazených lišit.

www.hasbrohry.cz VYROBENO V IRSKU

SK © 2018 Hasbro. Všetky práva vyhradené.
Vyrába: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Služba zákazníkom: infocz@hasbro.co.uk. Výrobok sa môže líšiť od ilustrácií na obale farebnosťou aj obsahom. Tieto informácie uschovajte pre možnú potrebu v budúcnosti.

www.hasbro.com VYROBENÉ V ÍRSKU

RO © 2018 Hasbro. Toate drepturile rezervate. Produs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Detalii de contact pentru consumatori: Hasbro Romania S.R.L.
Email: consumator@hasbro.co.uk Vă rugăm să păstrați aceste informații pentru referințe ulterioare. Culorile și conținutul pot varia față de cele indicate pe ambalaj.

www.hasbro.com FABRICAT ÎN IRLANDA

RU © 2018 Хасбро. Все права защищены.
Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария. Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Россия, Московская область, г. Химки, ул. Панфилова, вл. 21, стр.1. Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год). Игра. Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений. Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

www.hasbro.ru www.hasbrogames.ru
СДЕЛАНО В ИРЛАНДИИ

BG © 2018 Hasbro. Всички права запазени.
Производител: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Представител: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Контакти за информация на потребителите: Hasbro Romania S.R.L. Email: consumator@hasbro.co.uk.
Моля, запазете упътването за бъдеща употреба. Цветовете и съдържанието може да се различават от показаните тук.

ПРОИЗВЕДЕНО В КИТАЙ ПРОИЗВЕДЕНО В ИРЛАНДИЯ

HR © 2018 Hasbro. Sva prava pridržana.
Proizvođač: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastupnik: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Preporučamo da pakiranje sačuvate za buduće potrebe.
Boje i sadržaj mogu se razlikovati od prikazanih.

PROIZVEDENO U IRSKOJ

LT © 2018 Hasbro. Visos gamintojo teisės yra saugomos.
Gamintojas: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Atstovas: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Rekomenduojame išsaugoti šią pakuotę. Produkto sudėtis ir spalvos gali skirtis nuo parodytų paveikslėliuose.

www.anvol.lt PAGAMINTA AIRIJOJE

SLO © 2018 Hasbro. Vse pravice pridržane.
Proizvajalec: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastopnik: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL
Priporočamo vam, da embalažo shranite za morebitno prihodnjo uporabo. Barve in vsebina lahko odstopajo od prikazanih na sliki.

www.hasbro.com NAREJENO NA IRSKEM

UKR © 2018 Hasbro. Всі права захищені. Виготовлено: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Представник: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Ми рекомендуємо, щоб ви зберегли цю упаковку. Кольори та вміст можуть відрізнятися від вказаних на ілюстрації.

ЗРОБЛЕНО В ІРЛАНДІЇ

AR
هاسبرو 2018©.جميع الحقوق محفوظة. مصنعة من قبل:
شركة هاسبرو إس إيه، شارع رو إميل- بويشا 31 ,2800 ديلمونت سويسرا. ممثلة من قبل
هاسبرو، دي انتري 240، 1101 EE أمستردام، هولندا
هاسبرو أستراليا المحدودة، المستوى 4، 67 - 71 طريق ابينغ، ماكواري بارك، إن إس ويلز 2113، أستراليا. ت:.130038697
هاسبرو إن زد (أحد أفرع هاسبرو أستراليا المحدودة)، 221 طريق ألباني السريع، أوكلاند، نيوزيلندا. هاتف: 0508828200. يرجى الإحتفاظ بهذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل. الألوان والمحتويات قد تختلف عن تلك المعروضة خدمات المستهلك: هاسبرو المملكة المتحدة المحدودة، صندوق بريد: 43 نيوبورت إن بي 19 4 واي دي، المملكة المتحدة هاتف: .0080022427276

صنع في الصين

0219**A3264**EU6

HASBROGAMING.COM



GB 2 | S 16 | HU 28 | BG 40
F 4 | DK 18 | TR 30 | HR 42
D 6 | N 20 | CZ 32 | LT 44
E 8 | FIN 22 | SK 34 | SLO 46
P 10 | GR 24 | RO 36 | UKR 48
I 12 | PL 26 | RU 38 | AR 50
NL 14

GB ADULT ASSEMBLY REQUIRED.

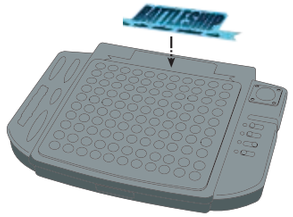
CONTENTS

2 portable battle cases | 10 plastic ships | 73 red "hit" pegs
168 white "miss" pegs | label sheet

OBJECT

Sink your opponent's fleet of five ships before your opponent sinks yours.

THE FIRST TIME YOU PLAY

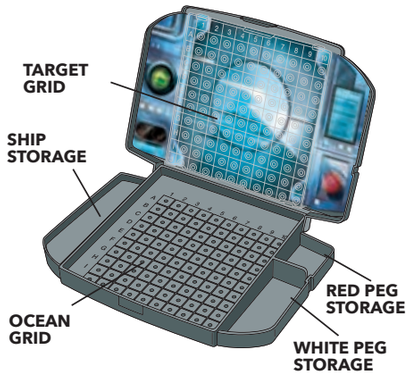


- Apply the "Battleship" labels to the lids of the two battle cases.
- Carefully detach the 10 ships from the plastic frame. (Each player's fleet contains five different ships.) If needed, use an emery board or sandpaper to remove any excess plastic from the ships.
- Divide the red and white pegs equally between you and your opponent and place them in the storage compartments of each battle case.

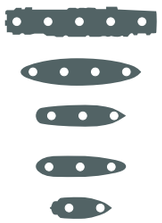
PREPARE FOR BATTLE!

Sit facing each other with the lids of your game battle cases raised so that neither of you can see the other's ocean grid.

Both of you secretly place your five ships on your ocean grid. To place each ship, fit its two pegs into two holes on your ocean grid.



YOUR FLEET OF 5 SHIPS

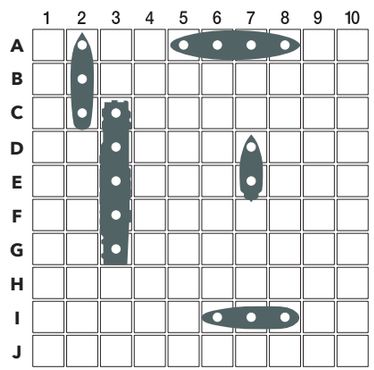


CARRIER–5 HOLES
BATTLESHIP–4 HOLES
DESTROYER–3 HOLES
SUBMARINE–3 HOLES
PATROL BOAT–2 HOLES

RULES FOR SHIP PLACEMENT

- Place each ship horizontally or vertically, but not diagonally.
- Do not place a ship so that any part of it overlaps letters or numbers.

Here's an example of how to position your ships correctly.



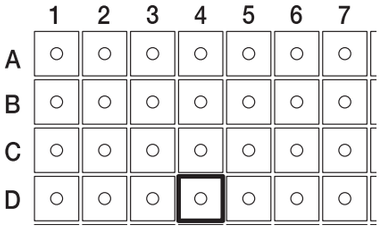
HOW TO PLAY

Decide who will go first. Then alternate turns, calling out one shot per turn to try to hit each other's ships.

CALL YOUR SHOT!

On your turn, pick a coordinate on your target grid and call out its location by letter and number. For example, this is the shot location D-4.

When you call a shot, your opponent must tell you whether it's a hit or a miss. After you record your hit or miss, your turn is over.



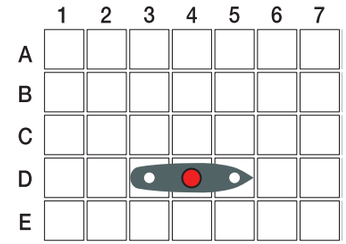
You call "D-4" as your shot.

IT'S A HIT!

If a ship on your opponent's ocean grid occupies the location you called out, it's a hit! Your opponent tells you which ship you hit (destroyer, patrol boat, etc.). Record your hit by placing a red peg in the corresponding hole on your target grid, while your opponent places a red peg in the corresponding hole of the ship you hit.

Example: You and Alex are the players. It's your turn.
You call: "D-4."
Alex answers: "Hit. Destroyer."

You place a red peg in coordinate D-4 of your target grid. Alex places a red peg in the hole of his destroyer directly above coordinate D-4 on his ocean grid.



It's a hit! Your opponent marks it with a red peg on his ocean grid.

IT'S A MISS!

If the location you called out is not occupied by a ship on your opponent's ocean grid, it's a miss. Place a white peg in the corresponding hole on your target grid, so you won't call this shot again. It's not necessary for players to record each other's misses with white pegs on their ocean grids.

Example: Now it's Alex's turn.
Alex calls: "F-4."
You answer: "Miss."

Alex places a white peg in coordinate F-4 of his target grid.

SINKING A SHIP

Once all of the holes in a ship have red pegs, it has been sunk. The ship's owner announces which ship was sunk.

WINNING THE GAME

If you sink your opponent's fleet of five ships before they sink yours, you win the game!

THE SALVO GAME

Experienced players may enjoy this game variation, in which you get as many shots on your turn as there are ships afloat in your fleet. The rules are the same except for the following:

- You each start with a salvo of five shots (one for each ship in your fleet). You fire them one at a time, and your opponent announces whether the shot is a hit or a miss. Mark your hits and misses as in the standard game.
- For each ship that is sunk, you lose one shot in the salvo on your next turn.

Continue calling out salvos until a player wins.

For a more challenging Salvo game, don't announce which ships are hit.

F DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.

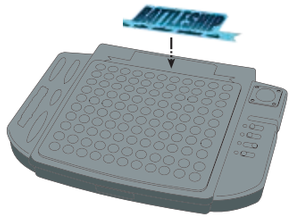
CONTENU

2 consoles de jeu portables | 10 vaisseaux en plastique
73 torpilles « touché » rouges | 168 torpilles « manqué » blanches feuille d'autocollants

BUT DU JEU

Être le premier à couler les cinq navires de la flotte ennemie.

TOUTE PREMIÈRE PARTIE

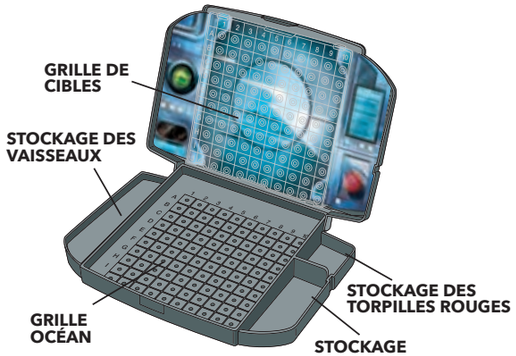


- Applique les autocollants sur le couvercle des deux consoles de jeu.
- Détache délicatement les dix vaisseaux du cadre en plastique (la flotte de chaque joueur contient cinq vaisseaux différents). Si nécessaire, utilise une lime ou du papier de verre pour retirer l'excès de plastique des vaisseaux.
- Partage les torpilles rouges et blanches de manière égale entre ton adversaire et toi et place-les dans le compartiment de chaque console de jeu.

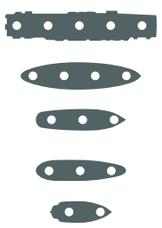
PRÊT POUR LA BATAILLE !

Les deux joueurs s'installent face à face, le couvercle de leur console à la verticale devant eux afin d'empêcher l'adversaire de voir la grille océan de son ennemi.

Chaque joueur positionne secrètement les cinq vaisseaux de sa flotte sur sa grille océan, en les fixant avec leurs deux chevilles dans les trous de la grille.



TA FLOTTE DE 5 VAISSEAUX

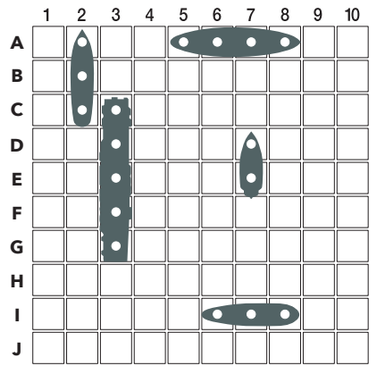


PORTE-AVIONS - 5 TIRS
CUIRASSÉ - 4 TIRS
DESTROYER - 3 TIRS
SOUS-MARIN - 3 TIRS
PATROUILLEUR - 2 TIRS

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT DE LA FLOTTE

- Chaque vaisseau peut être positionné horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.
- Les vaisseaux ne doivent pas chevaucher les lettres ou les chiffres.

Voici un positionnement correct.



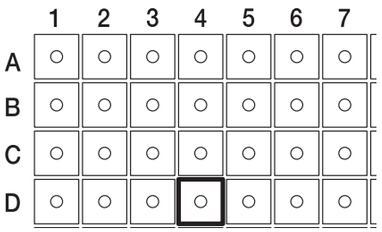
AU JEU !

Les joueurs décident qui commence. Chacun leur tour, ils annoncent les coordonnées d'un tir afin de toucher un vaisseau adverse.

ANNONCER UN TIR

À son tour, le joueur choisit deux coordonnées de la grille de cibles (une lettre et un nombre) et les annonce à l'autre joueur. Par exemple, le tir ci-dessus représente la cible D-4.

Quand un tir est annoncé, l'adversaire doit dire si le tir touche ou rate une cible. Une fois le tir enregistré, le tour est terminé.



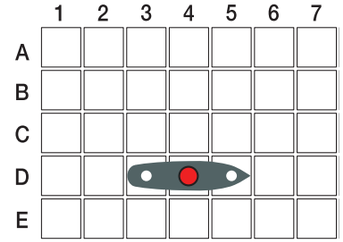
Le joueur annonce « D-4 ».

C'EST UN TOUCHÉ !

Si la position annoncée est occupée par un vaisseau sur la grille de l'adversaire, ce vaisseau est touché. L'adversaire révèle la nature du vaisseau touché (destroyer, patrouilleur, etc.). Le joueur attaquant enregistre sa frappe en insérant une torpille rouge dans le trou correspondant sur sa grille de cibles. L'adversaire enregistre la frappe en insérant une torpille rouge dans le trou correspondant de son vaisseau touché.

Example: tu joues contre Thomas.
Tu annonces un tir en « D-4 ».
Thomas répond : « Touché. Destroyer. »

Tu places une torpille rouge à la position D-4 de ta grille de cible. De son côté, Thomas place une torpille rouge dans le trou de son destroyer situé exactement à la position D-4 de sa grille océan.



C'est un touché ! Ton adversaire insère une torpille rouge dans le trou de son vaisseau.

C'EST UN MANQUÉ !

Si la position annoncée n'est pas occupée par un vaisseau sur la grille de l'adversaire, le tir est manqué. Pour éviter d'annoncer de nouveau cette position, le joueur attaquant insère une torpille blanche dans le trou correspondant sur sa grille de cible. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les tirs manqués de l'adversaire sur sa propre grille océan.

Example: C'est au tour de Thomas.
Thomas annonce : « F-4. »
Tu réponds : « Manqué. »

Thomas place une torpille blanche à la position F-4 de sa grille de cible.

VAISSEAU COULÉ !

Dès que tous les trous d'un vaisseau sont occupés par une torpille rouge, ce vaisseau est coulé. Le propriétaire du vaisseau annonce alors quel vaisseau a été coulé.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à couler tous les vaisseaux de son adversaire gagne la partie !

MODE SALVE

Les joueurs expérimentés apprécieront cette variante du jeu dans laquelle, à leur tour, ils tirent un nombre de torpilles correspondant au nombre de vaisseaux actifs de leur flotte. Les règles suivantes s'ajoutent à celles du jeu de base :

- Chaque joueur commence avec une salve de cinq tirs (un par vaisseau de sa flotte). Après chaque tir, l'adversaire signale si le tir a touché ou manqué une cible. Les tirs sont marqués avec des torpilles comme pour une partie régulière.
- Chaque fois qu'un de ses vaisseaux coule, le joueur déduit un tir de sa prochaine salve.

Les joueurs continuent ainsi de lancer des salves jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Et pour corser la partie, les joueurs peuvent jouer sans révéler la nature des vaisseaux touchés.

DE ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH.

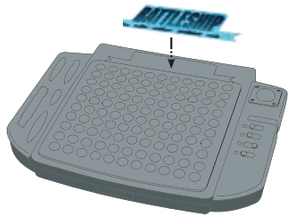
INHALT

2 Kommandostationen | 10 Schiffe | 73 rote Stifte (für Treffer) | 168 weiße Stifte (für Fehlschüsse) | 1 Stickerbogen

DEINE MISSION

Versenke die Flotte deines Mitspielers, bevor er deine versenkt.

MANÖVERVORBEREITUNG



- Klebe die Sticker auf die Deckel der beiden Kommandostationen.
- Löse die 10 Schiffe vorsichtig aus dem Kunststoffrahmen. (Die Flotte eines Spielers besteht aus 5 verschiedenen Schiffen.) Falls nötig, können überstehende Kanten an den Schiffen mit einer Papier-Nagelfeile oder feinem Sandpapier geglättet werden.
- Teile die roten und weißen Stifte gleichmäßig zwischen dir und deinem Mitspieler auf. Dann könnt ihr die Stifte in die "Munitionsfächer" eurer jeweiligen Kommandostation legen.

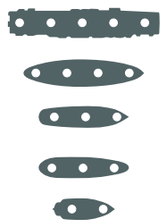
ALLE MANN AN DIE STATIONEN!

Setzt euch gegenüber und stellt die Kommandostationen so vor euch auf, dass eure Meeresraster vor den neugierigen Blicken des Mitspielers verborgen sind.

Dann lasst eure Flotten aufkreuzen: Jeder Spieler positioniert seine fünf Schiffe unbeobachtet auf seinem Meeresraster, indem er die zwei Stifte, die sich am Rumpf eines Schiffes befinden, in zwei Löcher seines Meeresrasters steckt.



EINE FLOTTE BESTEHT AUS 5 SCHIFFEN

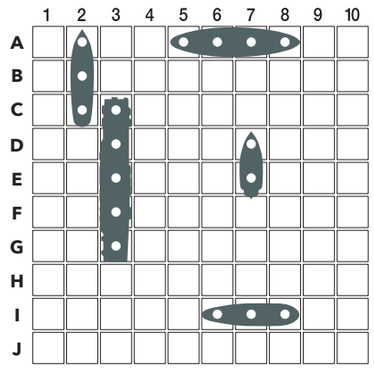


FLUGZEUGTRÄGER - 5 LÖCHER
SCHLACHTSCHIFF - 4 LÖCHER
ZERSTÖRER - 3 LÖCHER
U-BOOT - 3 LÖCHER
PATROUILLENBOOT - 2 LÖCHER

REGELN FÜR DIE POSITIONIERUNG DER SCHIFFE

- Die Schiffe dürfen horizontal (waagrecht) oder aber vertikal (senkrecht) aufgestellt werden – aber niemals diagonal!
- Die Zahlen und Buchstaben, die sich am Rasterrand befinden, dürfen von keinem Teil eines Schiffs überdeckt werden.

So könnte eine korrekte Positionierung der Schiffe aussehen.



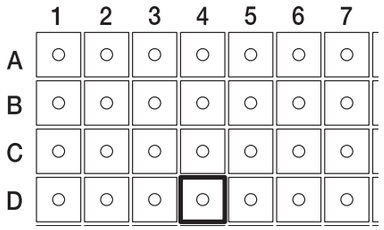
LOS GEHT'S

Entscheidet euch, wer beginnt. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe, ruft pro Spielzug einen Schuss aus und versucht, ein gegnerisches Schiff zu treffen.

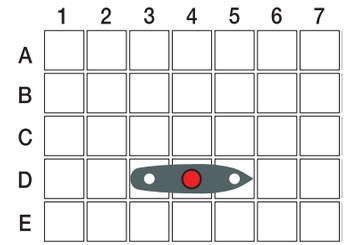
ZUM ANGRIFF!

Um einen Schuss abzugeben, suchst du dir, wenn du an der Reihe bist, eine Koordinate aus deinem Zielraster aus. Sieh dir dazu die linke Buchstabenreihe an und lies dann die obere Zahl ab. Danach rufst du diese Koordinate (z.B. "D-4") laut aus (z.B. "Angriff auf D-4").

Nachdem du einen Schuss abgegeben hast, überprüft dein Gegner diese Koordinate auf seinem eigenen Meeresraster, um zu sehen, ob sich dort eines seiner Schiffe befindet. Dann teilt er dir mit, ob du einen Treffer oder einen Fehlschuss gelandet hast. Nachdem du deinen Schuss markiert hast (s.u.), ist dein Mitspieler an der Reihe und darf ebenfalls eine Koordinate ausrufen und einen Schuss abgeben.



In unserem Beispiel gibst du einen Schuss auf "D-4" ab. “D-4”.



Treffer! Dein Gegner markiert deinen Treffer mit einem roten Stift auf seinem eigenen Meeresraster.

TREFFER!

Falls sich auf der von dir ausgerufenen Koordinate ein Schiff auf dem gegnerischen Meeresraster befindet, hast du getroffen! Dein Mitspieler teilt dir mit, welches Schiff (Zerstörer, Patrouillenboot etc.) du getroffen hast. Markiere deinen Treffer, indem du einen roten Stift in das entsprechende Loch in deinem Zielraster steckst. Dein Gegner steckt ebenfalls einen roten Stift in das entsprechende Loch des Schiffes, das du getroffen hast.

Beispiel: Du spielst gegen Alex. Du bist an der Reihe.
Du sagst: "Angriff auf D-4."
Alex antwortet: "Treffer auf meinem Zerstörer."
Nun steckst du einen roten Stift in die Koordinate D-4 in deinem Zielraster. Alex steckt einen roten Stift in das Loch seines Zerstörers, das sich genau auf der Koordinate D-4 seines Meeresrasters befindet.

FEHLSCHUSS!

