



A3264



HUNDIR LA FLOTA

Se necesita el montaje por parte de un adulto.

CONTENIDO

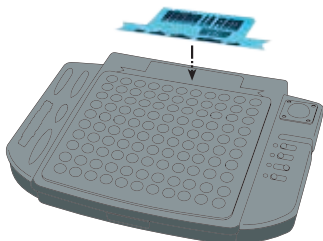
2 unidades de juego portátiles | 10 naves de plástico | 73 clavijas rojas de "tocado" | 168 clavijas blancas de "agua" | hoja de adhesivos

OBJETIVO DEL JUEGO

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

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

- Pega los adhesivos de "Hundir la Flota" en las tapas de las dos unidades de juego.



- Separa con cuidado los 10 barcos del marco de plástico. (La flota de cada jugador consta de cinco naves diferentes.) Si es necesario, utiliza una lima o lija para eliminar el exceso de plástico de los barcos.
- Divide las clavijas rojas y blancas de forma uniforme entre tu adversario y tú, y colócalas en las bandejas de cada unidad de juego.

¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA!

Sentaos uno en frente del otro con las tapas de vuestras unidades de juego levantadas, de manera que ninguno de vosotros 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.

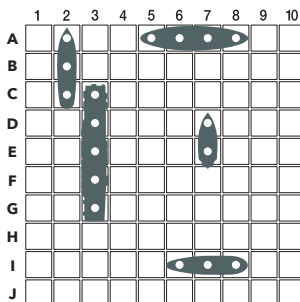


FLOTA DE 5 NAVES

	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. Por turnos, decid en voz alta las coordenadas de un disparo 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 disparo D-4.

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

Las coordenadas de tu disparo son "D-4".

Cuando anuncias un disparo, tu adversario debe decirte si ha sido "tocado" o "agua". Después de marcar tu acierto o fallo, tu turno finaliza.

¡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.

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

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

¡AGUA!

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

Ejemplo: Ahora es el turno de Alex.

Alex dice: "F-4".

Tú contestas: "Agua".

Alex coloca una clavija blanca 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.

EL GANADOR

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

JUEGO DE SALVAS

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

- Cada jugador empieza con una salva de cinco disparos (uno por cada barco de tu flota). Disparas 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 disparo en tu siguiente turno.

Continuad jugando hasta que uno de los dos jugadores gane.

Para un Juego de Salvas más desafiante, no anuncies qué barcos han sido "tocados".

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
© 2018 Hasbro. Todos los derechos reservados. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel.: +34 (900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es





A3264

Deve ser montado por um adulto.



BATTLESHIP

COMPONENTES

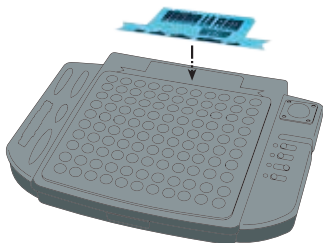
2 maletas portáteis | 10 navios de plástico
| 73 pinos vermelhos de acerto | 168 pinos
brancos de "água" | folha de autocolantes

OBJETIVO

Afundar a frota de 5 navios do inimigo antes
que ele afunde a sua.

AO JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ

- Cole os autocolantes na parte superior
das duas maletas.



- Com cuidado, destaque os 10 navios da estrutura de
plástico (cada frota contém 5 navios diferentes). Se
necessário, use uma lixa (não incluída) para remover
o excesso de plástico dos pinos.
- Divida os pinos vermelhos e brancos igualmente entre
os dois jogadores e coloque-os no compartimento
reservado para os respectivos pinos em cada maleta.

PREPARAÇÃO PARA A BATALHA!

Sente-se de frente para o seu adversário com a parte
superior da maleta levantada de forma que um não
consiga ver a grade de defesa do outro.

Sem que o adversário veja, posicione os seus cinco
navios na grade de defesa, encaixando os pinos dos
navios nos furos.

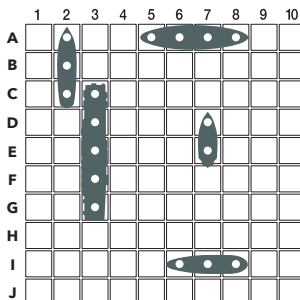


SUA FROTA DE 5 NAVIOS

	PORTA-AVIÕES (5 FUROS)
	CRUZADOR (4 FUROS)
	DESTROYER (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.
- Nunca posicione um navio de forma que ele cubra letras
ou números.



Exemplo de como posicionar os navios corretamente.

COMO BRINCAR

Decida quem joga primeiro. Alternadamente com o seu adversário, indique a posição do disparo para tentar acertar os navios um do outro.

ESCOLHA UMA COORDENADA!

Na sua vez, escolha uma coordenada na sua grade de ataque e anuncie o disparo, dizendo a letra e o número da posição escolhida. Por exemplo D-4.

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

Você escolhe a coordenada D-4 como alvo.

Quando anunciar um disparo, o seu adversário deverá dizer se acertou ou se foi água. Depois de colocar um pino vermelho ou branco para registrar a sua jogada, sua vez termina.

ACERTOU!

Se a coordenada anunciada estiver ocupada por um navio na grade de defesa do seu adversário, você acertou! O seu adversário deve revelar qual o navio atingido (destroyer, barco de patrulha, etc.). Registre o seu acerto colocando um pino vermelho no furo correspondente na sua grade de ataque e o seu adversário fará o mesmo no navio atingido.

Exemplo: Você e Gabriel são os jogadores. É a sua vez.

Você diz: "D-4."

Gabriel responde: "Acertou! Destroyer."

Você coloca um pino vermelho na posição D-4 na sua grade de ataque. Gabriel coloca um pino vermelho no destroyer diretamente sob a coordenada D-4 na grade de defesa.

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

Acertou! O seu oponente coloca o pino no furo correspondente na grade de defesa.

ÁGUA!

Se a coordenada anunciada estiver vazia na grade de defesa do seu adversário, você acertou na água. Coloque um pino branco no furo correspondente na sua grade de ataque para que não volte a anunciar o mesmo disparo. Os jogadores não precisam de registrar os erros um do outro nas suas grades de defesa.

Exemplo: Agora é a vez do Gabriel.

Gabriel diz: "F-4."

Você responde: "Água."

Gabriel coloca um pino branco na coordenada F-4 na sua grade de ataque.

COMO AFUNDAR UM NAVIO

Quando todos os furos de um navio forem completados com pinos vermelhos, o navio afunda. O dono do navio deve dizer qual o navio afundado.

COMO VENCER

Quem afundar toda a frota do inimigo primeiro é o vencedor!

JOGO DA SALVA DE TIROS

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 em sua própria frota). Dispare um tiro de cada vez, e seu adversário deverá dizer se você acertou num navio ou na água. Marque quando acertar num navio ou na água, como na versão clássica.
- A cada navio afundado, o jogador perde um tiro na próxima rodada.

Continue a anunciar suas salvas de tiros até que haja um vencedor.

Para aumentar o desafio da versão salva de tiros, não diga quais os navios que foram atingidos.

Por favor, guarde estas informações para futura referência.

© 2018 Hasbro. Reservados todos os direitos.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª,

Apto. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel.: +34

(900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es



HASBROGAMING.COM

