



ELECTRÓNICO BATTLESHIP

GUÍA DE JUEGO

1 - 2 JUGADORES / EDAD 8+

ES NECESARIO EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO

© 2012 Hasbro. Todos los derechos reservados.

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

Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia.

NIF B-96897251. Tel: (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es



GAME.COM
PIDE PERMISO A TUS PADRES
ANTES DE ACCEDER ONLINE.



0413 A3846 i105

0413 A3846 i105

BATTLESHIP ELECTRONIC

Rules (ES)

Originator:

Approval:

ROD:

File Name: A3846i105.indd

INTRODUCCIÓN

CONTENIDO DEL JUEGO

- Unidad de juego plegable de cuatro piezas con bandejas para guardar las piezas
- 5 naves de combate grises
- 5 naves de combate rojas
- Clavijas rojas, blancas y azules
- Hoja de adhesivos
- 4 soportes de goma

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Destruir la flota de naves de tu adversario antes de que él destruya la tuya!

INICIO RÁPIDO

¡Para empezar a jugar rápidamente!

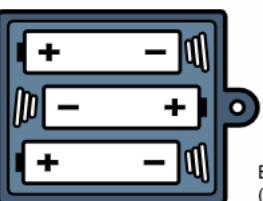
5

CONTENIDO DE LA GUÍA DE JUEGO

La primera vez que juegues	3
Naves y preparación	4
Inicio rápido	5
Los juegos	
Battleship Clásico de 1 jugador	6
Battleship Clásico de 2 jugadores	7
Battleship Avanzado de 2 jugadores	8
Formaciones del despliegue automático	10

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

1. COLOCA LAS PILAS



Es necesario un destornillador de estrella (no incluido) para colocar las pilas.

Para colocar las pilas, asegúrate de que el interruptor rojo de ENCENDIDO/APAGADO está en la posición de APAGADO. Luego, con un destornillador de estrella (no incluido), afloja el tornillo de la tapa del compartimento de las pilas, situado en la parte inferior del módulo central, y quita la tapa. Introduce tres pilas alcalinas AA/LR6 de 1,5V, asegurándote de hacer coincidir las señales de polaridad + y - con las marcas en el plástico. Vuelve a colocar la tapa y ajusta el tornillo.



IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS.

! ADVERTENCIA:

Se recomienda el cambio de las pilas por parte de un adulto. Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

1. Seguir siempre las instrucciones. Utilizar únicamente las pilas especificadas y comprobar que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y -.
2. No mezclar pilas viejas y nuevas, o estándar (carbono/zinc) con alcalinas.
3. Retirar las pilas agotadas del producto.
4. Retirar las pilas si el producto no se va a utilizar durante un período largo de tiempo.
5. Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito.
6. Si este producto causara, o se viera afectado por interferencias eléctricas locales, apartarlo de otros equipos eléctricos. Reinicie el aparato si es necesario (apagando y volviéndolo a encender, o retirando las pilas y volviéndolas a colocar).
7. PILAS RECARGABLES: No mezclar estas pilas con otro tipo de pilas. Sacarlas del producto antes de recargarlas. Se recomienda la supervisión de un adulto mientras se recargan las pilas. NO RECARGAR NINGÚN OTRO TIPO DE PILAS.

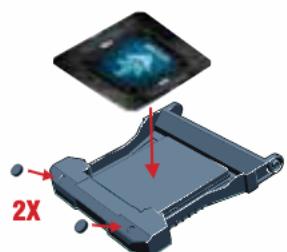
Este producto y sus pilas deben devolverse al centro de reciclaje más cercano a su domicilio para su correcta eliminación. No los tire a la basura.

2. MONTA LA UNIDAD DE JUEGO

Pega el adhesivo verde de Armas Avanzadas en el lateral del módulo central con el interruptor rojo de ENCENDIDO/APAGADO. Pega el adhesivo rojo en el otro lateral.



Pega el adhesivo grande verde de BATTLESHIP y dos soportes de goma en la parte posterior de la rejilla de combate verde. Pega el adhesivo grande rojo de BATTLESHIP y dos soportes de goma en la parte posterior de la rejilla de combate roja.