Falls sich auf dem gegnerischen Meeresraster kein Schiff auf der von dir ausgerufenen Koordinate befindet, hast du einen Fehlschuss abgegeben. Pech gehabt. In diesem Fall steckst du einen weißen Stift in das entsprechende Loch in deinem Zielraster, um zu verhindern, dass du diese Koordinate später noch einmal ausrufst. Dein Mitspieler muss den Fehlschuss auf seinem eigenen Meeresraster nicht markieren.

Beispiel: Nun ist Alex an der Reihe.
Alex sagt: "Angriff auf F-4."
Du antwortest: "Fehlschuss!"
Daraufhin steckt Alex einen weißen Stift in die Koordinate F-4 seines Zielrasters.

SCHIFF VERSENKT

Sobald alle Löcher in einem Schiff mit roten Stiften markiert sind, sinkt dieses Schiff. Der Besitzer dieses Schiffs meldet seinem Gegner, welches Schiff dieser versenkt hat.

DER SIEGER

Der Spieler, der zuerst alle 5 gegnerischen Schiffe (d.h. die gesamte gegnerische Flotte) versenkt hat, gewinnt das Spiel!

DAS SALVEN-SPIEL

Bei dieser Spielvariante für erfahrene Admiräle gibst du, wenn du an der Reihe bist, für jedes Schiff, das sich noch in deiner Flotte befindet, einen Schuss ab. Es wird gespielt wie die klassische Spielversion, jedoch mit der folgenden Ausnahme:

- Jeder Spieler startet mit einer Salve von 5 Schüssen (ein Schuss pro Schiff) und feuert sie während seines Spielzugs nacheinander ab. Der Gegner teilt mit, ob es sich bei einem Schuss um einen Treffer oder Fehlschuss handelt. Danach werden Treffer und Fehlschüsse wie im klassischen Spiel markiert.
- Jedes Mal, wenn eines deiner Schiffe versenkt wird, reduziert sich die Anzahl der Salvenschüsse, die du bei deinem nächsten Spielzug abgeben kannst, entsprechend um eins.

Ihr ruft so lange eure Salven aus, bis ein Spieler gewinnt.

Wenn ihr dieses Salven-Spiel noch spannender gestalten wollt, dann teilt eurem Gegner nicht mit, welches Schiff er getroffen hat. Viel Glück!

E ES NECESARIO EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO.

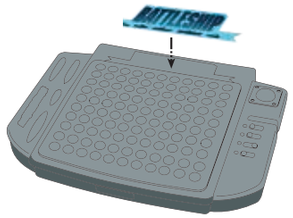
INCLUYE

2 unidades de juego portátiles | 10 barcos de plástico | 73 clavijas rojas de “tocado” | 168 clavijas blancas de “agua” | hoja de adhesivos

OBJETIVO DEL JUEGO

Hunde la flota de cinco barcos de tu adversario antes de que él hunda la tuya.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES



- Pega los adhesivos de Hundir la Flota en las tapas de las dos unidades de juego.
- Separa con cuidado los 10 barcos del marco de plástico. (La flota de cada jugador consta de cinco barcos diferentes.) Si es necesario, utiliza una lima o lija para eliminar el exceso de plástico de los barcos.
- Divide las clavijas rojas y blancas de forma uniforme entre tú y tu adversario y colócalas en las bandejas para guardar de cada unidad de juego.

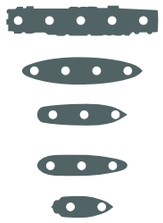
¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA!

Sentaos uno en frente del otro con las tapas de vuestras unidades de juego levantadas, de manera que ninguno de vosotros pueda ver la rejilla de océano del otro jugador.

Colocad en secreto vuestros cinco barcos en vuestra rejilla de océano. Para colocar cada barco, introduce sus dos salientes en dos agujeros de tu rejilla de océano.



FLOTA DE 5 NAVES

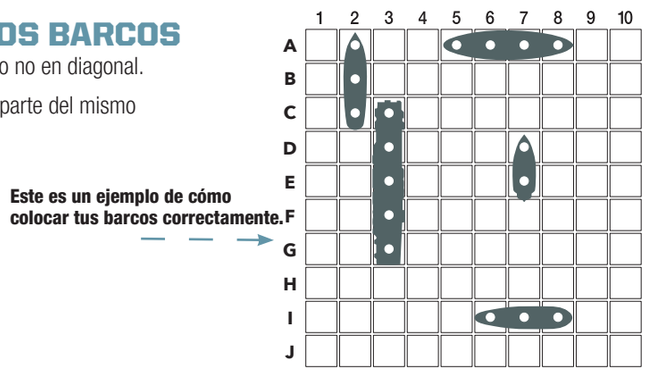


- PORTAAVIONES - 5 AGUJEROS
- ACORAZADO - 4 AGUJEROS
- DESTRUCTOR - 3 AGUJEROS
- SUBMARINO - 3 AGUJEROS
- PATRULLERO - 2 AGUJEROS

REGLAS PARA COLOCAR LOS BARCOS

- Coloca cada barco en horizontal o vertical, pero no en diagonal.
- No coloques un barco de forma que cualquier parte del mismo tape letras o números.

Este es un ejemplo de cómo colocar tus barcos correctamente.



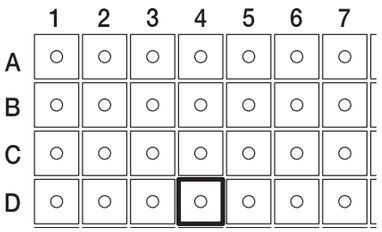
EL JUEGO

Decidid quién empieza. Por turnos, decid en voz alta las coordenadas de un disparo para intentar acertar en los barcos del adversario.

¡ATACA!

En tu turno, elige unas coordenadas de tu rejilla de objetivos y di en voz alta su letra y número. Por ejemplo, esta es la posición del disparo D-4.

Cuando anuncias un disparo, tu adversario debe decirte si ha sido “tocado” o “agua”. Después de marcar tu acierto o fallo, tu turno finaliza.



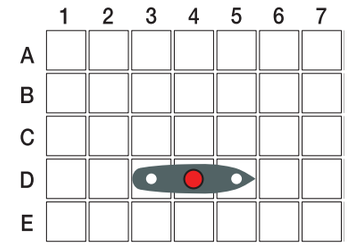
Las coordenadas de tu disparo son "D-4".

¡TOCADO!

Si las coordenadas que has elegido están ocupadas por un barco en la rejilla de océano de tu adversario, ¡ha sido tocado! Tu adversario te dice qué barco es (destructor, patrullero, etc.). Marca tu acierto colocando una clavija roja en el agujero correspondiente de tu rejilla de objetivos, mientras que tu adversario coloca una clavija roja en el agujero correspondiente del barco que has tocado en su rejilla de océano.

Ejemplo: Tú y Alex sois los jugadores. Es tu turno.
Tú dices: “D-4”.
Alex contesta: "Tocado. Destructor."

Tú colocas una clavija roja en las coordenadas D-4 de tu rejilla de objetivos.
Alex coloca una clavija roja en su destructor tocado, directamente sobre las coordenadas D-4 de su rejilla de océano.



¡Tocado! Tu adversario lo marca con una clavija roja en su rejilla de océano.

¡AGUA!

Si la posición a la que has “disparado” no está ocupada por un barco en la rejilla de océano de tu adversario, es “agua”.
Coloca una clavija blanca en el agujero correspondiente de tu rejilla de objetivos, para no repetir esas coordenadas.
No es necesario que los jugadores marquen los fallos de su adversario con clavijas blancas en sus rejillas de océano.

Ejemplo: Ahora es el turno de Alex.
Alex dice: "F-4".
Tú contestas: "Agua".

Alex coloca una clavija blanca en las coordenadas F-4 de su rejilla de objetivos.

HUNDIR UN BARCO

Cuando todos los agujeros de un barco tengan clavijas rojas, ese barco ha sido hundido.
El dueño del barco anuncia qué barco ha sido hundido.

EL GANADOR

Si hundes la flota de cinco barcos de tu adversario antes de que él hunda la tuya, ¡ganas el juego!

JUEGO DE SALVAS

Los jugadores expertos disfrutarán de esta variante del juego, en la que tienes tantos disparos en tu turno como barcos te queden a flote. Las reglas son las mismas excepto por lo siguiente:

- Cada jugador empieza con una salva de cinco disparos (uno por cada barco de tu flota). Disparas uno a uno, y tu adversario anuncia si ha sido “tocado” o “agua”. Marca tus aciertos y tus fallos como en el juego estándar.
- Por cada barco que te hundan, pierdes un disparo en tu siguiente turno.

Continuad jugando hasta que uno de los dos jugadores gane.

Para un Juego de Salvas más desafiante, no anuncies qué barcos han sido “tocados”.

P A MONTAGEM DEVE SER FEITA POR UM ADULTO.

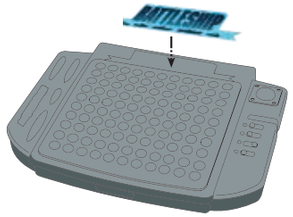
COMPONENTES

2 maletas portáteis | 10 navios de plástico | 73 pinos vermelhos de acerto | 168 pinos brancos de “água” | folha de autocolantes

OBJETIVO

Afundar a frota de 5 navios do inimigo antes que ele afunde a sua.

AO JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ



- Cole os autocolantes na parte superior das duas maletas.
- Com cuidado, destaque os 10 navios da estrutura de plástico (cada frota contém 5 navios diferentes). Se necessário, use uma lixa (não incluída) para remover o excesso de plástico dos pinos.
- Divida os pinos vermelhos e brancos igualmente entre os dois jogadores e coloque-os no compartimento reservado para os respectivos pinos em cada maleta.

PREPARAÇÃO PARA A BATALHA!

Sente-se de frente para o seu adversário com a parte superior da maleta levantada de forma que um não consiga ver a grade de defesa do outro.

Sem que o adversário veja, posicione os seus cinco navios na grade de defesa, encaixando os pinos dos navios nos furos.



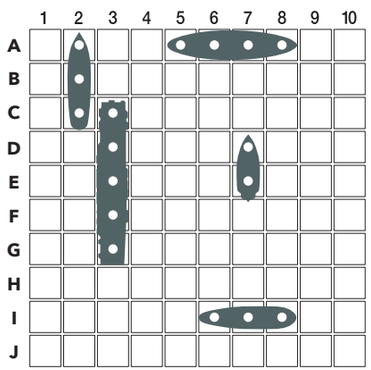
SUA FROTA DE 5 NAVIOS

- PORTA-AVIÕES (5 FUROS)
- CRUZADOR (4 FUROS)
- DESTROYER (3 FUROS)
- SUBMARINO (3 FUROS)
- BARCO DE PATRULHA (2 FUROS)

REGRAS PARA O POSICIONAMENTO DOS NAVIO

- Os navios podem ficar na vertical ou na horizontal, mas nunca na diagonal.
- Nunca posicione um navio de forma que ele cubra letras ou números.

Exemplo de como posicionar os navio corretamente.



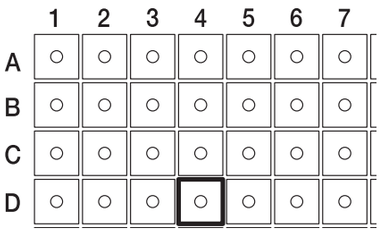
COMO BRINCAR

Decida quem joga primeiro. Alternadamente com o seu adversário, indique a posição do disparo para tentar acertar os navios um do outro.

ESCOLHA UMA COORDENADA!

Na sua vez, escolha uma coordenada na sua grade de ataque e anuncie o disparo, dizendo a letra e o número da posição escolhida. Por exemplo D-4.

Quando anunciar um disparo, o seu adversário deverá dizer se acertou ou se foi água. Depois de colocar um pino vermelho ou branco para registrar a sua jogada, sua vez termina.



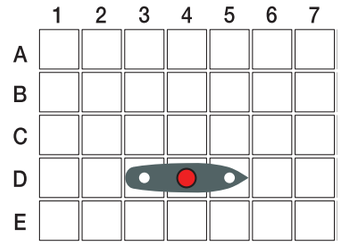
Você escolhe a coordenada D-4 como alvo.

ACERTOU!

Se a coordenada anunciada estiver ocupada por um navio na grade de defesa do seu adversário, você acertou! O seu adversário deve revelar qual o navio atingido (destroyer, barco de patrulha, etc.). Registe o seu acerto colocando um pino vermelho no furo correspondente na sua grade de ataque e o seu adversário fará o mesmo no navio atingido.

Exemplo: Você e Gabriel são os jogadores. É a sua vez.
Você diz: “D-4.”
Gabriel responde: “Acertou! Destroyer.”

Você coloca um pino vermelho na posição D-4 na sua grade de ataque. Gabriel coloca um pino vermelho no destroyer diretamente sob a coordenada D-4 na grade de defesa.



Acertou! O seu oponente coloca o pino no furo correspondente na grade de defesa.

ÁGUA!

Se a coordenada anunciada estiver vazia na grade de defesa do seu adversário, você acertou na água. Coloque um pino branco no furo correspondente na sua grade de ataque para que não volte a anunciar o mesmo disparo. Os jogadores não precisam de registar os erros um do outro na suas grades de defesa.

Exemplo: Agora é a vez do Gabriel.
Gabriel diz: “F-4.”
Você responde: “Água.”

Gabriel coloca um pino branco na coordenada F-4 na sua grade de ataque.

COMO AFUNDAR UM NAVIO

Quando todos os furos de um navio forem completados com pinos vermelhos, o navio afunda.
O dono do navio deve dizer qual o navio afundado.

COMO VENCER

Quem afundar toda a frota do inimigo primeiro é o vencedor!

JOGO DA SALVA DE TIROS

Jogadores experientes podem gostar desta variação do jogo, na qual disparam uma quantidade de tiros correspondente à quantidade de navios da sua frota que ainda não foram afundados. As regras são as mesmas da versão clássica, exceto:

- Cada jogador começa com uma salva de cinco tiros (um para cada navio em sua própria frota). Dispare um tiro de cada vez, o seu adversário deverá dizer se você acertou num navio ou na água. Marque quando acertar num navio ou na água, como na versão clássica.
- A cada navio afundado, o jogador perde um tiro na próxima rodada.

Continue a anunciar suas salvas de tiros até que haja um vencedor.

Para aumentar o desafio da versão salva de tiros, não diga quais os navios que foram atingidos.

I MONTAGGIO DA EFFETTUARSI DA PARTE DI UN ADULTO.

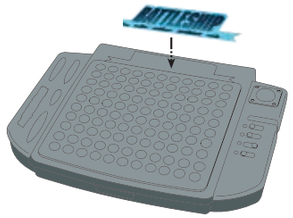
CONTENUTO

2 valigette portatili | 10 navi di plastica | 73 segnalini rossi "colpita" | 168 segnalini bianchi “mancata” foglio adesivi

SCOPO DEL GIOCO

Affondare per primi la flotta di cinque navi dell'avversario.

LA PRIMA VOLTA CHE SI GIOCA

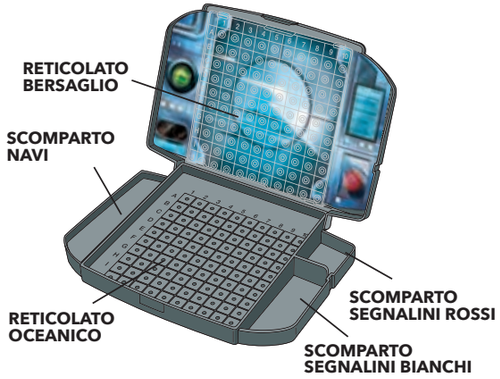


- Applicate gli adesivi “Battleship” sul bordo interno superiore del coperchio delle due valigette.
- Staccate delicatamente le 10 navi dal telaio di plastica (la flotta di ciascun giocatore è costituita di cinque differenti navi). Se occorre, raschiate dalle navi la plastica in eccesso con una lima o della carta vetrata.
- Dividete i segnalini rossi e bianchi in numero uguale per ciascun giocatore e collocateli negli appositi scomparti delle due valigette.

PREPARATEVI PER LA BATTAGLIA!

Sedetevi uno di fronte all'altro con i coperchi delle valigette alzati in modo che nessuno dei due possa vedere il reticolato oceanico dell'altro.

Entrambi disponete segretamente le cinque navi, ognuno sul proprio reticolato oceanico. Per posizionare ogni nave, inserite i suoi due piedini in due fori del reticolato oceanico.



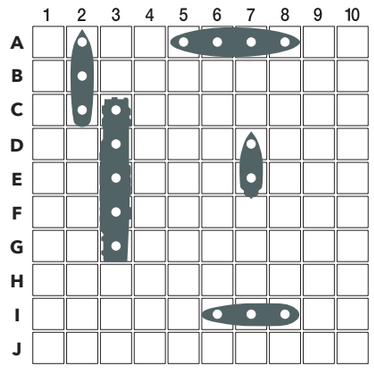
LA VOSTRA FLOTTA DI 5 NAVI

- PORTAEREI - 5 FORI
- CORAZZATA - 4 FORI
- CACCIATORPEDINIERE - 3 FORI
- SOTTOMARINO - 3 FORI
- NAVE VEDETTA - 2 FORI

REGOLE PER LA DISPOSIZIONE DELLE NAVI

- Posizionate ciascuna nave orizzontalmente o verticalmente, ma non in diagonale
- Ponete attenzione affinché nessuna parte delle navi si sovrapponga alle lettere o ai numeri.

Esempio di un corretto posizionamento delle navi.



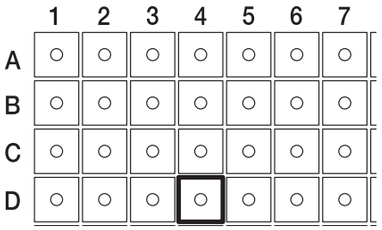
COME SI GIOCA

Decidete chi inizia per primo. Poi, alternandovi, chiamate una coppia di coordinate di tiro per cercare di colpire le navi dell'avversario.

CHIAMATE LE VOSTRE COORDINATE DI TIRO!

A turno, scegliete sul vostro reticolato bersaglio la posizione nemica da colpire e chiamatela tramite le sue coordinate di lettere e numeri. Per esempio, queste sono le coordinate D-4.

Quando si chiamano le coordinate di tiro, l'avversario deve dire se la sua nave è stata "colpita" o "mancata". Dopo che avete registrato l'esito del tiro, il turno è finito.



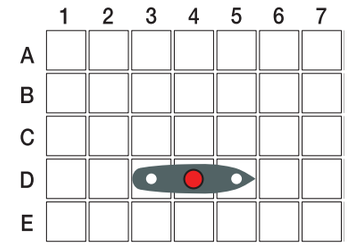
Chiamate “D-4” come coordinate di tiro.

COLPITA!

Se una nave sul reticolato oceanico dell'avversario è posizionata sulle coordinate chiamate, il tiro è andato a segno e la nave risulta "colpita"! L'avversario deve dire quale nave è stata "colpita" (cacciatorpediniere, nave vedetta, ecc.). Il giocatore attaccante registra l'esito del tiro infilando un segnalino rosso nel foro del suo reticolato bersaglio in corrispondenza delle coordinate chiamate, mentre l'avversario colpito inserisce un segnalino rosso nel foro del reticolato oceanico, in corrispondenza delle coordinate chiamate, proprio sopra la nave.

Esempio: Marco e Alessandro sono i giocatori. È il turno di Marco.
Marco chiama: “D-4.”
Alessandro risponde: “Colpita. Cacciatorpediniere.”

Marco inserisce un segnalino rosso nella posizione D-4 del suo reticolato bersaglio.
Alessandro inserisce un segnalino rosso nel foro del suo cacciatorpediniere, direttamente sopra la posizione D-4 del suo reticolato oceanico.



Alessandro inserisce un segnalino bianco nella posizione F-4 del suo reticolato bersaglio.

"MANCATA"!

Se una nave sul reticolato oceanico dell'avversario non è posizionata sulle coordinate chiamate, il tiro non è andato a segno e la nave risulta "mancata". Il giocatore attaccante infila un segnalino bianco nel foro del suo reticolato bersaglio, in corrispondenza delle coordinate chiamate, in modo da non richiamarle in futuro. Non è necessario che il giocatore attaccato inserisca un segnalino bianco sul suo reticolato oceanico in corrispondenza delle coordinate di tiro chiamate.

Esempio: Ora è il turno di Alessandro.
Alessandro chiama: “F-4.”
Marco risponde: “Mancata".

Alessandro inserisce un segnalino bianco nella posizione F-4 del suo reticolato bersaglio.

"AFFONDATA"

Una volta che tutti i fori di una nave sono coperti da segnalini rossi, la nave è "affondata". L'ammiraglio annuncia quale nave è stata affondata.

CHI VINCE?

Chi affonda per primo tutt e cinque le navi della flotta nemica è il vincitore!

PARTITA CON TIRI A RAFFICA

I giocatori esperti possono provare questa variante di gioco, in cui a turno si possono lanciare tanti colpi quante sono le navi non ancora affondate della propria flotta. Valgono le stesse regole generali eccetto che:

- Si inizia con una raffica di cinque colpi (uno per ogni nave della propria flotta). Si sparano i colpi uno alla volta e l'avversario annuncia ogni volta se la sua nave è stata "colpita" o "mancata". Si registra l'esito di ciascun tiro con i segnalini rossi o bianchi come nel gioco standard.
- Per ogni nave affondata, al prossimo turno si perde il diritto a un tiro della propria raffica.

Continuate a chiamare raffiche finché la battaglia non è vinta.

Per un gioco più emozionante, non dichiarate quali navi sono state colpite.

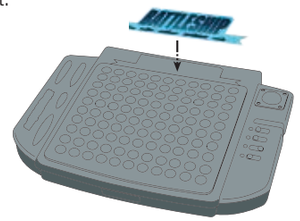
NL MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR WORDEN GEZET.

