

BATTLESHIP

F4527
7+
2



BATTLESHIP and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.
Manufactured by/Produced by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by/
Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport,
NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre
TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye
Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



(en) Parents : (fr) Parents : (de) Eltern : (es) Padres : (pt) Pais : (it) Genitori : (nl) Ouders : (sv) Föräldrar : (da) Forældre :
(no) Foreldre : (fi) Vanhemmat : (el) Γονείς : (pl) Rodziców : (hu) Szülók : (tr) Ebeveynler : (cs) Rodiče : (sk) Rodičia :
(ro) Părinți : (ru) Родители : (bg) Родителите : (hr) Roditelji : (it) Tèvai : (sl) Starši : (uk) Батьки : (et) Lapsevanemad :
(iv) Vecákì : ..الآباء (ar)

HASBROGAMING.COM



0721 F4527 EU4

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

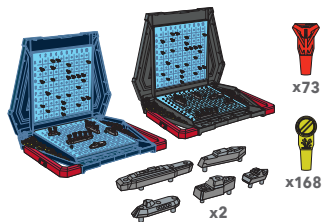
F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 84-1

7/19/21 4:42 PM

BATTLESHIP

en	3	no	39	ru	75
fr	7	fi	43	bg	79
de	11	el	47	hr	83
es	15	pl	51	it	87
pt	19	hu	55	sl	91
it	23	tr	59	uk	95
nl	27	cs	63	et	99
sv	31	sk	67	lv	103
da	35	ro	71	107	ar

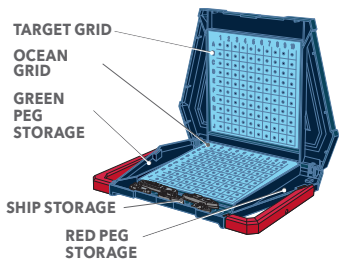
en CONTENTS



x73

x168

x2



TARGET GRID

OCEAN GRID

GREEN PEG STORAGE

SHIP STORAGE

RED PEG STORAGE

AIM

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

THE FIRST TIME YOU PLAY

1. Divide the 10 ships so both battle cases have one of each CARRIER, BATTLESHIP, DESTROYER, SUBMARINE and PATROL BOAT.
2. Divide the red and green 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 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.

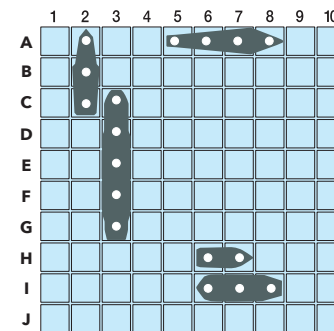
YOUR FLEET OF 5 SHIPS

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.

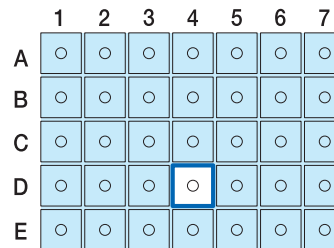


HOW TO PLAY

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.



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 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 green 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 green pegs on their ocean grids.

Example: Now it's Alex's turn.

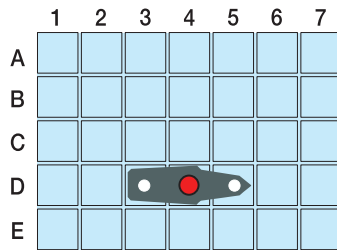
Alex calls: **'F-4.'**

You answer: **'Miss.'**

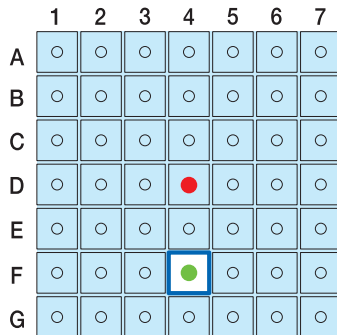
Alex places a green peg in coordinate F-4 of his target grid.

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.



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



WINNING THE GAME!

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

THE SALVO GAME

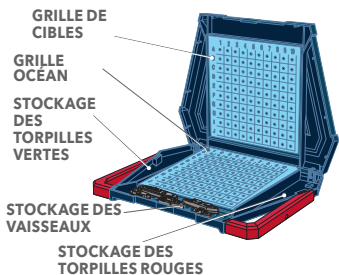
Experienced players may enjoy this game variation, in which you get as many shots on your turn as there are ships afloat in your fleet. The rules are the same except for the following:

- 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.

fr **CONTENU**



BUT DU JEU

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

PREMIÈRE PARTIE

1. Partage les 10 vaisseaux en plastique de manière à ce que chaque boîtier contienne : un PORTE-AVIONS, un CUIRASSÉ, un DESTROYER, un SOUS-MARIN et un PATROUILLEUR.
2. Partage les torpilles rouges et vertes 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 océan.

FLOTTE DE 5 VAISSEAUX

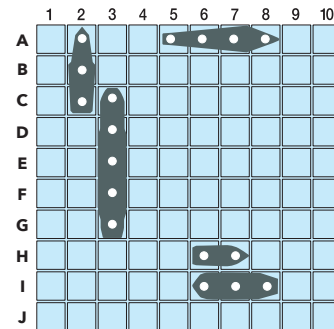
PORTE-AVIONS - 5 TIRS	CUIRASSÉ - 4 TIRS	DESTROYER - 3 TIRS	SOUS-MARIN - 3 TIRS	PATROUILLEUR - 2 TIRS

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.

Voici un positionnement correct.

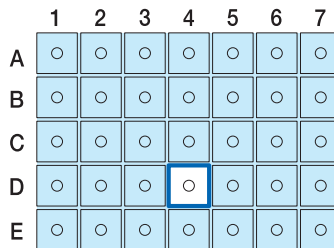


COMMENT JOUER

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

PASSE À L'ATTAQUE !

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



Tu annonces un tir en « 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. Ton adversaire t'indique ce qui a été touché (destroyer, patrouilleur, etc.). Enregistre ton tir en insérant une torpille rouge dans le trou correspondant sur ta grille de cibles. Ton adversaire, lui, met une torpille rouge dans le trou correspondant du vaisseau qui vient d'être touché.

Exemple : tu joues contre Thomas et c'est à toi de jouer.

Tu annonces : « **D-4** ».

Thomas répond : « **Touché. Destroyer.** »

Tu mets une torpille rouge en D-4 sur ta grille de cibles. Thomas met une torpille rouge sur sa grille océan, à l'emplacement D-4 sur son destroyer.

C'EST UN MANQUÉ !

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

Exemple : c'est maintenant au tour de Thomas.

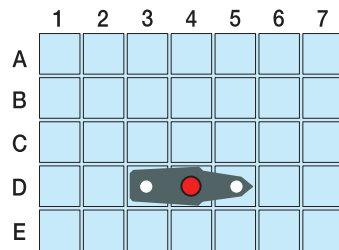
Il annonce : « **F-4** ».

Tu réponds : « **Manqué.** »

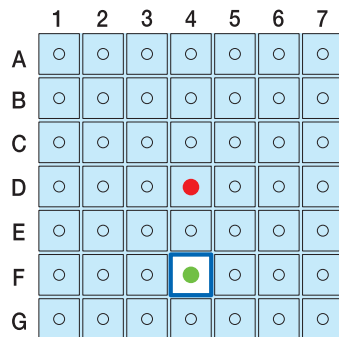
Thomas met une torpille verte en F-4 sur sa grille de cibles.

COULER UN VAISSEAU

Dès que tous les trous d'un vaisseau sont marqués d'une torpille rouge, ce vaisseau est coulé. Son propriétaire l'annonce en précisant bien ce qui a été coulé.



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



GAGNER LA PARTIE

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

MODE SALVE

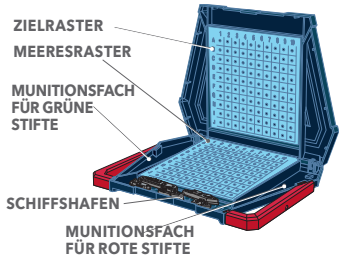
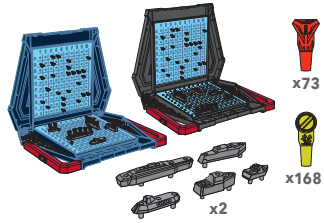
Les joueurs expérimentés apprécieront cette variante du jeu dans laquelle, à leur tour, ils tirent un nombre de torpilles correspondant au nombre de vaisseaux actifs de leur flotte. Les règles sont les mêmes, si ce n'est que :

- Ton adversaire et toi commencez avec une salve de 5 tirs (un tir pour chaque vaisseau de sa flotte). Chaque tir est géré l'un après l'autre et l'adversaire indique si le tir a touché ou manqué. Les tirs sont marqués avec des torpilles comme pour une partie classique.
- Pour chaque vaisseau coulé, tu dois déduire un tir à ta salve au tour suivant.

Les joueurs continuent ainsi de lancer des salves jusqu'à ce que l'un d'eux gagne la partie.

Et pour corser la partie, les joueurs peuvent jouer sans révéler quels vaisseaux sont touchés.

de INHALT



EINE FLOTTE BESTEHT AUS 5 SCHIFFEN:

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

ZIEL DES SPIELS

Versenke die fünfteilige Flotte deines Mitspielers, bevor er deine versenkt.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

1. Teilt die 10 Schiffe so unter euch auf, dass jede Kommandostation über einen FLUGZEUGTRÄGER, ein SCHLACHTSCHIFF, einen ZERSTÖRER, ein U-BOOT und ein PATROUILLENBOOT verfügt.
2. Teilt die roten und grünen Stifte gleichmäßig unter euch auf und legt sie in die Munitionsfächer eurer Kommandostationen.

ALLE MANN AN DIE STATIONEN!

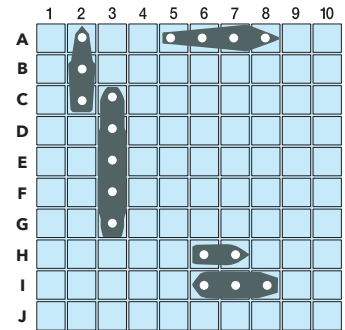
Setzt euch gegenüber und stellt die Kommandostationen so vor euch auf, dass eure Meeresraster vor den neugierigen Blicken des Mitspielers verborgen sind.

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.

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.

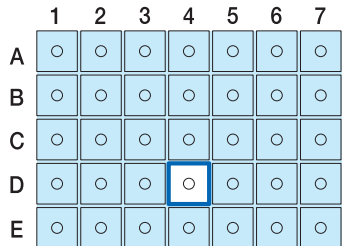


LOS GEHT'S

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“).



Du gibst einen Schuss auf „D-4“ ab.

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 grünen 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 grünen Stift in die Koordinate F-4 seines Zielrasters.

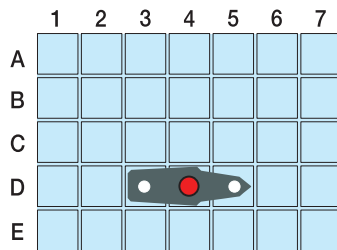
SCHIFF VERSENKT

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

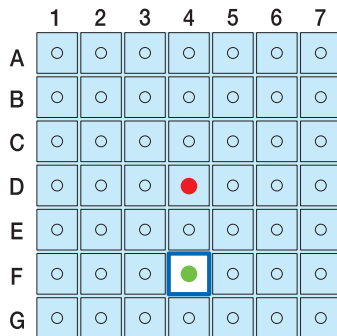
13

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 13-14



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



GEWINNEN

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.

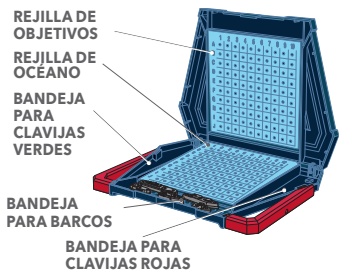
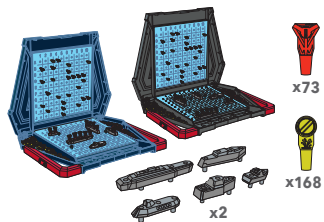
Ihr ruft so lange eure Salven aus, bis ein Spieler gewinnt.

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

14

7/19/21 4:42 PM

es **CONTENIDO**



OBJETIVO DEL JUEGO

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

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

1. Divide los 10 barcos para que los dos estuches de batalla tengan un barco de cada tipo: PORTAAVIONES, ACORAZADO, DESTRUCTOR, SUBMARINO y PATRULLERO.
2. Divide las clavijas rojas y verdes de forma uniforme entre tu adversario y tú, y colócalas en las bandejas de cada estuche de combate.

¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA!

Sentaos uno en frente del otro con las tapas de vuestros estuches levantadas, de manera que ninguno 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.

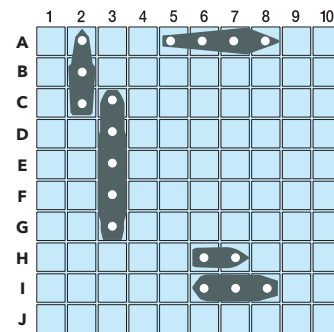
FLOTA DE 5 NAVES

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.

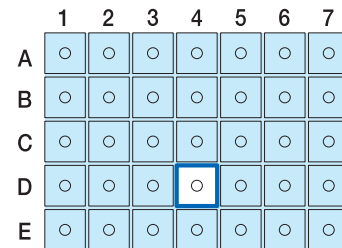


CÓMO JUGAR

Decidid quién empieza. Luego, por turnos, decid en voz alta las coordenadas de un ataque 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 ataque D-4.



Anuncias que tu ataque es "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: Alex y tú 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.

¡AGUA!

Si la posición a la que has atacado no está ocupada por un barco en la rejilla de océano de tu adversario, es "agua". Coloca una clavija verde 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 verdes en sus rejillas de océano.

Ejemplo: Ahora es el turno de Alex.

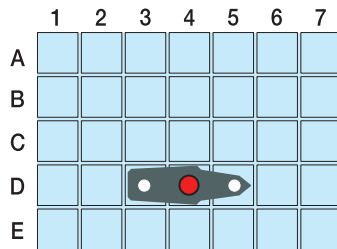
Alex dice: **"F-4"**.

Tú contestas: **"Agua"**.

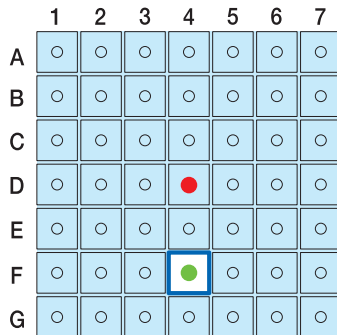
Alex coloca una clavija verde en las coordenadas F-4 de su rejilla de objetivos.

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



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



CÓMO GANAR EL JUEGO

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

ATAQUE MÚLTIPLE

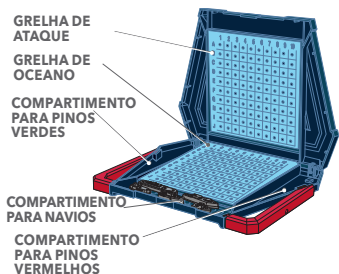
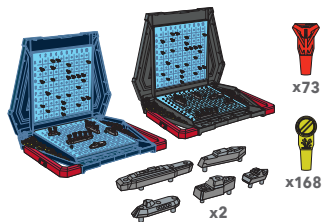
Los jugadores expertos disfrutarán de esta variante del juego, en la que tienes tantos ataques en tu turno como barcos te queden a flote. Las reglas son las mismas excepto por lo siguiente:

- Cada uno de vosotros empieza con cinco ataques (uno por cada barco de vuestra flota). Dispara 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 ataque en tu siguiente turno.

Continuad jugando hasta que uno de los dos jugadores gane.

Para hacer esta variante más difícil, no anuncies qué barcos han sido "tocado".

pt **COMPONENTES**



OBJETIVO

Ser o primeiro a afundar a frota de cinco navios do jogador adversário.

NA PRIMEIRA VEZ QUE JOGARES

1. Dividir os 10 navios para que ambas as maletas contenham um de cada tipo: PORTA-AVIÕES, CRUZADOR, FRAGATA, SUBMARINO e BARCO DE PATRULHA.
2. Dividir os pinos vermelhos e verdes igualmente entre os dois jogadores e colocar em cada maleta no compartimento reservado para os respetivos pinos.

PREPARAÇÃO PARA A BATALHA!

Os jogadores sentam-se de frente um para o outro com a parte superior da maleta levantada de forma a que não se consiga ver a grelha de oceano do adversário.

Sem que o adversário veja, posiciona os teus cinco navios na grelha de oceano, encaixando os pinos nos furos.

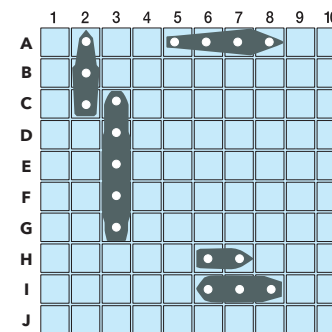
FROTA DE 5 NAVIOS

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

REGRAS PARA O POSICIONAMENTO DOS NAVIOS

- Os navios podem ficar na vertical ou na horizontal, mas nunca na diagonal.
- Não coloques nenhum navio a tapar os números ou as letras da grelha de jogo.

Exemplo de como posicionar os navios corretamente.

