

Pirates battleship

Jeu de strategie
Strategy game
Strategiespiel
Strategiespiel
Juego de estrategia
Gioco di strategia

Bataille navale pirates - Piraten-Seeschlacht - Piraten-zeeslag
Batalla naval piratas - Battaglia navale pirati - Настольная игра магнитная



F Le vainqueur est le premier à couler tous les bateaux de son adversaire.

Jeu idéal pour :

- stimuler la concentration
- développer la stratégie

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend un compartiment avec 10 bateaux (6 petits bateaux rouges, 2 bateaux bleus, 1 bateau vert, 1 grand bateau jaune), un crayon, une grande feuille (grille où positionner les bateaux) et une petite carte (grille pour pointer les tirs envoyés). Déplie le couvercle en position pupitre.

Règles du jeu :

1. Choisis ton niveau de difficulté sur la plus grande feuille que tu viendras ensuite glisser dans les coins plastiques du pupitre :
 - Débutant avec la grille de 20 cases et 5 bateaux (les petits bateaux rouges)
 - Confirmé avec la grille de 64 cases et les 10 bateaux.

Place tes bateaux magnétiques au hasard sur ta grille. Veille bien à ce que tes bateaux ne soient pas à cheval sur une ligne.

2. Devine l'emplacement des bateaux de ton adversaire et donne les coordonnées de ton tir (exemple : B4). Si tu as touché un de ses bateaux, inscris un rond sur la petite grille ; si ton tir est tombé à l'eau, inscris une croix.

3. Attention, un bateau est entièrement coulé uniquement si tu trouves toutes les cases où est positionné ce bateau (1 case pour les bateaux rouges, 2 cases pour les bateaux bleus, 3 cases pour le bateau vert, 4 cases pour le bateau jaune).

4. Sur ton côté du pupitre, si ton adversaire touche un de tes bateaux, inscris une croix sur le bateau. Lorsque ton bateau est entièrement coulé, retire le de ta grille et remets le dans ton compartiment.

ENG The first player to sink all of the opponent's ships is declared the winner.

An ideal game for:

- stimulating concentration
- developing strategy

Preparation of the game:

Each player has a compartment with 10 ships (6 little red ships, 2 blue ships, 1 green ship, 1 large yellow ship), 1 marker, 1 large sheet (grid for ship placement) and a small map (grid for recording shots fired). Unfold the cover into desk position.

Rules of the game:

1. Select the level of difficulty on the largest sheet, which the player then slides into the desk's plastic corners:
 - Beginner: 20-square grid and 5 ships (the small red ships).
 - Experienced: 64-square grid and the 10 ships.

Place the magnetic ships at random on the grid. Ensure that your ships do not straddle a line.

2. Guess the location of your opponent's ships and call out the coordinates for your shot (example: B4). If you have hit an opposing ship, mark a circle on the little grid; if your shot landed in open water, mark a cross.

3. Please note that a ship is fully sunk only once you have discovered all of the squares where it is located (1 square for red ships, 2 squares for the blue ships, 3 squares for the green ship, 4 squares for the yellow ship).

4. If your opponent hits one of your ships, mark a cross on the ship on your side of the desk. When a ship is completely sunk, remove it from the grid and return it to your compartment.

⚠ WARNING! Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.

D Gewonnen hat, wer als Erster alle Schiffe des Gegners versenkt hat.

Das Spiel ist ideal:

- zur Förderung Konzentration
- zur Entwicklung des strategischen Denkvermögens

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält ein Fach mit 10 Schiffen (6 kleine rote Schiffe, 2 blaue Schiffe, 1 grünes Schiff, 1 großes gelbes Schiff), einen Stift, einen großen Bogen (Raster, in dem die Schiffe positioniert werden) und eine kleine Karte (Raster zum Anzeigen der abgegebenen Schüsse). Klappe den Deckel in die Pultposition.

Spielregeln:

1. Wähle deinen Schwierigkeitsgrad auf dem größten Bogen aus, den du dann in die Plastikdecken des Pultes schiebst:
 - Anfänger mit dem Raster aus 20 Kästchen und 5 Schiffen (die kleinen roten Schiffe)
 - Fortgeschritten mit dem Raster aus 64 Kästchen und den 10 Schiffen.