INHOUD

2 draagbare spelcassettes | 10 plastic schepen | 73 rode 'treffer'-pinnetjes | 168 witte 'misser'-pinnetjes | stickervel

DE BEDOELING

Breng de vijf schepen van je tegenstander tot zinken voordat hij de jouwe naar de haaien stuurt.



DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

- Plak de 'Zeeslag'-stickers op het deksel van de twee spelcassettes.
- Maak de 10 schepen voorzichtig los van het plastic frame. (De vloot van elke speler bestaat uit vijf verschillende schepen.) Gebruik zo nodig een nagelvijl of schuurpapier om plastic uitsteekseltjes te verwijderen.
- Geef elke speler evenveel rode en witte pinnetjes en leg ze in de opbergvakjes van je spelcassette.

MAAK JE KLAAR VOOR HET GEVECHT!

Ga tegenover elkaar zitten met het open deksel van de spelcassettes tussen jullie in, zodat je het oceaanraster van de ander niet kunt zien.

Beide spelers plaatsen hun vijf schepen op hun oceaanraster. Om een schip te plaatsen, druk je de pinnetjes van het schip in twee gaatjes van je oceaanraster.



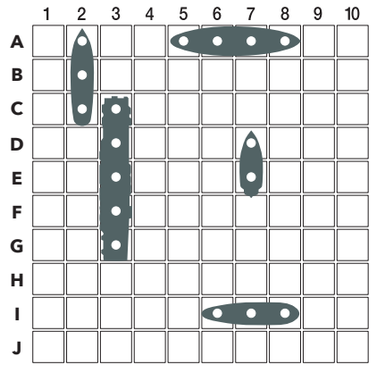
JE VLOOT VAN 5 SCHEPEN

- VLIEGDEKSCHIP - 5 GAATJES
- SLAGSCHIP - 4 GAATJES
- TORPEDOBOOTJAGER - 3 GAATJES
- ONDERZEEËR - 3 GAATJES
- PATROUILLEBOOT - 2 GAATJES

REGELS VOOR HET PLAATSEN VAN SCHEPEN

- Plaats elk schip horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal (schuin).
- Een schip mag niet deels over de letters of de cijfers naast het raster steken.

Dit is een voorbeeld met correct geplaatste schepen.



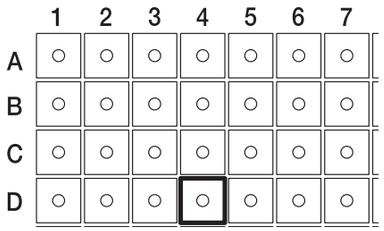
ZÓ SPEEL JE

Spreek af wie mag beginnen. Daarna speel je om de beurt. Los één schot per beurt en probeer elkaars schepen te treffen.

NOEM JE SCHOT!

Als je aan de beurt bent, kies je een plek op je doelwitraster en noem je de coördinaten (de letter en het cijfer). Bijvoorbeeld: de coördinaten van dit schot zijn D-4.

Wanneer je een schot noemt, moet je tegenstander je vertellen of je getroffen hebt of gemist. Als je je treffer of misser gemarkeerd hebt, is je beurt voorbij.



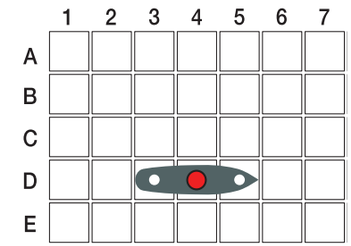
Jij noemt 'D-4' als je schot.

RAAK!

Als er een schip op de door jou genoemde plek op het oceaanraster van je tegenstander ligt, heb je raak geschoten: het is een treffer! Je tegenstander vertelt je wélk schip je trof (torpedobootjager, patrouilleboot, enz.). Markeer je treffer door een rood pinnetje in het betreffende gaatje van je doelwitraster te zetten, terwijl je tegenstander op zijn oceaanraster een rood pinnetje zet in het betreffende gaatje van het schip dat je trof.

Voorbeeld: Jij speelt tegen Alex. Jij bent aan de beurt.
Je zegt: "D-4."
Alex antwoordt: "Raak. Torpedobootjager."

Jij zet een rood pinnetje in coördinaat D-4 van je doelwitraster. Alex zet een rood pinnetje in het gaatje van z'n torpedobootjager dat precies op coördinaat D-4 van zijn oceaanraster zit.



Het is een treffer! Je tegenstander markeert het met een rood pinnetje op z'n oceaanraster.

MIS!

Als er geen schip op de door jou genoemde plek op het oceaanraster van je tegenstander ligt, heb je mis geschoten: het is een misser. Zet een wit pinnetje in het betreffende gaatje van je doelwitraster om te zorgen dat je deze plek niet nog eens noemt. Je hoeft de missers van je tegenstander niet te markeren, alleen de treffers.

Voorbeeld: Nu is Alex aan de beurt.
Alex zegt: "F-4."
Jij antwoordt: "Mis."

Alex zet een wit pinnetje in coördinaat F-4 van zijn doelwitraster.

EEN SCHIP TOT ZINKEN BRENGEN

Als alle gaatjes van een schip gevuld zijn met rode pinnetjes, is het gezonken. De eigenaar vertelt de tegenstander welk schip is gezonken.

ZÓ WIN JE

Als jij alle vijf de schepen van je tegenstander tot zinken hebt gebracht vóórdat hij de jouwe heeft laten zinken, win je het spel!

ZEESLAG SALVO

Meer ervaren spelers kunnen deze spelvariatie proberen: je krijgt per beurt zoveel schoten als je schepen hebt op je oceaanraster. De spelregels zijn hetzelfde, behalve het volgende:

- Je begint elk met een salvo van vijf schoten (één voor elk schip op je raster). Je vuurt je schoten één voor één af en je tegenstander vertelt je van elk schot of het een treffer of een misser is. Markeer je treffers en missers net als in het standaardspel.
- Voor elk schip dat is gezonken, verlies je één schot in het salvo van je volgende beurt.

Blijf salvo's afvuren totdat één speler wint.

Zeeslag salvo wordt nog wat moeilijker als de spelers niet vertellen welk schip is getroffen.

S SKA MONTERAS AV EN VUXEN.

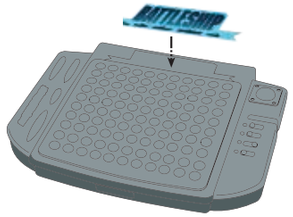
INNEHÅLL

2 bärbara fodral I 10 plastfartyg I 73 röda träffstift
168 vita misstift I dekalark

SPELETS MÅL

Sänk motståndarens alla fem fartyg innan motståndaren sänker dina.

FÖRSTA GÅNGEN DU SPELAR

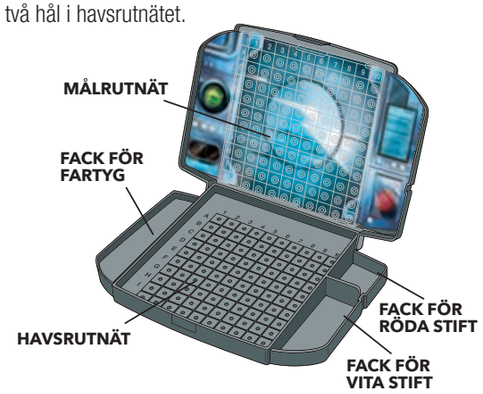


- Sätt dit Battleship-dekalerna på locken på de två fodralen.
- Ta försiktigt loss de 10 fartygen från plastramen. (Varje spelares flotta innehåller fem olika fartyg.) Du kan använda en nagelfil eller ett sandpapper för att få bort eventuell överflödig plast från fartygen.
- Dela upp de röda och vita stiften så att du och din motståndare får lika många av varje och placera dem i förvaringsfacken i respektive fodral.

FÖRBERED DIG FÖR STRID!

Sitt mittemot varandra och ha locken på spelfodralen uppfällda så att ingen av er kan se den andras havsrutnät.

Båda spelarna placerar fem fartyg i sitt havsrutnät så att den andra inte ser. Gör det genom att fästa fartygets två stift i två hål i havsrutnätet.



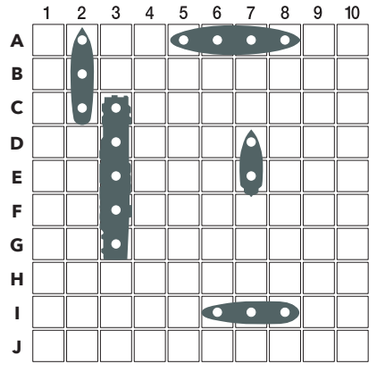
DIN FLOTTA MED 5 FARTYG



REGLER FÖR PLACERING AV FARTYG

- Placera varje fartyg horisontellt eller vertikalt men inte diagonalt.
- Placera inte ett fartyg så att någon del av fartyget överlappar bokstäver eller nummer.

Här är ett exempel på hur du placerar fartygen på rätt sätt.



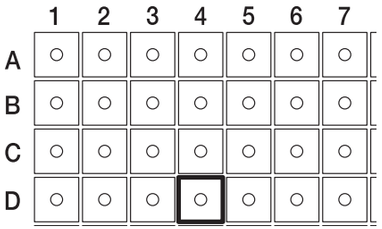
SÅ HÄR SPELAR DU

Bestäm vem som ska börja. Turas sedan om att göra en attack per omgång och försöka träffa varandras fartyg.

DAGS FÖR ATTACK!

När det är din tur väljer du en koordinat i ditt målrutnät och säger den sedan högt genom att ange bokstav och siffra. Det här är till exempel attackläge D-4.

När du attackerar måste motståndaren säga om du har träffat eller missat.
När du har markerat resultatet är det motståndarens tur.



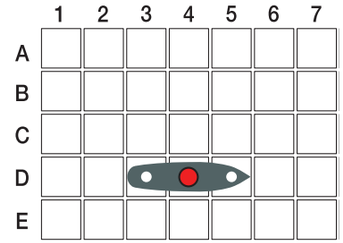
Du anger D-4 som din attack.

TRÄFF!

Om motståndaren har ett fartyg i sitt havsrutnät på den position du angav är det en träff! Din motståndare säger vilket fartyg du träffade (t.ex. jagare eller patrullbåt).
Markera din träff genom att placera ett rött stift i motsvarande hål i ditt rutnät.
Motståndaren placerar ett rött stift i motsvarande hål på fartyget som du träffade.

Exempel: Du och Alex spelar. Det är din tur.
Du säger: D-4.
Alex svarar: Träff. Jagare.

Du placerar ett rött stift i koordinaten D-4 i ditt målrutnät. Alex placerar ett rött stift i hålet på sin jagare direkt över koordinaten D-4 i sitt havsrutnät.



En träff! Motståndaren markerar den med ett rött stift i sitt havsrutnät.

MISS!

Om motståndaren inte har något fartyg i sitt havsrutnät på den position du angav är det en miss. Placera ett vitt stift i det motsvarande hålet i ditt målrutnät så att du inte anger den här platsen igen. Spelarna behöver inte markera varandras missar med vita stift i sina respektive havsrutnät.

Exempel: Nu är det Alex tur.
Alex säger: F-4.
Du svarar: Miss.

Alex placerar ett vitt stift i koordinaten F-4 i sitt målrutnät.

SÄNKA ETT FARTYG

Ett fartyg har sänkts när alla fartygets hål har fyllts med röda stift. Den som äger fartyget talar om vilket fartyg som sänkts.

VEM VINNER SPELET

Om du sänker motståndarens alla fem fartyg innan motståndaren sänker dina vinner du spelet!

SKOTTSALVA

Erfarna spelare kan spela den här varianten. När det är din tur får du lika många skott som du har flytande fartyg i din flotta. Reglerna är desamma fast med följande undantag:

- Båda spelarna börjar med en skottsalva med fem skott var (ett för varje fartyg i flottan). Du avfyrar alla på en gång och motståndaren säger om skottet är en träff eller en miss. Markera dina träffar och missar precis som i standardversionen av spelet.
- Du förlorar ett skott i skottsalvan under nästa omgång för varje fartyg som sänks.

Fortsätt med skottsalvorna tills en spelare har vunnit.

Om ni vill ha en svårare version säger ni inte vilka fartyg som träffas.

DK SKAL SAMLES AF EN VOKSEN.

INDHOLD

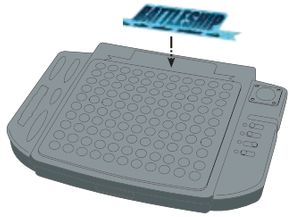
2 transportable kampæsker I 10 plastikskibe I 73 røde "fuldtræffer"-pinde I 168 hvide "forbier"-pinde I mærkat-ark

SPILLETS FORMÅL

Sænk din modspillers flåde på 5 skibe, før modspilleren sænker din.

FØRSTE GANG I SPILLER

- Sæt "Battleship"-mærkaterne på lågene af de 2 kampæsker.
- Fjern forsigtigt de 10 skibe fra plastikrammerne (hver spillers flåde indeholder 5 forskellige skibe). Brug eventuelt en neglefil eller sandpapir til at fjerne overskydende plastik fra skibene.
- Fordel de røde og hvide pinde ligeligt mellem dig og din modspiller, og læg dem i opbevaringsrummene i hver kampæske.



GØR KLAR TIL KAMP!

Sæt jer over for hinanden med de åbne låg på kampæskerne pegende opad, så I ikke kan se hinandens havgitter.

I placerer begge i hemmelighed jeres 5 skibe på havgitteret. Hvert skib placeres, så de 2 pinde under skibet sidder i 2 huller i havgitteret.



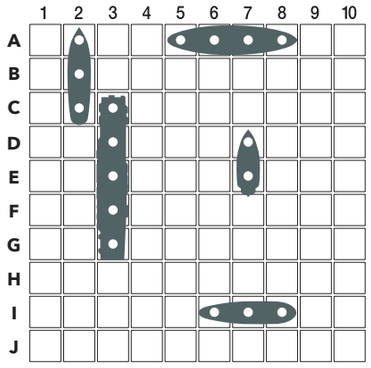
DIN FLÅDE MED 5 SKIBE



REGLER FOR PLACERING AF SKIBE

- Du kan placere skibe lodret eller vandret, men ikke diagonalt.
- Du må ikke placere et skib på en måde, så en del af det overlapper bogstaver eller tal.

Her er et eksempel på, hvordan du placerer dine skibe korrekt.



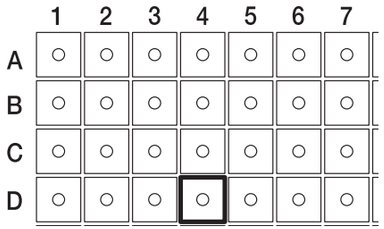
SÅDAN SPILLER I

Beslut, hvem der starter. Derefter skiftes I til at sige koordinater og affyre et skud pr. tur for at ramme den andens skibe.

AFFYR DIT SKUD!

Når det er din tur, skal du vælge et sæt koordinater på dit målgitter og sige tal og bogstav for koordinaterne. For eksempel er skuddet her D-4.

Når du siger koordinaterne, skal din modspiller sige, om skuddet var en fuldtræffer eller en forbier. Når du har markeret, om skuddet var en fuldtræffer eller en forbier, er din tur slut.



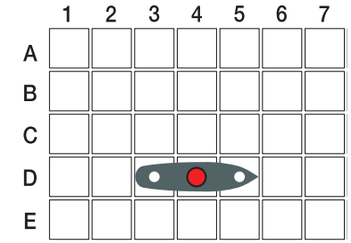
Du siger "D-4" – det er dit skud.

DU FIK EN FULDTRÆFFER!

Hvis der står et skib på din modspillers havgitter på de koordinater, du netop har sagt, har du fået en fuldtræffer! Din modspiller fortæller dig, hvilket skib du ramte (destroyeren, patruljeskibet osv.). Markér din fuldtræffer ved at sætte en rød pind i det tilsvarende hul på dit målgitter. Din modspiller sætter en rød pind i det tilsvarende hul på det skib, du ramte.

Eksempel: Du og Alex spiller. Det er din tur.
Du siger: "D-4."
Alex svarer: "Fuldtræffer. Destroyeren."

Du sætter en rød pind i hullet med koordinaterne D-4 på dit målgitter. Alex sætter en rød pind i det hul på hans destroyer, som er direkte over koordinaterne D-4 på hans havgitter.



Du fik en fuldtræffer! Din modspiller markerer fuldtræfferen med en rød pind på sit havgitter.

DU FIK EN FORBIER!

Hvis der på de koordinater, du netop har sagt, ikke står et skib på din modspillers havgitter, har du fået en forbier. Sæt en hvid pind i det tilsvarende hul på dit målgitter, så du ikke siger de samme koordinater igen en anden gang. Spillerne behøver ikke at markere hinandens forbiere med hvide pinde på deres havgitter.

Eksempel: Nu er det Alex' tur.
Alex siger: "F-4."
Du svarer: "Forbier."

Alex sætter en hvid pind i hullet med koordinaterne F-4 på sit målgitter.

NÅR DU SÆNKER ET SKIB

Når der er røde pinde i alle hullerne på et skib, er skibet sænket. Skibets ejer fortæller, hvilket skib der er blevet sænket.

SÅDAN VINDER DU

Hvis du sænker hele din modspillers flåde på 5 skibe, før han sænker din, vinder du spillet!

SALVESPILLET

Salvespillet er en spændende spilvariant for erfarne spillere, hvor du får lige så mange skud pr. runde, som du har skibe tilbage i din flåde. Reglerne er de samme bortset fra disse undtagelser:

- Hver spiller starter med en salve med 5 skud (et skud for hvert skib i flåden). Du affyrer ét skud ad gangen, og din modspiller siger, om skuddet er en fuldtræffer eller en forbier. Markér dine fuldtræffere og forbiere ligesom i det almindelige spil.
- For hvert sænket skib mister du et skud i salven, når det bliver din tur næste gang.

Fortsæt med at affyre salver, indtil en af spillerne har vundet.

Hvis I vil gøre salvespillet endnu mere spændende, lader I bare være med at fortælle, hvilke skibe der er ramt.

N SKAL MONTERES AV EN VOKSEN PERSON.

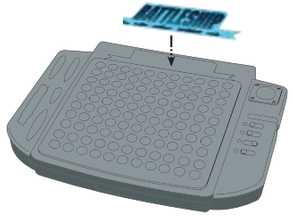
INNHOLD

2 portable slagsett I 10 plastskip I 73 røde treff-pinner
168 hvite bom-pinner I klistremerkeark

MÅL

Senk motstanderens flåte på fem skip før motstanderen senker dine.

FØRSTE GANG DERE SPILLER

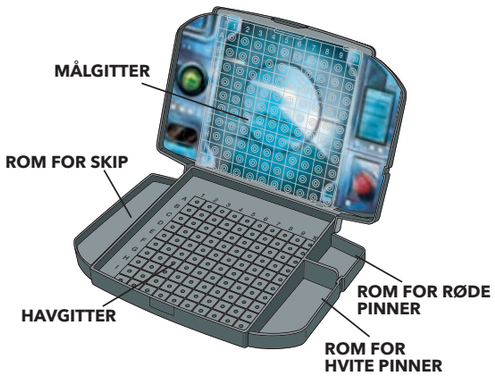


- Sett Battleship-merker på lokkene på de to slagsettene.
- Ta de 10 skipene forsiktig ut av plastrammen. (Flåten til hver spiller inneholder fem ulike skip.) Bruk om nødvendig en fil eller sandpapir til å fjerne eventuell overflødig plast fra skipene.
- Del de røde og hvite pinnene likt mellom deg og motstanderen, og legg dem i oppbevaringsrommene i slagsettene.

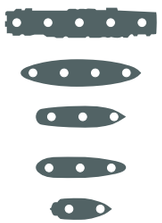
FORBERED SLAGET!

Sitt vendt mot hverandre med lokkene på slagsettene hevet, slik at ingen av dere kan se havgitteret til den andre.

Hver spiller plasserer ut de fem skipene sine i hemmelighet på havgitteret. Sett de to tappene på hvert skip i to hull på havgitteret ditt.



DIN FLÅTE PÅ 5 SKIP

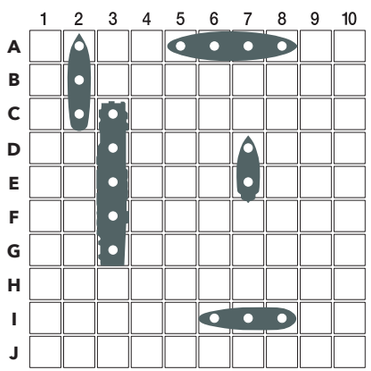


HANGARSKIP - 5 HULL
SLAGSKIP – 4 HULL
DESTROYER – 3 HULL
UBÅT – 3 HULL
PATRULJEBÅT – 2 HULL

REGLER FOR Å PLASSERE SKIP

- Et skip kan plasseres vannrett eller loddrett, men ikke på skrå.
- Ikke plasser et skip slik at noen del av det dekker bokstaver eller tall.

Eksempel på riktig plassering av skipene.



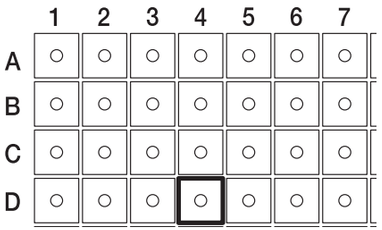
SLIK SPILLER DERE

Bestem hvem som skal begynne. Så skifter dere på å rope ut ett skudd hver per tur og prøver å treffe hverandres skip.

ROP UT SKUDDET DITT!

Når det er din tur, velger du et sett med koordinater på målgitteret og roper ut stedet med bokstav og tall. Eksempel: Dette er skuddet med plassering D-4.

Når du roper ut et skudd, må motstanderen fortelle deg om det er et treff eller en bom. Etter at du har markert treff eller bom, er turen din over.