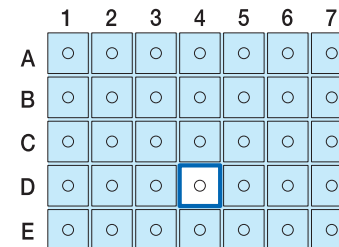


COMO JOGAR

Os jogadores decidem quem começa. De seguida, alternadamente, cada jogador indica uma coordenada de disparo para tentar acertar nos navios do adversário.

ESCOLHER UMA COORDENADA!

Na tua vez, escolhe uma coordenada na tua grelha de alvo e anuncia o disparo, dizendo a letra e o número da posição escolhida. Por exemplo, D-4.



Tu escolhes a coordenada D-4 como alvo.

ACERTO!

Se a coordenada anunciada estiver ocupada por um navio na grelha de oceano do teu adversário, acertaste! O adversário deverá revelar qual o navio atingido (fragata, barco de patrulha etc.). Assinala o acerto colocando um pino vermelho no furo correspondente na grelha de alvo e o adversário fará o mesmo no navio atingido.

Exemplo: Tu e o Pedro são os jogadores. É a tua vez de jogar.

Dizes: **“D-4.”**

Pedro responde: **“Acertaste! Fragata.”**

Coloca um pino vermelho na posição D-4 na tua grelha de alvo. O Pedro coloca um pino vermelho na fragata diretamente sob a coordenada D-4 na grelha de oceano.

ÁGUA!

Se a coordenada anunciada estiver vazia na grelha de oceano do jogador adversário, acertaste na água. Coloca um pino verde no furo correspondente na tua grelha de ataque para que não voltes a anunciar o mesmo disparo. Os jogadores não precisam de registar os erros um do outro nas suas grelhas de oceano.

Exemplo: Agora é a vez do Pedro.

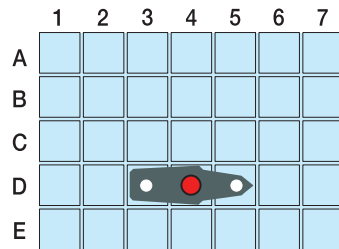
Pedro diz: **“F-4.”**

Respondes: **“Água.”**

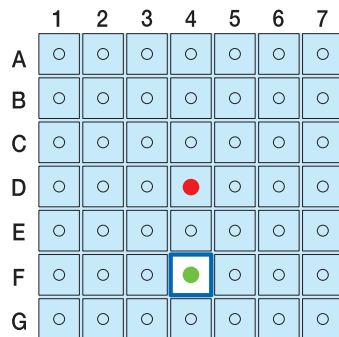
O Pedro coloca um pino verde na coordenada F-4 na sua grelha de ataque.

COMO AFUNDAR UM NAVIO

Quando todos os furos de um navio estiverem preenchidos com pinos vermelhos, significa que afundou. O respetivo jogador deve dizer qual deles foi afundado.



Acerto! O teu adversário coloca o pino no furo correspondente na grelha de oceano.



O VENCEDOR

Se afundares a frota completa de cinco navios do teu adversário antes que ele afunde a tua, significa que venceste a batalha!

JOGO DA SALVA DE TIROS

Os 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 da sua própria frota). Dispara um tiro de cada vez, e o teu adversário deverá dizer se acertaste num navio ou na água, como na versão clássica.
- Por cada navio afundado, o jogador perde um tiro na próxima ronda.

Continua a anunciar as tuas salvas de tiros até que haja um vencedor.

Para aumentar o desafio da versão Salva de Tiros, não digas quais os navios atingidos.

it **CONTENUTO**



OBIETTIVO

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

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCATE

1. Dividete le 10 navi in modo che entrambe le valigette contengano un PORTAEREI, una CORAZZATA un CACCIATORPEDINIERE, un SOTTOMARINO e una NAVE VEDETTA ciascuna.
2. Dividete i segnalini rossi e verdi in numero uguale per ciascun giocatore e collocateli negli appositi scomparti delle due valigette.

PREPARATEVI PER LA BATTAGLIA!

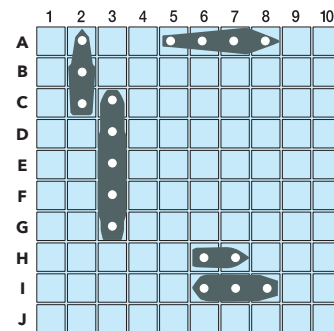
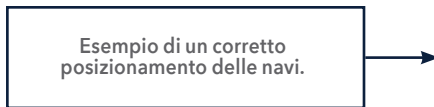
Sedetevi uno di fronte all'altro con i coperchi delle valigette alzati, in modo che nessuno dei due possa vedere la griglia-oceanica dell'altro.
Segretamente, disponete entrambi le vostre cinque navi sulla vostra rispettiva griglia-oceanica. Per posizionare ogni nave, inserite i suoi due piedini nei due fori della vostra griglia-oceanica.

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.
- Prestate attenzione affinché nessuna parte della nave si sovrapponga alle lettere o ai numeri.

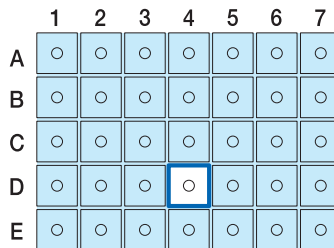


COME SI GIOCA

Decidete chi inizia per primo. Poi, a turni alternati, ciascun giocatore chiama una coordinata di tiro per tentare di colpire le navi dell'avversario.

CHIAMATE LE VOSTRE COORDINATE DI TIRO!

A turno, scegliete sulla vostra griglia-bersaglio la posizione nemica da colpire e chiamatela tramite le sue coordinate di lettere e numeri. Per esempio, queste sono le coordinate di tiro D-4.



Chiamate "D-4" come coordinate di tiro.

“COLPITA!”

Se una nave sulla griglia-oceanica dell'avversario è posizionata sulle coordinate chiamate, il tiro è andato a segno e la nave risulta “colpita!” L'avversario deve dire quale mezzo di combattimento è stato colpito (cacciatorpediniere, nave vedetta, ecc.). Il giocatore attaccante registra l'esito del tiro infilando un segnalino rosso nel foro della sua griglia-bersaglio in corrispondenza delle coordinate chiamate, mentre il giocatore attaccato inserisce un segnalino rosso sulla sua griglia-oceanica, nel foro del mezzo colpito, in corrispondenza delle coordinate di tiro chiamate dall'attaccante.

Esempio: i giocatori sono Marco e Alessandro. È il turno di Marco.

Marco chiama: **“D-4.”**

Alessandro risponde: **“Colpita. Cacciatorpediniere.”**

Marco infila un segnalino rosso nel foro della sua griglia-bersaglio in corrispondenza delle coordinate D-4. Alessandro infila un segnalino rosso direttamente nel foro del suo cacciatorpediniere colpito, in corrispondenza delle coordinate D-4 della sua griglia-oceanica.

“MANCATA!”

Se una nave sulla griglia-oceanica 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 della sua griglia-bersaglio, in corrispondenza delle coordinate chiamate, così che non le richiami in futuro. Non è necessario che il giocatore attaccato inserisca un segnalino bianco sulla sua griglia-oceanica in corrispondenza delle coordinate di tiro chiamate.

Esempio: ora è il turno di Alessandro.

Alessandro chiama: **“F-4”.**

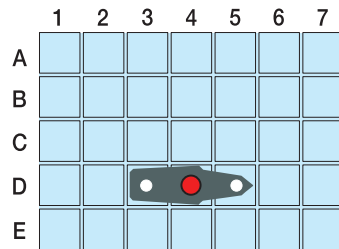
Marco risponde: **“Mancata”.**

Alessandro infila un segnalino verde nella posizione F-4 della sua griglia-bersaglio.

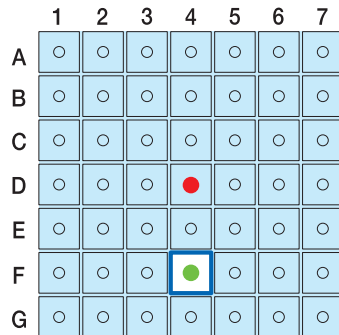
“AFFONDATA!”

Una volta che tutti i fori di una nave sono coperti da segnalini rossi, il mezzo da combattimento è affondato. Il comandante annuncia quale mezzo è stato affondato.

25



“Colpita!”. Il giocatore colpito registra l'esito del tiro dell'avversario con un segnalino rosso sulla propria griglia-oceanica.



CHI VINCE?

Vince chi affonda per primo tutte e cinque le navi della flotta nemica!

PARTITA CON RAFFICA

Questa variante del gioco potrebbe piacere ai giocatori più veterani; al vostro turno, otterrete tanti colpi quante sono le navi rimaste nella vostra flotta. Le regole sono le stesse, ad eccezione di queste:

- Si inizia con una raffica di cinque colpi (uno per ciascuna 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 ogni tiro con i segnalini come nel gioco standard.
- Per ogni nave affondata, al turno successivo si perde il diritto a un tiro della propria raffica.

Si continuano a chiamare le coordinate della propria raffica di colpi finché un giocatore non vince!

Per una partita ancora più avvincente, potete concordare di non annunciare quale tipo di nave è stata colpita.

26

nl INHOUD



DE BEDOELING

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

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Verdeel de 10 schepen zodat elke spelcassette een VLIEGDEKSCHIP, SLAGSCHIP, TORPEDOBOOTJAGER, ONDERZEEËR EN PATROUILLEBOOT heeft.
2. Verdeel de rode en groene pinnetjes gelijkmatig tussen jou en je tegenstander en leg ze in de opbergvakjes van elke spelcassette.

BEREID JE VOOR OP HET GEVECHT!

Ga tegenover elkaar zitten en open het deksel van de spelcassettes, zodat je het oceanraaster van de ander niet kunt zien.
Plaats de vijf schepen op een geheime plek op je oceanraaster. Dat doe je door ze op het oceanraaster vast te zetten met de twee pinnetjes.

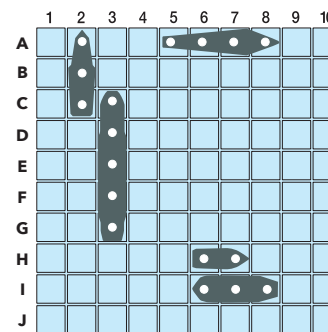
JE VLOOT VAN 5 SCHEPEN

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.
- Een schip mag niet deels over de letters of de cijfers naast het raster komen.

Dit is een voorbeeld met correct geplaatste schepen.

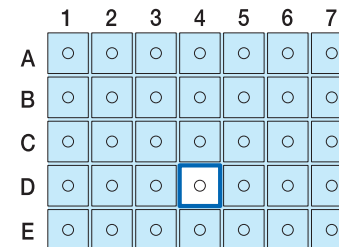


ZO SPEEL JE

Bepaal wie begint. Los één schot per beurt en probeer elkaars schepen te treffen.

NOEM JE SCHOT!

Als je aan de beurt bent, kies je een coördinaat op je doelwitraaster en noem je de locatie met letter en nummer. Dit is bijvoorbeeld doelwitlocatie D-4.



Jij noemt "D-4" als je schot.

RAAK!

Als op de door jou genoemde locatie een schip van de tegenstander staat, is het raak! Je tegenstander zegt welk schip je geraakt hebt (torpedobootjager, patrouilleboot, etc.). Markeer je schot met een rood pinnetje in het overeenkomende gaatje van je doelwitraster. Je tegenspeler plaatst een rood pinnetje in het overeenkomende gaatje van het schip dat je geraakt hebt.

Voorbeeld: Jij en Alex zijn de spelers. Het is jouw beurt.

Je zegt: **"D-4."**

Alex antwoordt: **"Raak. Torpedobootjager."**

Je zet een rood pinnetje in coördinaat D-4 van je doelwitraster. Alex zet een rood pinnetje in het gaatje van zijn torpedobootjager, direct boven coördinaat D-4 van zijn oceaanraster.

MIS!

Als de locatie die je genoemd hebt niet bezet is door een schip op het oceaanraster van de tegenstander, heb je gemist. Zet een groen pinnetje op de overeenkomende plek op jouw doelwitraster, zodat je niet nogmaals schiet op deze plek. Het is niet nodig dat spelers elkaars missers bijhouden met groene pinnetjes op hun oceaanraster.

Voorbeeld: Alex is aan de beurt.

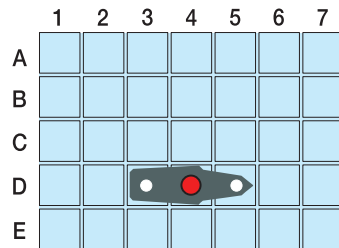
Alex zegt: **"F-4."**

Jij antwoordt: **"Mis."**

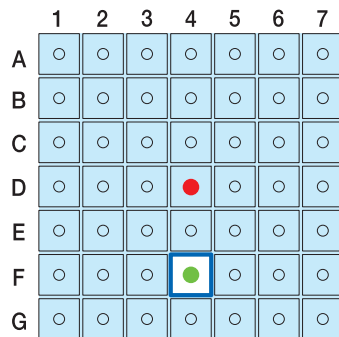
Alex zet een groen pinnetje in coördinaat F-4 van zijn doelwitraster.

EEN SCHIP TOT ZINKEN BRENGEN

Als er rode pinnetjes staan in alle gaatjes van een schip, is het gezonken. De eigenaar van het schip moet zeggen welk schip gezonken is.



Raak! Je tegenstander markeert dit met een rood pinnetje op zijn of haar oceaanraster.



ZO WIN JE

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

ZEESLAG SALVO

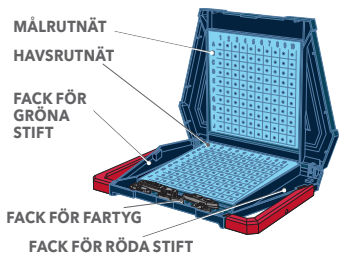
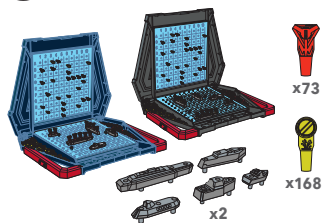
Dit is een variatie op het spel, voor ervaren spelers. Je mag tijdens je beurt net zo vaak schieten als het aantal drijvende schepen dat je in je vloot hebt. De regels zijn hetzelfde, behalve:

- Beide spelers beginnen met een salvo van vijf schoten (voor elk schip in je vloot). Je vuurt ze één voor één af en je tegenstander zegt of het schot een treffer is of niet. Markeer de treffers en missers net zoals 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.

SV INNEHÅLL



SPELETS MÅL

Sänk motståndarens flotta med fem fartyg innan motståndaren sänker dina.

FÖRSTA GÅNGEN DU SPELAR

1. Dela upp de 10 fartygen så att båda spelvodralen har en av varje av HANGARFARTYG, SLAGSKEPP, JAGARE, UBÅT och PATRULLBÅT.
2. Dela upp de röda och gröna stiften så att du och din motståndare får lika många var och placera dem i förvaringsfacken i respektive spelvodral.

FÖRBERED DIG FÖR STRID!

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

Båda två placerar i hemlighet era fem fartyg på era havsrutnät. Placera fartygen genom att sätta deras två stift i två hål på havsrutnätet.

DIN FLOTTA MED 5 FARTYG

HANGARFARTYG 5 HÅL	SLAGSKEPP 4 HÅL	JAGARE 3 HÅL	UBÅT 3 HÅL	PATRULLBÅT 2 HÅL

REGLER FÖR PLACERING AV FARTYG

- Du kan placera varje fartyg horisontellt eller vertikalt, men inte diagonalt.
- Placera inte fartygen så att de överlappar bokstäver eller nummer.

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

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A		●			●	●	●			
B		●								
C			●							
D			●							
E			●							
F										
G										
H							●	●		
I							●	●		
J										

SÅ HÄR SPELAR DU

Bestäm vem som börjar. Turas sedan om att göra en attack per omgång där ni försöker träffa varandras fartyg.

DAGS FÖR ATTACK!

När det är din tur väljer du en koordinat på målrutnätet och säger dess placering med en bokstav och en siffra. Det här är till exempel skottplatsen D-4.

	1	2	3	4	5	6	7
A	○	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	○	○	○	○
E	○	○	○	○	○	○	○

Du anger D-4 som din attack.

TRÄFF!

Om ett fartyg på motståndarens havsrutnät finns på den plats du angav är det en träff! Motståndaren talar om för dig vilket fartyg du träffade (jagare, patrullbåt osv.). Registrera din träff genom att placera ett rött stift i motsvarande hål på ditt målrutnät, medan motståndaren placerar ett rött stift i motsvarande hål på fartyget 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 koordinat D-4 på ditt målrutnät. Alex placerar ett rött stift i hålet på sin jagare rakt ovanför koordinat D-4 på sitt havsrutnät.

MISS!

Om platsen du angav inte är har något fartyg på motståndarens havsrutnät är det en miss. Placera ett grönt stift i motsvarande hål på målrutnätet, så att du inte försöker med samma igen. Det är inte nödvändigt för spelarna att registrera varandras missar med gröna stift på havsrutnäten.

Exempel: Nu är det Alex tur.