Platziere deine magnetischen Schiffe nach Belieben auf deinem Raster. Achte darauf, dass deine Schiffe nicht eine Linie überschreiten.

2. Errate die Positionen der Schiffe deines Gegners und gib die Koordinaten deines Schusses an (zum Beispiel: B4). Falls du eines seiner Schiffe getroffen hast, mache einen Kreis auf das kleine Raster; falls dein Schuss ins Wasser gegangen ist, mache ein Kreuz.

3. Achtung, ein Schiff ist nur komplett versenkt, wenn du alle Kästchen gefunden hast, auf denen dieses Schiff positioniert ist (1 Kästchen für die roten Schiffe, 2 Kästchen für die blauen Schiffe, 3 Kästchen für das grüne Schiff, 4 Kästchen für das gelbe Schiff).

4. Auf deiner Pultseite: Wenn dein Gegner eines deiner Schiffe getroffen hat, mache ein Kreuz auf das Schiff. Wenn dein Schiff komplett versenkt ist, nimm es von deinem Raster und lege es in dein Fach.

NL De winnaar is de speler die als eerste alle boten van zijn tegenspeler tot zinken brengt.

Ideaal Spel voor:

- het stimuleren van concentratie
- het ontwikkelen van strategie

Het spel opstellen:

Elke speler neemt een bakje met 10 boten (6 kleine rode boten, 2 blauwe boten, 1 groene boot, 1 grote gele boot), een stift, een groot blad (rooster om de boten op te plaatsen) en een kleine kaart (rooster om de afgevuurd schoten te markeren). Plooi het deksel in de vorm van een lessenaar.

Spelregels:

1. Kies je moeilijkheidsgraad op het grote blad en schuif deze vervolgens in de plastic hoeken van de lessenaar:
 - Beginner met een rooster van 20 vakken en 5 boten (de kleine rode boten)
 - Gevorderde met een rooster van 64 vakken en 10 boten.

Plaats de magneetboten willekeurig op je rooster. Zorg dat je je boten niet allen op één lijn plaatst.

2. Raad de positie van de boten van je tegenspeler en geef de coördinaten van je schot (bijvoorbeeld: B4). Als je een van de boten van je tegenspeler hebt geraakt, markeer een cirkel op het kleine

rooster; als je schot in het water terecht komt, markeer een kruis.

3. Opgelet, een boot is pas volledig gezonken als je alle vakken waarop de boot zich bevindt hebt gevonden [1 vak voor de rode boten, 2 vakken voor de blauwe boten, 3 vakken voor de groene boot, 4 vakken voor de gele boot].

4. Aan jouw kant van de lessenaar, als je tegenspeler een van jouw boten raakt, markeer een kruis op de boot. Als je boot volledig is gezonken, haal de boot van het rooster af en plaats deze terug in je bakje.

E El vencedor es el primero que hunde todos los barcos de su adversario.

Juego ideal para:

- estimular la concentración
- desarrollar la estrategia

Preparación del juego:

Cada jugador toma un compartimento con 10 barcos (6 barcos pequeños rojos, 2 barcos azules, 1 barco verde, 1 barco grande amarillo), un lápiz, una hoja grande (con casillas donde posicionar los barcos) y una tarjeta pequeña (con casillas para anotar los tiros disparados). Despliega la tapa y ponela en posición de escritorio.

Reglas de juego:

1. Elige el nivel de dificultad en la hoja grande que deberás deslizar en las esquinas de plástico del tablero:
 - Principiante con 20 casillas y 5 barcos (los barcos pequeños rojos)
 - Experto con 64 casillas y los 10 barcos.

Coloca tus barcos magnéticos de forma aleatoria sobre tus casillas. Verifica que ninguno de los barcos se encuentra colocado entre dos líneas.

2. Adivina el emplazamiento de los barcos de tu adversario y da las coordenadas de tu tiro (por ejemplo: B4). Si has tocado uno de sus barcos, haz un círculo en la casilla de la tarjeta pequeña; si el tiro ha caído al agua, haz una cruz.

3. Atención, un barco solo queda completamente hundido si has acertado todas las casillas donde el barco se encuentra ubicado (1 tiro para los barcos rojos, 2 tiros para los barcos azules, 3 tiros para el barco verde, 4 tiros para el barco amarillo).