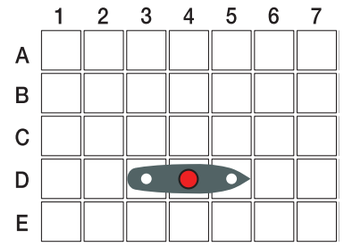
Du roper ut "D-4" som skuddet ditt.

DET BLE TREFF!

Hvis et skip på motstanderens havgitter opptar plassen du ropte ut, er det et treff! Motstanderen forteller deg hvilket skip du traff (destroyer, patruljebåt osv.). Marker treffet ditt ved å sette en rød pinne i det tilsvarende hullet på målgitteret ditt, mens motstanderen plasserer en rød pinne i det tilsvarende hullet på skipet du traff.

Eksempel: Du og Alex er spillerne. Det er din tur.
Du roper ut: “D-4”.
Alex svarer: "Treff. Destroyer”.

Du plasserer en rød pinne i hullet med koordinatene D-4 på målgitteret. Alex plasserer en rød pinne i hullet på destroyeren sin rett over stedet med koordinatene D-4 på sitt havgitter.



Det ble treff! Motstanderen markerer dette med en rød pinne på sitt havgitter.

DET BLE BOM!

Hvis stedet du ropte ut, ikke er opptatt av et skip på motstanderens havgitter, er det en bom. Sett en hvit pinne i det tilsvarende hullet på målgitteret ditt, slik at du ikke roper ut dette skuddet igjen. Det er ikke nødvendig for spillerne å markere hverandres bommer med hvite pinner på havgitrene sine.

Eksempel: Nå er det Alex' tur.
Alex roper ut: “F-4”.
Du svarer: “Bom”.

Alex setter en hvit pinne i hullet med koordinatene F-4 på målgitteret sitt.

SENKE ET SKIP

Når alle hullene i et skip har røde pinner, er det senket. Skipets eier sier hvilket skip som ble senket.

SLIK VINNER DU

Hvis du senker motstanderens flåte på fem skip før hun eller han senker din, vinner du spillet!

SALVESPILLET

Erfarne spillere kan ha glede av denne spillvarianten, der du har like mange skudd under turen som antallet flytende skip i flåten din. Reglene er de samme bortsett fra dette:

- Hver av dere starter med en salve på fem skudd (ett for hvert skip i flåten). Du avfyrer ett om gangen, og motstanderen sier om skuddet var et treff eller en bom. Marker treffene og bommene dine som i standardspillet.
- For hvert skip som er senket, mister du ett skudd i salven under neste tur.

Fortsett å rope ut salver til en av spillerne vinner.

Salvespillet blir mer utfordrende hvis dere ikke sier hvilke skip som ble truffet.

FIN AIKUISEN KOOTTAVA.

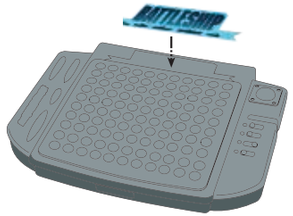
SISÄLTÖ

2 kannettavaa taistelukoteloa | 10 muovialusta | 73 punaista osumanappulaa | 168 valkoista hutinappulaa | tarra-arkki

TAVOITE

Upota vastustajan viiden aluksen laivue, ennen kuin hän upottaa omasi.

ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA

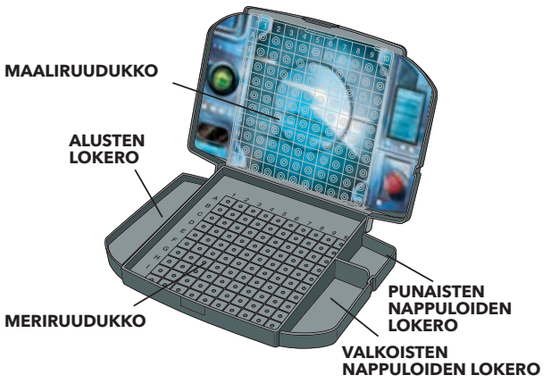


- Kiinnitä Battleship-tarrat kahden taistelukotelon kanteen.
- Irrota kymmenen alusta varovasti muovikehikoistaan. Kunkin pelaajan laivueessa on viisi erilaista alusta. Hio aluksiin jääneet mahdolliset muovipiikit tarvittaessa pois kynsiviilalla tai hiekkapaperilla.
- Jaa punaiset ja valkoiset nappulat tasan itsesi ja vastustajasi välillä ja laita ne kummankin taistelukotelon säilytyslokeroihin.

VALMISTAUDU TAISTELUUN!

Istu vastakkain vastustajasi kanssa taistelukotelojen kannet avattuna pystyyn, jotta kumpikaan ei näe toisen meriruudukkoa.

Kumpikin pelaaja sijoittaa viisi alusta meriruudukolle toisen näkemättä. Kukin alus sijoitetaan kiinnittämällä sen kaksi tappia meriruudukon kahteen reikään.



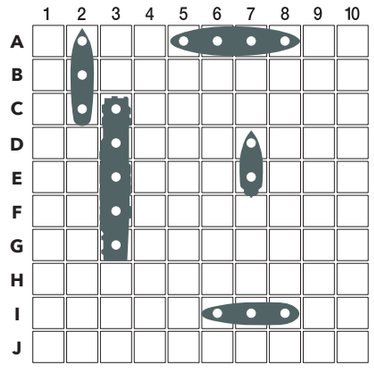
5 ALUKSEN LAIVUEESI



ALUSTEN SIJOITTAMISEN SÄÄNNÖT

- Sijoita kukin alus ruudukkoon vaaka- tai pystysuoraan mutta ei vinottain.
- Älä sijoita aluksia niin, että mikään osa niistä menee kirjainten tai numeroiden päälle.

Tässä esimerkissä alukset on sijoitettu oikein.



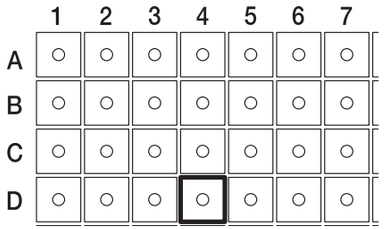
PELAAMINEN

Pelaajat päättävät, kuka aloittaa. Tämän jälkeen pelaajat ilmoittavat vuorollaan laukaisunsa koordinaatit ja yrittävät osua vastustajansa alukseen.

ILMOITA KOORDINAATIT

Valitse omalla vuorollasi koordinaatti maaliruudukosta ja ilmoita sen kirjain ja numero. Esimerkiksi tämän laukaisun sijaintipaikka on D-4.

Kun ilmoitat laukaisun, vastustajasi on kerrottava sinulle, oliko se osuma vai huti. Kun olet merkinnyt osuman tai hudin ylös, vuorosi on ohi.



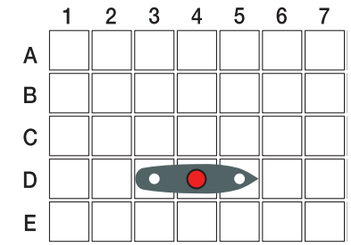
Ilmoita laukaisuksi ”D-4”.

OSUMA!

Jos vastustajalla on meriruudukossaan alus ilmoittamassasi laukaisupaikassa, kyseessä on osuma. Vastustaja kertoo, mihin alukseen osuit (hävittäjä, partiovene jne.). Merkitse osumasi ylös kiinnittämällä punainen nappula vastaavaan reikään maaliruudukossa. Vastustajasi kiinnittää punaisen nappulan aluksensa vastaavaan reikään.

Esimerkki: Pelaajina ovat sinä ja Aleksi. Nyt on sinun vuorosi.
Ilmoitat: ”D-4”.
Aleksi vastaa: ”Osuma hävittäjään”.

Kiinnität punaisen nappulan maaliruudukon D-4-koordinaattiin. Aleksi kiinnittää punaisen nappulan hävittäjänsä reikään, joka on meriruudukon D-4-koordinaatin kohdalla.



Osuma tuli! Vastustajasi merkitsee sen ylös kiinnittämällä punaisen nappulan meriruudukkoonsa.

HUTI!

Jos ilmoittamassasi laukaisupaikassa ei ole alusta vastustajan meriruudukolla, kyseessä on huti. Kiinnitä valkoinen nappula maaliruudukkosi vastaavaan reikään, jotta et valitse samaa kohtaa uudestaan. Pelaajien ei tarvitse merkitä ylös toistensa huteja valkoisilla nappuloilla meriruudukkoihin.

Esimerkki: Nyt on Aleksin vuoro.
Aleksi ilmoittaa: ”F-4”.
Sinä vastaat: ”Huti”.

Aleksi kiinnittää valkoisen nappulan maaliruudukkonsa F-4-koordinaattiin.

ALUKSEN UPOTTAMINEN

Kun aluksen kaikkiin reikiin on kiinnitetty punaiset nappulat, se on upotettu. Aluksen omistaja ilmoittaa, kun alus on uponnut.

VOITTAMINEN

Jos upotat vastustajasi viiden aluksen laivueen, ennen kuin hän upottaa sinun laivueesi, voitat pelin!

YHTEISLAUKAUSPELI

Tämä pelin muunnelma on tarkoitettu kokeneille pelaajille. Siinä pelaaja saa omalla vuorollaan ampua yhtä monta laukausta kuin hänen laivueessaan on aluksia jäljellä. Säännöt ovat samat seuraavia poikkeuksia lukuun ottamatta:

- Kumpikin pelaaja aloittaa viiden laukauksen yhteislaukauksella (yksi per laivueen jokainen alus). Ammut yhden laukauksen kerrallaan, ja vastustaja ilmoittaa, oliko se osuma vai huti. Osumat ja hudit merkitään niin kuin perinteisessä pelissä.
- Jokaista uponnutta alustasi kohden menetät yhden laukauksen seuraavan vuorosi yhteislaukauksesta.

Pelaajat jatkavat yhteislaukausten ampumista, kunnes jompikumpi pelaajista voittaa.

Vieläkin haastavamman yhteislaukauspelin saat, jos ette ilmoita, mihin aluksiin osui.

GR **ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΑΠΟ ΕΝΗΛΙΚΑ**

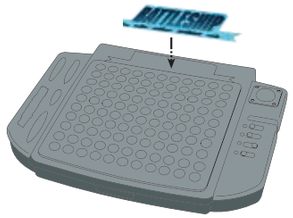
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

2 φορητές θήκες μάχης | 10 πλαστικά πλοία | 73 κόκκινες σφήνες "επιτυχίας" | 168 λευκές σφήνες "αποτυχίας" | ετικέτα με αυτοκόλλητα

ΣΚΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βύθισε πρώτος τον στόλο των πέντε πλοίων του αντιπάλου σου, πριν προλάβει να το κάνει αυτός.

ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ



- Κολλήστε τα αυτοκόλλητα "Battleship" στα καλύμματα των δύο θηκών μάχης.
- Αφαιρέστε προσεκτικά τα 10 πλοία από το πλαστικό πλαίσιο. (Ο στόλος κάθε παίκτη περιλαμβάνει πέντε διαφορετικά πλοία.) Εάν χρειαστεί, χρησιμοποιήστε μια λίμα ή γυαλόχαρτο για να αφαιρέσετε τυχόν προεξέχον πλαστικό από τα πλοία.
- Χωρίστε τις κόκκινες και τις λευκές σφήνες ίσα μεταξύ σας και του αντιπάλου σας και τοποθετήστε τις στα τμήματα αποθήκευσης κάθε θήκης μάχης.

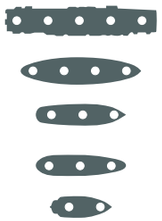
ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΜΑΧΗ!

Καθίστε αντικριστά με τα καλύμματα από τις θήκες μάχης σας σηκωμένα ώστε να μην μπορεί ο ένας να δει το πλέγμα ωκεανού του άλλου.

Τοποθετήστε και οι δύο τα πέντε πλοία σας στο πλέγμα ωκεανού, κρυφά ο ένας από τον άλλο. Για να τοποθετήσετε κάθε πλοίο, προσαρμόστε τις δύο ακίδες του σε δύο από τις οπές του πλέγματος ωκεανού σας.



Ο ΣΤΟΛΟΣ ΤΩΝ 5 ΠΛΟΙΩΝ ΣΑΣ

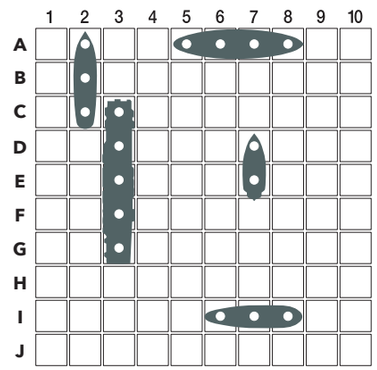


ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΦΟΡΟ - 5 ΟΠΕΣ
ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΠΛΟΙΟ - 4 ΟΠΕΣ
ΑΝΤΙΤΟΡΠΙΛΙΚΟ - 3 ΟΠΕΣ
ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ - 3 ΟΠΕΣ
ΠΛΟΙΟ ΠΕΡΙΠΟΛΙΑΣ - 2 ΟΠΕΣ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΤΟΛΟΥ ΣΑΣ

- Τοποθετήστε κάθε πλοίο οριζόντια ή κάθετα, αλλά ποτέ διαγώνια.
- Μην τοποθετείτε κάποιο από τα πλοία με τέτοιον τρόπο έτσι ώστε κάποιο μέρος του να καλύπτει κάποιο γράμμα ή αριθμό.

Αυτό είναι ένα παράδειγμα του σωστού τρόπου τοποθέτησης του πλοίου σας.

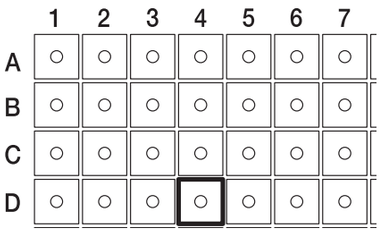


ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αποφασίστε ποιος θα παίξει πρώτος. Έπειτα παίξτε εναλλάξ, φωνάζοντας συντεταγμένες κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας και προσπαθήστε να χτυπήσετε ο ένας τα πλοία του άλλου.

ΦΩΝΑΞΤΕ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΣΑΣ!

Όταν έρθει η σειρά σας, διαλέξτε μια συντεταγμένη στο πλέγμα στόχων σας και πείτε δυνατά τη θέση του, σύμφωνα με το γράμμα και τον αριθμό του. Για παράδειγμα, οι συντεταγμένες γι' αυτή τη θέση είναι D-4.

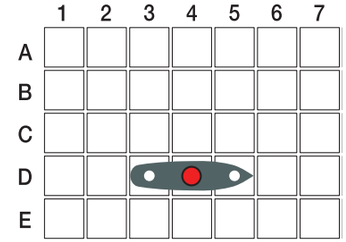


Φωνάξτε "D-4" ως τη βολή σας.

Όταν φωνάξετε τις συντεταγμένες μιας βολής, ο αντίπαλός σας θα πρέπει να πει εάν μαντέψατε σωστά ή λάθος. Αφού σημειώσετε εάν η βολή σας ήταν επιτυχημένη ή όχι, η σειρά σας τελειώνει.

ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

Εάν στο σημείο του οποίου τις συντεταγμένες φωνάξατε υπάρχει τοποθετημένο κάποιο από τα πλοία του αντιπάλου σας, έχετε μια επιτυχημένη βολή! Ο αντίπαλός σας σάς λέει ποιο από τα πλοία του πετύχατε (αντιτορπιλικό, πλοίο περιπολίας κ.τλ.). Σημειώστε τη βολή σας τοποθετώντας μια κόκκινη σφήνα στην αντίστοιχη οπή στο πλέγμα στόχων σας, ενώ ο αντίπαλός σας τοποθετεί μια κόκκινη σφήνα στην αντίστοιχη οπή του πλοίου που χτυπήσατε.



Επιτυχία! Ο αντίπαλός σας το σημειώνει με μια κόκκινη σφήνα στο πλέγμα ωκεανού του.

Παράδειγμα: Εσείς και ο Χάρης είστε οι παίκτες. Είναι η δική σας σειρά.
Φωνάζετε: "D-4."
Ο Χάρης απαντάει: "Χτύπημα. Αντιτορπιλικό."

Τοποθετείτε μια κόκκινη σφήνα στη συντεταγμένη D-4 στο δικό σας πλέγμα στόχων. Ο Χάρης τοποθετεί μια κόκκινη σφήνα στην οπή του αντιτορπιλικού του ακριβώς πάνω από τη συντεταγμένη D-4 στο πλέγμα ωκεανού του.

ΑΣΤΟΧΙΑ!

Εάν στο σημείο που φωνάξατε δεν υπάρχει τοποθετημένο κάποιο από τα πλοία του αντιπάλου σας στο πλέγμα ωκεανού, έχετε αστοχήσει. Τοποθετήστε μια λευκή σφήνα στην αντίστοιχη οπή στο πλέγμα στόχων σας έτσι ώστε να μην φωνάξετε τις συντεταγμένες αυτές ξανά. Δεν είναι απαραίτητο για τους παίκτες να σημειώνουν τις άστοχες βολές των αντιπάλων τους πάνω στο πλέγμα ωκεανού τους με λευκές σφήνες.

Παράδειγμα: Τώρα είναι η σειρά του Χάρη.
Ο Χάρης φωνάζει: "F-4."
Απαντάτε: "Αστοχία."

Ο Χάρης τοποθετεί μια λευκή σφήνα στη συντεταγμένη F-4 στο πλέγμα στόχων του.

ΒΥΘΙΣΗ ΠΛΟΙΟΥ

Όταν όλες οι οπές ενός πλοίου έχουν καλυφθεί από κόκκινες σφήνες, βυθίζεται. Ο ιδιοκτήτης του πλοίου που βυθίστηκε ανακοινώνει ποιο πλοίο ήταν αυτό.

ΝΙΚΗΤΗΣ

Εάν βυθίσετε και τα πέντε πλοία του στόλου του αντιπάλου σας πριν βυθίσει αυτός τα δικά σας, είστε ο νικητής!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΖΙΚΩΝ ΕΠΙΘΕΣΕΩΝ

Οι έμπειροι παίκτες θα απολαύσουν και αυτή την εκδοχή του παιχνιδιού, κατά την οποία μπορείτε κάθε φορά που παίζετε να ρίξετε τόσες βολές όσες τα πλοία σας που επιπλέουν. Οι κανόνες είναι οι ίδιοι εκτός από τα παρακάτω σημεία:

- Μπορείτε να ξεκινήσετε με έναν συνδυασμό πέντε βολών ο καθένας (μία για κάθε πλοίο του στόλου σας). Ρίχνετε τις βολές σας όλες ταυτόχρονα και ο αντίπαλός σας ανακοινώνει αν είναι εύστοχες ή άστοχες. Σημειώστε τις εύστοχες και τις άστοχες βολές σας όπως και στο κλασικό παιχνίδι.
- Για κάθε πλοίο σας που βυθίζεται, χάνετε μια από τις βολές της επίθεσής σας την επόμενη φορά που θα παίξετε.

Συνεχίστε να κάνετε μαζικές επιθέσεις μέχρι να κερδίσει κάποιος παίκτης.

Για να γίνει ακόμη πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι, μπορείτε να μην ανακοινώνετε ποια από τα πλοία σας χτυπήθηκαν.

PL WYMAGANY MONTAŻ PRZEZ OSOBĘ DOROSŁĄ.

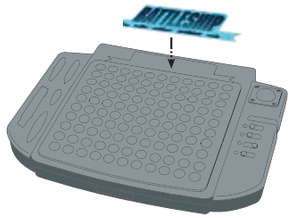
ZAWARTOŚĆ

2 przenośne rozkładane plansze I 10 plastikowych okrętów
73 czerwone pionki „trafiony” I 168 białych pionków „pudło” I arkusz etykiet

CEL

Zatop składającą się z pięciu okrętów flotę Twojego przeciwnika zanim przeciwnik zatopi Twoją.

GDY GRASZ PO RAZ PIERWSZY



- Naklej etykiety „Battleship” na pokrywy dwóch rozkładanych plansz.
- Ostrożnie wyjmij 10 okrętów z plastikowej ramki. (Flota każdego z graczy składa się z pięciu różnych okrętów). W razie potrzeby użyj pilniczka lub papieru ściernego, aby usunąć nadmiar plastiku z okrętów.
- Podziel czerwone i białe pionki po równo między siebie i przeciwnika. Należy je umieścić w odpowiednich przegrodach w każdej z rozkładanych plansz.

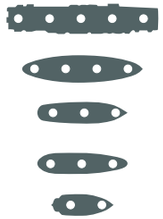
PRZYGOTUJ SIĘ DO BITWY!

Usiądźcie naprzeciw siebie z otwartymi pokrywami rozkładanych plansz gry tak, by żadne z was nie widziało siatki oceanu przeciwnika.

Każde z was ustawia swoje pięć okrętów na swojej siatce oceanu, ukrywając pozycje przed przeciwnikiem. Aby ustawić każdy okręt, umieść jego dwa zaczepy w otworach w siatce oceanu.



TWOJA FLOTA ZŁOŻONA Z 5 OKRĘTÓW

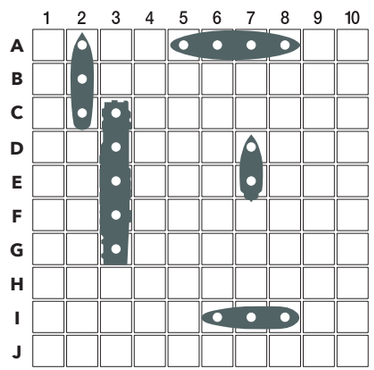


- LOTNISKOWIEC – 5 OTWORÓW
- PANCERNIK – 4 OTWORY
- NISZCZYCIEL – 3 OTWORY
- ŁÓDŹ PODWODNA – 3 OTWORY
- ŁÓDŹ PATROLOWA – 2 OTWORY

ZASADY ROZMIESZCZANIA OKRĘTÓW

- Ustaw każdy okręt poziomo lub pionowo, ale nie ukośnie.
- Żadna część okrętu nie powinna przykrywać oznaczeń literowych i cyfrowych.