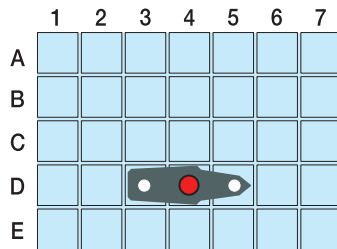
Alex säger: **"F-4"**.

Du svarar: **"Miss"**.

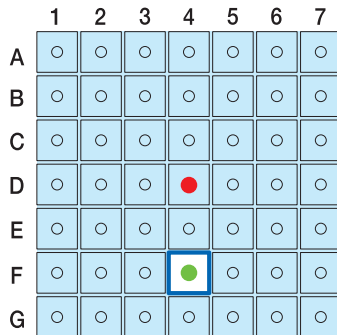
Alex placerar ett grönt stift i koordinaten F-4 på sitt målrutnät.

SÄNKA ETT FARTYGG

När alla hål i ett fartyg har röda stift har det sänkts. Fartygets ägare meddelar vilket fartyg som har sänkts.



Det är en träff! Motståndaren markerar den med ett rött stift på sitt havsrutnät.



VEM VINNER SPELET

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

SPELA MED BOMBNING

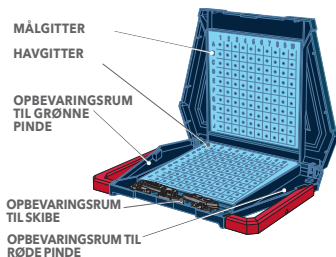
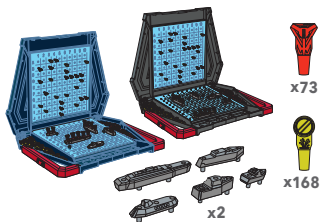
Erfarna spelare kan roa sig med den här spelvarianten, där du får lika många skott när det är din tur som det finns flytande skepp i din flotta. Samma regler gäller förutom följande:

- Var och en av er börjar med en skottsvalva på fem skott (ett för varje fartyg i flottan). Du avfyra dem ett i taget och din motståndare meddelar om skottet är en träff eller en miss. Markera dina träffar och missar som i standardspelet.
- Du förlorar ett skott i skottsvalvan under nästa omgång för varje fartyg som sänks.

Fortsätt med skottsvalvorna tills en spelare har vunnit.

För ett mer utmanande spel med massbombning avslöjar ni inte vilka fartyg som träffas.

da INDHOLD



SPILLETS FORMÅL

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

FØRSTE GANG I SPILLER

1. Fordel de 10 skibe, så begge kampæsker indeholder én af følgende: HANGARSKIB, SLAGSKIB, DESTROYER, UBÅD og PATRULJESKIB.
2. Fordel de røde og grønne pinde ligeligt mellem jer, og læg dem i opbevaringsrummene i hver kampæske.

GØR KLAR TIL KAMP!

Sæt jer over for hinanden med æskerne åbne, så I ikke kan se hinandens havgitter.

I placerer begge i hemmelighed de fem skibe på jeres havgitter. Du sætter et skib fast ved at sætte de to tapper under skibet i to af hullerne på havgitteret.

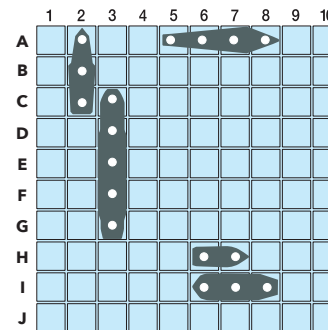
DIN FLÅDE MED 5 SKIBE

HANGARSKIB - 5 HULLER	SLAGSKIB - 4 HULLER	DESTROYER - 3 HULLER	UBÅD - 3 HULLER	PATRULJESKIB - 2 HULLER

REGLER FOR PLACERING AF SKIBE

- Du kan placere skibene 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.

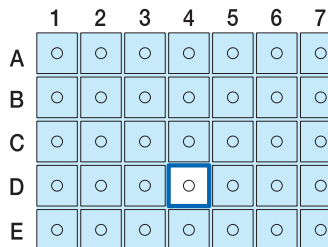


SÅDAN SPILLER I

Bestem, hvem der skal starte. Derefter skiftes I til at sige koordinater og affyre et skud pr. tur for at prøve at ramme hinandens skibe.

AFFYR DIT SKUD!

Når det er din tur, skal du vælge et sæt koordinater på målgitteret og sige tal og bogstav for koordinaterne, f.eks. D-4 som vist her.



Du siger "D-4" - det er dit skud.

FULDTRÆFFER!

Hvis et skib på din modspillers havgitter ligger på de koordinater, du netop har sagt, er det en fuldtræffer! Din modspiller fortæller dig, hvilket skib du ramte (destroyer, patruljeskib osv.). Registrer 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 mod hinanden. Det er din tur.

Du siger: **"D-4."**

Alex svarer: **"Fuldtræffer. Destroyer."**

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.

FORBIER!

Hvis der ikke ligger noget skib på de koordinater, du netop har sagt, er det en forbier. Sæt en grøn pind i det tilsvarende hul på dit målgitter, så du ikke vælger denne placering igen. Spillerne behøver ikke registrere hinandens forbier med grønne pinde på deres havgitter.

Eksempel: Nu er det Alex' tur.

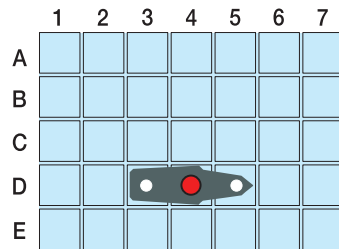
Alex siger: **"F-4."**

Du svarer: **"Forbier."**

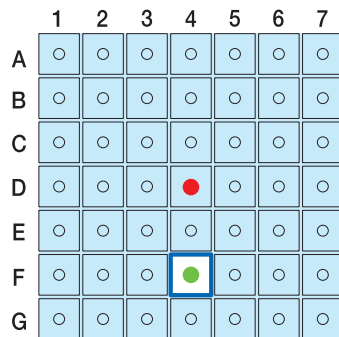
Alex sætter en grøn pind i hullet med koordinaterne F-4 på sit målgitter.

SÅDAN SÆNKES ET SKIB

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



Det er en fuldtræffer! Din modspiller markerer fuldtræfferen med en rød pind på sit havgitter.



SÅDAN VINDER DU

Hvis du sænker hele din modspillers flåde på fem skibe, før modspilleren sænker din, vinder du spillet!

SALVESPIL

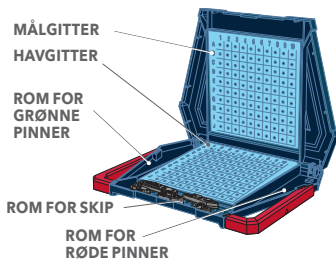
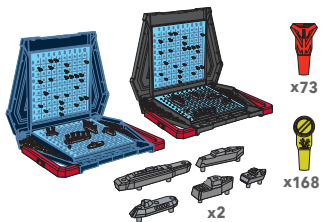
Salvespillet er en spændende spilvariant for erfarne spillere, hvor du får lige så mange skud pr. runde, som du har skibe tilbage i din flåde. Reglerne er de samme med undtagelse af følgende:

- I starter hver med en salve på fem skud (et for hvert skib i flåden). I affyrer dem én ad gangen, og modstanderen meddeler, om skuddet er en fuldtræffer eller en forbier. Fuldtræffere og forbier markeres som i standardspillet.
- For hvert sænket skib mister du ét skud i salven, når det bliver din tur næste gang.

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

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

(no) INNHOLD



MÅLET MED SPILLET

Senk motstanderens flåte på fem skip før motstanderen senker dine.

FØRSTE GANG DERE SPILLER

1. Del opp de ti skipene, slik at begge slagsettene har hver av disse: HANGARSKIP, SLAGSKIP, JAGER, UBÅT og PATRULJEBÅT.
2. Del de røde og grønne 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.

Begge plasserer de fem skipene på en hemmelig plassering på havgitteret. Sett de to pinnene i hullene på havgitteret for å plassere hvert skip.

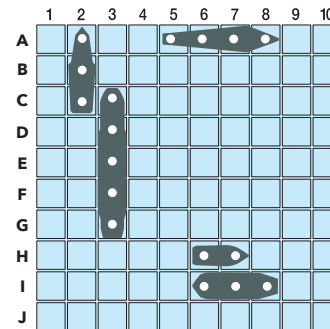
DIN FLÅTE PÅ 5 SKIP

HANGARSKIP - 5 HULL	SLAGSKIP - 4 HULL	JAGER - 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.

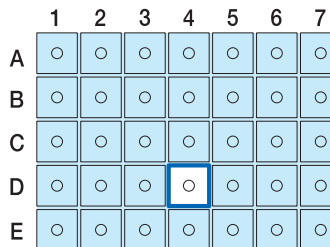


SLIK SPILLER DERE

Bestem hvem som skal starte. Deretter 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 en koordinat på målgitteret og roper ut plasseringen etter bokstav og nummer. Dette er for eksempel skuddplasseringen D-4.



Du roper ut «D-4» som skuddet ditt.

DET BLE TREFF!

Hvis et skip på motstanderens havgitter befinner seg på plasseringen du oppga, er det et treff! Motstanderen din forteller deg hvilket skip du traff (jager, patruljebåt osv.). Registrer treff ved å plassere en rød pinne i det tilsvarende hullet på målgitteret, mens motstanderen plasserer en rød pinne i det tilsvarende hullet på skipet du treffer.

Eksempel: Du og Alex er spillerne. Det er din tur.

Du roper: «**D-4**».

Alex svarer: «**Treff. Jager.**»

Du plasserer en rød pinne i koordinaten D-4 på målgitteret. Alex plasserer en rød pinne i hullet til jageren sin like over koordinaten D-4 på havgitteret sitt.

DET BLE BOM!

Hvis plasseringen du oppga, ikke er okkupert av et skip på motstanderens havgitter, er det en bom. Plasser en grønn pinne i det tilsvarende hullet på målgitteret, slik at du ikke roper dette skuddet igjen. Det er ikke nødvendig for spillerne å registrere hverandres bomskudd med grønne pinner på havgitteret sitt.

Eksempel: Nå er det Alex sin tur.

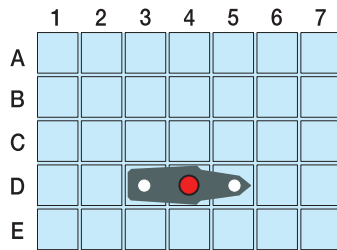
Alex roper: «**F-4**».

Du svarer: «**Bom**».

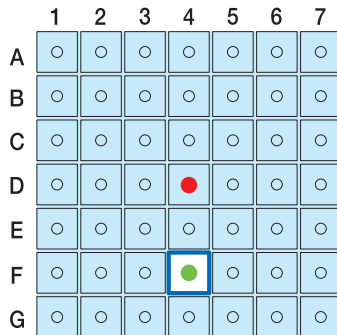
Alex setter en grønn pinne i hullet med koordinatene F-4 på målgitteret sitt.

SENKE ET SKIP

Når alle hullene i et skip har røde pinner, har det blitt senket. Eierne av skipet kunngjør hvilket skip som ble senket.



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



SLIK VINNER DU

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

SALVESPILET

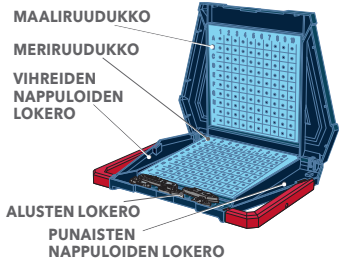
Erfarne spillere kan ha glede av denne spillvariasjonen, der du får samme antall skudd under din tur som det finnes eksisterende skip i flåten din. Reglene er de samme, med unntak av følgende:

- Hver av dere starter med en salve på fem skudd (ett for hvert skip i flåten). Du fyrer av ett skudd av gangen, og motstanderen din kunngjør om skuddet er et treff eller en bom. Registrer treff og bomber 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.

(fi) SISÄLTÖ



TAVOITE

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

ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA

1. Jaa 10 alusta siten, että kummassakin taistelukotelossa on yksi LENTOTUKIALUS, TAISTELULAIVA, HÄVITTÄJÄ, SUKELLUSVENE ja PARTIOVENE.
2. Jaa punaiset ja vihreät nappulat tasan itsesi ja vastustajasi välillä ja aseta ne kummankin taistelukotelon säilytyslokeroihin.

VALMISTAUDU TAISTELUUN!

Istukaa vastakkain taistelukotelojen kannet pystyyn avattuina, jotta kumpikaan ei näe toisen meriruudukkoa.

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

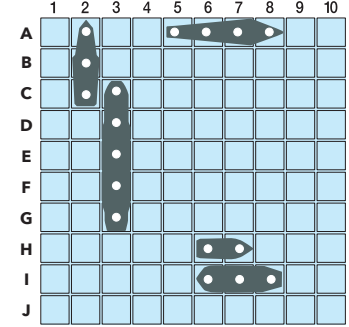
5 ALUKSEN LAIVUEESI

				
LENTOTUKIALUS 5 REIKÄÄ	TAISTELULAIVA 4 REIKÄÄ	HÄVITTÄJÄ 3 REIKÄÄ	SUKELLUSVENE 3 REIKÄÄ	PARTIOVENE 2 REIKÄÄ

ALUSTEN SIOJITTAMISEN SÄÄNNÖT

- Sijoita kukin alus ruudukkoon vaak- tai pystysuoraan, mutta ei vinoittain.
- Mikään aluksen osa ei saa mennä kirjainten tai numeroiden päälle.

Tässä esimerkissä alukset on sijoitettu oikein.

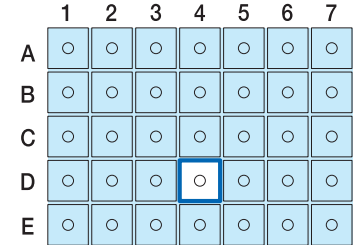


PELAAMINEN

Päätäkää kumpi pelaaja aloittaa. Tämän jälkeen yritätte osua toistenne aluksiin ilmoittamalla vuorotellen yhden laukaisun koordinaatti.

LAUKAISU KOORDINAATTEIHIN

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



Ilmoita laukaisuksi "D-4".

OSUMA!

Jos vastustajan meriruudukossa on alus ilmoittamassasi laukaisupaikassa, kyseessä on osuma. Vastustaja kertoo, mihin alukseen osuit (esim. hävittäjä tai partiovene). Kirjaa osuma kiinnittämällä punainen nappula vastaavaan reikään maaliruudukossa. Vastustajasi kiinnittää punaisen nappulan aluksensa vastaavaan reikään.

Esimerkki: Pelaat Aleksin kanssa, ja on sinun vuorosi.

Ilmoitat: **"D-4."**

Alexsi vastaa: **"Osuma hävittäjään."**

Asetat punaisen nappulan maaliruudukon koordinaattiin D-4. Alexsi kiinnittää punaisen nappulan hävittäjensä reikään, joka on meriruudukon D-4-koordinaatin kohdalla.

OHILAUKAUS!

Jos vastustajan meriruudukossa ei ole alusta ilmoittamassasi laukaisupaikassa, kyseessä on ohilaukaus. Kiinnitä vihreä nappula maaliruudukkosi vastaavaan reikään, jotta et valitse samaa kohtaa uudestaan. Pelaajien ei tarvitse merkitä omaan meriruudukkoonsa toisen ohilaukauksia vihreillä nappuloilla.

Esimerkki: Nyt on Aleksin vuoro.

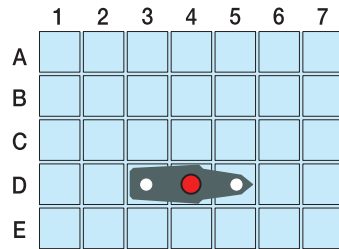
Alexsi ilmoittaa: **"F-4."**

Vastaat: **"Ohilaukaus."**

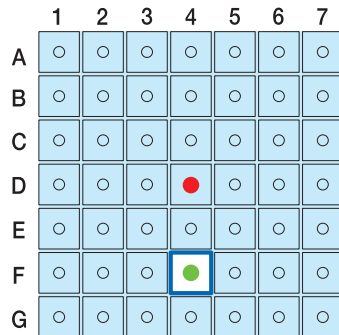
Alexsi kiinnittää vihreän nappulan maaliruudukkonsa F-4-koordinaattiin.

ALUKSEN UPOTTAMINEN

Kun aluksen kaikissa rei'issä on punaiset nappulat, se on upotettu. Taistelulaivueen omistaja kertoo, mikä alus upotettiin.



Osuma! Vastustaja merkitsee sen kiinnittämällä punaisen nappulan meriruudukkoonsa.



VOITTAMINEN

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

YHTEISLAUKAUSPELI

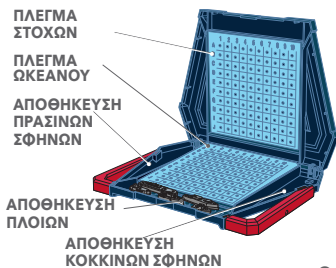
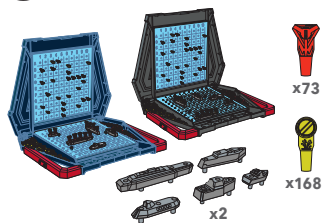
Tässä kokeneille pelaajille tarkoitettussa pelimuunnelmassa pelaaja saa omalla vuorollaan ampua yhtä monta laukausta kuin hänen laivueessaan on aluksia jäljellä. Säännöt ovat samat seuraavia poikkeuksia lukuun ottamatta:

- Kumpikin pelaaja aloittaa viiden laukauksen yhteislaukaussella (yksi laivueen jokaista alusta kohden). Ammut yhden laukauksen kerrallaan, ja vastustaja ilmoittaa, oliko se osuma vai ohilaukaus. Osumat ja ohilaukaukset merkitään tavalliseen tapaan.
- Aina kun pelaajan alus upotetaan, hän menettää yhden laukauksen seuraavien vuorojen yhteislaukauksesta.

