

Art. Nr. 3457

Battleship

Game instruction

Schiffe versenken

Spielanleitung

Bataille navale

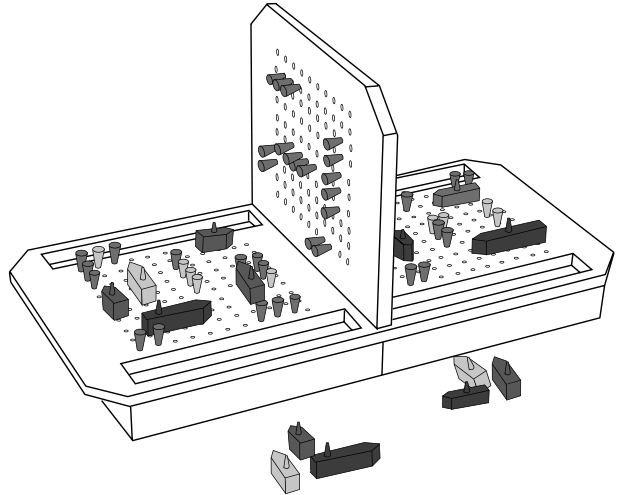
Règle du jeu

Battaglia navale

Istruzioni di gioco

Batalla naval

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:

RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



en BattleShip – Game instruction

Game content:

1 pegboard
1 playing field
16 ships
208 wooden pegs

Game preparation:

The board with the pegboard is placed centrally between the two players so that neither can see the pegboards of the other player.

The players build their fleet. A fleet consists of three ships of two, two ships of three, two ships of four and one ship of five. Each player hides his eight ships on the playing field side. The ships must be placed so that they do not touch each other horizontally or vertically - i.e. they must not be adjacent to the edges of a ship.

Aim of the game:

The first player to uncover the location of all the opponent's ships wins.

Gameplay:

To do this, coordinates are given in turn where one suspects the opposing ship to be. If one finds a place where a ship is located, the opponent gives the information "hit" and both players put a red pin into the corresponding coordinate field, the opponent into his hit boat and the player on his turn onto his vertically positioned pin surface and one may guess again. If you say a wrong coordinate, the answer is "no hit", the spot is marked with a yellow pin and it is the opponent's turn to guess. If all the squares of a ship have been hit, the opponent says "Sunk!". This continues in turn until the first fleet has been unmasked.

de Schiffe versenken – Spielanleitung

Spielinhalt:

1 Steckwand
1 Spielfeld
16 Schiffe
208 Holzstecker

Spielvorbereitung:

Das Spielfeld mit Steckwand wird mittig zwischen beiden Spielern so aufgestellt, dass keiner die Steckflächen des Gegenspielers sehen kann.

Die Spieler bauen Ihre Flotte auf. Eine Flotte besteht aus drei Zweier-, zwei Dreier-, zwei Vierer- und einem Fünfer-Schiff. Jeder Spieler versteckt seine Acht Schiffe auf der Spielfeldseite. Die Schiffe müssen so eingesetzt werden, dass sie sich weder horizontal noch vertikal berühren - sie dürfen also nicht an den Kanten eines Schiffes angrenzen.

Spielziel:

Derjenige, der zuerst die Lage aller Schiffe des Gegners enttarnt hat, gewinnt

Spielablauf:

Dafür werden im Wechsel Koordinaten angegeben, an denen man das gegnerische Schiff vermutet. Findet man eine Stelle, an der sich ein Schiff befindet, gibt der Gegner die Information „Treffer“ und beide Spieler stecken einen roten Stift in das entsprechende Koordinatenfeld, der Gegenspieler in sein getroffenes Boot und der Spieler am Zug auf seine senkrecht stehende Steckfläche und man darf erneut raten. Sagt man eine falsche Koordinate an, wird mit „kein Treffer“ geantwortet, die Stelle wird mit einem gelben Stecker markiert und der Gegner ist an der Reihe zu raten. Falls alle Felder eines Schiffes getroffen wurden, sagt der Gegenspieler „Versenkt!“. So geht es im Wechsel, bis die erste Flotte enttarnt wurde.

fr Bataille navale – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 mur d'encastrement
1 plateau de jeu
16 bateaux
208 fiches en bois

Préparation du jeu:

Le plateau de jeu avec le panneau à fiches est placé au milieu entre les deux joueurs, de manière à ce que personne ne puisse voir les fiches de l'adversaire.

