

DE

SCHIFFE VERSENKEN

für 2 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

- 1 Flugzeugträgerspielfeld zum Aufklappen
- 1 Trennwand + Tower
- 12 Schiffe (6 je Spieler)
- 82 rote Stifte
- 164 weiße Stifte

Ziel

Jeder Spieler besitzt sechs Schiffe, die er in seinem Meeresbereich versteckt. Wem es zuerst gelingt, die Lage aller gegnerischen Schiffe zu enttarnen, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Die Schiffe und Markierungsstifte werden gleichmäßig unter den beiden Spielern aufgeteilt. Stecken Sie anschließend die Trennwand und den kleinen Tower senkrecht in die dafür vorgesehene Öffnung und die Seeschlacht kann beginnen.

Schiffstyp

- 1 Flugzeugträger
- 1 U-Boot
- 1 Zerstörer
- 1 Aufklärer
- 2 Schnellboote

Größe (Länge)

- 4 Felder
- 4 Felder
- 4 Felder
- 3 Felder
- 2 Felder

Das Verstecken

Das Koordinatensystem auf der Trennwand dient den Spielern jeweils zum Verstecken der eigenen Schiffe (Meeresbereich des Spielers). Das Koordinatensystem auf dem Schiffsdeck wird zum Markieren der Schüsse und Treffer auf dem Gegner eingesetzt (Radarschirm). Beide Spieler verstecken Ihre Schiffe im eigenen Meeresbereich so, dass sie sich nicht waagrecht oder senkrecht berühren. Haben beide Spieler ihre Schiffe versteckt, beginnt die Suche.

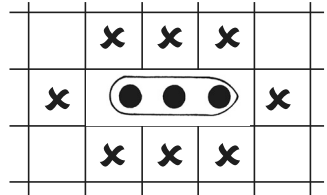
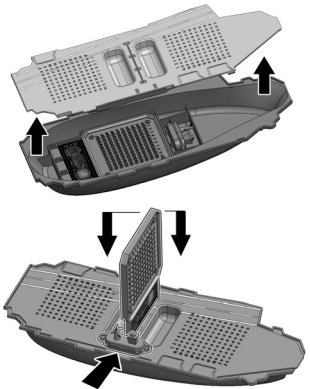
Die Suche

Der jüngere Spieler beginnt. Danach sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe. Wer am Zug ist (Spieler A), wählt eine Koordinate (dies ist der Schnittpunkt zwischen der Buchstabenreihe und der Zahlenreihe, z. B. „D5“) und teilt diese seinem Gegenüber (Spieler B) mit. Dieser prüft, ob sich auf dieser Koordinate eines seiner Schiffe befindet. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Es befindet sich kein Schiff auf der Koordinate.** Spieler B sagt „Wasser“, Spieler A steckt einen weißen Stift in das entsprechende Feld seines Radarschirms. Dies bedeutet, dass sich dort kein Schiff seines Gegenspielers befindet. Spieler B markiert den Fehlschuss ebenfalls in seinem Meeresbereich und ist nun am Zug.
- **Es befindet sich ein Schiff auf der Koordinate.** Spieler B sagt „Treffer“, Spieler A steckt einen



Spielmaterial kann im Rumpf des Schiffes verstaut werden.



Auf den markierten Feldern darf sich kein Teil eines zweiten Schiffes befinden.

roten Stift in seinen Radarschirm. Handelt es sich bei dem Treffer um den letzten Teil eines Schiffes (das heißt, alle Felder, die von diesem Schiff besetzt werden, sind bereits vorher getroffen worden und tragen einen roten Stift), sagt Spieler B „**Versenkt**“. Spieler A weiß nun, welches Schiff er versenkt hat und kann die umliegenden Felder (waagrecht und senkrecht) mit weißen Stiften markieren, denn dort darf ja laut Regel kein anderes Schiff liegen. Spieler A ist erneut am Zug. Jeder Treffer wird auch von Spieler B auf dem entsprechenden Boot markiert.

Spielende

Wer zuerst alle gegnerischen Schiffe gefunden und versenkt hat, beendet und gewinnt das Spiel.

Varianten

- Die Schiffe dürfen sich nicht diagonal berühren.
- Es wird ohne weiße Stifte gespielt. Dies erfordert mehr Gedächtnisleistung, denn man muss sich merken, wohin man bereits geschossen hat.