Presiona para colocar los paneles de rejilla de combate en los laterales del módulo, con la rejilla verde en el lado con el interruptor rojo de ENCENDIDO/APAGADO. Luego encaja la rejilla de objetivos en la parte superior, con la parte verde mirando hacia el interruptor rojo de ENCENDIDO/APAGADO.



Pega el adhesivo pequeño azul de BATTLESHIP en las dos bandejas para guardar piezas.



3. COLOCA LAS PIEZAS DE JUEGO EN LAS BANDEJAS

Separá con cuidado las 10 naves de combate de los marcos de plástico, luego tira o recicla el marco. Utiliza una lima o lija para quitar el exceso de plástico de las naves.



Monta cada tanque introduciendo el saliente de la parte inferior de la torreta en la base.

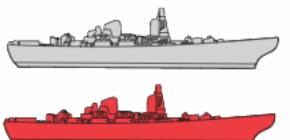
Saca todas las clavijas de las bolsas. Coloca la mitad de las clavijas en cada bandeja, de manera que cada una tenga:

- 34 clavijas rojas de TOCADO
- 64 clavijas blancas de AGUA
- 10 clavijas azules de EXPLORACIÓN

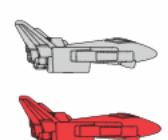
NAVES Y PREPARACIÓN

LAS NAVES DE COMBATE

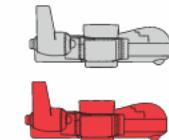
Cada jugador controla cinco naves. La flota incluye un acorazado, tres aviones y un tanque. (Los términos "barcos" y "naves" se usan indistintamente en Battleship Electrónico).



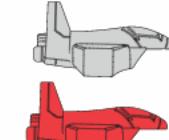
ACORAZADO
5 aciertos para hundirlo



AVIÓN DE ATAQUE
4 aciertos para derribarlo



AVIÓN ESPÍA
3 aciertos para derribarlo



CAZA
3 aciertos para derribarlo



TANQUE
2 aciertos para destruirlo

PREPARACIÓN DE TU JUEGO

1. Coloca las rejillas de combate en posición horizontal. Luego levanta la rejilla de objetivos en posición vertical hasta que los soportes de goma de las rejillas de combate se sujeten a la superficie de juego.

2. Presiona la unidad de juego hasta que las rejillas de combate encajen en su lugar. Asegúrate de que el juego es estable antes de empezar a jugar.

CÓDIGO DE LETRAS NAVAL

Battleship utiliza estos códigos militares para decir las coordenadas:

A = Alpha	F = Foxtrot
B = Bravo	G = Golf
C = Charlie	H = Hotel
D = Delta	I = India
E = Echo	

PANEL DE CONTROL



BOTONES DE LETRAS/NÚMEROS
Para introducir una coordenada, pulsa primero el botón de la letra y luego el del número.
Por ejemplo, para introducir C7 pulsa primero el botón C3 y luego el G7.

INICIO RÁPIDO

INICIO RÁPIDO: BATTLESHIP CLÁSICO DE 2 JUGADORES

¡El mejor si juegas por primera vez, o para empezar rápido!

1. Si es necesario, sigue las instrucciones de las páginas 3 y 4 para montar y preparar tu juego. Pulsa el botón de ENCENDIDO/APAGADO para encender el juego. Después:

- Pulsa 2 para seleccionar 2 jugadores.
- Pulsa 1 para seleccionar el Juego Clásico.

2. Despliega tu flota de una de estas dos maneras:

- Pulsa 1 para seleccionar Despliegue de Flota Personalizado. Coloca tus naves en tu rejilla de combate. Luego introduce la primera y última coordenada de sus posiciones.
- Pulsa 2 para seleccionar Despliegue de Flota Automático. Esto te permite elegir entre 30 formaciones programadas (páginas 10 y 11). Elige tu despliegue, coloca tus naves en la rejilla de combate, e introduce el código de la formación.