Oto przykład prawidłowego ustawienia okrętów.



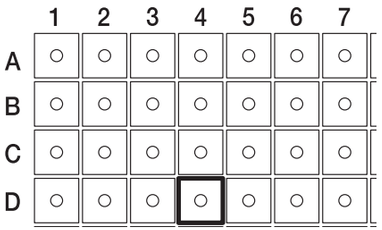
JAK GRAĆ

Zdecydujcie, kto zaczyna grę. Następnie na zmianę oddajecie strzał (w każdej kolejce), starając się trafić i zatopić okręt rywala.

STRZELAJ!

Podczas swojej kolejki wybierz lokalizację na swojej siatce celu i oddaj strzał, podając współrzędne (literę i cyfrę). Przykładowo: oto lokalizacja strzału D4.

Gdy strzelisz, przeciwnik musi oznajmić, czy trafiłeś, czy spudłowałeś. Zanotuj trafienie lub pudło, by zakończyć kolejkę.



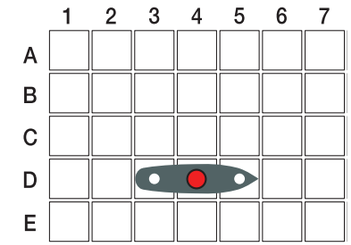
Podaj współrzędne „D4” jako Twój strzał.

TRAFIONY!

Jeśli na siatce oceanu przeciwnika w podanej przez Ciebie lokalizacji znajduje się okręt — trafiony! Twój przeciwnik oznajmia, jaki okręt został trafiony (niszczyciel, łódź patrolowa itp.). Zanotuj trafienie, umieszczając czerwony pionek w odpowiednim otworze na Twojej siatce celu, a Twój przeciwnik umieści czerwony pionek w odpowiednim otworze trafionego przez Ciebie okrętu.

Przykład: graczami jesteście Ty i Piotr. Twoja kolej.
Strzelasz: „D4”.
Piotr odpowiada: „Trafiony. Niszczyciel”.

Umieszczasz czerwony pionek na współrzędnych D4 Twojej siatki celu. Piotr umieszcza czerwony pionek w otworze jego niszczyciela na współrzędnych D4 jego siatki oceanu.



Trafiony! Twój przeciwnik oznacza to czerwonym pionkiem na swojej siatce oceanu.

PUDŁO!

Jeśli na siatce oceanu przeciwnika w podanej przez Ciebie lokalizacji nie ma okrętu — pudło! Umieść biały pionek w odpowiednim otworze na Twojej siatce celu, żeby nie strzelać ponownie w to samo miejsce. Gracze nie muszą notować spudłowanych przez przeciwnika strzałów białymi pionkami na swoich siatkach oceanu.

Przykład: teraz kolej Piotra.
Piotr strzela: „F4”.
Odpowiadasz: „Pudło”.

Piotr umieszcza biały pionek na współrzędnych F4 swojej siatki celu.

ZATAPIANIE OKRĘTU

Gdy we wszystkich otworach okrętu znajdą się czerwone pionki, okręt zostaje zatopiony. Właściciel okrętu oznajmia, który z okrętów został zatopiony.

JAK WYGRAĆ

Jeśli zatopisz składającą się z pięciu okrętów flotę Twojego przeciwnika zanim przeciwnik zatopi Twoją, wygrywasz!

WARIANT GRY SALVO

Doświadczonym graczom może spodobać się ten wariant gry, w którym gracz podczas swojej kolejki może oddać tyle strzałów, ile ma niezatopionych okrętów. Zasady są takie same, z następującymi wyjątkami:

- Każdy z graczy rozpoczyna, oddając salwę złożoną z pięciu strzałów (po jednym strzale na każdy okręt we flocie gracza). Oddajesz strzały po jednym, a Twój przeciwnik oznajmia, czy to trafiony, czy pudło. Oznaczasz swoje trafienia i pudła tak samo, jak w standardowym wariancie gry.
- Za każdy okręt zatopiony przez Twojego przeciwnika tracisz jeden strzał z salwy w następnej kolejce.

Kontynuujecie salwy aż do wygranej jednego z graczy.

Aby gra Salvo była trudniejsza, nie informujcie jaki rodzaj okrętu został trafiony.

HU AZ ÖSSZEÁLLÍTÁST FELNOTT VÉGEZZE.

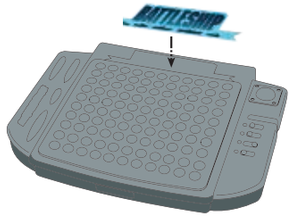
TARTALMA

2 hordozható játékbőrönd | 10 műanyag hajó | 73 piros színű “talált” pecek | 168 fehér színű “mellé” pecek | matricalap

A JÁTÉK CÉLJA

Süllyeszd el az ellenfeled öt hajóból álló flottáját, mielőtt ő süllyeszti el a tiédet.

AMIKOR ELŐSZÖR JÁTSZOL



- Ragaszd fel a “Battleship” címkéket a két játékbőrönd fedelére.
- Óvatosan válaszd le a 10 hajót a műanyag keretről. (Mindkét játékos flottája öt-öt különböző hajóból áll.) Ha szükséges, csiszolópapírral távolítsd el a műanyag sorját a hajókról.
- Egyenlően osszátok szét a piros és fehér peckeket az ellenfeleddel, és szórjátok be őket a saját játékbőröndötök tárolórekeszeibe.

KÉSZÜLJ A CSATÁRA!

Üljetek le egymással szemben, a két játékbőröndöt magatok elé helyezve, és nyissátok fel a játékbőröndötök fedelét úgy, hogy egyikőtök se láthassa a másik játékos óceán-tábláját.

Mindketten helyezzétek fel az öt hajót a saját óceán-táblátokon úgy, hogy a másik játékos ne láthassa. Egy-egy hajó felhelyezéséhez a hajó két peckét be kell helyezni az óceán-tábla lyukaiba.



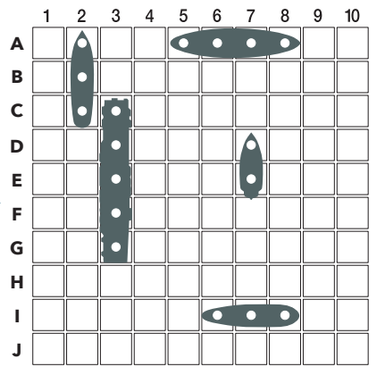
AZ 5 HAJÓBÓL ÁLLÓ FLOTTÁD

- HORDOZÓ – 5 LYUK
- CSATAHAJÓ – 4 LYUK
- ROMBOLÓ – 3 LYUK
- TENGERALATTJÁRÓ – 3 LYUK
- JÁRŐRHAJÓ – 2 LYUK

A HAJÓK ELHELYEZÉSÉNEK SZABÁLYAI

- Minden hajót csak vízszintesen vagy függőlegesen szabad elhelyezni, átlósan nem.
- Ne helyezz fel hajót úgy, hogy annak bármely része eltakarjon egy betűt vagy számot.

Egy példa a hajók helyes pozícionálására.



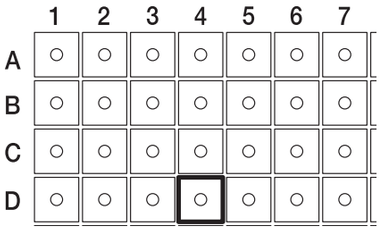
A JÁTÉK MENETE

Döntsétek el, ki kezd. Aztán felváltva, körönként egy-egy lövés koordinátáit bemondva próbáljátok elsüllyeszteni egymás hajóit.

ADD KI A TŰZPARANCSOT!

Ha te következel, válassz a céltábládon egy pontot és mondd be annak betűjét és számát. Tegyük fel, hogy ez a pont a D-4.

Ha bemondtad a megcélzott pont koordinátáit, az ellenfelednek közölnie kell, hogy eltaláltál-e valamit. Ezután rögzíted magadnak a találatod vagy mellélövésed helyét, a köröd pedig véget ér.



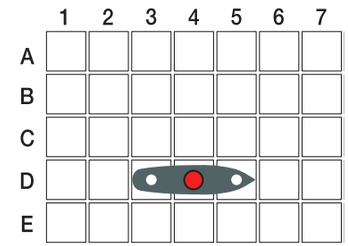
Határozd meg a lövésed helyét a “D-4” koordináták bemondásával.

TALÁLT!

Ha az ellenfeled óceán-tábláján lévő egyik hajó elfoglalja az általad megnevezett pontot, akkor a lövésed talált! Az ellenfeled közli, hogy milyen hajót találtál el (romboló, járőrhajó stb.). Rögzítsd a találatod helyét úgy, hogy egy piros pecket helyezel a céltáblád megfelelő lyukába, míg ellenfeled szintén piros pecket helyez az általad eltalált hajó megfelelő lyukába.

Példa: Te és Alex vagytok a két játékos. Te következel.
Bemondod a megcélzott pontot: “D-4.”
Alex válaszol: “Talált. Romboló.”

A céltábládon a D-4 pontba helyezel egy piros pecket. Alex az óceán-tábláján piros pecket helyez a rombolójának a D-4 pont feletti lyukába.



Talált! Az ellenfeled a találatot piros pecekkel jelöli az óceán-tábláján.

MELLÉLŐTTÉL!

Ha az általad bemondott ponton nincs hajó az ellenfeled óceán-tábláján, akkor mellélőttél. Helyezz fehér pecket a megfelelő lyukba a céltábládon, nehogy később még egyszer megcélozd ugyanezt a pontot. Egymás mellélövéseit a játékosoknak nem szükséges fehér peckekkel jelölni az óceán-táblájukon.

Példa: Most Alex következik.
Alex bemond egy pontot: “F-4.”
Te válaszolsz: “Mellé.”

Alex fehér pecket helyez a céltáblája F-4 pontjába.

HAJÓ ELSÜLLYESZTÉSE

Amikor egy hajó minden lyukába piros pecek került, az a hajó elsüllyedt. A hajó tulajdonosa bejelenti, hogy melyik hajója süllyedt el.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Ha elsüllyeszted az ellenfeled öt hajóból álló flottáját, mielőtt ő süllyesztené el a tiédet, megnyerted a játékot!

SORTŰZ-JÁTÉK

Tapasztalt játékosoknak ajánljuk a játéknak azt a variációját, amelyben mindkét játékosnak annyi lövése van egy körön belül, ahány hajója maradt még a flottájából. A szabályok ugyanazok, a következőt kivéve:

- Mindketten öt lövésből álló sortűzzel kezdtek (a flottátok minden egyes tagja után egy lövés jár). Egyenként lövöd ki őket, és az ellenfeled bejelenti, hogy az adott lövésed találat vagy mellélövés-e. Rögzítsd a találataidat és mellélövéseidet, pontosan úgy, ahogyan a normál játék esetében.
- Minden elsüllyesztett hajód után eggyel kevesebbet lőhetsz a következő körben.

Tartsátok sortűz alatt egymás flottáját, amíg csak az egyik játékos meg nem nyeri a játékot.

Még nehezebbé tehetitek a Sortűz játékot, ha nem mondjátok meg az ellenfélnek, hogy melyik hajótokat találta el.

TR BİR YETİŞKİN TARAFINDAN KURULMASI GEREKİR.

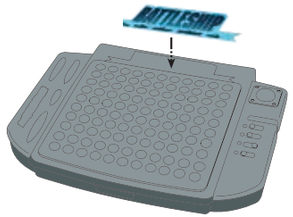
İÇİNDEKİLER

2 taşınabilir oyun ünitesi | 10 plastik gemi | 73 kırmızı "isabet" pimi | 168 beyaz "ıska" pimi | çıkartma kâğıdı

OYUNUN AMACI

Rakibinizin beş gemilik filosunu, rakibiniz sizin filonuzu batırmadan önce batırın.

İLK DEFA OYNARKEN

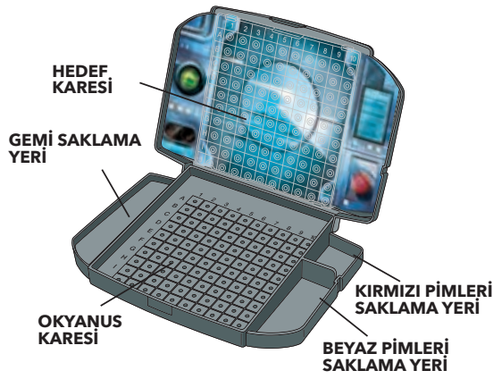


- İki oyun ünitesinin kapaklarına "Battleship" çıkartmalarını yapıştırın.
- 10 gemiyi plastik çerçeveden dikkatlice çıkarın. (Her oyuncunun filosunda beş farklı gemi bulunur.) Gemilerdeki plastik artıklarının temizlenmesi gerekiyorsa tırnak törpüsü veya zımpara kâğıdı kullanın.
- Kırmızı ve beyaz pimleri rakibinizle aranızda eşit şekilde paylaşın ve bunları her iki oyun ünitesinin saklama bölmelerine yerleştirin.

HÜCUMA HAZIRLANIN!

Birbirinizin okyanus karelerini görmemek için karşı karşıya oturun ve oyun ünitelerinin kapaklarını kaldırın.

Beş geminizi okyanus karelerinize birbirinizden gizli olarak yerleştirin. Her bir gemiyi yerleştirmek için geminin altındaki iki pimi okyanus karelerinizdeki iki deliğe takın.



5 GEMİLİK FİLONUZ

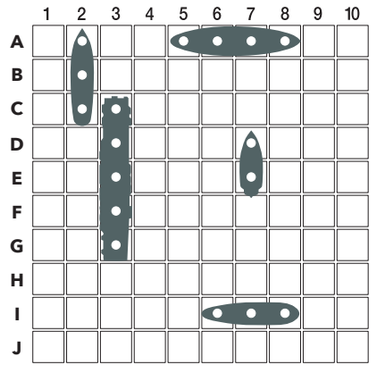


- UÇAK GEMİSİ - 5 DELİK
- ZIRHLI GEMİ - 4 DELİK
- KRUVAZÖR - 3 DELİK
- DENİZALTI - 3 DELİK
- DEVRİYE BOTU - 2 DELİK

GEMİ YERLEŞTİRME KURALLARI

- Her gemiyi yatay veya dikey olarak yerleştirin ancak çapraz olarak yerleştirmeyin.
- Bir gemiyi, herhangi bir kısmı harfler veya sayılarla çakışacak şekilde yerleştirmeyin.

Burada gemilerinizi nasıl doğru şekilde yerleştirebileceğinize dair bir örnek görebilirsiniz.



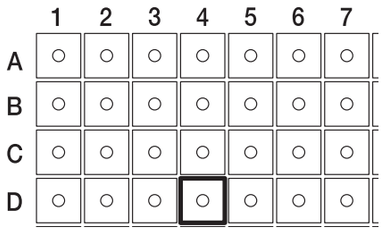
OYUNUN OYNANMASI

Önce kimin hamle yapacağına karar verin. Sonra sırayla atış yapıp birbirinizin gemilerinin yerlerini tespit ederek onları vurmaya çalışın.

ATIŞINIZI SÖYLEYİN!

Sıra size geldiğinde hedef karelerinizde bir koordinat seçin ve konumunu harf ve sayıyla söyleyin. Örneğin, yandaki görselde D-4 koordinatına atış yapılmıştır.

Atışı söylediğinizde rakibiniz bunun isabet mi ıska mı olduğunu söylemelidir. İsabet veya ıskanızı işaretledikten sonra sıra rakibinize geçer.



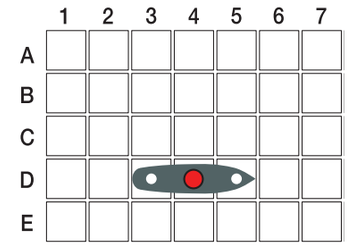
Atış koordinatı olarak "D-4" dersiniz.

İSABET!

Rakibinizin okyanus karelerindeki bir gemi söylediğiniz konumda bulunuyorsa isabet ettirmiş olursunuz! Rakibiniz hangi gemiyi (kruvazör, devriye botu vb.) vurduğunuzu söyler. Hedef karelerinizde ilgili deliğe kırmızı bir pim yerleştirerek isabetinizi işaretleyin. Rakibiniz de vurduğunuz geminin ilgili deliğine kırmızı bir pim yerleştirir.

Örnek: Oyunu Ali ile oynuyorsunuz. Sıra size geldi.
Siz: "D-4" dediniz.
Ali: "İsabet, Kruvazör" diye cevapladı.

Hedef karelerinizde D-4 koordinatına kırmızı bir pim yerleştirin. Ali de kruvazörün üzerinde D-4 koordinatının olduğu yere kırmızı bir pim yerleştirir.



İsabet! Rakibiniz, kendi okyanus karelerinde bu yeri kırmızı pimle işaretler.

ISKA!

Rakibinizin okyanus karelerindeki bir gemisi söylediğiniz koordinatta bulunmuyorsa ıskalamış olursunuz. Hedef karelerinizde söylediğiniz koordinata beyaz bir pim yerleştirin. Böylece aynı yere bir daha atış yapmazsınız. Oyuncuların, okyanus karelerinde rakiplerinin ıskalarını beyaz pimle işaretlemesine gerek yoktur.

Örnek: Şimdi sıra Ali'de.
Ali: "F-4" dedi.
Siz: "Iska" diye cevapladınız.
Ali, hedef karelerinde F-4 koordinatına beyaz bir pim yerleştirir.

GEMİ BATIRMA

Bir gemideki tüm deliklerde kırmızı pim olduğunda gemi batırılmış sayılır. Geminin sahibi hangi gemisinin batırıldığını söylemelidir.

OYUNUN KAZANILMASI

Rakibinizin beş gemilik filosunu, rakibiniz sizin filonuzu batırmadan önce batırırsanız oyunu kazanırsınız!

BOMBARDIMAN OYUNU

Battleship oyununun ustasıyım diyorsanız bunu seveceksiniz! Bu oyunda, size her sıra geldiğinde filonuzdaki gemi sayısı kadar atış yapma hakkına sahipsiniz. Kurallar, aşağıdakiler hariç aynıdır:

- Her biriniz beş atışlık bombardımanla başlarsınız (filonuzdaki her gemi için bir atış). Hepsini birer birer söylersiniz ve rakibiniz atışın isabet mi ıska mı olduğunu söyler. İsabetlerinizi ve ıskalarınızı standart oyundaki gibi işaretleyin.
- Batırılan her gemi için bir sonraki sıranızda bombardımandan bir atış kaybedersiniz.

Oyunun galibi belirlenene kadar sırayla bombardımana devam edin.

Daha zorlu bir Bombardıman oyunu için hangi gemilerin isabet aldığını söylemeyin.

CZ VYŽADUJE SESTAVENÍ DOSPELOU OSOBOU.

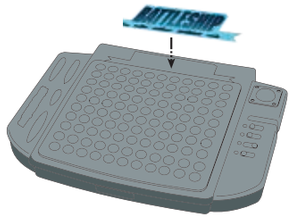
OBSAH

2 přenosné bitevní kufříky | 10 plastových lodí | 73 červených kolíků pro „zásah“ | 168 bílých kolíků pro „minutí cíle“
arch se štítky

CÍL

Potopit loďstvo svého protihráče, které tvoří pět lodí, dříve než soupeř potopí vaše.

PRVNÍ HRA



- Na víka obou kufříků nalepte štítek „Bitevní loď“.
- Opatrně oddělte 10 lodí z plastového rámečku. (Loďstvo každého hráče obsahuje pět různých lodí.) K odstranění přebytečného plastu z lodí použijte v případě potřeby pilník na nehty nebo brusný papír.
- Červené a bílé kolíky rozdělte rovným dílem mezi sebe a svého soupeře a vložte je do úložných přihrádek v každém bitevním kufříku.

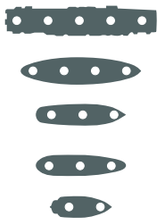
PŘÍPRAVA NA BITVU!

Se soupeřem se posaďte proti sobě, aby víka bitevních kufříků byla zvednuta tak, že ani jeden z vás nemůže spatřit soupeřovu souřadnicovou síť oceánu.

Na souřadnicovou síť oceánu si oba tajně umístěte pět lodí. Dva kolíčky na každé lodi zatlačte do dvou otvorů na souřadnicové síti oceánu.



VAŠE LOĎSTVO 5 LODÍ

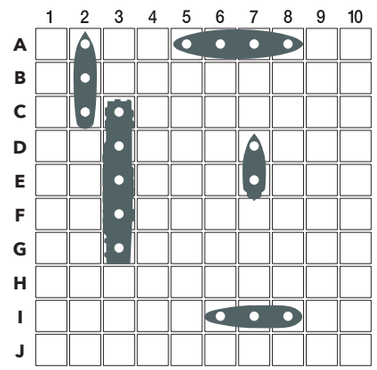


LETADLOVÁ LOĎ - 5 DĚR
BITEVNÍ LOĎ - 4 DÍRY
TORPÉDOBOREC - 3 DÍRY
PONORKA - 3 DÍRY
HLÍDKOVÝ ČLUN - 2 DÍRY

PRAVIDLA PRO UMÍSTĚNÍ LODÍ

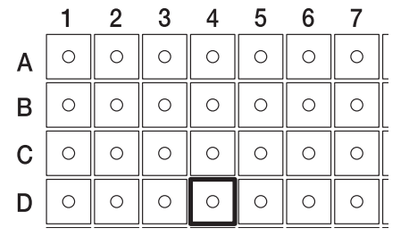
- Každou loď umístěte vodorovně nebo svisle, ale nikoliv úhlopříčně.
- Neumísťujte loď tak, aby některá její část překrývala písmena nebo číslice.