4. En tu lado de tablero, si tu adversario toca uno de tus barcos, hazle una cruz. Una vez que el barco quede totalmente hundido, retíralo y guárdalo en tu compartimento.

I Vince chi riesce per primo ad abbattere le navi dell'avversario.

Gioco ideale per:

- stimolare concentrazione
- sviluppare la capacità strategiche

Preparazione del gioco:

Ciascun giocatore prende una flotta di 10 navi (6 navi piccole rosse, 2 navi blu, 1 nave verde, 1 nave grande gialla), una matita, un foglio (la griglia su cui posizionare le navi) e un foglio più piccolo (su cui annotare i tiri inviati). Apri il coperchio in posizione di lettura.

Regole del gioco:

1. Scegli il tuo livello di difficoltà sul foglio più grande, che inserirai poi nelle fessure del libro:
 - Principiante con la griglia da 20 caselle e 5 navi (le navi piccole rosse)
 - Esperto con la griglia da 64 caselle e le 10 navi.

Posiziona le tue navi magnetiche sulla griglia, in ordine casuale. Controlla che le navi non siano a cavallo di una linea.

2. Indovina la posizione delle navi del tuo avversario e dagli le coordinate del tuo tiro (ad

esempio: B4). Se hai toccato una delle sue navi, disegna un cerchio nel foglio più piccolo; se il tuo tiro è finito in acqua, disegna una croce.

3. Attenzione, una nave è interamente affondata solo se trovi tutte le caselle in cui è collocata (1 casella per le navi rosse, 2 caselle per le navi blu, 3 caselle per le navi verdi, 4 caselle per la nave gialla).

4. Sul tuo lato del libro, se il tuo avversario tocca una delle tue navi, disegna una croce sulla nave. Se la tua nave è colata del tutto, togliola dalla griglia e mettila insieme al resto della flotta.

R Победителем считается тот, кто первым потопит все 10 кораблей противника.

Подготовка к игре

Для каждого игрока в набор входит:

- 10 кораблей: "однопалубный" (красный) – 6 шт., "двухпалубный" (синий) – шт., "трёхпалубный" (зеленый) – 1 шт., "четырёхпалубный" (желтый) – 1 шт.
- 1 самостирающийся маркер
- Двусторонняя карта (разлинованное поле - сетка для размещения судов)
- Карта для записи произведенных выстрелов.

1. Игровое поле вставьте в основание упаковки, лицевой стороной к каждому из игроков.
2. Выберите уровень сложности:
 - «Новичок»: используйте игровую карту в 20 квадратов и однопалубные корабли (5 шт.)
 - «Бывалый»: используйте игровую карту в 64 квадрата и все корабли (10 шт.)
3. При размещении на игровом поле корабли не должны касаться друг друга углами.
4. Палубы кораблей надо строить «в линейку», а не изгибами. Главное: нельзя строить палубы одного корабля по диагонали.
5. Перед началом боевых действий игроки бросают жребий или договариваются, кто будет ходить первым.

Правила игры:

1. В игру "морской бой" играют два человека, которые по очереди называют координаты кораблей на карте противника. Если координаты заняты, то корабль или часть его "топится", а попавший имеет право сделать ещё один ход.
2. Игрок, выполняющий ход, совершает выстрел — называет в слух координаты клетки, в которой, по его мнению, находится корабль противника, например, «B4».
3. Если выстрел пришёлся в клетку, не занятую ни одним кораблём противника, то следует ответить «Мимо!» и стрелявший игрок ставит на карте для записи выстрелов в этом месте точку. Право хода переходит к сопернику.
- Если выстрел пришёлся в клетку, где находится многопалубный корабль (размером больше чем 1 клетка), то следует ответить «Ранил!». Стрелявший игрок ставит на карте для записи выстрелов в эту клетку крестик, а его противник ставит крестик на своём корабле также в эту клетку. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.
- Если выстрел пришёлся в клетку, где находится однопалубный корабль или последнюю неповреждённую клетку многопалубного корабля, то следует ответить «Потоплен!» или «Бит!». Оба игрока отмечают потопленный корабль на своих полях. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

! Внимание! Чтобы предотвратить следы от маркера на игровом поле - стирайте ваши отметки сразу же после окончания игры.

Illustrations : Nikao
ref : JO2835