3. ¡Ataca al enemigo!

En el Juego Clásico, tienes un ataque por turno. Cuando el juego empieza, dispara las coordenadas.

- Si fallas, coloca una clavija blanca en tu rejilla de objetivos.
- Si aciertas, coloca una clavija roja en tu rejilla de objetivos. Tu adversario también coloca una clavija roja en la nave que has "tocado".

4. El primer jugador que destruya todas las naves enemigas es el ganador.

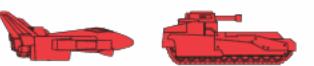
MODOS DE JUEGO

1. Juego Clásico: 1 ó 2 jugadores

Es un juego básico que te permite desarrollar tus habilidades de combate. Juega solo contra la unidad, o contra otro jugador. En tu turno, dispara una vez para anotar un acierto o un fallo. Para ganar, destruye la flota enemiga.

2. Juego Avanzado: 2 jugadores

Juego más complejo que te permite realizar tres ataques en cada turno y acceder a armas especiales. Para ganar, sé el primero en destruir la flota enemiga.



NAVES



EJEMPLO DE UN POSIBLE DESPLIEGUE DE FLOTA



COORDENADAS DE DISPARO

JUEGO CLÁSICO DE UN JUGADOR

Juega contra el ordenador.

EMPEZAR EL JUEGO

- Siéntate en el lado verde de la unidad de juego.
- Enciende el juego. El juego dirá **<¡La batalla ha comenzado! Introduce el número de jugadores. Pulsa 1 para juego de un jugador. Pulsa 2 para juego de dos jugadores>**. Pulsa 1, luego pulsa FUEGO para confirmar. Jugarás contra el ordenador.
- Elije el despliegue de flota Personalizado o Automático. Pulsa 1 para seleccionar el despliegue de flota Personalizado. Pulsa 2 para seleccionar el despliegue de flota Automático. Luego coloca tus naves en tu rejilla de combate.

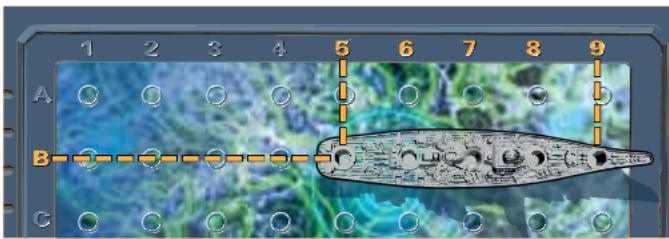
OPCIONES DE DESPLIEGUE DE FLOTA

- Personalizado: Pulsa 1 y FUEGO para elegirlo. Coloca cada una de tus naves en tu rejilla de combate e introduce sus coordenadas de manera que la unidad sepa dónde están.
- Automático: Pulsa 2 y FUEGO para elegirlo. Coloca cada una de tus naves en una de las 30 formaciones programadas (mira las páginas 10 y 11.) Introduce el código de esa formación y la unidad introduce sus coordenadas automáticamente.

Despliegue de Flota Personalizado

Si has seleccionado un despliegue de flota Personalizado, el juego dirá **<Jugador 1, despliega tu flota. Cuando un barco informe, introduce las primeras y últimas coordenadas de su posición. ¡Acorazado informando!>**. Coloca tus 5 naves en tu rejilla de combate, empezando por tu Acorazado, y luego introduce sus coordenadas:

- Coloca cada nave ajustando sus salientes en los agujeros. No coloques tus naves en diagonal.
- No coloques tus naves de manera que sus agujeros de objetivo sobresalgan de la rejilla de combate o se solapen con otros barcos.
- Introduce solamente la primera y última coordenada de las naves de manera que la unidad sepa dónde están. Luego pulsa FUEGO para confirmar. Por ejemplo, si colocas tu Acorazado como se muestra abajo, las coordenadas son B5, B6, B7, B8 y B9. Para introducir su posición, pulsa solamente B5 y B9. La unidad automáticamente sabrá las coordenadas centrales.