Zde je uveden příklad správného umístění lodí.



JAK HRÁT

Rozhodněte se, kdo začne první. Střídejte se a snažte se v každém kole zasáhnout loď soupeře střelou, kterou mu zavoláním oznámíte.



Jako svůj výstřel zavoláte „D-4“.

ZAVOLEJTE POZICI SVÉ STŘELY!

Když jste na tahu, vyberte si souřadnice na terči a toto místo, které je určeno písmenem a číslicí, soupeři zavolejte. Například, místem vaší střelby je D-4.

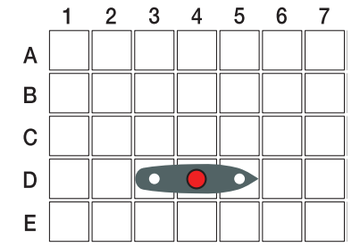
Jakmile zavoláte výstřel, váš soupeř vám musí říct, zda je toto místo místem zásahu, nebo jste cíl minuli. Zaevidujete si, zda se jednalo o zásah, nebo jste cíl minuli.

JE TO ZÁSAH!

Jestliže se na daném místě soupeřovy souřadnicové sítě oceánu nalézá loď, soupeř zavolá, že se jedná o zásah! Soupeř vám řekne, kterou loď jste zasáhli (torpédoborec, hlídkový člun, atd.). Zaevidujte si svůj zásah umístěním červeného kolíku do příslušného otvoru na souřadnicové síti terče, zatímco váš soupeř si umístí červený kolík do příslušného otvoru lodi, kterou jste zasáhli.

Příklad: Hrajete vy a Alex. Teď je řada na vás.
Zavoláte: „D-4.“
Alex odpoví: „Zásah. Torpédoborec.“

Do místa D-4 na souřadnicové síti terče umístíte červený kolík. Alex umístí červený kolík do otvoru v torpédoborci, který se nalézá přímo nad místem D-4 na jeho souřadnicové síti oceánu.



Je to zásah! Váš soupeř si jej označí červeným kolíkem na své souřadnicové síti oceánu.

MINUTÍ CÍLE!

Pokud místo, které jste zavolali, není na soupeřově souřadnicové síti oceánu obsazeno žádnou lodí, jedná se o minutí cíle. Do příslušného otvoru na své souřadnicové síti terče umístěte bílý kolík, abyste již příště na toto místo nestříleli. Není nutné, aby si hráči na své souřadnicové síti oceánu evidovali každé minutí cíle bílými kolíky.

Příklad: Teď je na tahu Alex.
Alex zavolá: „F-4.“
Odpovíte: „Voda.“

Alex vloží do místa F-4 na své souřadnicové síti terče bílý kolík.

POTOPENÍ LODI

Jakmile jsou všechny otvory v lodi obsazeny červenými kolíky, loď byla potopena. Majitel lodi oznámí, která loď byla potopena.

VÝHRA VE HŘE

Pokud jste potopili všech pět lodí loďstva soupeře dříve než se potopilo vaše, vyhráli jste hru!

HRA NA SALVYI

Zkušení hráči si mohou užít variaci této hry, ve které dostanete v každém kole tolik střel, kolik lodí vašeho loďstva je na vodě. Pravidla jsou stejná s výjimkou následujících:

- Každý začíná salvou pěti výstřelů (jeden pro každou loď loďstva). Budete střílet jednu po druhé a váš soupeř oznamuje, zda střela zasáhla nebo minula cíl. Zásahy a minutí cíle si označujte jako ve standardní hře.
- S každou potopenou lodí ztrácíte v příštím tahu jednu střelu ze salvy.

Pokračujte ve vyvolávání salv, dokud některý hráč nevyhraje.

Hru na salvy uděláte obtížnější, pokud soupeři neoznámíte, které lodě jsou zasaženy.

SK JE POTREBNÁ MONTÁŽ DOSPELOU OSOBOU.

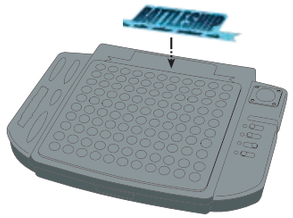
OBSAH

2 prenosné bojové kufríky | 10 plastových lodí | 73 červených kolíčkov na označenie „zásahu“ | 168 bielych kolíčkov na označenie „vody“ | hárok s nálepkami

CIEĽ

Potopte súperovu flotilu piatich lodí skôr, ako váš súper potopí vašu.

PRED PRVOU HROU

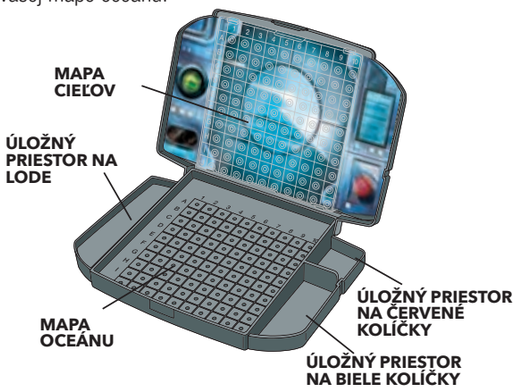


- Na vrchné kryty dvoch bojových kufríkov nalepte nálepky „Battleship“.
- Opatrne oddeľte 10 lodí z plastového rámčeka. (Flotila každého hráča obsahuje päť rozličných lodí.) V prípade potreby použite pilník na nechty alebo šmirgľový papier na odstránenie prebytočného plastu z lodí.
- Rovnakým dielom si so súperom rozdeľte červené a biele kolíčky a uložte si ich do úložných priehradiek v každom bojovom kufríku.

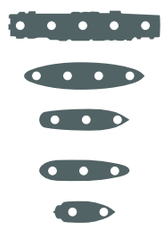
PRIPRAVTE SA NA BOJ!

Sadnite si oproti sebe, pričom vrchné kryty vašich hracích bojových kufríkov zdvihnite tak, aby ani jeden z vás nevidel na mapu oceánu toho druhého.

Obaja si potajomky rozložte svojich päť lodí na vašu mapu oceánu. Pri umiestnení každej lode vtlačte jej dva kolíčky do dvoch otvorov na vašej mape oceánu.



VAŠA FLOTILA 5 LODÍ

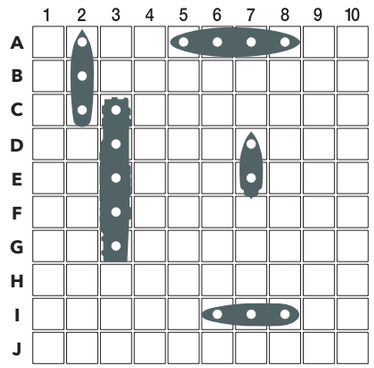


- LIETADLOVÁ LOĎ – 5 OTVOROV
- KRÍŽNIK – 4 OTVORY
- TORPÉDOBOREC – 3 OTVORY
- PONORKA – 3 OTVORY
- HLIADKOVÝ ČLN – 2 OTVORY

PRAVIDLÁ UMIESTŇOVANIA LODÍ

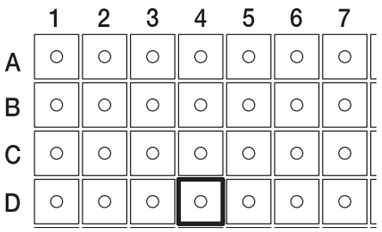
- Každú loď môžete uložiť vodorovne alebo zvislo, ale nie šikmo.
- Žiadna časť lode nemôže prekrývať písmená ani čísla.

Tu je príklad správneho umiestnenia lodí.



AKO SA HRAŤ

Dohodnite sa, kto z vás začne. Potom sa pravidelne striedajte, v každom kole má každý jeden výstrel, ktorým sa môže pokúsiť zasiahnuť lode toho druhého.



Ako váš výstrel teda uvediete „D-4“.

VYSTREĽTE!

Keď budete na rade, vyberte si súradnicu na mape cieľov a povedzte nahlas príslušné písmeno a číslo. Toto je napríklad výstrel so súradnicami D-4.

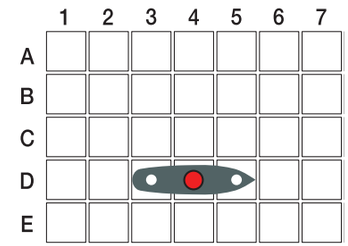
Po uvedení výstrelu vám musí váš súper povedať, či ide o zásah alebo vodu. Zaznačte si zásah alebo vodu. Teraz je opäť na rade váš súper.

ZÁSAH!

Ak sa na mieste, ktoré ste uviedli, nachádza na mape oceánu vášho súpera nejaká loď, ide o zásah! Váš súper vám povie, akú loď ste zasiahli (torpédoborec, hliadkový čln atď.). Zaznačte si zásah umiestnením červeného kolíčka do príslušného otvoru na vašej mape cieľov a váš súper si umiestni červený kolíček do príslušného otvoru na lodi, ktorú ste zasiahli.

Príklad: Hráte vy s Alexom. Ste na rade.
Poviete: „D-4.“
Alex povie: „Zásah. Torpédoborec.“

Do otvoru na súradnici D-4 vašej mapy cieľov umiestnite červený kolíček. Alex umiestni červený kolíček do otvoru na svojom torpédoborci, priamo nad súradnicu D-4 na jeho mape oceánu.



Zásah! Váš súper ho označí červeným kolíčkom na svojej mape oceánu.

VODA!

Ak sa na mieste, ktoré ste uviedli, nenachádza na mape oceánu vášho súpera žiadna loď, trafili ste vodu. Do príslušného otvoru na vašej mape cieľov umiestnite biely kolíček, aby ste už tento výstrel neopakovali. Hráči si nemusia bielymi kolíčkami na svojej mape oceánu označovať netrafené výstrely svojich súperov.

Príklad: Teraz je na rade Alex.
Alex povie: „F-4.“
Vy poviete: „Voda.“

Alex si do otvoru na súradnici F-4 na svojej mape cieľov umiestni biely kolíček.

POTOPENIE LODE

Keď sú všetky otvory lode označené červeným kolíčkom, loď bola potopená. Vlastník lode oznámi, ktorá loď bola potopená.

VÝHRA V HRE

Ak potopíte súperovu flotilu piatich lodí skôr, ako váš súper potopí vašu, vyhrávate!

HRA SALVY

Skúseným hráčom by sa mohol páčiť tento variant hry, v ktorom máte pri svojom ťahu k dispozícii toľko výstrelov, koľko lodí je vo vašej flotile ešte na hladine. Pravidlá sú rovnaké ako v tradičnej hre s výnimkou nasledujúcich zmien:

- Každý z vás začína salvou piatich výstrelov (jeden výstrel za každú loď vo vašej flotile). Vystrelíte ich jeden po druhom a váš súper vám oznámi, či ide o zásah alebo vodu. Zaznačíte si zásah alebo vodu ako v bežne hre.
- Po každej vašej potopenej lodi strácate jeden výstrel v salve pri vašom ďalšom ťahu.

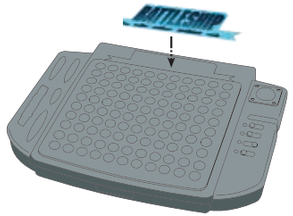
Pokračujete vo vystreľovaní sálv, kým nejaký hráč nevyhrá.

Ak chcete, aby bola hra Salvy náročnejšia, neoznamujte pri zásahu, o akú loď ide.

RO **ESTE NECESARĂ ASAMBLAREA DE CĂTRE UN ADULT**

CONȚINUT
2 cutii portabile | 10 nave de plastic | 73 de ținte roșii pentru „lovit” | 168 de ținte albe pentru „ratat” | foaie cu autocolante

OBIECTIV
Scufundă flota de cinci nave a adversarului înainte ca acesta să o scufunde pe a ta.

PRIMA DATĂ CÂND JOCI


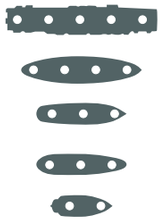
- Aplică etichetele cu „Navă de luptă” pe capacele celor două cutii.
- Desprinde cu grijă cele 10 nave din cadrul de plastic. (Flota fiecărui jucător conține cinci nave diferite.) Dacă este necesar, folosește o pilă de unghii sau hârtie abrazivă pentru a elimina excesul de plastic de pe nave.
- Împarte țintele roșii și albe în mod egal între tine și adversar și puneți-le în spațiile de depozitare din fiecare cutie.

PREGĂTEȘTE-TE PENTRU LUPTĂ!
Așezați-vă față în față având capacele cutiilor ridicate, astfel încât nici unul să nu vadă harta oceanului creată de adversar.

Plasați cele cinci nave în mod secret pe harta oceanului. Pentru a plasa fiecare navă, trebuie să fixezi cele două ținte în cele două găuri din harta oceanului.



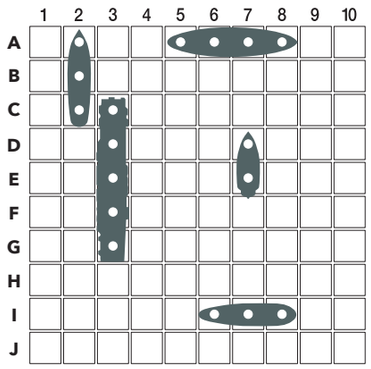
FLOTA TA DE 5 NAVE



- PORTAVION – 5 GĂURI
- NAVĂ DE LUPTĂ – 4 GĂURI
- DISTRUGĂTOR – 3 GĂURI
- SUBMARIN – 3 GĂURI
- NAVĂ DE PATRULARE – 2 GĂURI

REGULI PENTRU PLASAREA NAVELOR
- Plasează fiecare navă pe orizontală sau pe verticală, dar nu pe diagonală.
- Nu plasa o navă cu orice parte a acesteia suprapusă peste litere sau cifre.

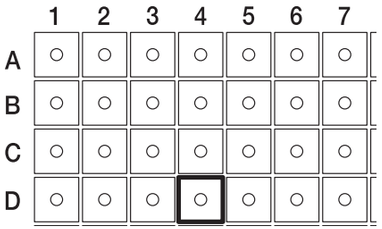
Iată un exemplu de cum să poziționezi navele corect.



CUM SE JOACĂ
Decideți cine începe. Apoi jucați pe rând, nominalizând câte o lovitură pe turul fiecăruia pentru a încerca să loviți navele celuilalt.

NOMINALIZEAZĂ POZIȚIA!
Pe tura ta, alege o coordonată de pe harta cu ținte și nominalizează poziția folosind litera și numărul. De exemplu, aceasta este poziția pentru lovitură la D-4.

Când nominalizezi o lovitură, adversarul trebuie să spună dacă lovitura a reușit sau a ratat. După ce înregistrezi lovitura sau ratarea, tura ta se încheie.

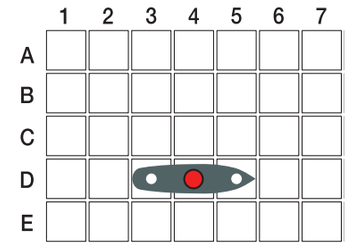


Nominalizezi „D-4” drept lovitură.

LOVITURĂ REUȘITĂ!
Dacă ai nominalizat o poziție pe harta oceanului, în care se află o navă, lovitura este reușită! Adversarul îți spune ce navă ai lovit (distrugător, navă de patrulare etc.). Înregistrează lovitura plasând o țintă roșie pe gaura corespunzătoare de pe harta ta cu ținte, în timp ce adversarul plasează o țintă roșie în gaura corespunzătoare de pe nava pe care ai lovit-o.

Exemplu: Tu și Alex sunteți jucătorii. Este rândul tău.
Tu nominalizezi: „D-4.”
Alex răspunde: „Lovit. Distrugător.”

Plasezi o țintă roșie în coordonatele D-4 de pe harta ta cu ținte. Alex plasează o țintă roșie în gaura aferentă distrugătorului său, chiar deasupra coordonatei D-4 pe harta oceanului.



Lovitură reușită! Adversarul tău o marchează cu o țintă roșie pe harta oceanului său.

RATARE!
Dacă poziția nominalizată nu este ocupată de o navă pe harta oceanului adversarului tău, ai ratat. Pune o țintă albă în gaura corespunzătoare pe harta ta cu ținte ca să nu nominalizezi din nou această coordonată. Nu este necesar ca jucătorii să își înregistreze ratările unul altuia cu ținte albe pe harta oceanului.

Exemplu: Acum este rândul lui Alex.
Alex nominalizează: „F-4.”
Răspunzi: „Ratare.”

Alex plasează o țintă albă în coordonata F-4 de pe harta cu ținte.

SCUFUNDAREA UNEI NAVE
Odată ce toate găurile unei nave sunt ocupate de ținte roșii, nava a fost scufundată. Proprietarul navei anunță care este nava scufundată.

CÂȘTIGAREA JOCULUI
Dacă scufunzi flota de cinci nave a adversarului înainte să o scufunde el pe a ta, ai câștigat jocul!

JOCUL SALVĂ
Aceasta poate fi o variantă interesantă pentru jucătorii experimentați; ai dreptul la tot atâtea lovituri câte nave supraviețuitoare ai în flotă. Regulile sunt aceleași, cu excepția următoarelor:

- Fiecare jucător începe cu o salvă de cinci lovituri (una pentru fiecare navă a flotei). Lansezi câte o lovitură pe rând și adversarul tău anunță dacă o lovitură a reușit sau a ratat. Marchează loviturile și ratările la fel ca în jocul standard.
- Pentru fiecare navă scufundată, pierzi o lovitură din salva aferentă următoarei tale ture.

Continuați secvențele de salve până când câștigă unul dintre jucători.

Pentru ca jocul Salvă să fie și mai interesant, nu anunțați ce nave au fost lovite.

RU **НЕОБХОДИМА ПОМОЩЬ ВЗРОСЛЫХ ПРИ СБОРКЕ**

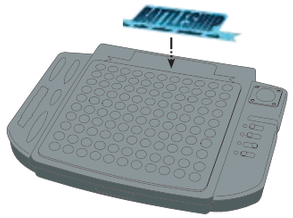
В комплекте:

2 портативных боевых пульта | 10 пластиковых кораблей
73 красные фишки попадания | 168 белых фишек промаха | лист с наклейками

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Потопите флот из пяти кораблей соперника, пока он не потопил ваш флот.

ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ

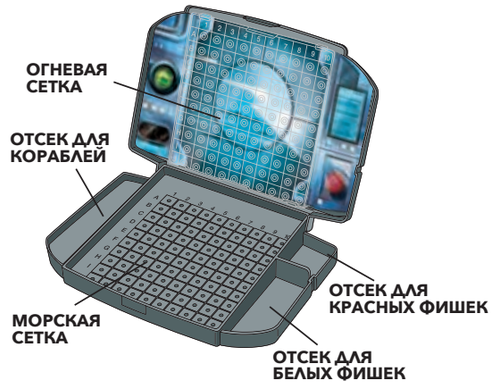


- Наклейте наклейки Battleship на крышки обоих боевых пультов.
- Аккуратно отделите 10 кораблей от пластиковой рамки. (Во флоте каждого игрока пять разных кораблей.) При необходимости удалите излишки пластика с кораблей пилочкой или наждачной бумагой.
- Разделите красные и белые фишки поровну между двумя соперниками и положите их в соответствующие отсеки каждого боевого пульта.

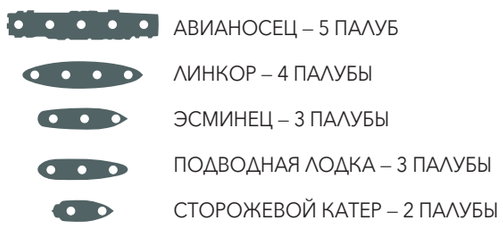
ПРИГОТОВЬТЕСЬ К БОЮ!

Сядьте лицом друг к другу и поднимите крышки боевых пультов, чтобы не видеть морские сетки друг друга.

Втайне от соперника расставьте свои пять кораблей на своей морской сетке. Чтобы поставить корабль, вставьте два его колышка в два отверстия на морской сетке.



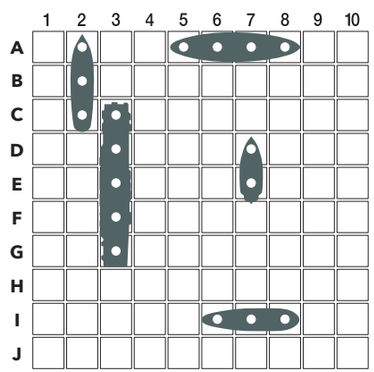
ВАШ ФЛОТ ИЗ 5 КОРАБЛЕЙ



ПРАВИЛА РАССТАНОВКИ КОРАБЛЕЙ

- Корабли можно ставить горизонтально или вертикально, но не по диагонали.
- Корабли не должны заходить на буквы или цифры.

Пример правильного расположения кораблей.



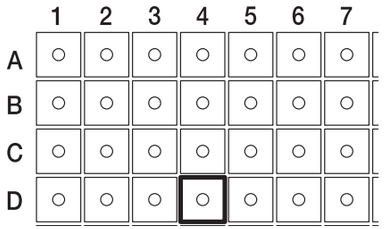
КАК ИГРАТЬ

Определите, кто будет ходить первым. Затем ходите по очереди, совершая один выстрел за ход и пытаясь попасть по кораблям соперника.

ВЫСТРЕЛ

В свой ход выберите координаты на своей огневой сетке и назовите их по букве и цифре. Например, D-4.

Когда вы совершаете выстрел, ваш соперник должен сообщить, попали вы или промахнулись. Отметив попадание или промах, вы завершаете ход.



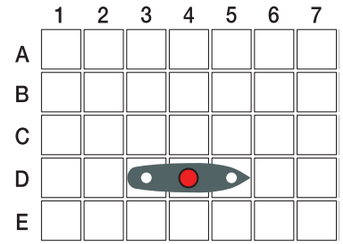
Выстрел по D-4.