Pelaajat jatkavat yhteislaukausten ampumista, kunnes jompikumpi pelaajista voittaa.

Yhteislaukauspeli on vielä haastavampi, jos ette ilmoita, mihin aluksiin osui.

ei ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βυθίστε πρώτοι τον στόλο των πέντε πλοίων του αντιπάλου σας, πριν προλάβει να βυθίσει εκείνος τον δικό σας.

ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

- Χωρίστε τα 10 πλοία, ώστε και οι δύο θήκες μάχης να έχουν ένα ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΦΟΡΟ, ένα ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΠΛΟΙΟ, ένα ΑΝΤΙΤΟΡΠΙΛΙΚΟ, ένα ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ και ένα ΠΛΟΙΟ ΠΕΡΙΠΟΛΙΑΣ.
- Χωρίστε τις κόκκινες και τις λευκές σφήνες ίσα μεταξύ σας και του αντιπάλου σας και τοποθετήστε τες στα τμήματα αποθήκευσης κάθε θήκης μάχης.

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΜΑΧΗ!

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

Και οι δύο τοποθετείτε κρυφά τα πέντε πλοία σας στο πλέγμα ωκεανού σας. Για να τοποθετήσετε κάθε πλοίο, τοποθετήστε τις δύο σφήνες του σε δύο οπές στο πλέγμα του ωκεανού σας.

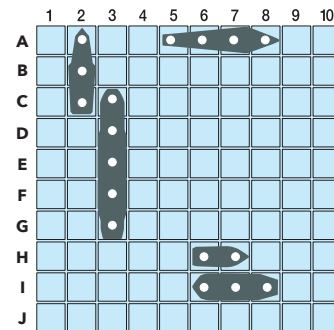
Ο ΣΤΟΛΟΣ ΤΩΝ 5 ΠΛΟΙΩΝ ΣΑΣ

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 όχι διαγώνια.
- Μην τοποθετείτε πλοίο έτσι ώστε οποιοδήποτε μέρος του να επικαλύπτει γράμματα ή αριθμούς.

Ακολουθεί παράδειγμα της σωστής τοποθέτησης των πλοίων σας.

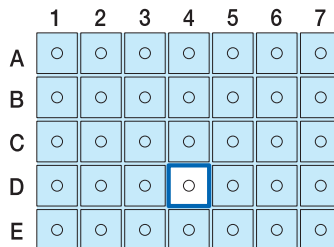


ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αποφασίστε ποιος θα παίξει πρώτος. Μετά παίξετε εναλλάξ, ανακοινώνοντας τις συντεταγμένες της βολής σας κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας προσπαθώντας να χτυπήσετε ο ένας τα πλοία του άλλου.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΤΕ ΦΩΝΑΧΤΑ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΗΣ ΒΟΛΗΣ ΣΑΣ!

Όταν έρθει η σειρά σας, διαλέξτε μια συντεταγμένη στο πλέγμα-στόχο σας και ανακοινώστε την τοποθεσία της ανά γράμμα και αριθμό. Για παράδειγμα, αυτές οι συντεταγμένες βολής D-4.



Φωνάξτε «D-4» ως τη βολή σας.

ΧΤΥΠΗΜΑ!

Αν ένα πλοίο στο πλέγμα ωκεανού του αντιπάλου σας καταλαμβάνει την τοποθεσία που ανακοινώσατε, είναι χτύπημα! Ο αντίπαλός σας σάς λέει ποιο πλοίο χτυπήσατε (αντιτορπιλικό, πλοίο περιπολίας, κ.λπ.). Καταγράψτε το χτύπημά σας τοποθετώντας μια κόκκινη σφήνα στην αντίστοιχη στήλη του πλέγματος στόχων σας, ενώ ο αντίπαλός σας τοποθετεί μια κόκκινη σφήνα στην αντίστοιχη στήλη του πλοίου που χτυπήσατε.

Παράδειγμα: Εσείς και ο Άλεξ είστε οι παίκτες. Είναι η σειρά σας.

Φωνάζετε: «**D-4**».

Ο Άλεξ απαντά: «**Χτύπημα. Αντιτορπιλικό**».

Τοποθετείτε μια κόκκινη σφήνα στη συντεταγμένη D-4 του πλέγματος στόχου σας. Ο Άλεξ τοποθετεί μια κόκκινη σφήνα στην στήλη του αντιτορπιλικού του ακριβώς πάνω από τη συντεταγμένη D-4 στο πλέγμα του ωκεανού.

ΑΣΤΟΧΙΑ!

Αν η τοποθεσία που ανακοινώσατε δεν καταλαμβάνεται από πλοίο στο πλέγμα ωκεανού του αντιπάλου σας, είναι αστοχία. Τοποθετήστε μια πράσινη σφήνα στην αντίστοιχη στήλη στο πλέγμα στόχων σας για να μη φωνάξετε ξανά την ίδια βολή. Δεν είναι απαραίτητο οι παίκτες να καταγράφουν ο ένας τα ατυχήματα του άλλου με πράσινες σφήνες στα πλέγματα ωκεανού τους.

Παράδειγμα: Τώρα είναι η σειρά του Άλεξ.

Ο Άλεξ φωνάζει: «**F-4**».

Εσείς απαντάτε: «**Αστοχία**».

Ο Άλεξ τοποθετεί μια πράσινη σφήνα στη συντεταγμένη F-4 στο πλέγμα στόχων του.

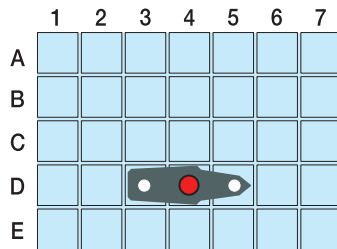
ΒΥΘΙΣΗ ΠΛΟΙΟΥ

Όταν όλες οι σπές ενός πλοίου έχουν κόκκινες σφήνες, το πλοίο βυθίστηκε. Ο ιδιοκτήτης του πλοίου ανακοινώνει ποιο πλοίο βυθίστηκε.

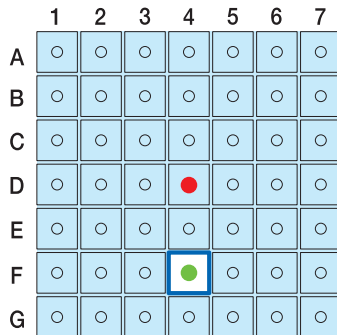
49

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 49-50



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



ΝΙΚΗΤΗΣ

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

ΠΑΙΧΝΙΔΙ SALVO

Οι έμπειροι παίκτες μπορούν να απολαύσουν αυτή την παραλλαγή του παιχνιδιού, στο οποίο ρίχνετε όταν έρθει η σειρά σας τόσες βολές όσες και τα πλοία που επιπλέουν στον στόλο σας. Οι κανόνες είναι ίδιοι εκτός από τους ακόλουθους:

- Ξεκινάτε με ένα salvo πέντε βολών (μία για κάθε πλοίο του στόλου σας). Τις ρίχνετε μία-μία και ο αντίπαλός σας ανακοινώνει αν η βολή είναι χτύπημα ή αστοχία. Επισημαίνεται τα χτυπήματα και τις αστοχίες σας όπως στο κανονικό παιχνίδι.
- Για κάθε βυθισμένο πλοίο χάνετε μία βολή στο salvo στην επόμενη σειρά σας.

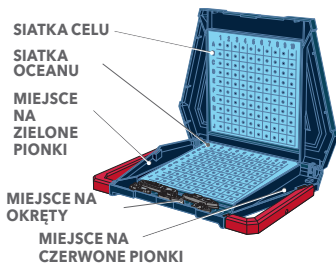
Συνεχίστε να κάνετε μαζικές επιθέσεις μέχρι να κερδίσει κάποιος παίκτης.

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

50

7/19/21 4:42 PM

pl **ZAWARTOŚĆ**



TWOJA FLOTA ZŁOŻONA Z 5 OKRĘTÓW

LOTNISKOWIEC – 5 OTWORÓW	OKRĘT WOJENNY – 4 OTWORY	NISZCZYCIEL – 3 OTWORY	ŁÓDŹ PODWODNA – 3 OTWORY	ŁÓDŹ PATROLOWA – 2 OTWORY

CEL GRY

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

GDY GRASZ PO RAZ PIERWSZY

1. Podziel 10 okrętów, tak by w każdej z rozkładanych plansz umieścić po jednym egzemplarzu każdego z typów: LOTNISKOWIEC, OKRĘT WOJENNY, NISZCZYCIEL, ŁÓDŹ PODWODNA i ŁÓDŹ PATROLOWA.
2. Podziel czerwone i zielone pionki po równo między siebie i przeciwnika. Należy je umieścić w odpowiednich przegrodach w każdej z rozkładanych plansz.

PRZYGOTUJ SIĘ DO BITWY!

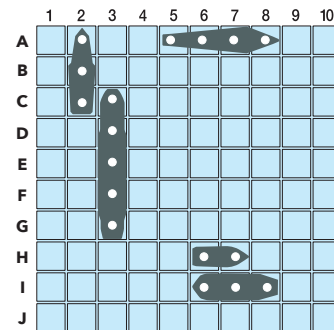
Usiądźcie naprzeciw siebie z otwartymi pokrywami rozkładanych plansz, tak by żadne z Was nie widziało siatki oceanu przeciwnika.

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

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.

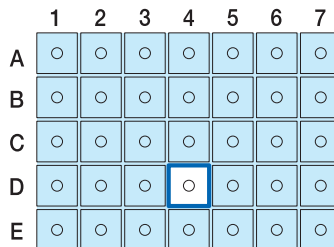


ZASADY GRY

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

STRZELAJ!

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



Podaj współrzędne „D4” jako Twój strzał.

TRAFIONY!

Jeśli na siatce oceanu przeciwnika w podanej przez Ciebie lokalizacji znajduje się okręt — udało Ci się trafić! 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.

PUDŁO!

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

Przykład: teraz kolej Piotra.

Piotr strzela: „F4”.

Odpowiadasz: „Pudło”.

Piotr umieszcza zielony pionek na współrzędnych F4 swojej siatki celu.

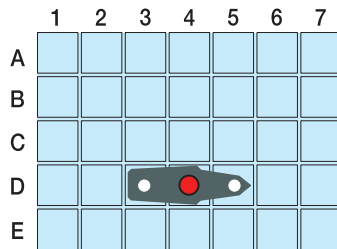
ZATAPIANIE OKRĘTU

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

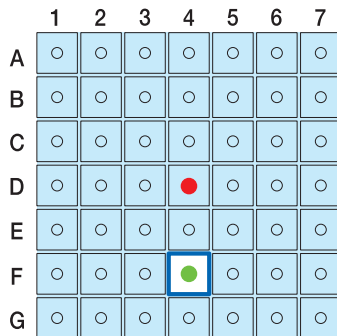
53

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 53-54



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



JAK WYGRAĆ

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

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:

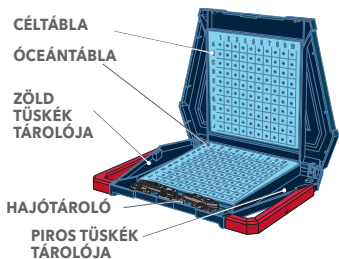
- Każdy z graczy rozpoczyna, oddając salwę złożoną z pięciu strzałów (po jednym strzale na każdy okręt we flocie gracza). Oddajesz strzały po jednym, a Twój przeciwnik oznajmia, czy to trafiony, czy pudło. Oznaczasz swoje trafienia i pudła tak samo, jak w standardowym wariantcie gry.
- Za każdy okręt 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.

54

7/19/21 4:42 PM

(hu) TARTALMA:



A JÁTÉK CÉLJA

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

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTTI TEENDŐK

1. Osszátok szét a 10 hajót úgy, hogy mindkét játékbőröndben legyen 1-1 HORDOZÓ, CSATAHAJÓ, ROMBOLÓ, TENGERALATTJÁRÓ ÉS JÁRÓRHAJÓ.
2. Egyenlően osszátok szét a piros és fehér tuskéket az ellenfeleddel, és szórjátok be őket a saját játékbőröndötök tárolórekeszeibe.

KÉSZÜL 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 óceántábláját.

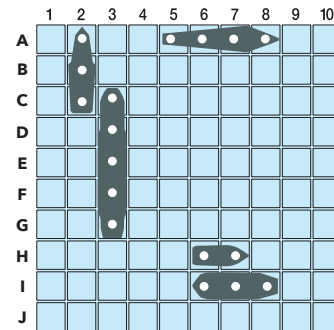
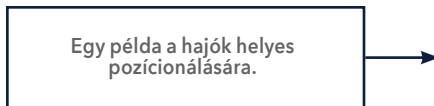
Mindketten titokban helyezték el az öt darab hajókat az óceántáblákon. Egy-egy hajó felhelyezéséhez a hajó két tuskéjét be kell helyezni az óceántábla lyukaiba.

AZ 5 HAJÓBÓL ÁLLÓ FLOTTÁD



A HAJÓK ELHELYEZÉSÉNEK SZABÁLYAI

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

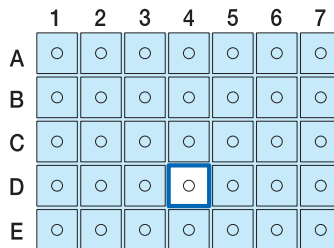


A JÁTÉK MENETE

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

ADD KI A TŰZPARANCSOT!

Ha te következelsz, válassz a céltábládon egy pontot, és mondd be annak betűjét és számát. Például ez a „D-4” lövés helye.



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

TALÁLT!

Ha egy hajó az ellenfél óceántábláján elfoglalja az általad megadott helyet, az találat! Az ellenfeled megmondja, melyik hajót találat el (romboló, járőrhajó stb.). Rögzítsd a találatod helyét úgy, hogy egy piros tuskét helyezel a céltáblád megfelelő lyukába, míg az ellenfeled szintén piros tuskét helyez az általad eltalált hajó megfelelő lyukába.

Példa: Te és Alex játszatok. Te következsz.

Ezt mondod: „**D-4**”.

Alex válaszol: „**Talált. Romboló.**”

A találatot D-4 koordinátájára egy piros tuskét helyezel. Alex egy piros tuskét helyez a romboló lyukába, közvetlenül az óceántábla D-4 koordinátája fölül.

MELLÉLŐTTÉL!

Ha az általad bementett ponton nincs hajó az ellenfeled óceántábláján, akkor mellélőttél. Helyezz egy zöld tuskét a céltábla megfelelő lyukába, így nem fogod ezt a lövést újra megadni. Nem szükséges, hogy a játékosok egymás elhibázott lövéseit zöld tuskékkal rögzítsék az óceántáblájukon.

Példa: Most Alex következik.

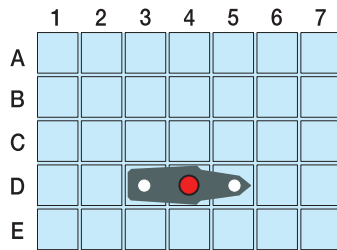
Alex ezt mondja: „**F-4**”.

Te válaszol: „**Nem talált.**”

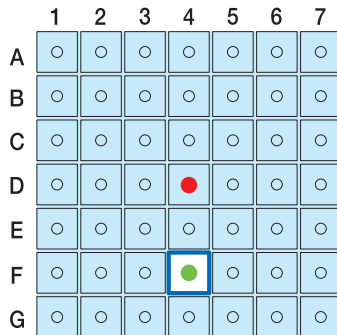
Alex zöld tuskét helyez a céltáblája F-4 pontjába.

HAJÓ ELSÜLLYESZTÉSE

Amikor egy hajó minden lyukába piros tuske került, az a hajó elsüllyedt. A hajótulajdonos bejelenti, hogy melyik hajót süllyesztették el.



Talált! Az ellenfeled a találatot piros tuskével jelöli az óceántábláján.



A JÁTÉK MEGNYERÉSE

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

A SORTÚZJÁTÉK

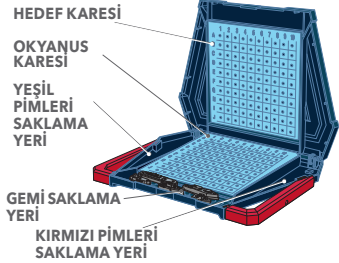
Tapasztalt játékosoknak ajánljuk a játéknak azt a variációját, amelyben mindkét játékosnak annyi lövése van egy körön belül, ahány hajója maradt még a flottájából. A szabályok ugyanazok, kivéve a következőket:

- Mindketten egy öt lövésből álló sortúzzal kezdtek (egy a flottátok minden hajójához). Egyenként lövöd ki őket, és az ellenfeled bejelenti, hogy az adott lövésed talált vagy nem talált. Úgy jelöld a találatokat és a mellélövéseket, mint a standard játékban.
- Minden elsüllyesztett hajód után eggyel kevesebbet lőhetsz a következő körben.