B 5 B 9

- ¡Agua! Si no has “tocado” ninguna nave enemiga, oirás **<Agua en [coordenada]>**. Deja tu clavija blanca en el agujero para marcar que es un fallo.

- Ahora oirás **<Esperando órdenes, Jugador 2>**. Ahora le toca a tu adversario elegir un objetivo y dispararle.
- Seguid disparando por turnos. Lleva la cuenta de tus aciertos y fallos.

Destruir una nave

Cuando todas las coordenadas de una nave hayan sido “tocadas”, la nave se destruye. Oirás **<¡Objetivo enemigo neutralizado!>** y el nombre de la nave que haya sido destruida. Deja las naves destruidas en la rejilla, con las clavijas rojas en su posición.

EL GANADOR

Cuando un jugador destruya la quinta y última nave de la flota de su adversario, ese jugador gana el juego!

JUEGO CLÁSICO DE 2 JUGADORES

Juega contra un amigo.

EMPEZAR EL JUEGO

- Elegid los lados. El Jugador 1 se sienta en el lado verde del juego y el Jugador 2 en el lado rojo.
- Enciende el juego. El juego dirá **<¡La batalla ha comenzado! Introduce el número de jugadores. Pulsa 1 para juego de un jugador. Pulsa 2 para juego de dos jugadores>**. Pulsa 2, luego pulsa FUEGO para confirmar.
- Elije un modo de juego: Cuando el juego diga **<Pulsa 1 para Juego Clásico. Pulsa 2 para Juego Avanzado>**, pulsa 1. Oirás **<Juego Clásico seleccionado. Pulsa FUEGO para confirmar>**. Pulsa FUEGO.
- Elije el despliegue de tu flota. (Mira **Opciones de Despliegue de Flota** en la página 6).

EL JUEGO

El juego comienza diciendo **<Esperando órdenes, Jugador 1>**. Haz lo siguiente:

- Elije un objetivo: Elije una coordenada en tu rejilla de objetivos de la parte superior. Coloca una clavija blanca en ese agujero, e introduce la letra/número de la coordenada.



SI ELIGES ESTE OBJETIVO, INTRODUCE B3 PARA DISPARARLE

- ¡Fuego! Pulsa FUEGO para lanzar un misil a tu objetivo. Luego espera para ver si es “tocado” o “agua”.

- ¡Tocado! Si aciertas en una nave enemiga, oirás una explosión y **<¡Enemigo tocado en [coordenada]!>**. Reemplaza tu clavija blanca por una roja para marcar el acierto. Tu adversario entonces informa del acierto y la coordenada. (Tu adversario no te dice qué nave ha sido “tocada”).



- ¡Agua! Si no has “tocado” ninguna nave enemiga oirás **<Agua en [coordenada]>**. Deja tu clavija blanca en el agujero para marcar que es un fallo.

- Ahora oirás **<Esperando órdenes, Jugador 2>**. Ahora le toca a tu adversario elegir un objetivo y dispararle.
- Seguid disparando por turnos. Llevad la cuenta de vuestros aciertos y fallos.

Destruir una nave

Cuando todas las coordenadas de una nave hayan sido “tocadas”, la nave se destruye. Oirás **<¡Objetivo enemigo neutralizado!>** y el nombre de la nave que haya sido destruida. Deja las naves destruidas en la rejilla, con las clavijas rojas en su posición.

EL GANADOR

Cuando un jugador destruya la quinta y última nave de la flota de su adversario, ese jugador gana el juego!

BATTLESHIP AVANZADO

JUEGO AVANZADO

El Juego Avanzado se juega igual que el Juego Clásico de 2 jugadores, pero te proporciona armas especiales que añaden poder al combate. Las armas se describen más adelante.