FR

BATAILLE NAVALE

pour 2 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 1 plateau de jeu pliant en forme de porte-avions
- 1 cloison de séparation + tour de contrôle
- 12 navires (6 par joueur)
- 82 marqueurs rouges
- 164 marqueurs blancs

But du jeu

Chaque joueur possède six navires qu'il dissimule dans son espace marin. Le premier qui réussit à découvrir l'emplacement de tous les navires de son adversaire gagne la partie.

Préparatifs

Répartissez les navires et les marqueurs de manière égale entre les deux joueurs. Placez ensuite la cloison de séparation et la petite tour de contrôle à la verticale, dans l'ouverture prévue à cet effet. La bataille navale peut commencer.

Types de navires

1 porte-avions

1 sous-marin

1 contre-torpilleur

1 éclairéur

2 vedettes de combat

Taille (longueur)

4 cases

4 cases

4 cases

3 cases

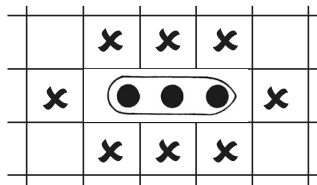
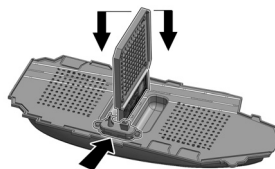
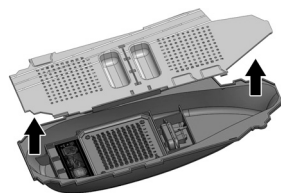
2 cases

Positionner ses navires

La grille figurant sur la cloison de séparation (espace marin du joueur) permet aux deux joueurs de dissimuler leurs propres navires.



Le matériel du jeu peut être rangé dans la coque du bateau.



Aucune partie d'un deuxième navire ne doit se trouver sur les cases X.

La grille figurant sur le pont du bateau (écran radar) est utilisée pour marquer les coordonnées des tirs réussis ou non sur la flotte adverse. Les deux joueurs positionnent secrètement leurs navires dans leur espace marin de telle sorte que ceux-ci ne se touchent ni horizontalement ni verticalement. Une fois que les deux joueurs ont placé leurs navires, la recherche de la flotte adverse commence.

Repérer les navires adverses

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Ensuite, les deux joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour (joueur A) choisit une coordonnée (c'est-à-dire le point d'intersection entre une ligne et une colonne, indiqué par une lettre et un chiffre, par ex. « D5 ») et l'annonce à son adversaire (joueur B). Celui-ci vérifie si l'un de ses navires se trouve à cet emplacement.

Il y a deux possibilités :

- **Il n'y a aucun navire à cet emplacement.** Le joueur B dit « **manqué** » et le joueur A place un marqueur blanc dans la case correspondante de son écran radar. Ce marqueur signifie qu'il n'y a pas de navire adverse à cet emplacement. Le joueur B marque de la même façon le tir manqué dans son espace marin. C'est maintenant à lui de jouer.
- **Il y a un navire à cet emplacement.** Le joueur B dit « **touché** » et le joueur A place un marqueur rouge sur son écran radar. S'il s'agit de la dernière case d'un navire (c'est-à-dire que toutes les cases occupées par ce navire ont déjà été touchées et sont signalées par un marqueur rouge), le joueur B dit « **coulé** ». Le joueur A sait ainsi quel navire il a coulé et peut marquer les cases avoisinantes (horizontalement et verticalement) avec des marqueurs blancs, puisque d'après la règle, aucun autre navire ne peut s'y trouver. C'est encore le tour du joueur A. Chaque tir réussi est également marqué par le joueur B sur le navire correspondant.

Fin de la partie

Le premier à trouver et à couler tous les navires de son adversaire met fin à la partie et gagne.

Variantes

- Les navires n'ont pas le droit de se toucher en diagonale.
- On joue sans les marqueurs blancs. Cette variante exige davantage de mémoire, car les joueurs doivent retenir les coordonnées des tirs effectués.