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

Még nehezebbé tehetitek a sortúzjátékot, ha nem mondjátok meg az ellenfélnek, hogy melyik hajókat találta el.

İÇİNDEKİLER



OYUNUN AMACI

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

İLK DEFA OYNARKEN

- 10 gemiyi, iki oyun ünitesine her birinde birer UÇAK GEMİSİ, ZIRHLI GEMİ, KRUVAZÖR, DENİZALTI ve DEVRİYE BOTU olacak şekilde paylaşın.
2. Kırmızı ve yeşil pimleri rakibinizle aranızda eşit şekilde paylaşın ve bunları her iki oyun ünitesinin saklama bölmelerine yerleştirin.

HÜCUMA HAZIRLANIN!

Birbirinizin okyanus karelerini görmemek için karşılıklı oturun ve oyun ünitesinin kapaklarını kaldırın.

İki oyuncu da beş gemisini diğer oyuncudan gizli şekilde okyanus karelerine yerleştirir. Her bir gemiyi yerleştirmek için geminin altındaki iki pimi okyanus karelerindeki iki deliğe takın.

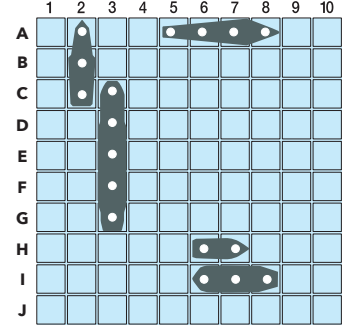
5 GEMİLİK FİLONUZ



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.

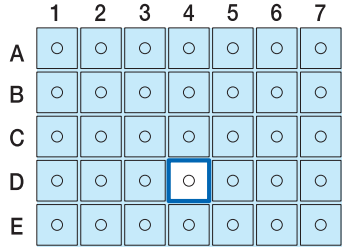


OYUNUN OYNANMASI

Kimin başlayacağına 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.



Atışınız için "D-4" diyebilirsiniz.

İSABET!

Rakibinizin okyanus karelerindeki bir gemi söylediğiniz konumda yer alıyorsa isabet ettirmiş olursunuz! Rakibiniz hangi gemiyi (Kruvazör, devriye botu vb.) vurduğunuzu söyley. Hedef karelerinizde eşleşen deliğe kırmızı pim yerleştirerek isabetinizi kaydedin. Rakibiniz de vurduğunuz geminin deliğine kırmızı pim yerleştirir.

Örneğin: Oyunu Ali ile oynuyorsunuz ve sıra sizde.

Siz: **“D-4”** dediniz.

Ali: **“İsabet. Kruvazör.”** diye cevapladı.

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

İSKA!

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

Örnek: Şimdi sıra Ali'de.

Ali: **“F-4”** dedi.

Siz: **“İska.”** diye cevapladınız.

Ali, hedef karelerinde F-4 koordinatına yeşil bir pim yerleştirir.

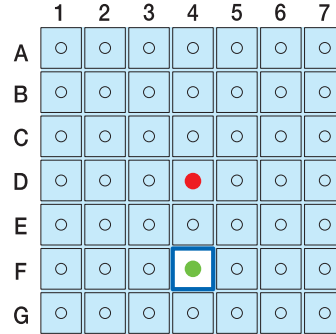
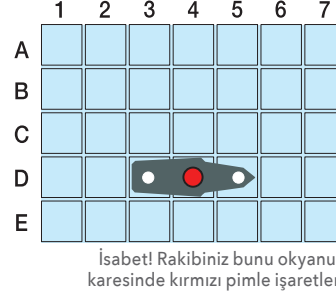
GEMİ BATIRMA

Bir gemideki tüm deliklerde kırmızı pim olduğunda gemi batırılmış olur. Geminin sahibi hangi gemisinin batırıldığını söyley.

61

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 61-62



OYUNUN KAZANILMASI

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

BOMBARDİMAN OYUNU

Battleship oyununun ustasıym 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 (filonuzdaki her gemi için bir atış) bombardımanla başlıyorsunuz. Bunları birer birer ateşlersiniz ve rakibiniz atışın isabet mi yoksa iska mı olduğunu söyler. İsabetlerinizi ve iskalarnızı standart oyunda olduğu gibi işaretleyin.
- Batırılan her gemi için bir sonraki sıranızda bombardımandan bir atış kaybedersiniz.

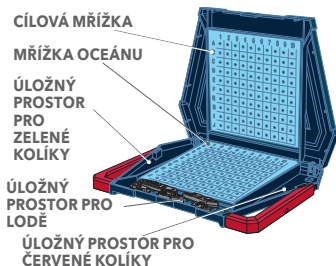
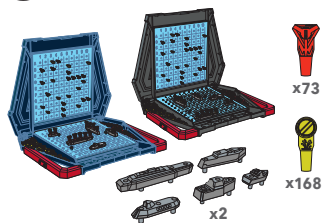
Bir oyuncu kazanana dek bombardımana devam edin.

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

62

7/19/21 4:42 PM

CS OBSAH



CÍL

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

PRVNÍ HRA

1. Rozdělte 10 lodí tak, aby každý bitevní kufřík měl jednu od každé z následujících lodí: LETADLOVÁ LOĎ, BITEVNÍ LOĎ, TORPÉDOBOREC, PONORKA, HLÍDKOVÝ ČLUN.
2. Červené a zelené 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 posadíte proti sobě s víky bitevních kufříků zvednutými tak, že ani jeden z vás neuvídí na soupeřovu mřížku oceánu.

Každý z vás následně umístí pět svých lodí na svou mřížku oceánu. Při umísťování každé lodi vložte její dva kolíky do dvou děr v mřížce 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 UMÍSŤOVÁNÍ LODÍ

- Lodě můžete umístit vodorovně nebo svisle, ale nikoliv úhlopříčně.
- Neumísťujte lodě tak, aby některá jejich část překrývala písmena nebo číslice.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A		•			•	•	•			
B		•								
C			•							
D			•							
E			•							
F										
G										
H							•	•		
I							•	•		
J										

JAK HRÁT

Rozhodněte, kdo bude hrát jako první. Se soupeřem se střídáte. V jednotlivých kolech má každý hráč jeden výstřel, kterým se může pokusit zasáhnout loď protihráče.

VYSTŘELTE!

Až na vás přijde řada, vyberte souřadnice na své cílové mřížce a nahláste je pomocí písmena a čísla. Na obrázku je místo výstřelu na D-4.

	1	2	3	4	5	6	7
A	○	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	○	○	○	○
E	○	○	○	○	○	○	○

Jako vaše souřadnice nahlásíte „D-4“.

ZÁSAAH!

Pokud se loď na soupeřově mřížce oceánu nachází na místě, které jste nahlásili, je to zásah! Soupeř vám poví, kterou loď jste zasáhli (torpédoborec, hlídkový člun apod.). Zaznamenejte svůj zásah umístěním červeného kolíku do příslušné díry ve vaší cílové mřížce. Váš soupeř umístí červený kolík do příslušného otvoru lodi, kterou jste zasáhli.

Příklad: hraje vy a Alex. Jste na tahu.

Ohlásíte: „D-4.“

Alex odpoví: „Zásah. Torpédoborec.“

Umístíte červený kolík na souřadnici D-4 vaší cílové mřížky. Alex umístí červený kolík do díry na torpédoborci přímo nad souřadnici D-4 v jeho mřížce oceánu.

VEDLE!

Pokud se na nahlášeném místě v mřížce oceánu soupeře nenachází loď, minuli jste. Umístěte zelený kolík do příslušné díry ve své cílové mřížce, abyste na dané místo již nemířili. Není nutné, aby hráči zaznamenávali minuty druhého hráče pomocí zelených kolíků na své mřížce oceánu.

Příklad: na tahu je Alex.

Alex nahlásí: „F-4.“

Vy odpovíte: „Vedle.“

Alex vloží do díry na souřadnici F-4 své cílové mřížky zelený kolík.

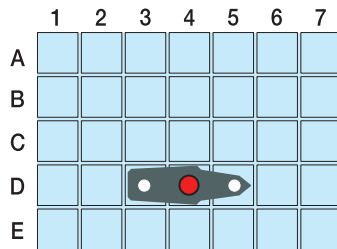
POTOPENÍ LODI

Jakmile budou všechny díry v lodi zaplněny červenými kolíky, je potopena. Vlastník lodi pak oznámí, o kterou loď se jednalo.

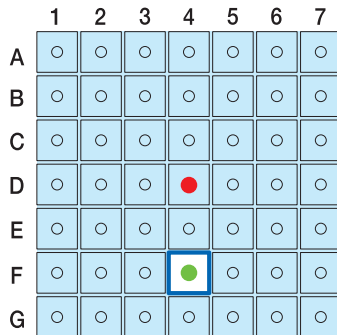
65

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 65-66



Zásah! Váš soupeř si jej označí červeným kolíkem na své mřížce oceánu.



VÝHRA

Pokud jste potopili všech pět lodí soupeře dříve, než potopil vaše, vyhráli jste!

HRA NA SALVY

Zkušeným hráčům může vyhovovat tato varianta hry, ve které v rámci svého tahu máte tolik možností střílet, kolik je plovoucích lodí ve vaší flotile. Pravidla jsou totožná až na následující výjimky:

- Každý začínáte salvou pěti výstřelů (jeden na každou loď ve vaší flotile). Střílíte po jednom a váš soupeř vždy oznámí, zda jste se trefili nebo ne. Své zásahy a minuty označujte stejně, jako v rámci běžné hry.
- S každou potopenou lodí ztrácíte ve svém příštím tahu jednu střelu ze salvy.

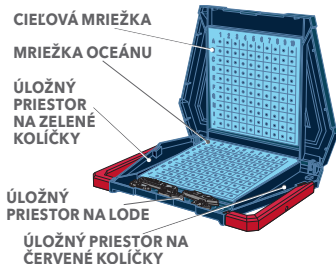
Pokračujte ve vyvolávání salv, dokud některý hráč nevyhraje.

Hru na salvy uděláte obtížnější, pokud si nebudete říkat, které lodě jsou zasaženy.

66

7/19/21 4:42 PM

(sk) OBSAH



CIEĽ

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

PRED PRVOU HROU

1. Rozdeľte 10 lodí tak, aby oba bojové kufríky mali po jednej lodi typu LIETADLOVÁ LOĎ, BOJOVÁ LOĎ, TORPÉDOBOREC, PONORKA a HLIADKOVÝ ČLN.
2. Rovnakým dielom si so súperom rozdeľte červené a zelené kolíčky a uložte si ich do úložných priehradiek v každom bojovom kufríku.

PRIPRAVTE SA NA BOJ!

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

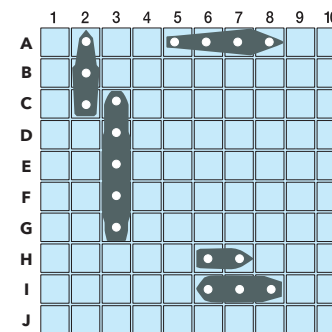
Obaja si tajne rozmiestnite svojich päť lodí na svoju mriežku oceánu. Pri umiestňovaní každej lode zasuňte jej dva kolíčky do dvoch otvorov v mriežke oceánu.

VAŠA FLOTILA 5 LODÍ

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

PRAVIDLÁ UMIESTŇOVANIA LODÍ

- Každú loď môžete umiestniť vodorovne alebo zvislo, ale nie šikmo.
- Žiadna časť lode nesmie prekryvať písmená ani čísla.

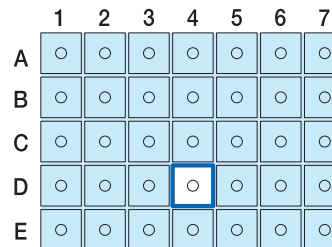


AKO HRAŤ

Dohodnite sa, kto začne. Potom sa pravidelne striedajte. V jednotlivých kolách má každý hráč jeden výstrel, ktorým sa môže pokúsiť zasiahnuť lode protihráča.

VYSTRELTE!

Keď ste na tahu, vyberte súradnicu v cieľovej mriežke a povedzte jej polohu označenú písmenom a číslom. Napríklad toto je miesto výstrelu D-4.



ZÁSAH!

Ak sa loď na súperovej mriežke oceánu nachádza na mieste, ktoré ste povedali, máte zásah! Súper vám povie, ktorú loď ste zasiahli (torpédoborec, hliadkový čln atď.). Zaznamenajte svoj zásah zasunutím červeného kuličky do príslušného otvoru vo svojej cieľovej mriežke, zatiaľ čo váš súper umiestni červený kuliček do príslušného otvoru lode, ktorú ste zasiahli.

Príklad: Hráte s Alexom. Teraz ste na rade vy.

Poviete: „**D-4.**“

Alex odpovie: „**Zásah. Torpédoborec.**“

Červený kuliček umiestnite na súradnicu D-4 cieľovej mriežky. Alex umiestni červený kuliček do otvoru svojho torpédoborca priamo nad súradnicou D-4 vo svojej mriežke oceánu.

VEDĽA!

Ak sa na vami označenom mieste v súperovej mriežke oceánu nenachádza loď, minuli ste. Umiestnite zelený kuliček do zodpovedajúceho otvoru vo svojej cieľovej mriežke, aby ste tento výstrel už viac neopakovali. Hráč si nemusí zaznamenať každý minutý cieľ zo strany protihráča pomocou zelených kuličiek vo svojej mriežke oceánu.

Príklad: Teraz je na rade Alex.

Alex povie: „**F-4.**“

Vy odpoviete: „**Vedľa.**“

Alex si do otvoru na súradnici F-4 vo svojej cieľovej mriežke umiestni zelený kuliček.

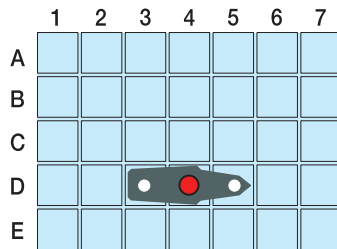
POTOPENIE LODE

Keď sú vo všetkých otvoroch na lodi červené kuličky, loď je potopená. Majiteľ lode oznámi, ktorá loď bola potopená.

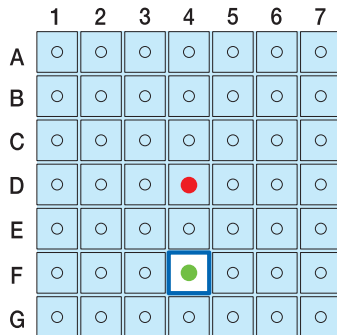
69

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 69-70



Zásah! Váš súper ho označí červeným kuličkom vo svojej mriežke oceánu.



VÝHRA

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

HRA NA SALVY

Skúsení hráči si môžu vyskúšať túto variáciu hry, v ktorej máte v každom ťahu toľko striel, koľko lodí pláva vo vašej flotile. Pravidlá sú rovnaké s výnimkou nasledujúcich:

- Každý začína s piatimi salvami (jedna pre každú loď vo vašej flotile). Strieľate po jednej a váš súper oznámi, či bol výstrel úspešný alebo nie. Zásahy a výstrely vedľa si označte ako v štandardnej hre.
- Po každej svojej potopenej lodi strácate jeden výstrel v salve pri vašom ďalšom ťahu.

Pokračujete vo vystreľovaní sálv, kým nejaký hráč nevyhrá.

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

70

7/19/21 4:42 PM

RO CONȚINUT



OBIECTIV

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

PRIMA DATĂ CÂND JOCI

1. Împarte cele 10 nave, astfel încât ambele seturi de luptă să aibă câte un PORTAVION, un CUIRASAT, un DISTRUGĂTOR, un SUBMARIN și o NAVĂ DE PATRULARE.
2. 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 de luptă ridicate, astfel încât nici unul să nu vadă harta oceanului creată de adversar.

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

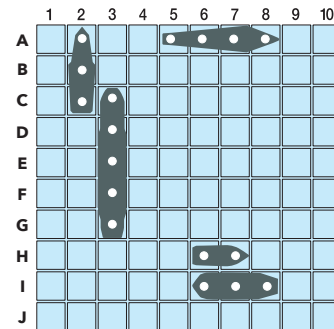
FLOTA TA DE 5 NAVE

PORTAVION 5 GĂURI	CUIRASAT 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 vreuna din părți suprapusă peste litere sau cifre.

lată un exemplu de cum să poziționezi navele corect.

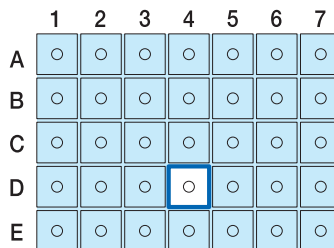


CUM SE JOACĂ

Decideți cine începe. Apoi jucați pe rând, nominalizând câte o lovitură pe fiecare tur, încercând să loviți navele celuilalt.

NOMINALIZEAZĂ POZIȚIA!

Pe turul tău, 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.



Nominalizezi „D-4” drept lovitură.

LOVITURĂ REUȘITĂ!

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

Exemplu: tu și Alex sunteți jucătorii. Este rândul tău.

Anunți: „**D-4**”.