EMPEZAR EL JUEGO

- Elegid los lados. El Jugador 1 se sienta en el lado verde del juego y el Jugador 2 en el lado rojo.
- Enciende el juego. El juego dirá **<¡La batalla ha comenzado! Introduce el número de jugadores. Pulsar 1 para juego de un jugador. Pulsar 2 para juego de dos jugadores>**. Pulsar 2, luego pulsa FUEGO para confirmar.
- Elige un modo de juego: Cuando el juego diga **<Pulsar 1 para Juego Clásico. Pulsar 2 para Juego Avanzado>**, pulsa 2 para seleccionar el Juego Avanzado. Oírás **<Juego Avanzado seleccionado. Pulsar FUEGO para confirmar>**. Pulsa FUEGO.
- Elige el despliegue de tu flota. Los dos jugadores eligen el tipo de despliegue que desean y colocan sus naves en la rejilla. Pulsa 1 para elegir un despliegue de flota Personalizado. Pulsa 2 para elegir un despliegue de flota Automática.

Opciones de Despliegue de Flota

- Personalizado: Pulsar 1 y FUEGO para elegirlo. Coloca cada una de tus naves en tu rejilla de combate e introduce sus coordenadas de manera que la unidad sepa dónde están.
- Automático: Pulsar 2 y FUEGO para elegirlo. Coloca cada una de tus naves en una de las 30 formaciones programadas (mira las páginas 10 y 11). Introduce el código de esa formación y la unidad introduce sus coordenadas automáticamente.

Despliegue de Flota Personalizado

Si has seleccionado un despliegue de flota Personalizado, el juego dirá **<Jugador 1, despliega tu flota. Cuando un barco informe, introduce las primeras y últimas coordenadas de su posición. ¡Acorazado informado!>**. Si eres el Jugador 1, coloca tus 5 naves en tu rejilla de combate, empezando por tu Acorazado, y luego introduce sus coordenadas:

- Coloca cada nave ajustando sus salientes en los agujeros. No coloques tus naves en diagonal.
- No coloques tus naves de manera que sus agujeros de objetivo sobresalgan de la rejilla de combate o se solapen con otros barcos.
- Introduce solamente la primera y última coordenada de las naves de manera que la unidad sepa dónde están. Luego pulsa FUEGO para confirmar. Por ejemplo, si colocas tu Acorazado como se muestra en la siguiente ilustración, las coordenadas son B5, B6, B7, B8 y B9. Para introducir su posición, pulsa solamente B5 y B9. La unidad automáticamente sabrá las coordenadas centrales.



PARA INTRODUCIR LA POSICIÓN DE TU ACORAZADO, PULSA B5 Y B9.

B 5 B 9

Cancelar una entrada. Si te equivocas, pulsa el botón CANCELAR y vuelve a introducir la información después de que se repita la última orden.

Coordenadas incorrectas. Si has introducido coordenadas incorrectas, el juego dirá **<Incorrecto>**. Solo tienes que introducir las coordenadas correctas.

Despliegue de Flota Automática

Si has elegido esta opción, échale un vistazo a las 30 formaciones programadas en las páginas 10 y 11. Elige una formación y coloca tus naves en las posiciones mostradas. Cuando el juego lo pida, introduce la letra y el número de la formación que has utilizado, luego pulsa FUEGO para confirmar.

DESARROLLO DEL JUEGO AVANZADO

En este juego, realizas tres ataques en cada turno. Uno de ellos puede ser con un arma especial. Para activar un arma especial en tu turno, pulsa su botón correspondiente. Si una nave es destruida, no puedes usar su arma especial. Estas son tus opciones:



- Tu **Acorazado** posee una potente descarga de misiles que puede alcanzar cinco espacios a la vez. Puedes usarlo dos veces por juego.



- Tu **Avión de ataque** puede realizar barridos aéreos, atacando en línea recta hasta que encuentre un enemigo. Puedes usarlo dos veces por juego.



- Tu **Tanque** puede atacar cuatro espacios a la vez con potentes explosiones. Puedes usarlo cuatro veces por juego.



- Tu **Radar de combate** encuentra enemigos en un área de 3x3. Puedes usarlo siempre que te queden naves en juego.

BATTLESHIP AVANZADO

PATRONES DE DISPARO DE LAS ARMAS ESPECIALES



Consulta este adhesivo en la unidad de juego para ver rápidamente los patrones de disparo de las armas especiales.