ПОПАДАНИЕ!

Если в ячейке морской сетки соперника, координаты которой вы назвали, находится корабль, то это попадание! Ваш соперник сообщает вам, в какой корабль вы попали (эсминец, сторожевой катер и т. д.). Отметьте попадание красной фишкой в соответствующей ячейке на своей огневой сетке, при этом соперник должен поставить красную фишку на соответствующую палубу подбитого корабля.

Например: Вы играете с Сашей. Ваш ход.
Вы говорите: «D-4».
Саша отвечает: «Попадание. Эсминец».

Вы ставите красную фишку в ячейку D-4 на своей огневой сетке. Саша ставит красную фишку на палубу эсминца, которая находится по координатам D-4 на его морской сетке.



Попадание! Соперник отмечает его красной фишкой на своей морской сетке.

ПРОМАХ!

Если в названной вами ячейке морской сетки соперника нет корабля, то это промах. Вставьте белую фишку в соответствующую ячейку своей огневой сетки, чтобы больше не стрелять в это место. Отмечать белыми фишками промахи соперника в своей морской сетке не обязательно.

Например: Теперь ход Саши.
Саша говорит: «F-4».
Вы отвечаете: «Промах».

Саша вставляет белую фишку в ячейку F-4 на своей огневой сетке.

ПОТОПЛЕННЫЙ КОРАБЛЬ

Когда во все палубы корабля будут вставлены красные фишки, он будет потоплен. Владелец корабля сообщает, какой именно корабль потоплен.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Выигрывает тот, кто первым потопит все пять кораблей соперника!

ЗАЛПОВАЯ ИГРА

Опытные игроки могут попробовать вариант игры, при котором у каждого из них столько выстрелов, сколько осталось кораблей во флоте. Действуют те же правила, за исключением следующего:

- Вы начинаете залпом из пяти выстрелов (один за каждый корабль своего флота). Вы называете их по одному, а соперник объявляет, попали вы или промахнулись. Вы отмечаете попадания и промахи, как в обычной игре.
- В свой следующий ход вы теряете один выстрел за каждый свой потопленный корабль.

Игроки продолжают стрелять залпами, пока один из них не побеждает.

Чтобы залповая игра стала еще сложнее, не сообщайте, какие именно корабли подбиты.

BG ТРЯБВА ДА СЕ СГЛОБИ ОТ ВЪЗРАСТЕН

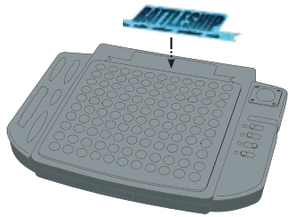
СЪДЪРЖАНИЕ

2 портативни бойни кутии | 10 пластмасови кораба
73 червени отметки “уцелен” | 168 бели отметки “пропуснат” | лист с етикети

ЦЕЛ

Да потопите флотата от пет кораба на противника ви, преди той да потопи вашата.

КОГАТО ИГРАЕТЕ ЗА ПЪРВИ ПЪТ



- Сложете етикетите "Бойни кораби" на капаците на двете бойни кутии.
- Внимателно отделете 10-те кораба от пластмасовата рамка. (Флотата на всеки играч съдържа пет различни кораба.) Ако е необходимо, използвайте шмиргел или шкурка, за да махнете излишната пластмаса от корабите.
- Разделете червените и белите отметки поравно помежду си и ги сложете в отделенията за съхранение на всяка бойна кутия.

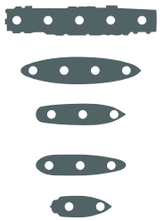
ПРИГОТВЕТЕ СЕ ЗА БИТКА!

Седнете с лице един срещу друг, като капаците на вашите бойни кутии са вдигнати така, че никой от вас да не може да види океанската мрежа на противника си.

Тайно един от друг сложете петте си кораба всеки на своята океанска мрежа. За да сложите всеки кораб, вкарайте двете му отметки в двата отвора на океанската си мрежа.



ВАШАТА ФЛОТА ОТ 5 КОРАБА

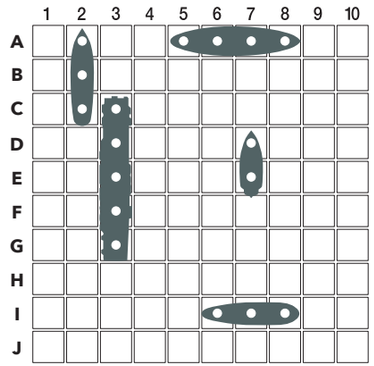


НОСАЧ - 5 ДУПКИ
БОЕН КОРАБ - 4 ДУПКИ
РАЗРУШИТЕЛ - 3 ДУПКИ
ПОДВОДНИЦА - 3 ДУПКИ
ПАТРУЛНА ЛОДКА - 2 ДУПКИ

ПРАВИЛА ЗА ПОСТАВЯНЕ НА КОРАБИТЕ

- Сложете всеки кораб хоризонтално или вертикално, но не и диагонално.
- Не слагайте кораба така, че която и да е негова част да припокрива букви или цифри.

Ето един пример как да разположите корабите си правилно.



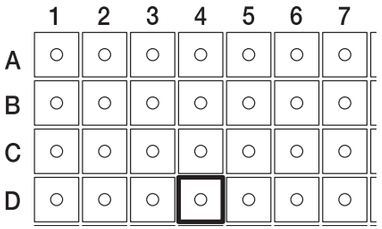
КАК СЕ ИГРАЕ

Решете кой ще започне първи. След това редувайте ходовете си, като обявявате по един изстрел на всеки ход и се опитвате да уцелите корабите на противника си.

ОБЯВЕТЕ ИЗСТРЕЛА СИ!

На свой ред изберете координати на целевата си мрежа и обявете местоположението им с буква и цифра. Например това е местоположението на изстрела D-4.

Когато обявите изстрел, вашият противник трябва да ви каже дали е уцелен или пропуснат. След като отбележите дали сте уцелили или пропуснали, е ред за хода на противника ви.



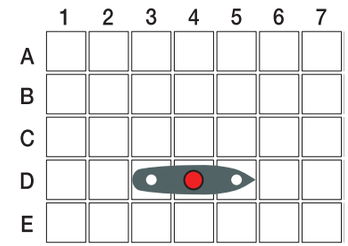
Обявявате “D-4” като ваш изстрел.

УЦЕЛЕН!

Ако кораб в океанската мрежа на противника ви заема местоположението, което сте обявили, значи корабът е уцелен! Вашият противник ви казва кой кораб сте уцелили (разрушител, патрулна лодка и т.н.). Отбележете уцелването, като сложите червена отметка в съответната дупка на целевата ви мрежа, а вашият противник слага червена отметка в съответната дупка на кораба, който сте уцелили.

Пример: Вие и Алекс сте играчите. Вие сте на ход.
Обявявате: “D-4.”
Алекс отговаря: “Уцелен. Разрушител.”

Слагате червена отметка в координати D-4 на целевата ви мрежа. Алекс слага червена отметка в дупката на разрушителя си директно над координати D-4 на своята океанска мрежа.



Уцелен! Вашият противник маркира с червена отметка в своята океанска мрежа.

ПРОПУСНАТ!

Ако местоположението, което сте обявили, не е заето от кораб в океанската мрежа на противника ви, значи сте пропуснали. Сложете бяла отметка в съответната дупка на целевата ви решетка, така че да не обявявате повторно този изстрел. Не е необходимо играчите да отбелязват пропуснатите изстрели един на друг с бяла отметка на океанските си решетки.

Пример: Сега на ход е Алекс.
Алекс обявява: “F-4.”
Вие отговаряте: “Пропусна.”

Алекс слага бяла отметка в координати F-4 на целевата си решетка.

ПОТАПЯНЕ НА КОРАБ

Когато всички дупки в даден кораб имат червени отметки, той е потопен. Собственикът на кораба обявява кой кораб е потопен.

СПЕЧЕЛВАНЕ НА ИГРАТА

Ако потопите флотата от пет кораба на противника си преди той да потопи вашата, печелите играта!

ЗАЛПОВА ИГРА

Опитните играчи може да се насладят на този вариант на играта, при който правите толкова изстрела при един ход, колкото кораби от вашата флота плават. Правилата са същите, освен следното:

- Всеки от вас започва със залп от пет изстрела (по един за всеки кораб от вашата флота). Изстрелвате ги един по един, а вашият противник обявява дали изстрелът е уцелил или пропуснал. Маркирате уцелените и пропуснатите изстрели като при стандартна игра.
- За всеки потопен кораб губите по един изстрел в залпа при следващия ви ход.

Продължете да обявявате залповете си, докато единият играч победи.

За по-предизвикателна залпова игра не обявявайте кои кораби са уцелени.

HR PROIZVOD MORA SASTAVITI ODRASLA OSOBA.

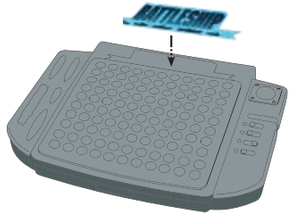
SADRŽAJ

2 prijenosne kutije za bitku I 10 plastičnih brodova
73 markera za pogotke I 168 bijelih markera za promašaje
list s oznakama

CILJ

Potopite protivničku flotu od pet brodova prije nego što protivnik potopi vašu.

KADA IGRATE PRVI PUT

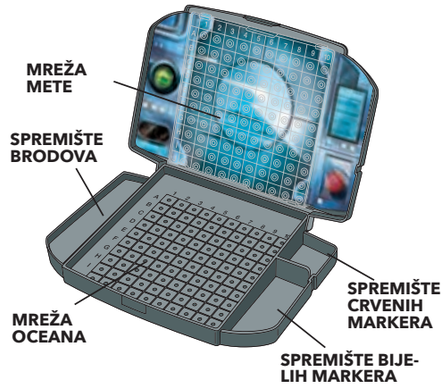


- Zalijepite oznake „Potapanje brodova“ na poklopce dviju kutija za bitku.
- Pažljivo odvojite 10 brodova od plastičnog okvira. (Flota svakog igrača sadrži pet različitih brodova.) Ako je potrebno, upotrijebite turpiju ili brusni papir za uklanjanje viška plastike s brodova.
- Podijelite crvene i bijele markere ravnomjerno među sobom i svojim protivnikom te ih smjestite u odjeljke kutije za bitku.

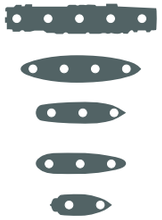
PRIPREMITE SE ZA BITKU!

Sjednite jedan nasuprot drugog s podignutim poklopcima kutija za igru kako ne biste vidjeli mrežu oceana protivničkog igrača.

Potajno razmjestite pet brodova na mrežu oceana. Kako biste postavili brod, umetnite njegova dva klina u dvije rupe na mreži oceana.



VAŠA FLOTA OD 5 BRODOVA

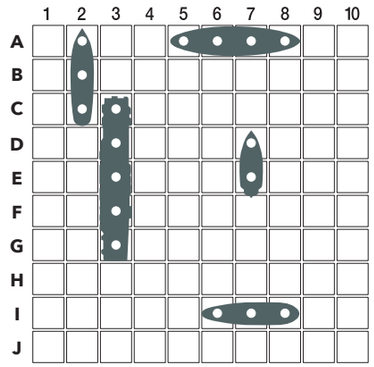


- NOSAČ AVIONA – 5 RUPA
- BORBENI BROD – 4 RUPE
- RAZARAČ – 3 RUPE
- PODMORNICA – 3 RUPE
- OPHODNI BROD – 2 RUPE

PRAVILA ZA POSTAVLJANJE BRODOVA

- Brodove postavljajte horizontalno ili vertikalno, a ne dijagonalno.
- Nemojte postavljati brod tako da se bilo koji njegov dio preklapa sa slovima ili brojevima.

Evo primjera kako pravilno postaviti brodove.



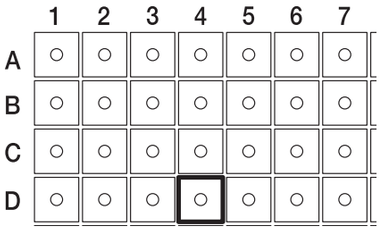
KAKO IGRATI?

Odlučite tko će započeti igru. Zatim se izmjenjujte u igri pri čemu svaki igrač „ispaljuje“ po jedan hitac kako bi pokušao pogoditi protivničke brodove.

PUCAJTE!

Kada je red na vas, odaberite koordinatu na mreži mete i pogađajte njegovu lokaciju izgovaranjem pripadajućeg slova i brojke. Na primjer, ovo je lokacija hica D-4.

Kada gađate, protivnik vam mora reći jeste li pogodili ili promašili. Kada zabilježite pogodak ili promašaj, gotov je vaš red na igru.



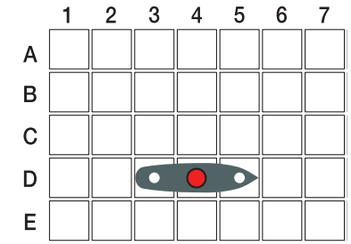
Izgovorite „D-4“ kao svoj hitac.

TO JE POGODAK!

Ako brod na mreži oceana protivnika zauzima lokaciju koju ste izgovorili, uspješno ste pogodili! Protivnik će vam reći koji ste brod pogodili (razarač, ophodni brod itd.). Zabilježite pogodak umetanjem crvenog markera u odgovarajuću rupicu na mreži mete, a protivnik treba umetnuti crveni marker u odgovarajuću rupicu na brodu koji ste pogodili.

Primjer: Igrači ste vi i Ivan. Red je na vas.
Izgovarate: „D-4.“
Ivan odgovara: „Pogodak. Razarač.“

Umećete crveni marker u koordinatu D-4 na svojoj mreži mete. Ivan umeće crveni marker u rupicu njegovog razarača neposredno iznad koordinate D-4 na svojoj mreži mete.



To je pogodak! Protivnik će crvenim markerom obilježiti isto mjesto na svojoj mreži oceana.

TO JE PROMAŠAJ!

Ako lokaciju koju ste izgovorili ne zauzima brod na protivničkoj mreži oceana, to je promašaj. Umetnite bijeli marker u odgovarajuću rupicu na mreži mete kako ne biste više gađali to mjesto. Nije potrebno da igrači bilježe međusobne promašaje bijelim markerima na svojim mrežama oceana.

Primjer: Sada je red na Ivana.
Ivan izgovara: „F-4.“
Vi odgovarate: „Promašaj.“

Ivan stavlja bijeli marker na koordinatu F-4 na svojoj mreži mete.

POTAPANJE BRODA

Brod će se smatrati potopljenim kada su sve rupice na njemu popunjene crvenim markerima. Vlasnik broda proglašava koji je brod potopljen.

POBJEDA U IGRI

Ako potopite protivničku flotu od pet brodova prije nego što on potopi vašu, vi ste pobjednik!

IGRA SALVO

Iskusni igrači uživat će u ovoj varijaciji igre u kojoj imate onoliko prilika za pogađanje kada je vaš red za igru koliko je nepotopljenih brodova u vašoj floti. Pravila su ista osim što:

- Oba igrača započinju igru paljbom od pet hitaca (jedan za svaki brod u svojoj floti). Ispaljujete ih jedan za drugim, a vaš protivnik proglašava taj hitac pogotkom ili promašajem. Označite pogotke i promašaje kao i u standardnoj igri.
- Za svaki potopljeni brod gubite jedan hitac u paljbi kada ponovno budete na redu.

Nastavite s paljbom sve dok netko od vas dvoje ne pobijedi.

Kako bi igra Salvo bila još izazovnija, nemojte objavljivati koji su brodovi pogođeni.

LT SURINKTI TURI SUAUGES ASMUO.

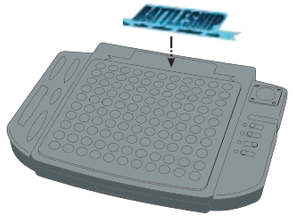
PAKUOTĖJE

2 nešiojamieji laivų dėklai | 10 plastikinių laivų | 73 raudoni pataikymo kaišteliai | 168 balti prašovimo kaišteliai | lipdukų lapas

TIKSLAS

Kovojant su priešininku pirmajam nuskandinti penkių priešininko laivų flotilę.

ŽAIDŽIANT PIRMĄJĮ KARTĄ

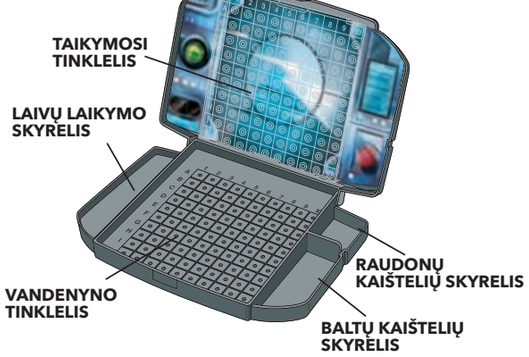


- Ant abiejų žaidimo dėklų priklijuokite „Battleship“ lipdukus.
- Atsargiai iš plastikinio rėmelio išimkite 10 laivų. (Kiekvieno žaidėjo flotilę sudaro penki skirtingi laivai.) Jei reikia, dilde ar švitriniu popieriumi nuo laivų pašalinkite plastiko atplaišas.
- Su priešininku po lygiai pasidalykite raudonus ir baltus kaištelius ir susidėkite juos į žaidimo dėklo laikymo skyrelius.

PASIRUOŠKITE MŪŠIUI!

Atsisėskite vienas priešais kitą pakėlę žaidimo dėklų dangčius, kad nė vienas nematytumėte priešininko vandenyno tinklelio.

Abu paslapčia išdėliokite savo penkis laivus ant vandenyno tinklelio. Dėdami laivus įstatykite po du kaištelius į vandenyno tinklelio angas.



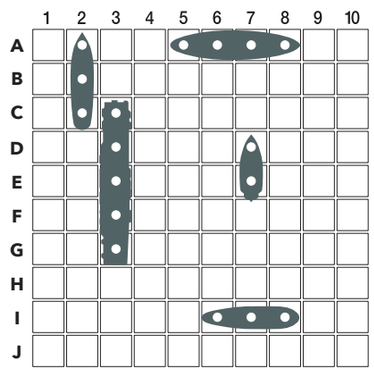
JŪSŲ 5 LAIVŲ FLOTILĖ

- LĖKTUVNEŠIS – 5 ANGOS
- KARO LAIVAS – 4 ANGOS
- ESKADRINIS MINININKAS – 3 ANGOS
- POVANDENINIS LAIVAS – 3 ANGOS
- PATRULIŲ VALTIS – 2 ANGOS

LAIVŲ IŠDĖSTYMO TAISYKLĖS

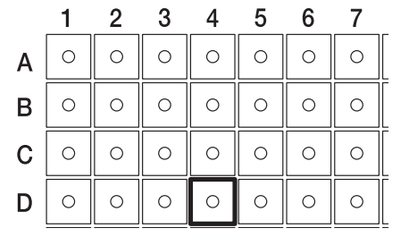
- Visus laivus išdėliokite horizontaliai arba vertikaliai, bet ne įstrižai.
- Nedėkite laivo taip, kad jo dalis uždengtų raides ar skaitmenis.

Štai pavyzdys, kaip tinkamai išdėlioti laivus.



KAIP ŽAISTI

Nuspręskite, kuris pradės. Tada paeiliui šaudykite po vieną šūvį ir bandykite pataikyti į priešininko laivą.



Šaudami turite ištarti „D-4“.

ŠAUKITE!

Kai bus jūsų eilė, savo taikymosi tinklelyje pasirinkite koordinatę ir pasakykite jo vietą nurodydami raidę ir skaičių. Pavyzdyje parodyta šūvio vieta D-4.

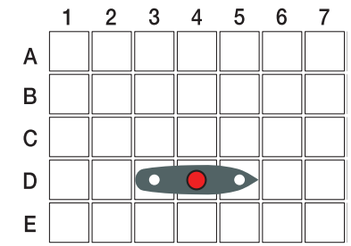
Kai šaunate, jūsų priešininkas turi nurodyti, pataikėte ar prašovėte. Kai pasižymite pataikymą ar prašovimą pro šalį, ateina priešininko eilė.

PATAIKYTA!

Jei laivas jūsų priešininko vandenyno tinklelyje yra toje vietoje, į kurią šovėte, vadinasi, pataikėte! Priešininkas turi pasakyti, į kurį laivą pataikėte (eskadrinį minininką, patrulių valtį ir pan.). Pasižymėkite, kad pataikėte įstatydami raudoną kaištelį į atitinkamą savo taikymosi tinklelio angą, o priešininkas turi įstatyti raudoną kaištelį į atitinkamo laivo, į kurį pataikėte, angą.

Pavyzdys: žaidžiate su Aleksu. Jūsų eilė.
Šaunate: „D-4“.
Aleksas atsako: „Pataikei į eskadrinį minininką“.

Raudoną kaištelį turite įstatyti į savo taikymosi tinklelio angą, esančią D-4. Aleksas raudoną kaištelį įstato į savo eskadrinio minininko angą, kurios koordinatės vandenyno tinklelyje yra D-4.



Pataikyta! Priešininkas taiklų šūvį pasižymi raudonu kaišteliu vandenyno tinklelyje.

PRO ŠALĮ!

Jei jūsų priešininko vandenyno tinklelio vietoje, į kurią šovėte, laivo nėra, vadinasi, prašovėte pro šalį. Į atitinkamą savo taikymosi tinklelio angą įstatykite baltą kaištelį, kad daugiau nebešautumėte į tą pačią vietą. Žaidėjams nebūtina baltais kaišteliais žymėtis netaiklių priešininko šūvių savo vandenyno tinklelyje.

Pavyzdys: dabar Alekso eilė.
Aleksas šauna: „F-4.“
Atsakote: „Pro šalį.“

Aleksas įstato baltą kaištelį į savo taikymosi tinklelio angą, kurios koordinatės yra F-4.