Alex răspunde: „**Lovitură. Distrugător.**”

Plasează o țintă roșie la coordonatele D-4 pe harta cu ținte. Alex plasează o țintă roșie în poziția respectivă de pe distrugătorul său, chiar deasupra coordonatei D-4 pe harta oceanului.

AI RATAT!

Dacă poziția nominalizată nu este ocupată de o navă pe harta oceanului adversarului tău, ai ratat. Plasează o țintă verde în poziția respectivă de pe harta cu ținte, astfel încât să nu mai încerci o nouă lovitură acolo. Nu este necesar ca jucătorii să înregistreze ratările fiecăruia cu ținte verzi pe propriile hărți ale oceanului

Exemplu: acum este rândul lui Alex.

Alex nominalizează: „**F-4**”.

Răspunzi: „**Ai ratat**”.

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

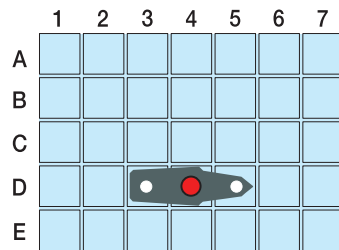
SCUFUNDAREA UNEI NAVE

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

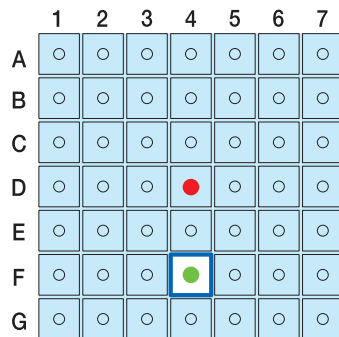
73

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 73-74



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



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 (una pentru fiecare navă din flotă). Lansezi câte o lovitură pe rând și adversarul tău anunță dacă o lovitură a reușit sau a ratat. Marchezi loviturile și ratările la fel ca în jocul standard.
- Pentru fiecare navă scufundată, pierzi o lovitură din salva aferentă următorului tur.

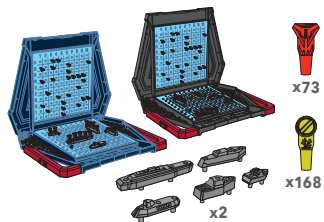
Continuăți secvențele de salve până când câștigă unul dintre jucători.

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

74

7/19/21 4:42 PM

ru В КОМПЛЕКТЕ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ

1. Разделите 10 кораблей так, чтобы на каждом пульте было по одному АВИАНОСЦУ, ЛИНКОРУ, ЭСМИНЦУ, ПОДВОДНОЙ ЛОДКЕ и СТОРОЖЕВОМУ КАТЕРУ.
2. Разделите красные и зеленые 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.

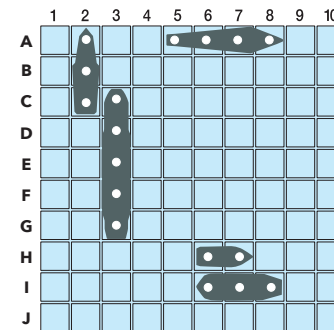
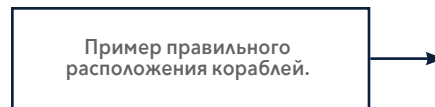
Пусть каждый из вас незаметно разместит пять кораблей на своей морской сетке. Чтобы разместить корабль, вставьте два его колышка в два отверстия на морской сетке.

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.

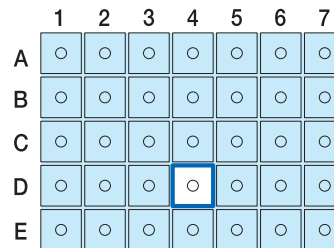


КАК ИГРАТЬ

Решите, кто ходит первым. Затем ходите по очереди, совершая один выстрел за ход и пытаясь попасть по кораблям соперника.

ВЫСТРЕЛ

В свой ход выберите точку на огневой сетке и объявите ее координаты — букву и цифру. Например, здесь изображен выстрел по точке D-4.



Выстрел по D-4.

ПОПАДАНИЕ!

Если на морской сетке вашего соперника есть корабль, который занимает объявленную вами точку, вам засчитано попадание! Соперник говорит, в какой корабль вы попали (эсминец, сторожевой катер и т. д.). Отметьте свое попадание, вставив красную фишку в соответствующее отверстие на морской сетке. Соперник при этом вставляет красную фишку в соответствующее отверстие в корабле, в который вы попали.

Например: вы играете с Сашей. Ваш ход.

Вы объявляете: «**D-4**».

Саша отвечает: «**Попал. Эсминец**».

Вы вставляете красную фишку в точку D-4 на своей огневой сетке. Саша вставляет красную фишку в отверстие своего эсминца непосредственно в точке D-4 на своей морской сетке.

ПРОМАХ!

Если на морской сетке соперника в объявленной вами точке нет корабля, это считается промахом. Вставьте зеленую фишку в соответствующее отверстие на своей огневой сетке, чтобы не объявить этот выстрел повторно. Игрокам не обязательно отмечать зелеными фишками промахи друг друга на своих морских сетках.

Пример: теперь ходит Саша.

Саша объявляет: «**F-4**».

Ваш ответ: «**Мимо**».

Саша вставляет зеленую фишку в точку F-4 на своей огневой сетке.

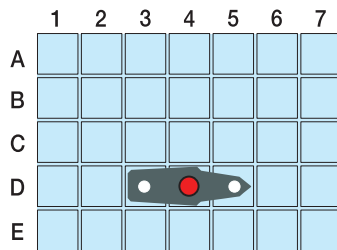
ПОТОПЛЕННЫЙ КОРАБЛЬ

Если во всех отверстиях корабля вставлены красные фишки, значит, корабль потоплен. Владелец корабля объявляет, что корабль потоплен.

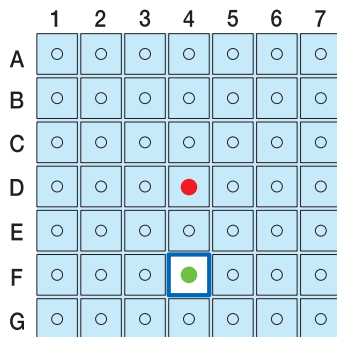
77

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 77-78



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



ПОБЕДА В ИГРЕ

Выигрывает тот, кто первым потопит все пять кораблей соперника!

ЗАЛПОВАЯ ИГРА

Опытным игрокам может понравиться эта разновидность игры, в которой в свой ход вы совершаете столько выстрелов, сколько у вас во флоте осталось кораблей. Правила такие же за некоторыми исключениями.

- Каждый из вас начинает с залпа в пять выстрелов (по одному на каждый корабль во флоте). Вы совершаете по одному выстрелу, и соперник объявляет, попали ли вы или промахнулись. Отмечайте попадания и промахи так же, как в стандартной игре.
- С каждым потопленным кораблем в свой следующий ход вы теряете один выстрел.

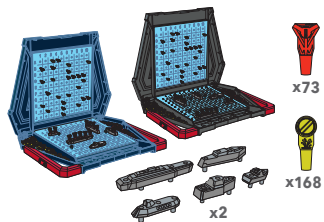
Игроки продолжают стрелять залпами, пока один из них не побеждает.

Чтобы усложнить залповую игру, не сообщайте, какие именно корабли подбиты.

78

7/19/21 4:42 PM

bg СЪДЪРЖАНИЕ



ЦЕЛ

Да потопите петте кораба от флотата на противника ви, преди той да потопи вашите.

КОГАТО ИГРАЕТЕ ЗА ПЪРВИ ПЪТ

1. Разделете 10-те кораба, така че и в двете бойни кутии да има по един от видовете САМОЛЕНОСАЧ, БОЕН КОРАБ, РАЗРУШИТЕЛ, ПОДВОДНИЦА, и ПАТРУЛЕН КАТЕР.
2. Разделете червените и белите щифтове поравно помежду си и ги сложете в отделенията за съхранение на всяка бойна кутия.

ПРИГОТВЕТЕ СЕ ЗА БИТКА!

Седнете един срещу друг и вдигнете капациите на бойните кутии така, че да не виждате океанската мрежа на противника си.

Всеки играч трябва тайно да разположи петте си кораба върху своята океанска мрежа. За целта трябва да пхне двата щифта на кораба в два отвора на океанската мрежа.

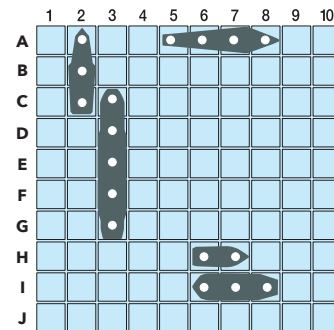
ВАШАТА ФЛОТА ОТ 5 КОРАБА

САМОЛЕНОСАЧ - 5 ОТВОРА	БОЕН КОРАБ - 4 ОТВОРА	РАЗРУШИТЕЛ - 3 ОТВОРА	ПОДВОДНИЦА - 3 ОТВОРА	ПАТРУЛЕН КАТЕР - 2 ОТВОРА

ПРАВИЛА ЗА ПОСТАВЯНЕ НА КОРАБИТЕ

- Можете да поставите всеки кораб по хоризонтала или по вертикала на мрежата, но не и по диагонал.
- Не слагайте корабите така, че да покриват букви или цифри.

Ето един пример как да разположите корабите си правилно.

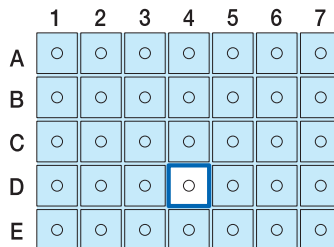


ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Решете кой е 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!

Когато дойде вашият ход, изберете координати върху своята мрежа за прицелване, като обявите мястото със съответната буква и цифра. Например това е изстрел по мястото D-4.



Трябва да обявите изстрела си като „D-4“.

ЦЕЛТА Е ПОРАЗЕНА!

Ако в океанската мрежа на противника ви има кораб, който се намира на обявеното място, това е попадение в цел! Противникът трябва да каже кой кораб е бил ударен (разрушител, патрулен катер и т.н.). Отбележете ударената цел, като поставите червен щифт в съответния отвор на мрежата за прицелване, а противникът ви сложи червен щифт в съответния отвор на уцеления кораб.

Пример: Играете вие и Алекс. Вие сте на ход.

Обявявате: „D-4“.

Алекс отговаря: „Уцели. Разрушител.“

Поставяте червен щифт на координати D-4 на своята мрежа за прицелване. Алекс слага червен щифт в отвора на своя разрушител директно върху D-4 на своята океанска мрежа.

НЯМА ПОПАДЕНИЕ!

Ако на обявеното място в океанската мрежа на противника ви няма кораб, тогава няма попадение. Поставете зелен щифт в съответния отвор в мрежата си за прицелване, за да не стреляте отново там. Не е нужно играчите да маркират пропуснатите изстрели на противника със зелени щифтове в своята океанска мрежа.

Пример: Сега Алекс е на ход.

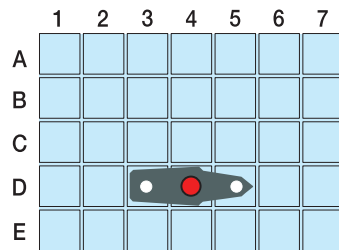
Алекс обявява: „F-4“.

Вие отговаряте: „Не уцели.“

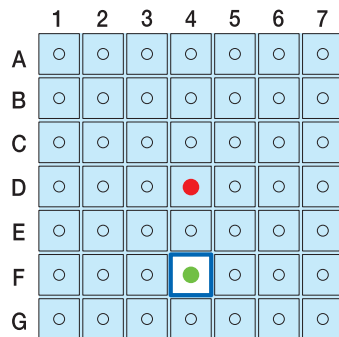
Алекс поставя зелен щифт на F-4 в своята решетка за прицелване.

ПОТАПЯНЕ НА КОРАБ

След като върху всички отвори на даден кораб са били поставени червени щифтове, той е потопен. Собственикът му трябва да обяви кой кораб е бил потопен.



Целта е поразена! Вашият противник маркира това с червен щифт в своята океанска мрежа.



ПОБЕДА В ИГРАТА

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

ИГРА СЪС ЗАЛПОВЕ

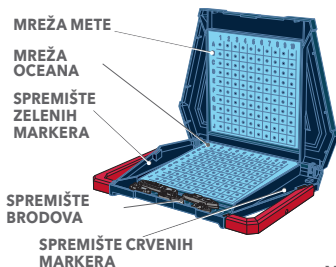
Опитните играчи може да харесат тази вариация, в която при всеки ход получавате толкова изстрела, колкото кораба са останали във флотата ви. Правилата са същите, със следните изключения:

- Всеки от играчите започва със залп от пет изстрела (по един за всеки кораб във флотата). Изстрелвате ги един по един, а противникът ви обявява дали има поразени цели или не. Маркирайте попаденията и неточните си изстрели както при стандартната игра.
- За всеки потопен кораб губите по един изстрел от залпа си в следващия ход.

Продължете да обявявате залповете си, докато единият играч победи.

Ако искате повече предизвикателства при играта със залпове, не обявявайте кои кораби са уцелени.

hr SADRŽAJ



CILJ

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

KADA IGRATE PRVI PUT

1. Podijelite 10 brodova tako da se u obje kutije za igru nalaze po jedan NOSAČ, BOJNI BROD, RAZARAČ, PODMORNICA i OPHODNI BROD.
2. Ravnomjerno podijelite crvene i zelene markere između vas i protivnika i postavite ih u spremište u svakoj kutiji za igru.

PRIPREMITE SE ZA BITKU!

Sjednite jedan nasuprot drugog s podignutim poklopcima kutija za igru tako da ne vidite mrežu oceana protivničkog igrača.

Vi i protivnik tajno rasporedite pet brodova na mreži oceana. Svaki brod postavite tako da umetnete njegova dva klina u otvore na mreži oceana.

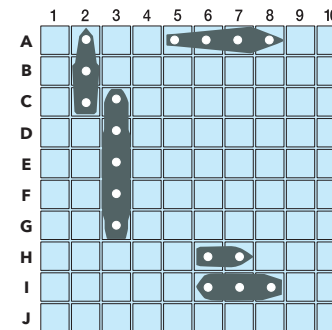
VAŠA FLOTA OD 5 BRODOVA



PRAVILA ZA POSTAVLJANJE BRODOVA

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

Evo primjera kako pravilno postaviti brodove.

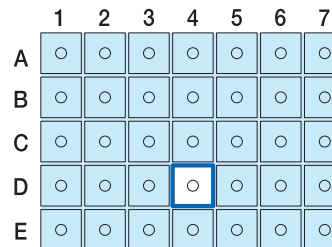


KAKO SE IGRA?

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

PUCAJTE!

Kada ste na redu, odaberite koordinate na mreži mete i izgovorite lokaciju označenu slovom i brojem. Primjerice, lokacija ovog hica je D-4.



Izgovorite „D-4“ kao svoj hitac.

TO JE POGODAK!

Ako brod na protivničkoj mreži oceana zauzima lokaciju koju ste izgovorili, riječ je o pogotku! Protivnik će vam reći koji ste brod pogodili (razarač, ophodni brod itd.). Zabilježite svoj pogodak stavljanjem crvenog markera u odgovarajući otvor na mreži mete, a protivnik će staviti crveni marker u odgovarajuću otvor broda koji ste pogodili.

Primjer: vi i Saša ste igrači. Na vama je red.

Vi izgovorite: „**D-4**“.

Saša odgovara: „**Pogodak. Razarač**“.

Postavite crveni marker na koordinate D-4 na svojoj mreži mete. Saša će postaviti crveni marker u otvor svog razarača izravno iznad koordinata D-4 na svojoj mreži oceana.

TO JE PROMAŠAJ!

Ako lokaciju koju ste izgovorili ne zauzima neki od brodova na protivničkoj mreži oceana, riječ je o promašaju. Postavite zeleni marker u odgovarajući otvor na svojoj mreži mete kako ne biste ponovno gađali to mjesto. Nije nužno da igrači bilježe protivničke promašaje zelenim markerima na svojoj mreži oceana.

Primjer: sada je Saša na redu.

Saša izgovara: „**F-4**“.

Vi odgovarate: „**Promašaj**“.

Saša stavlja zeleni marker na koordinate F-4 na svojoj mreži mete.

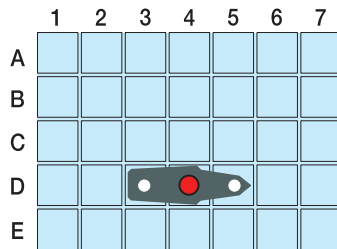
POTAPANJE BRODA

Kada se u svim otvorima pojedinog broda nalaze crveni markeri, taj je brod potopljen. Vlasnik objavljuje koji je brod potopljen.

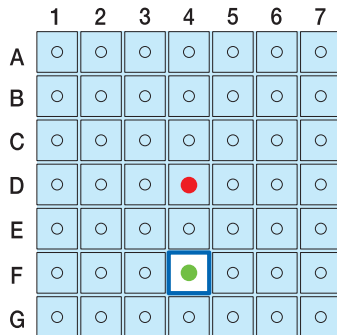
85

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 85-86



To je pogodak! Protivnik ga obilježava crvenim markerom na svojoj mreži mete.