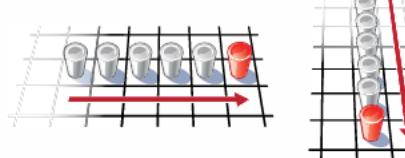
ACORAZADO
Dos misiles

- Cuando se te pida que introduzcas la coordenada de ataque, elige un área de 5 espacios en forma de X en tu rejilla de objetivos. Coloca una clavija blanca en cada agujero de objetivo. Introduce las coordenadas del agujero central.
- Cuando se te pida que dispires, pulsa FUEGO. Luego espera a ver si el misil encuentra algún objetivo. Por cada objetivo que encuentre, oírás **<¡Enemigo tocado en [coordenada]!>**. Reemplaza la clavija blanca por una clavija roja para marcar el acierto. Deja las clavijas blancas en los agujeros de agua.



AVIÓN DE ATAQUE
Dos ataques aéreos

- Cuando se te pida, pulsa 1 para seleccionar un ataque vertical, o pulsa 2 para un ataque horizontal. El ataque aéreo se moverá en la dirección elegida desde su posición inicial.



- Elije una coordenada en la parte superior, inferior, izquierda o derecha de la rejilla. Coloca una clavija blanca en esa coordenada. Pulsa FUEGO para confirmar.



PARA BUSCAR NAVES ENEMIGAS A LO LARGO DE LA FILA INFERIOR, INTRODUCE EL PATRÓN DE DISPARO 2 Y COLOCA UNA CLAVIJA BLANCA EN LA COORDENADA I9.

- Espera a ver si el ataque encuentra un objetivo.

- Si encuentra un objetivo, oírás **<¡Enemigo tocado en [coordenada]!>**. El ataque no irá más lejos. Coloca una clavija roja en el acierto, y una clavija blanca en cada agujero anterior a ese para marcar los fallos.
- Si no se encuentran objetivos, oírás un timbre. Coloca una clavija blanca en cada agujero de la línea.



TU ATAQUE “TOCA” UN OBJETIVO EN I2. TODAS LAS COORDENADAS ANTERIORES A ESA SON “AGUA”.



TANQUE
Cuatro explosiones

- Elige una coordenada para el ataque. Las tres coordenadas situadas a la parte derecha, parte inferior y parte inferior derecha también quedarán “tocadas”.



Para atacar una posición con una explosión de tanque, apunta a la esquina superior izquierda.

- Cuando se te pida que dispires, pulsa FUEGO.

- Si tocas algún enemigo, oírás **<Enemigo tocado en [coordenada]>**. Marca los aciertos con clavijas rojas.
- Si fallas en alguna coordenada, oírás **<Agua en [coordenada]>**. Marca los fallos con clavijas blancas.



RADAR DE COMBATE
Sin límite

- Cuando se te pida que introduzcas las coordenadas del centro de búsqueda, introduce las coordenadas del agujero central del patrón de exploración, luego coloca una clavija azul en ese agujero. Pulsa FUEGO para confirmar.



Destruir una nave

Cuando todas las coordenadas de una nave hayan sido “tocadas”, la nave se destruye. Oírás **<Objetivo enemigo neutralizado!>** y el nombre de la nave que haya sido destruida. Deja las naves destruidas en la rejilla, con las clavijas rojas en su posición.