Les joueurs construisent leur flotte. Une flotte est composée de trois vaisseaux de deux, deux de trois, deux de quatre et un de cinq. Chaque joueur cache ses huit navires sur le côté du terrain de jeu. Les navires doivent être placés de manière à ce qu'ils ne se touchent ni horizontalement ni verticalement - ils ne doivent donc pas être adjacents aux bords d'un navire.

Objectif du jeu/But du jeu:

Le premier à avoir révélé l'emplacement de tous les navires de l'adversaire gagne.

Déroulement du jeu:

Pour cela, on indique à tour de rôle les coordonnées où l'on pense que le navire adverse se trouve. Si l'on trouve un endroit où se trouve un bateau, l'adversaire donne l'information "touché" et les deux joueurs insèrent un crayon rouge dans la case de coordonnées correspondante, l'adversaire dans son bateau touché et le joueur dont c'est le tour sur sa case d'insertion verticale et on peut à nouveau deviner. Si l'on annonce une coordonnée erronée, on répond "pas touché", l'endroit est marqué d'une fiche jaune et c'est au tour de l'adversaire de deviner. Si toutes les cases d'un bateau ont été touchées, l'adversaire dit "Coulé ! Il en va ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que la première flotte soit démasquée.

it Battaglia navale – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 pedana
1 campo da gioco
16 navi
208 chiodini di legno

Preparazione del gioco:

Il tabellone con i chiodini viene posizionato al centro tra i due giocatori, in modo che nessuno dei due possa vedere i chiodini dell'altro giocatore.

I giocatori costruiscono la loro flotta. Una flotta è composta da tre navi da due, due navi da tre, due navi da quattro e una nave da cinque. Ogni giocatore nasconde le sue otto navi sulla pedana. Ogni giocatore nasconde le sue 8 navi sul lato del campo di gioco. Le navi devono essere posizionate in modo da non toccarsi orizzontalmente o verticalmente, cioè non devono essere adiacenti ai bordi di una nave.

Obiettivo del gioco:

Vince il primo giocatore che scopre la posizione di tutte le navi dell'avversario.

Procedimento di gioco:

Per farlo, vengono date a turno le coordinate in cui si sospetta che si trovi la nave avversario. Se si trova un luogo in cui si trova una nave, l'avversario dà l'informazione "colpito" ed entrambi i giocatori mettono un birillo rosso nel campo di coordinate corrispondente, l'avversario nella sua barca colpita e il giocatore di turno sulla sua superficie di birilli posizionata verticalmente e si può indovinare di nuovo. Se si sbaglia una coordinata, la risposta è "nessun colpo", il punto viene contrassegnato con un birillo giallo e tocca all'avversario indovinare. Se tutte le caselle di una nave sono state colpite, l'avversario dice "Affondata!". Si continua a turno finché la prima flotta non è stata smascherata.

es Batalla naval – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

1 tablero de clavijas
1 campo de juego
16 barcos
208 clavijas de madera

Preparación del juego:

El tablero con el tablero de clavijas se coloca en el centro entre los dos jugadores, de modo que ninguno pueda ver los tableros de clavijas del otro jugador.

Los jugadores construyen su flota. Una flota consta de tres barcos de dos, dos barcos de tres, dos barcos de cuatro y un barco de cinco. Cada jugador esconde sus ocho barcos en el lado del campo de juego. Las naves deben colocarse de modo que no se toquen horizontal ni verticalmente, es decir, no deben estar adyacentes a los bordes de una nave.

Objetivo del juego:

El primer jugador que descubra la ubicación de todas las naves del adversario será el ganador.

Desarrollo del juego:

Para ello, se dan coordenadas por turnos donde se sospecha que está la nave enemiga. Si uno encuentra un lugar donde se encuentra un barco, el adversario da la información "acierto" y ambos jugadores colocan una chincheta roja en el campo de coordenadas correspondiente, el adversario en su barco acierto y el jugador en su turno en su superficie de chincheta colocada verticalmente y uno puede volver a adivinar. Si dice una coordenada incorrecta, la respuesta es "ningún acierto", el lugar se marca con una chincheta amarilla y es el turno del adversario para adivinar. Si todas las casillas de un barco han sido alcanzadas, el adversario dice "¡Hundido!". Esto continúa por turnos hasta que la primera flota haya sido desenmascarada.

