

SCHIFFE VERSENKEN

D Schiffe versenken

für 2 Spieler
ab 8 Jahren

Inhalt: 2 Spielboxen, 10 Schiffe, 84 gelbe Stifte, 168 weiße Stifte

Ziel: Wem es zuerst gelingt, die Lage aller gegnerischen Schiffe zu enttarnen, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung: Beide Spieler stellen ihre Spielbox aufgeklappt so vor sich auf, dass keiner die Steckflächen des Gegenspielers sehen kann (die transparente Hälfte liegt auf dem Tisch). Dann stecken beide ihre 5 Schiffe (ein 5er, ein 4er, zwei 3er, ein 2er) geheim auf die transparente Steckfläche. Die Schiffe dürfen sich weder waagrecht noch senkrecht berühren.

Spielablauf: Der jüngere Spieler beginnt und nennt eine Koordinate (Schnittpunkt zwischen der senkrechten Zahlenspalte und der waagrechten Buchstabenreihe, z. B. „D5“).

Der Gegenspieler antwortet, ob auf dieser Koordinate eines seiner Schiffe getroffen wurde.

- Wenn ja, stecken beide Spieler einen gelben Stift in das entsprechende Koordinatenfeld, der Gegenspieler in sein getroffenes Boot und der Spieler am Zug auf seine senkrecht stehende Steckfläche. Der Spieler am Zug darf erneut eine Koordinate nennen. Falls ein Schiff vollständig getroffen wurde, sagt der Gegenspieler zusätzlich „Versenkt!“.

- Wenn nein, stecken beide Spieler einen weißen Stift hinein und der Gegenspieler ist am Zug usw.

Spielende: Wer zuerst die 5 gegnerischen Schiffe gefunden und versenkt hat, gewinnt.

Ein Tipp zur Aufbewahrung: Legt die Stifte nach dem Spiel auf die transparente Steckfläche.

F La bataille navale

Pour 2 joueurs
à partir de 8 ans

Contenu : 2 boîtes de jeu, 10 navires, 84 bâtonnets jaunes,
168 bâtonnets blancs

But du jeu : Le premier à découvrir l'emplacement précis de tous les navires ennemis gagne la partie.

Préparatifs : Les deux joueurs placent leur boîte de jeu devant eux et l'ouvrent de manière à ce qu'aucun ne puisse voir où l'autre place ses navires (la moitié transparente de la boîte est posée sur la table). Ensuite, les deux joueurs positionnent, à l'insu de leur adversaire, la totalité de leur flotte (5 navires : un de 5, un de 4, deux de 3 et un de 2) sur le côté transparent.

Les bateaux ne doivent se toucher ni verticalement ni horizontalement.

Déroulement : Le joueur le plus jeune commence. Il énonce des coordonnées (un point d'intersection entre une colonne de lettres et une rangée de chiffres, par exemple « D5 »).

L'adversaire répond en disant si le joueur a touché un de ses navires en ce point.

- Si c'est le cas, les deux joueurs enfoncent un bâtonnet jaune dans la case correspondante – l'adversaire dans son navire tou-

ché et le joueur qui est en train de jouer dans sa grille qui est placée debout. Le joueur qui est en train de jouer peut continuer avec de nouvelles coordonnées. Au cas où un bateau est touché à tous les points possibles, l'adversaire dit en outre : « Coulé ! »

- Si ce n'est pas le cas, les deux joueurs enfoncent chacun un bâtonnet blanc dans la case correspondante. Ensuite, c'est le tour de l'adversaire et ainsi de suite.

Fin de la partie : Le premier à trouver et à couler les 5 navires de l'adversaire a gagné.

Un conseil pour la bonne conservation de votre jeu : Après la partie, placez les bâtonnets sur la face transparente.

I Battaglia navale

per 2 giocatori

a partire da 8 anni d'età

Contenuto: 2 scatole da gioco, 10 navi, 84 barrette gialle, 168 barrette bianche

Obiettivo: Vince il gioco chi riesce per primo a individuare la posizione di tutte le navi dell'avversario.

Preparazione: Entrambi i giocatori sistemano la propria scatola aperta davanti a sé, in modo che nessuno dei due possa vedere il tavoliere dell'avversario (la metà trasparente è posata sul tavolo). Poi ognuno fissa di nascosto le sue 5 navi (una da 5, una da 4, due da 3, una da 2) infilandole sul tavoliere trasparente. Le navi non si devono toccare né orizzontalmente né verticalmente

Svolgimento del gioco: Inizia il giocatore più giovane e comunica una coordinata (punto d'intersezione tra la colonna verticale con i numeri e la riga orizzontale con le lettere, p.e. „D5”).

L'avversario risponde se su questa coordinata è stata colpita una delle sue navi.

- In caso affermativo, entrambi i giocatori infilano una barretta gialla nella rispettiva casella delle coordinate, l'avversario nella sua nave colpita e il giocatore di turno sul suo tavoliere posto in verticale. Spetta nuovamente al giocatore di turno comunicare una coordinata. Se una nave è stata colpita completamente, l'avversario dice in aggiunta „affondata“.
- In caso negativo, entrambi i giocatori vi infilano dentro una barretta bianca e poi è il turno dell'avversario ecc.

Fine del gioco: Vince chi per primo ha trovato e affondato le 5 navi dell'avversario.

Consiglio per una custodia accurata: Alla fine del gioco posate le barrette sul tavoliere trasparente.