POBJEDA U IGRI

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

IGRA SALVO

Iskusni igrači mogu uživati u ovoj varijanti igre u kojoj, kada ste na redu, imate pravo na onoliko hitaca koliko je brodova u vašoj floti. Pravila su ista, osim sljedećeg dijela:

- Svaki igrač započinje s paljbom od pet hitaca (po jedan za svaki brod u floti). Ispaljujete ih pojedinačno, a protivnik vas obavještava jeste li pogodili ili promašili njegovu flotu. Svoje pogotke i promašaje označavate kao u standardnoj igri.
- Za svaki potopljeni brod gubite po jedan hitac u paljbi kada ponovno dođete na red.

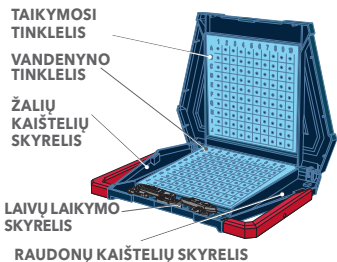
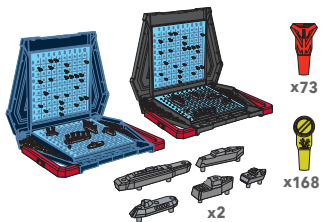
Nastavite s paljbom sve dok netko od vas dvoje ne pobijedi.

Ako želite da igra Salvo bude još izazovnija, nemojte objavljivati koji su brodovi pogođeni.

86

7/19/21 4:42 PM

It TURINYS



TIKSLAS

Kovojant su priešininku pirmajam nuskandinti penkių priešininko laivų flotilę.

ŽAIDŽIANT PIRMĄ KARTĄ

1. Pasidalinkite 10 laivų, kad abiejuose laivų dėkluose būtų po vieną LĒKTUVNEŠĮ, KARO LAIVĄ, ESKADRINĮ MINININKĄ, POVANDENINĮ LAIVĄ ir PATRULIŲ VALTĮ.
2. Su priešininku po lygiai pasidalinkite raudonus ir žalius 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 išdėstykite penkis turimus laivus vandenyno tinklelyje. Laivą įstatykite įkišdami du jo kaištelius į angas vandenyno tinklelyje.

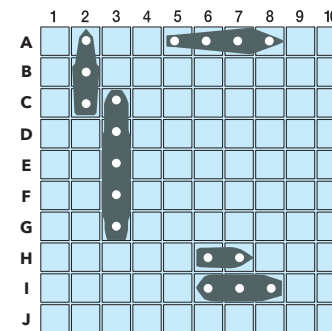
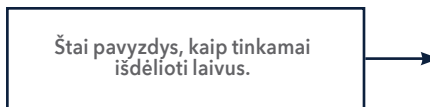
JŪSŲ 5 LAIVŲ FLOTILĖ



87

LAIVŲ IŠDĒSTYMO TAISYKLĒS

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

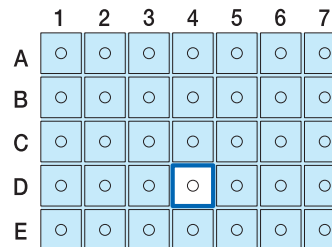


KAIP ŽAISTI

Nuspręskite, kieno ėjimas pirmas. Tada paeiliui šaukite po vieną šūvį ir bandykite pataikyti į priešininko laivą.

ŠAUKITE!

Atėjus jūsų ėjimui, pasirinkite koordinates savo taikymosi tinklelyje ir išstarkite jų vietą pasakydami raidę ir skaičių. Pavyzdžiui, šis šūvis yra į vietą D-4.



Šaudami turite išstari „D-4“.

88

PATAIKYTA!

Jei laivas jūsų priešininko vandenyno tinklelyje yra toje vietoje, kurią įvardijote, pataikėte! Jūsų priešininkas turi pasakyti, į kurį laivą pataikėte (eskadrinį minininką, patrulių valtį ar kt.). Pataikymą užfiksuokite įstatydami raudoną kaištelį į atitinkamą angą savo taikymosi tinklelyje, o priešininkas raudoną kaištelį įstato į atitinkamą angą laive, į kurį pataikėte.

Pavyzdys: žaidžiate su Aleksu. Dabar jūsų eilė.

Sakote: „**D-4**“.

Aleksas atsako: „**Pataikei į eskadrinį minininką**“.

Raudoną kaištelį įstatykite į savo taikymosi tinklelio koordinatės D-4. Aleksas raudoną kaištelį įstato į savo eskadrinio minininko angą tiesiai virš koordinatčių D-4 savo vandenyno tinklelyje.

PRO ŠALĮ!

Jei priešininko vandenyno tinklelio vietoje, kurią įvardijote, laivo nėra, nepataikėte. Į atitinkamą savo taikymosi tinklelio angą įstatykite žalią kaištelį, kad tos vietos nebekartotumėte. Netaiklių priešininko šūvių savo vandenyno tinklelyje žaidėjams fiksuoti nereikia.

Pavyzdys: dabar Alekso eilė.

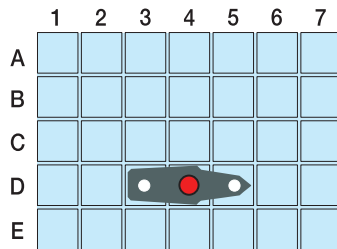
Aleksas sako: „**F-4**“.

Jūs atsakote: „**Nepataikei**“.

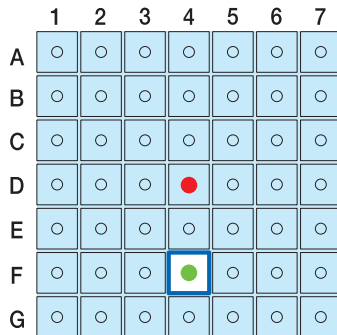
Aleksas įstato žalią kaištelį į savo taikymosi tinklelio angą, kurios koordinatės yra F-4.

LAIVO PASKANDINIMAS

Kai visos laivo angos yra su raudonais kaišteliais, laivas paskęsta. Laivo savininkas praneša, kuris laivas nuskendo.



Pataikyta! Priešininkas taiklų šūvį pasižymi raudonu kaištelium savo vandenyno tinklelyje.



ŽAIDIMO LAIMĖJIMAS

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

ŽAIDIMAS SALVĖMIS

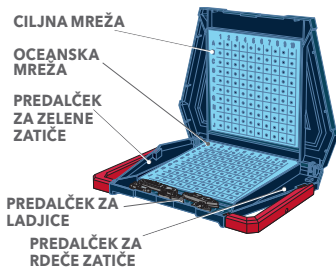
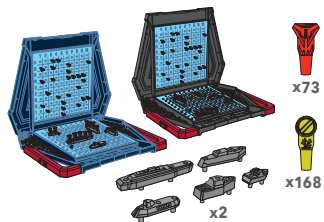
Patyrusiems žaidėjams gali patikti šis žaidimo variantas, kurio metu atėjus jūsų ėjimui gaunate tiek šūvių, kiek laivų yra jūsų flotilėje. Taisyklės tokios pačios, išskyrus šią:

- Abu pradate penkių šūvių salvėmis (po vieną už kiekvieną flotilės laivą). Šaunate po vieną šūvį, o priešininkas paskelbia, pataikėte ar ne. Taiklius ir netaiklius šūvius žymėkite taip, kaip ir įprastame žaidime.
- Už kiekvieną nuskandintą laivą praradate po salvės 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.

si VSEBINA



TVOJA FLOTA 5 LADIJ

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

CILJ

Potopi nasprotnikovo floto petih ladij, preden ta potopi tvojo.

PRVA IGRA

- 10 ladij razdeli tako, da je v obeh bojnih kovčkih po ena LETALONOSILKA, BOJNA LADJA, RUŠILEC, PODMORNICA in PATROLJNI ČOLN.
2. Z nasprotnikom si enakomerno razdelita rdeče in bele zatiče ter jih pospravita v predalčke prenosnega kovčka.

PRIPRAVA NA BOJI!

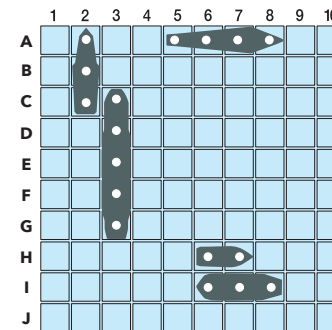
Igralca se posedeta drug nasproti drugega z dvignjenima pokrovoma bojnih kovčkov tako, da nobeden od njiju ne vidi oceanske mreže pri drugem igralcu.

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

PRAVILA ZA POSTAVITEV LADIJ

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

Tukaj je prikazan primer pravilne postavitve ladij.

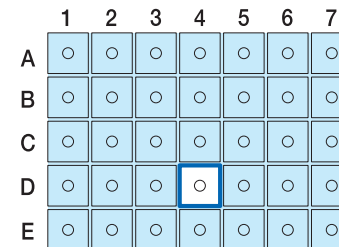


KAKO IGRATI

Dogovorita 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 zadelati nasprotnikove ladjice.

OZNANI STREL!

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



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

ZADETEKI!

Če je na oznanjeni lokaciji oceanske mreže pri nasprotniku postavljena ladja, si jo zadel! Nasprotnik ti pove, kakšno ladjo si zadel (rušilec, patroljni čoln ipd.). Zadelek 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: »**Zadelek, 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.

ZGREŠEN STREL!

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

Primer: Zdaj je na vrsti Aleš.

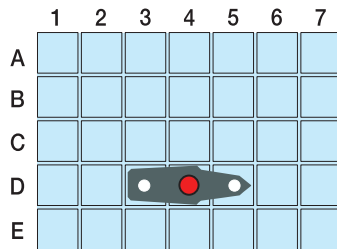
Aleš oznani: »**F-4**«.

Odgovoriš: »**Zgrešen strel**«.

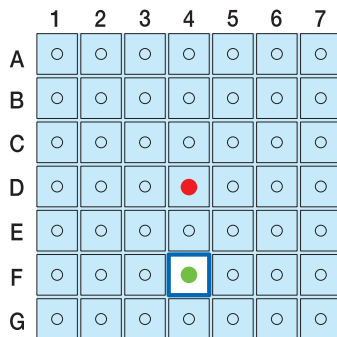
Aleš postavi zelen zatič v koordinato F-4 svoje ciljne mreže.

POTOP LADJICE

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



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



ZMAGOVALEC

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

IGRA S SALVAMI

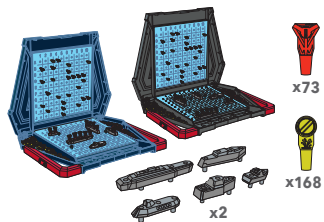
Izkušeni igralci bodo morda uživali v tem načinu igranja, kjer dobi vsak igralec toliko strel, kot ima še nepotopljenih ladjic v floti. Pravila so enaka razen naslednjega:

- Vsak začne s salvo petih strel (po en strel za vsako ladjico v floti). Strele oznanjaj posamično, nasprotnik pa sproti pove, ali gre za zadelek 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 strel, 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.

uk ВМІСТ



ЗАВДАННЯ

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

ПІД ЧАС ПЕРШОЇ ГРИ

1. Розподіліть 10 суден так, щоб кожен бойовий кейс містив по одному АВІАНОСЦЮ, КОРАБЛЮ, ЕСМІНЦЮ, СУБМАРИНІ та ПАТРУЛЬНОМУ КАТЕРУ.
2. Розділіть червоні та зелені шпильки порівну між суперниками й розмістіть їх у відділеннях для зберігання кожного бойового кейса.

ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО БИТВИ!

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

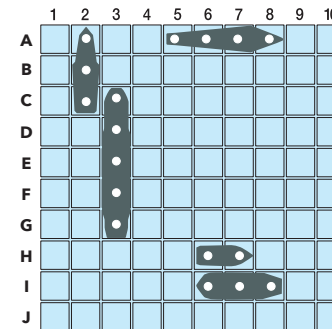
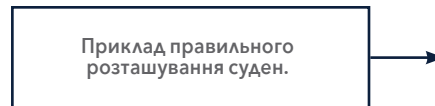
Обидва супротивники таємно розміщують свої п'ять суден на океанській сітці. Щоб розмістити кожне судно, вставте його дві шпильки у два отвори на океанській сітці.

ВАШ ФЛОТ ІЗ 5 СУДЕН

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

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ СУДЕН

- Розташуйте кожне судно горизонтально або вертикально, але не по діагоналі.
- Не розміщуйте судно так, щоб будь-яка його частина перекривала літери або цифри.

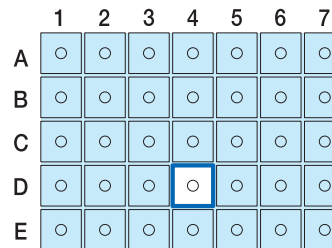


ПРАВИЛА ГРИ

Вирішіть, хто робить хід першим. Потім по черзі робить один «постріл», намагаючись поцілити в судно супротивника.

ЗРОБІТЬ ПОСТРІЛ!

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



Озвучте «D-4» як свій хід.

ВЛУЧАННЯ!

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

Наприклад, ви й ваш друг Андрій граєте в цю гру. Ваша черга робити постріл.

Ви кажете: «**D-4**».

Андрій відповідає: «**Влучання. 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.

ПРОМАХ!

Якщо в названому розташуванні на океанській сітці суперника немає судна, це промах. Розмістіть зелену шпильку у відповідний отвір на своїй цільовій сітці, щоб не називати ці координати повторно. Гравцям не потрібно позначати промахи один одного зеленими шпильками на океанських сітках.

Наприклад, тепер настає черга Андрія.

Він каже: «**F-4**».

Ви відповідаєте: «**Промак**».

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

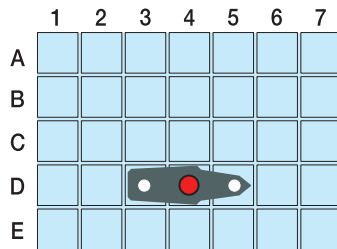
ЗАТОПЛЕННЯ КОРАБЛЯ

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

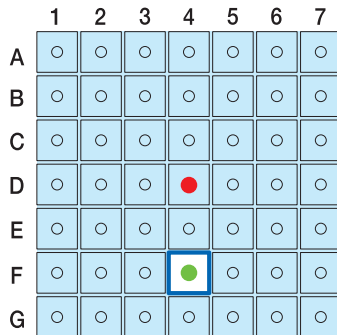
97

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 97-98



Влучання! Суперник позначає його червоною шпилькою на океанській сітці.



ПЕРЕМОГА В ГРІ

Виграє той, хто першим затоплює флот суперника з п'яти суден!

АТАКА ЗАЛПОМ

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

- Кожен гравець починає залпом із п'яти пострілів (по одному на кожне судно у своєму флоті). Постріли здійснюються по одному, а суперник повідомляє результат — влучання чи промах. Влучання та промахи позначаються, як і в стандартній грі.
- За кожне своє затоплене судно гравець втрачає один постріл під час наступного залпу.

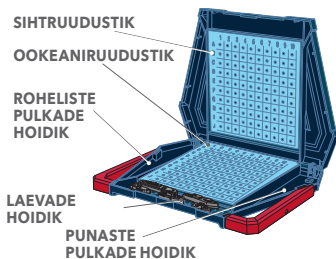
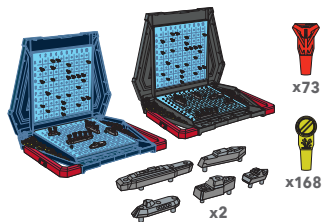
Залпи по черзі продовжуються, доки один із гравців не виграє.

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

98

7/19/21 4:42 PM

et KOMPLEKTI KUULUB



SINU VIIIE LAEVAGA LAEVASTIK

TRANSPORDILAEV 5 AUKU	LAHINGULAEV 4 AUKU	HÄVITAJA 3 AUKU	ALLVEELAEV 3 AUKU	PATRULLPAAT 2 AUKU

EESMÄRK

Uputa oma vastase viis laeva enne, kui ta uputab sinu omad.

ESIMESEL MÄNGUKORRAL

1. Jaga 10 laeva nii, et mõlemas lahingukohvis oleks üks TRANSPORDILAEV, LAHINGULAEV, HÄVITAJA, ALLVEELAEV ja PATRULLPAAT.
2. Jaga punased ja rohelised pulgad võrdsetel enda ja oma vastase vahel ning aseta need mõlema lahingukohvi hoiupaika.

VALMISTU LAHINGUKS!

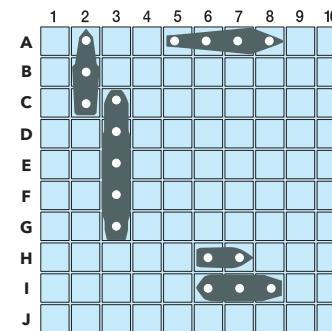
Istuge üksteise vastas nii, et lahingukohvi kaaned on tõstetud ja kumbki teist ei näe teise ookeaniruudustikku.

Pange mõlemad ookeaniruudustikule salaja viis laeva. Laeva paigutamiseks suru selle kaks pulka ookeaniruudustikul olevatesse aukudesse.

LAEVADE PAIGUTAMISE REEGLID

- Paiguta iga laev horisontaalselt või vertikaalselt, kuid mitte diagonaalselt.
- Ärge paigutage laeva nii, et osa sellest katab tähti või numbreid.