LAIVO PASKANDINIMAS

Laivas laikomas paskendusiu, kai visose jo angose įstatyti raudoni kaišteliai. Laivo savininkas praneša, kuris laivas nuskendo.

ŽAIDIMO LAIMĖJIMAS

Jei priešininko penkių laivų flotilę paskandinate anksčiau nei priešininkas paskandina jūsų laivus, jūs laimite žaidimą!

ŠAUDYMO SALVĖMIS ŽAIDIMAS

Labiau patyrę žaidėjai gali žaisti kitą žaidimo variantą: šiame žaidime atėjus jūsų ėjimui gaunate tiek šūvių, kiek savo flotilėje turite laivų. Taisyklės yra tos pačios, išskyrus toliau nurodytus pakeitimus.

- Abu pradedate penkių šūvių salvėmis (po vieną už kiekvieną flotilės laivą). Visas iššaunate iš karto, o priešininkas pasako, pataikėte ar prašovėte. Taiklius ir netaiklius šūvius pasižymėkite kaip įprastame žaidime.
- Už kiekvieną nuskandintą laivą prarandate po šūvį kitą kartą, kai vėl bus jūsų eilė.

Toliau šaudykite salvėmis, kol laimės kuris nors žaidėjas.

Kad šaudymo salvėmis žaidimas būtų dar sudėtingesnis, nesakykite, į kuriuos laivus pataikyta.

SLO IZDELEK MORA SESTAVITI ODRASLA OSEBA.

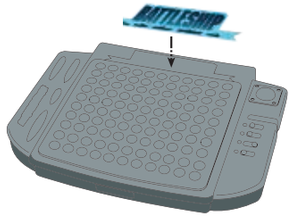
VSEBINA

2 prenosna bojna kovčka | 10 plastičnih ladjic | 73 rdečih zatičev za zadetke | 168 belih zatičev za zgrešene strele | list z nalepkami

CILJ

Potopi nasprotnikovo floto petih ladij, preden ta potopi tvojo.

PRVA IGRA

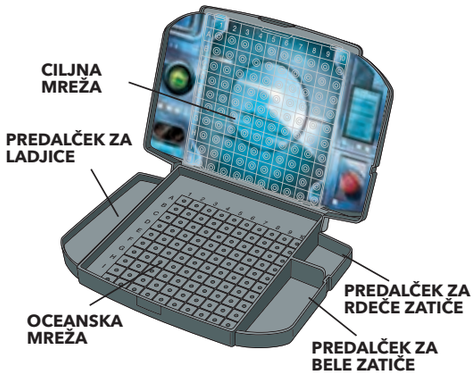


- Nalepke »Battleship« nalepi na pokrova obeh bojnih kovčkov.
- 10 ladjic previdno snemi s plastičnega okvirja. (Flota vsakega igralca vsebuje pet različnih ladjic.) S pilico za nohte ali brusnim papirjem po potrebi odstrani odvečno plastiko z ladjic.
- Z nasprotnikom si enakomerno razdelita rdeče in bele zatiče in ju pospravita v predalčke prenosnega kovčka.

PRIPRAVA NA BOJ!

Igralca se posedeta nasproti drug drugega z dvignjenima pokrovoma bojnih kovčkov tako, da nobeden od njiju ne vidi oceanske mreže pri drugem igralcu.

Oba postavita pet ladjic na skrivna mesta oceanske mreže. Ladjico postaviš tako, da zatiča ladjice vstaviš v odprtine na oceanski mreži. .



TVOJA FLOTA 5 LADIJ

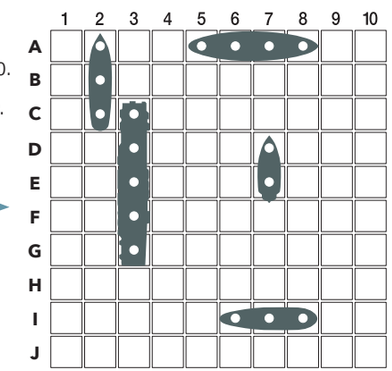


- LETALONOSILKA - 5 LUKENJ
- BOJNA LADJA - 4 LUKNJE
- RUŠILEC - 3 LUKNJE
- PODMORNICA - 3 LUKNJE
- PATRULJNI ČOLN - 2 LUKNJI

PRAVILA ZA POSTAVITEV LADIJ

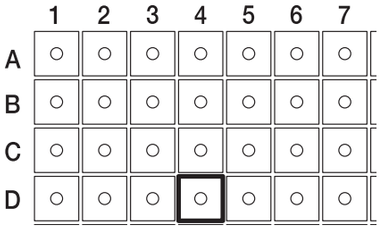
- Ladje lahko postaviš vodoravno ali navpično, ne smeš pa jih postaviti poševno.
- Ladij ne smeš postaviti tako, da kateri koli njihov del prekriva črke ali številke.

Tukaj je prikazan primer pravilne postavitve ladij.



KAKO IGRATI

Odločita se, kdo naj prvi začne. Po tem sta igralca izmenjaje na vrsti. Ko je igralec na vrsti, lahko oznani en strel in z njim poskuša zadeti nasprotnikove ladje.



Oznaniš »D-4«, kar predstavlja tvoj strel.

OZNANI STREL!

Ko si na vrsti, izberi koordinato na ciljni mreži ter oznani črko in številko izbrane lokacije. Spodaj je na primer prikazana lokacija strela D-4.

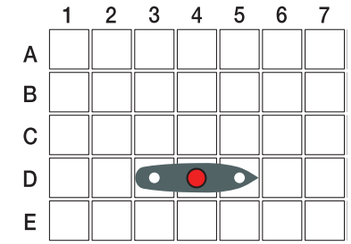
Ko oznaniš strel, ti mora nasprotnik povedati, ali si zadel ali pa zgrešil. Zabeleži zadetek ali zgrešeni strel, nato pa je na vrsti nasprotnik.

ZADETEK!

Če je na oznanjeni lokaciji oceanske mreže pri nasprotniku postavljena ladja, si jo zadel! Nasprotnik ti pove, kakšno ladjo si zadel (rušilec, patruljni čoln ipd.). Zadetek zabeleži tako, da postaviš rdeč zatič v ustrezno luknjo v ciljni mreži, nasprotnik pa vstavi rdeči zatič v ustrezno luknjo na ladji, ki si jo zadel.

Primer: Igrata z Alešem. Na vrsti si.
Oznaniš: »D-4«.
Aleš odgovori: »Zadetek. Rušilec«.

Postaviš rdeč zatič v koordinato D-4 svoje ciljne mreže. Aleš postavi rdeč zatič v luknjo v rušilcu nad koordinato D-4 na svoji oceanski mreži.



Zadetek! Tvoj nasprotnik ga označi z rdečim zatičem na svoji oceanski mreži.

ZGREŠEN STREL!

Če na oznanjeni lokaciji v oceanski mreži tvojega nasprotnika ni ladje, si zgrešil strel. V ustrezno luknjo v ciljni mreži postavi bel zatič, da ne boš še enkrat oznanil istega strela. Igralca ne rabita beležiti zgrešenih strelov nasprotnika z belimi zatiči v svoji oceanski mreži.

Primer: Aleš je na vrsti.
Aleš oznani: »F-4«.
Odgovoriš: »Zgrešen strel«.

Aleš postavi bel zatič v koordinato F-4 svoje ciljne mreže.

POTOP LADJICE

Ko so v vseh luknjah ladjice rdeči zatiči, je potopljena. Lastnik ladjice oznani, katera ladjica se je potopila.

ZMAGOVALEC

Zmaga tisti igralec, ki prej potopi celotno floto petih ladjic nasprotnika!

IGRA S SALVAMI

Izkušeni igralci bodo morda uživali v tem načinu igranja, kjer dobi vsak igralec toliko strelov, kot ima še nepotopljenih ladjic v floti. Pravila so enaka razen naslednjega:

- Vsak začne s salvo petih strelov (po en strel za vsako ladjico v floti). Izmenjujta se pri oznanjanju strelov in sproti tudi oznanjajta, ali gre za zadetek ali za zgrešen strel. Zadetke in zgrešene strele označita na enak način kot v standardni igri.
- Igralec v naslednji rundi izgubi en strel za vsako ladjico, ki jo je nasprotnik potopil v prejšnji rundi.

Naznanjajta salve strelov, dokler eden od igralcev ne zmaga.

Če si želita še več izziva med igro s salvami, ne naznanjajta vrste ladje, ki jo je nasprotnik zadel.

UKR **СКЛАДАЄТЬСЯ ДОРОСЛИМИ**

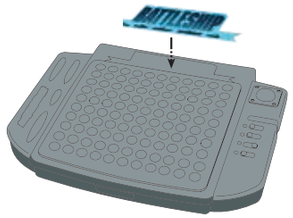
КОМПЛЕКТАЦІЯ

2 портативні бойові кейси | 10 пластикових кораблів
73 червоні бойові шпильки | 168 білих шпильок промаху
аркуш із наліпками

ЦІЛЬ

Потопити флот суперника з п'яти кораблів, перш ніж він потопить ваші.

ПІД ЧАС ПЕРШОЇ ГРИ



- Приклейте наліпки «Морський бій» на кришки двох бойових кейсів.
- Обережно зніміть 10 кораблів із пластикової основи. (Флот кожного гравця складається з п'яти різних кораблів.) Якщо потрібно, скористайтеся пилочкою або наждачним папером, щоб видалити надлишки пластику з кораблів.
- Розділіть червоні й білі шпильки порівну між суперниками й розмістіть їх у відділеннях для зберігання кожного бойового кейса.

ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО БИТВИ!

Сядьте один навпроти одного, піднявши кришки ігрових бойових кейсів, щоб не бачити океанську сітку один одного.

Обидва супротивники таємно розміщують свої п'ять кораблів на океанській сітці. Щоб розмістити кожен корабель, вставте його дві шпильки у два отвори на океанській сітці.

ВАШ ФЛОТ ІЗ 5 КОРАБЛІВ

АВІАНОСЕЦЬ – 5 ОТВОРІВ
ЛІНКОР – 4 ОТВОРИ
ЕСМІНЕЦЬ – 3 ОТВОРИ
СУБМАРИНА – 3 ОТВОРИ
ПАТРУЛЬНИЙ КАТЕР – 2 ОТВОРИ

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ КОРАБЛІВ

- Розташовуйте кожен корабель горизонтально або вертикально, але не по діагоналі.
- Не розміщуйте корабель так, щоб будь-яка його частина перекривала літери або цифри.

Приклад правильного розташування кораблів.

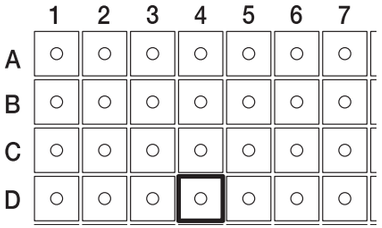
ПРАВИЛА ГРИ

Вирішіть, хто робить хід першим. Потім по черзі робіть один «постріл», намагаючись влучити в корабель супротивника.

ЗРОБІТЬ ПОСТРІЛ!

Під час своєї черги виберіть координати на своїй цільовій сітці й назвіть розташування за допомогою літери й цифри. Наприклад, місце пострілу «D-4».

Коли зроблено постріл, суперник повинен повідомити, влучив гравець чи промахнувся. Хід завершується, коли гравець позначає його результат — влучив чи промахнувся.



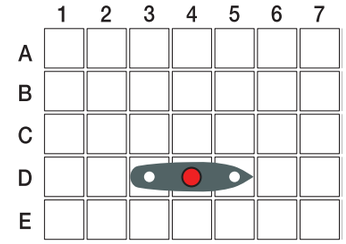
Озвучте «D-4» як свій хід.

ЦЕ ВЛУЧЕННЯ!

Якщо корабель розташований на океанській сітці суперника в названому місці, то гравець влучив! Суперник повідомляє, у який корабель влучили (есмінець, патрульний катер тощо). Позначте свій удар, поставивши червону шпильку у відповідний отвір на цільовій сітці. Суперник розміщує червону шпильку у відповідному отворі корабля, у який влучили.

Приклад. Ви й ваш друг Андрій граєте в цю гру. Ваша черга робити постріл.
Ви називаєте розташування: «D-4».
Андрій відповідає: «Влучення. Есмінець».

Ви розміщуєте червону шпильку в місці з координатами D-4 своєї цільової сітки. Андрій вставляє червону шпильку в отвір свого есмінця безпосередньо в місці з координатами «D-4» на своїй океанській сітці.



Це влучення! Суперник позначає його червоною шпилькою на океанській сітці.

ЦЕ ПРОМАХ!

Якщо в названому розташуванні на океанській сітці суперника немає корабля, це промах. Розмістіть білу шпильку у відповідний отвір на своїй цільовій сітці, щоб не називати ці координати повторно. Гравцям не потрібно позначати промахи один одного за допомогою білих шпильок на своїх океанських сітках.

Приклад. Тепер настає черга Андрія.
Андрій говорить: «F-4».
Ви відповідаєте: «Промах».

Андрій розміщує білу шпильку в місці з координатами F-4 своєї цільової сітки.

ЗАТОПЛЕННЯ КОРАБЛЯ

Коли в усіх отворах корабля будуть червоні шпильки, він вважається затопленим. Його власник повідомляє, який саме корабель затоплений.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Гру виграє той, хто першим затоплює флот суперника з п'яти кораблів!

АТАКА ЗАЛПОМ

Досвідчені гравці можуть використовувати таку варіацію гри: гравець за раз має стільки пострілів, скільки є кораблів у його флоті. Правила ті самі, крім зазначених далі відмінностей.

- Кожен гравець починає з п'яти пострілів (по одному на кожний корабель у своєму флоті). Постріли здійснюються по одному, а суперник повідомляє результат — влучення чи промах. Влучення та промахи позначаються, як і в стандартній грі.
- За кожний свій затоплений корабель гравець втрачає один постріл під час наступного залпу.

Залпи по черзі продовжуються, доки один із гравців не виграє.

Щоб ускладнити гру під час атаки залпом, можна не повідомляти, у які кораблі влучили.

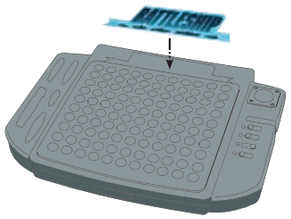
AR يتطلب التجميع و التركيب من قبل شخصاً بالغاً.

المحتويات

حقيبتان محمولتان للمعركة | 10 سفن من البلاستيك | 73 وتد أحمر يُمثّل "إصابة للهدف" | 168 وتد أبيض يُمثّل "رمية خاطئة" | ورقة ملصقات

الهدف

قم بإغراق أسطول خصمك المكون من خمس سفن قبل أن يقوم هو بإغراق أسطولك.



عند اللعب لأول مرة

- ضع ملصقات لعبة "Battleship" على الأغطية الخاصة بحقيبتي للمعركة.
- فك العشر سفن بحرص من الإطار البلاستيكي. (يتكون الأسطول الخاص بكل لاعب من خمس سفن مختلفة). إذا لزم الأمر، استخدم لوحة أو ورقة صنفرة لإزالة أية قطع بلاستيكية زائدة من السفن.
- قسّم الأوتاد الحمراء والبيضاء بالتساوي بينك وبين خصمك وضعها في مواضع التخزين في كل حقيبة معركة.

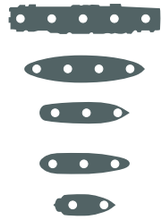
استعد للمعركة!

اجلسا في مواجهة بعضكما البعض على أن يكون غطاء حقيبة المعركة الخاصة باللعبة مرفوعاً بحيث لا يرى أي منكما شبكة المحيط الخاصة بالآخر.

يقوم كل منكما بوضع الخمس سفن بسرية تامة على شبكة المحيط الخاصة به. لوضع كل سفينة، قم بتركيب اثنين من الأوتاد الخاصة بها في الثقبين على شبكة المحيط.



أسطولك المكون من 5 سفن

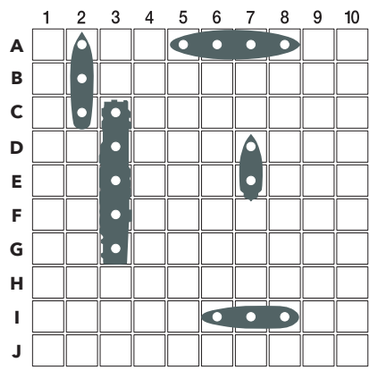


- الناقل - 5 ثقوب
- سفينة حربية - 4 ثقوب
- المدمرة - 3 ثقوب
- الغواصة - 3 ثقوب
- سفينة خفر السواحل - ثقبان

قواعد وضع السفن

- ضع كل سفينة في وضع أفقي أو رأسي ولكن ليس مائلاً.
- تجنب وضع السفينة بحيث يتداخل أي جزء منها مع الحروف أو الأرقام.

إليك مثالاً حول كيفية وضع السفن بشكل صحيح.



كيفية اللعب

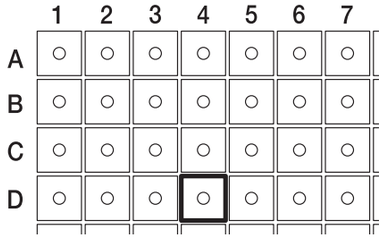
قرر من الذي سيلعب أولاً. ثم اعكس الأدوار، بحيث يقوم كل منكما بتحديد موضع طلقة واحدة في دوره لكي يحاول ضرب سفن اللاعب الآخر.

حدد مكان الضرب!

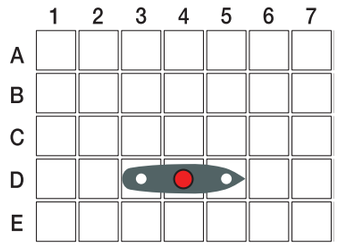
عندما يحين دورك، اختر الإحداثي على شبكة الهدف الخاصة بك وحدد مكانها بالحروف والأرقام. على سبيل المثال، مكان هذه الضربة هو D-4.

حدد النقطة «D-4» بأنها موضع الضربة الخاصة بك.

عندما تحدد موضع الضربة، يجب أن يخبرك خصمك ما إذا كانت إصابة للهدف أم رمية خاطئة. بعد قيامك بتسجيل الضربة الخاصة بك سواءً كانت إصابة هدف أو رمية خاطئة، يكون دورك قد انتهى.



حدد النقطة «D-4» بأنها موضع الضربة الخاصة بك.



إنها إصابة للهدف! يقوم خصمك بوضع علامة عليها بالوتد الأحمر على شبكة المحيط الخاصة به.

إنها إصابة للهدف!

إذا كانت السفينة الموجودة على شبكة المحيط الخاصة بخصمك تحتل المكان الذي ذكرته، فإن الضربة الخاصة بك تعتبر إصابة للهدف! سيخبرك خصمك أية سفينة قمت بإصابتها (المدمرة، أو سفينة خفر السواحل، أو غير ذلك). قم بتسجيل إصابتك عن طريق وضع وتد أحمر في الثقب المقابل على شبكة الهدف الخاصة بك، بينما يضع خصمك وتد أحمر في الثقب المقابل للسفينة التي قمت بضربها.

مثال: أنت وأليكس تلعبان سوياً. حان دورك.

ستحدد موضع الضربة: "D-4."

يجيب أليكس: "إصابة للهدف. المدمرة".

ستضع وتداً أحمر اللون في الإحداثي D-4 على شبكة الهدف الخاصة بك. يضع أليكس وتداً أحمر اللون في الثقب الخاص بالمدمرة مباشرةً فوق الإحداثي D-4 على شبكة المحيط الخاصة به.

إنها إصابة خاطئة!

إذا كان المكان الذي قمت بتحديده لا يوجد به أية سفينة على شبكة المحيط الخاصة بخصمك، فتعد الضربة الخاصة بك إصابة خاطئة. ضع وتداً أبيض على الثقب المقابل على شبكة الهدف الخاصة بك، بحيث لا يمكنك ضرب هذا المكان مرة أخرى. لا يكون من الضروري للاعبين تسجيل الإصابات الخاطئة لكل منهما بالأوتاد البيضاء على شبكة المحيط الخاصة بهما.

مثال: والآن حان دور أليكس.

ينادي أليكس: "F-4."

سترد أنت: "إصابة خاطئة".

يضع أليكس وتداً أبيض في الإحداثي F-4 على شبكة الهدف الخاصة به.

إغراق سفينة

بمجرد أن تمتلئ كل الثقوب الخاصة بسفينة ما بالأوتاد الحمراء، فتكون بذلك قد أُغرقت. يعلن مالك السفينة عن أية سفينة قد غرقت.

الفوز باللعبة

إذا قمت بإغراق أسطول خصمك المكون من خمس سفن قبل أن يقوم هو بإغراق سفنك، فستكون أنت الرابح!

لعبة إطلاق القذائف مرة واحدة

سيستمتع اللاعبون ذوو الخبرة بتنوع هذه اللعبة، والتي تحصل فيها على أكبر عدد ممكن من الضربات في دورك طالما يوجد سفن عائمة في أسطولك. تظل القواعد كما هي فيما عدا ما يلي:

- يبدأ كل منكما بإطلاق خمس قذائف مرة واحدة (مرة لكل سفينة في أسطولك). تقوم بإطلاق قذيفة واحدة في المرة، ويقوم خصمك بإعلان ما إذا كانت إصابة هدف أم رمية خاطئة. حدد إصاباتك الصحيحة والخاطئة مثلما يتم في اللعبة المعتادة.
- بالنسبة لكل سفينة تغرق، ستفقد ضربة واحدة في عملية إطلاق القذائف مرة واحدة في دورك التالي.

استمر في إطلاق القذائف مرة واحدة إلى أن يفوز أحد اللاعبين.

للحصول على لعبة "إطلاق القذائف مرة واحدة" بشكل أكثر تحدياً، لا تعلن عن السفن التي تم إصابتها.