IT BATTAGLIA NAVALE

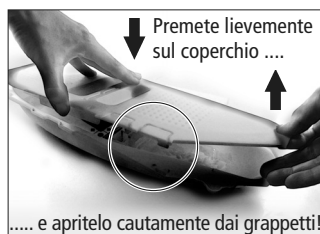
Per 2 giocatori da 8 anni in su

Contenuto

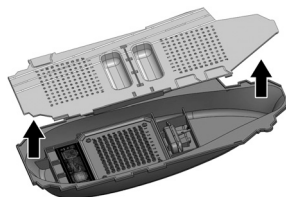
- 1 tabellone portaerei flessibile
- 1 divisorio + torre
- 12 navi (6 per ogni giocatore)
- 82 perni rossi
- 164 perni bianchi

Scopo

Ciascun giocatore possiede sei navi che nasconde nella sua zona marittima. Vince chi per primo riesce a individuare la posizione di tutte le navi avversarie.

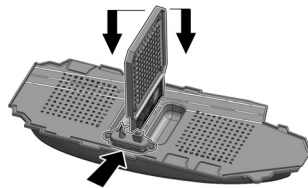


Il materiale per il gioco può essere conservato nello scafo della nave.



Preparativi

Le navi e i perni vanno spartiti in numero uguale tra i due giocatori. Conficcate poi il divisorio e la piccola torre in senso verticale nell'apposita apertura e la battaglia potrà cominciare.



Tipo di nave

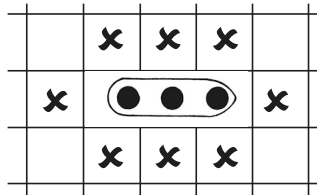
| | |
|----------------------|-----------|
| 1 portaerei | 4 caselle |
| 1 sommergibile | 4 caselle |
| 1 cacciatorpediniere | 4 caselle |
| 1 esploratore | 3 caselle |
| 2 motosiluranti | 2 caselle |

Misura (lunghezza)

| |
|-----------|
| 4 caselle |
| 4 caselle |
| 4 caselle |
| 3 caselle |
| 2 caselle |

Come nascondere

Il sistema coordinato sul divisorio serve ai giocatori per nascondere le proprie navi (zona marittima del giocatore). Il sistema coordinato sul ponte va utilizzato per segnare gli spari e i colpi centrati sull'avversario (schermo radar). Entrambi i giocatori nascondono le loro navi nella propria zona marittima, ma di tal modo che non si tocchino in senso orizzontale o verticale. Non appena le navi sono nascoste, comincia la ricerca.



Sulle caselle contrassegnate non devono esserci parti di altre navi.

La ricerca

Il giocatore più giovane comincia, poi entrambi i giocatori si avvicendano a turno. Il giocatore di turno (giocatore A) sceglie una coordinata (il punto d'incrocio tra la riga delle lettere e quella dei numeri, p.es. "D5") e la dichiara al suo avversario (giocatore B). Questi controlla se tale coordinata è occupata da una delle sue navi. Vi sono dunque due possibilità:

- **Non vi è nessuna nave sulla coordinata.** Il giocatore B dice "acqua" e il giocatore A conficca un perno bianco nella casella rispettiva dello schermo radar. Ciò significa che quivi non vi è nessuna nave del suo avversario. Il giocatore B marca altrettanto il colpo mancato nella sua zona marittima e quindi tocca a lui.
- **Vi è una nave sulla coordinata.** Il giocatore B dice "colpito" e il giocatore A conficca un perno rosso nel suo schermo radar. Se il colpo centra l'ultima casella di una nave non ancora del tutto affondata (cioè tutte le altre caselle occupate da tale nave sono già state colpite e marcate con un perno rosso), il giocatore B dice "affondato". Il giocatore A sa dunque quale nave ha affondato e può marcare le caselle attorno (in orizzontale e verticale) con i perni bianchi, perché quivi non è permesso che vi sia un'altra nave. Di seguito tocca di nuovo al giocatore A. Anche il giocatore B deve marcare ogni colpo centrato sulla rispettiva nave.

Fine del gioco

Il primo che avrà individuato e affondato tutte le navi avversarie chiude e vince la partita.

Varianti

- Le navi non possono toccarsi in senso obliquo.
- Si gioca senza i perni bianchi. Ciò sfida di più il cervello, perché bisogna ricordare dove si ha già sparato.