EL GANADOR

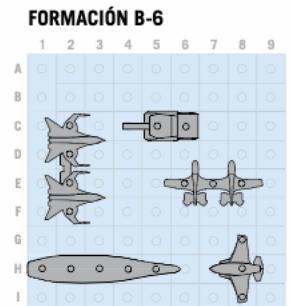
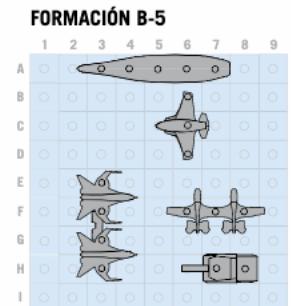
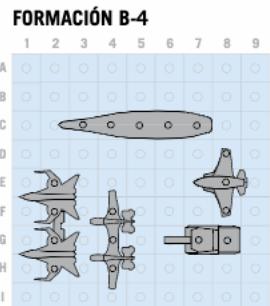
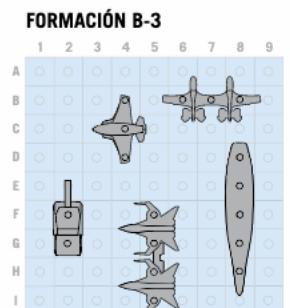
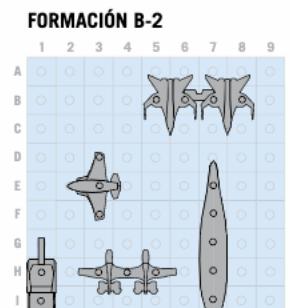
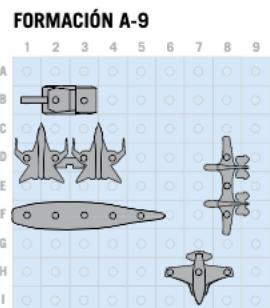
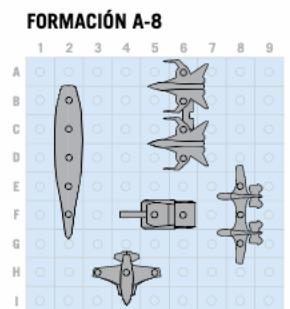
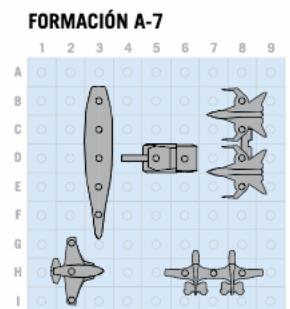
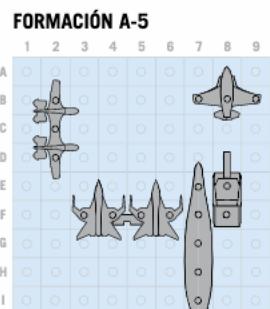
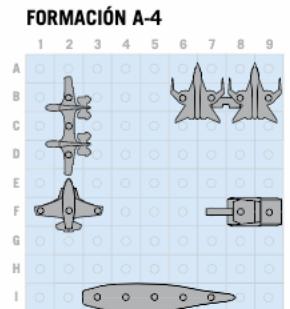
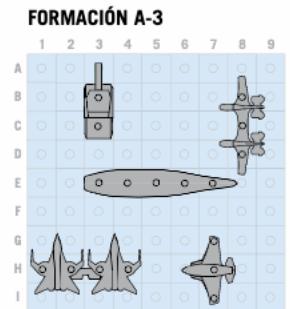
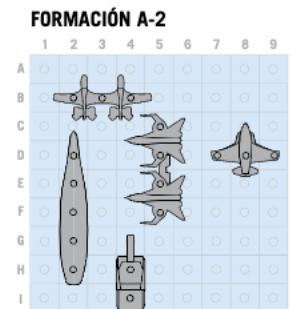
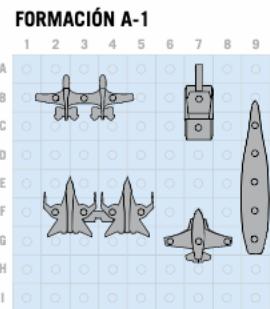
Cuando destruyas la quinta y última nave de la flota de tu adversario, ¡ganás el juego!

FORMACIONES DEL DESPLIEGUE AUTOMÁTICO

FORMACIONES DEL DESPLIEGUE AUTOMÁTICO

 ACORAZADO  AVIÓN DE ATAQUE  AVIÓN ESPÍA  CAZA  TANQUE

 ACORAZADO  AVIÓN DE ATAQUE  AVIÓN ESPÍA  CAZA  TANQUE



10