Siin on laevade õige paigutuse näide.

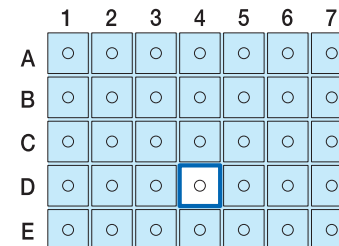


KUIDAS MÄNGIDA?

Otsustage, kes alustab. Seejärel tehke vaheldumisi üks katse, et proovida üksteise laevu pommitada.

HAKKA POMMITAMA!

Vali enda mängukorral sihtruudustikul olevad koordinaadid ja ütle selle asukoht tähe ja numbriga. Näiteks selle katse asukoht on D-4.



Ütle pommitamiseks „D-4“.

PIHTAS!

Kui vastase ookeaniruudustikul asub sinu öeldud asukohas laev, oled saanud pihta! Sinu vastane ütleb, millist laeva pommitasid (hävitaja, patrullpaat jne). Märgista oma pommitamine, asetades enda sihtruudustikul vastavasse auku punase pulga. Sinu vastane asetab punase pulga pihta saanud laeva vastavasse auku.

Näide. Sina ja Alex mängite. Praegu on sinu kord.

Sa ütled: „**D-4.**“

Alex vastab: „**Pihtas. Hävitaja.**“

Sa asetad punase pulga sihtruudustiku koordinaadile D-4. Alex asetab punase pulga hävitaja kohal asuva ookeaniruudustiku koordinaadile D-4.

MÖÖDAS!

Kui sinu öeldud asukohas ei asu vastase ookeaniruudustikul laeva, oled pannud mööda. Aseta enda sihtruudustikul vastavasse auku roheline pulk, et sa rohkem seda koordinaati ei ütleks. Mängijad ei pea üksteise möödapanemisi roheline pulgaga ookeaniruudustikul märkima.

Näide. Nüüd on Alexi kord.

Alex ütleb: „**F-4.**“

Sa vastad: „**Möödas.**“

Alex asetab oma sihtruudustiku koordinaadile F-4 roheline pulga.

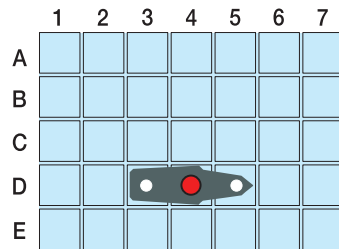
LAEVA UPUTAMINE

Kui laeva kõikides aukudes on punased pulgad, on laev uppunud. Laeva omanik ütleb, milline laev uppus.

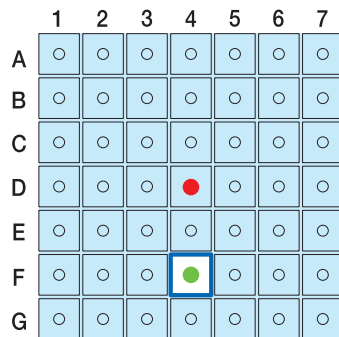
101

10 x 4 – 4C2S – Folded 12.7 x 10.16 cm (5 x 4")

F4527EU40_INST_BATTLESHIP_FAR.indd 101-102



Pihtas-põhjas! Sinu vastane märgib selle ookeaniruudustikul punase pulgaga.



MÄNGU VÕITMINE

Kui uputad oma vastase viis laeva enne, kui tema uputab sinu omad, oled mängu võitnud!

SALVE MÄNG

Kogenumatele mängijatele võib meeldida selline mänguversioon, kus saad oma käigu ajal pommitada nii palju kordi, kui sinu laevastikus on allesjäänud laevu. Mängureeglid on samad, välja arvatud järgnev:

- Mõlemad alustate nii, et salves on viis katset (üks iga laevastikus oleva laeva kohta). Katsed tuleb teha üksahaaval ja sinu vastane ütleb, kas said pihta või panid mööda. Märgi pihtasaamised ja möödapanemised nii, nagu tavamängus.
- Iga uppunud laeva kohta kaotad järgmiseks mängukorraks salves oleva katse.

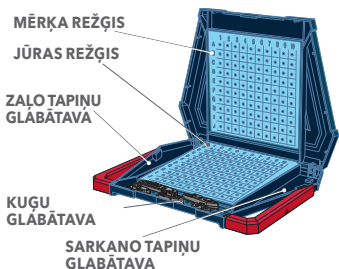
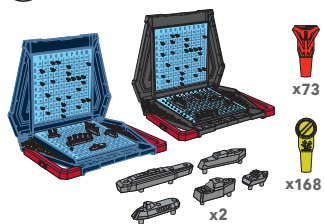
Jätka pommitamist, kuni mängija võidab.

Keerulisema salve mängu mängimiseks ära ütle, millised laevad said pihta.

102

7/19/21 4:42 PM

iv KOMPLEKTĀ



MĒRĶIS

Nogremdē otra spēlētāja piecu kuģu floti, pirms pretinieks pagūst nogremdēt tavējo!

PIRMS PIRMĀS SPĒLES

1. Sadali 10 kuģus tā, lai katram spēlētājam būtu pa vienam TRANSPORTKUĢIM, KARAKUĢIM, MĪNUKUĢIM, ZEMŪDENEI un PATRUĻLAIVAI.
2. Sadali sarkanās un zaļās tapiņas vienādās daļās sev un pretiniekam, un katrs ievietojiet savu komplektu spēles ietvara glabāšanas nodalījumos.

SAGATAVOJIES KAUIJAI!

Apsēdieties viens pret otru un katrs paceliet savu spēles ietvara vāku tā, lai neviens no jums neredzētu pretinieka jūras režģi.

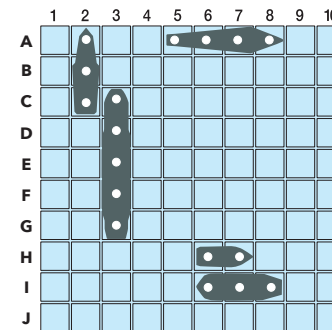
Otram neredzot, katrs izvietojiet savus piecus kuģus jūras režģī. Lai iestiprinātu kuģi, abas kuģa tapiņas ir jāievirza divās jūras režģa spraugās.

TAVA 5 KUGU FLOTE

TRANSPORTKUGIS (5 SPRAUGAS)	KARAKUGIS (4 SPRAUGAS)	MĪNUKUĢIS (3 SPRAUGAS)	ZEMŪDENE (3 SPRAUGAS)	PATRUĻLAIVA (2 SPRAUGAS)

KUGU IZVIETOŠANAS NOTEIKUMI

- Katrs kuģis ir jānovieto horizontāli vai vertikāli, taču ne pa diagonāli.
- Kuģi nedrīkst novietot tā, lai kāda tā mala aizklātu burtus vai ciparus.

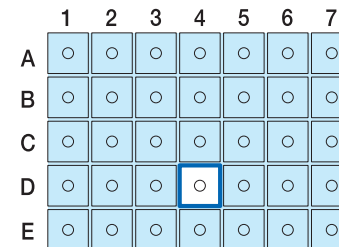


SPĒLES NOTEIKUMI

Vienojieties, kurš veic gājienu pirmais. Pēc tam pārmaiņus izpildiet pa vienam "šāvienam", mēģinot trāpīt kādam no pretinieka kuģiem.

NOTĒMĒ UN ŠAUJ!

Kad pienāk tavs gājiens, izvēlies punktu savā mērķa režģī un nosauc tā atrašanās vietu, norādot burtu un ciparu. Šajā piemērā šāvienam ir izvēlēts punkts "D-4".



Tu izdari šāvienu pa "D-4".

TRĀPĪTS!

Ja nosauktajā atrašanās vietā tava pretinieka jūras režģī ir kuģis, tu trāpīji! Otram spēlētājam ir jāpasaka, kuram kuģim ir trāpīts (minukuģim, patruļlaivai un tml.). Atzīmē trāpījumu, ievietojot sarkanu tapiņu attiecīgajā sava mērķa režģa spraugā, savukārt otrs dalībnieks ievieto sarkanu tapiņu attiecīgajā spraugā kuģi, kuram tu trāpīji.

Piemērs: tu spēlē kopā ar Aleksi, un ir tava kārta.

Tu sauc: **“D-4.”**

Aleksis atbild: **“Trāpīts! Minukuģis.”**

Tu iespraud sarkanu tapiņu punktā “D-4” savā mērķa režģī. Aleksis iestiprina sarkanu tapiņu savā minukuģī — spraugā, kas viņa jūras režģī atrodas tieši virs D-4.

GARĀM!

Ja tava pretinieka jūras režģī nosauktajā atrašanās vietā kuģa nav, tu netrāpīji. Ievieto zaļu tapiņu attiecīgajā sava mērķa režģa spraugā, lai nenosauktu šo punktu vēlreiz. Spēlētājiem nav vajadzības savā jūras režģī ar zaļām tapiņām atzīmēt pretinieka misēkļus.

Piemērs: ir Alekša gājiens.

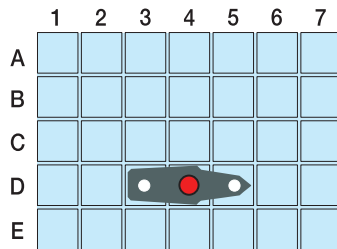
Aleksis sauc: **“F-4.”**

Tu atbildi: **“Garām!”**

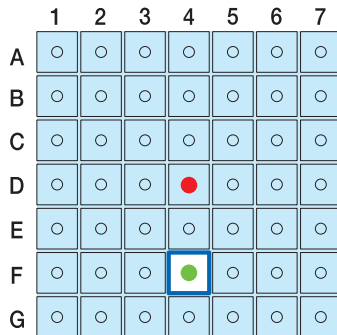
Aleksis ievieto zaļu tapiņu sava mērķa režģa punktā “F-4”.

KUĢA NOGREMDĒŠANA

Līdzko visās kuģa spraugās ir pa sarkanai tapiņai, tas ir uzskatāms par nogremdētu. Īpašnieks paziņo, kurš kuģis ir nogremdēts.



Trāpīts! Tavs pretinieks atzīmē trāpījumu ar sarkanu tapiņu savā jūras režģī.



KĀ UZVARĒT SPĒLĒ

Ja tu pamanies nogremdēt sava pretinieka piecu kuģu floti, pirms viņš nogremdē tavējo, tu uzvari spēlē!

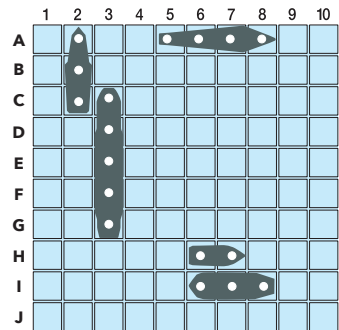
ZALVJU SPĒLE

Pieredzējušiem spēlētājiem varētu patikt spēles versija, kurā katram ir iespēja savā gājienu izdarīt tik daudz šāvienu, cik viņa flotē ir nenogremdētu kuģu. Noteikumi nemainās, izņemot tālāk norādīto.

- Katrs spēlētājs sāk ar piecu šāvienu zalvi (pa vienam — par katru flotē esošo kuģi). Šāvienus izpilda pa vienam un pēc kārtas, un pretinieks ikreiz paziņo, vai šāviens ir sekmīgs. Trāpījumus un misēkļus atzīmē kā spēles standarta versijā.
- Par katru savu nogrimušo kuģi dalībnieks zaudē vienu zalves šāvienu nākamajā gājienu.

Spēlētāji turpina izpildīt zalves, līdz viens uzvar.

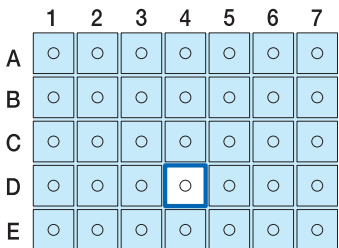
Lai zalvu spēle būtu vēl aizraujošāka, neatklājiet, kuram kuģim ir trāpīts.



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 سيبدأ أولاً. ثم اعكس الأدوار، بحيث يقوم كل منكما بتحديد موضع ضربة واحدة في دوره لكي يحاول ضرب سفن اللاعب الآخر.

حدد مكان الضرب!

في دورك، اختر إحداثية على شبكة الهدف الخاصة بك واذكر موقعها بالحرف والرقم. على سبيل المثال، هذا هو موقع الضربة D-4.

حدد النقطة "D-4" بأنها موضع ضربتك.

الهدف

أغرق أسطول خصمك المكون من خمس سفن قبل أن يُغرق هو أسطولك.

عند اللعب لأول مرة

1. قسّم العشر سفن بحيث تحتوي كلا حقيبتي المعركة على ناقلة، وسفينة حربية، ومدمرة، وغواصة، وسفينة دورية.
2. قسّم الأوتاد الحمراء والخضراء بالتساوي بينك وبين خصمك وضعها في مواضع التخزين في كل حقيبة معركة.

استعد للمعركة.

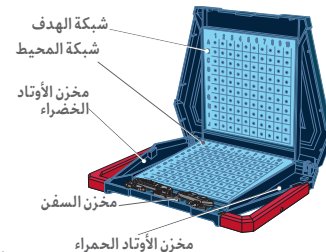
اجلسا في مواجهة بعضكما البعض على أن يكون غطاء حقيبة المعركة مرفوعاً بحيث لا يرى أي منكما شبكة المحيط الخاصة بالآخر.

يضع كلًا منكما بسرية الخمس سفن على شبكة المحيط الخاصة به. لوضع كل سفينة، أدخل الوتدين في الثقيبين الموجودين على شبكة المحيط الخاصة بك.

أسطولك المكون من 5 سفن



المحتويات



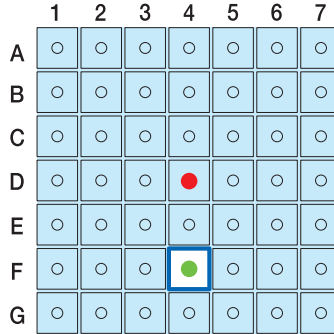
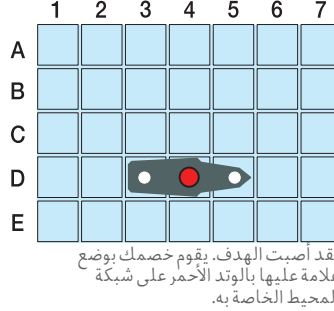
الفوز باللعبة

إذا أغرقت أسطول خصمك المكون من خمس سفن قبل أن يقوم هو بإغراق سفنك، فستكون أنت الفائز.

لعبة إطلاق النار المتواصل

يمكن للاعبين المتمرسين الاستمتاع باختلاف اللعبة هذا، الذي تحصل فيه على أكبر عدد من الضربات في دورك بينما توجد سفن عائمة في أسطولك. القواعد هي نفسها باستثناء ما يلي:

- يبدأ كلا منكما بخمس ضربات متواصلة (ضربة واحدة لكل سفينة في الأسطول). تطلقها واحدة تلو الأخرى، ويعلن خصمك ما إذا كنت قد أصبت الهدف أم أخطأته. حدد الأهداف التي أصبتها والإخفاقات كما هو الحال في اللعبة القياسية.
 - لكل سفينة تغرق، ستفقد ضربة واحدة في عملية إطلاق النار المتواصل في دورك التالي.
- استمر في إطلاق النار المتواصل إلى أن يفوز أحد اللاعبين.
- للحصول على لعبة "إطلاق النار المتواصل" بشكل أكثر تحدياً، لا تعلن عن السفن التي أصيبت.



أصيب الهدف.

إذا احتلت سفينة على شبكة محيط خصمك الموقع الذي ذكرته، فلقد أصبت الهدف. ويخبرك خصمك بالسفينة التي أصبتها (مدمرة، سفينة دورية، وغيرها). سجل ضربتك عن طريق وضع وتد أحمر في الثقب المماثل على شبكة الهدف الخاصة بك. بينما يضع خصمك وتدًا أحمرًا في الثقب المماثل للسفينة التي أصبتها.

المثال: تلعب أنت وأليكس. وحان دورك.

واخترت: "D-4".

يجيب أليكس: "أصبت الهدف. المدمرة."

فتضع وتدًا أحمرًا في الإحداثية D-4 على شبكة الهدف الخاصة بك. ويضع أليكس وتدًا أحمرًا في ثقب مدمرته مباشرةً فوق الإحداثية D-4 على شبكة المحيط الخاصة به.

أخطأت الهدف.

إذا كان الموقع الذي ذكرته لا تحتله سفينة على شبكة محيط خصمك، فلقد أخطأت الهدف. ضع وتدًا أخضرًا في الثقب المماثل على شبكة الهدف الخاصة بك، حتى لا تختبر هذه الضربة مرة أخرى. ليس من الضروري أن يسجل اللاعبان إخفاقات بعضهما البعض باستخدام أوتاد خضراء على شبكة المحيط الخاصة بهما.

المثال: حان الآن دور أليكس.

واختار أليكس: "F-4".

وأنت أجبت: "لقد أخطأت الهدف."

يضع أليكس وتدًا أخضرًا في الإحداثية F-4 على شبكة الهدف الخاصة به.

إغراق سفينة

بمجرد أن تكون هناك أوتادًا حمراء في كل ثقوب السفينة، فلقد غرقت. ويعلن مالك السفينة غرقها.