

# ZEESLAG

LEEFTIJD  
**7+**



**REISPEL**

## MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN

### Je missie

Zorg dat jij als eerste de vloot van je tegenstander tot zinken brengt.

### Uitrusting

2 spelcassettes • 10 schepen • rode pinnetjes • witte pinnetjes

### De eerste keer dat je speelt

Maak de onderdelen voorzichtig los van het plastic frame. Gebruik zo nodig een vijl of schuurpapier om uitstekeltjes van de onderdelen te verwijderen. Gooi het frame pas weg als alle onderdelen eraf zijn.

### Bereid je voor het op het gevecht

1. Schuif de spelcassettes voorzichtig uit elkaar. Elke speler krijgt een cassette.
2. Ga met de geopende spelcassettes tegenover elkaar zitten. Het deksel vormt een barrière en verbergt jouw oceanraster voor je tegenstander. Hou de deksels gedurende het spel altijd open.
3. Beide spelers pakken een vloot van vijf schepen:



Vliegdekschip  
(5 gaatjes)



Slagschip  
(4 gaatjes)



Kruiser  
(3 gaatjes)

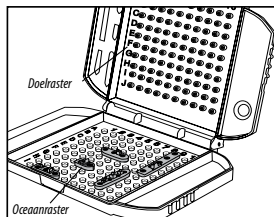


Onderzeeër  
(3 gaatjes)

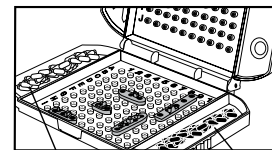


Mijnenveger  
(2 gaatjes)

4. Verdeel je vloot (zonder dat je tegenstander het kan zien) op je oceanraster door de schepen in de gaatjes te drukken. Een schip mag verticaal of horizontaal geplaatst worden (zie afbeelding), maar niet schuin. Plaats een schip niet zodanig dat een deel ervan buiten het raster valt. Zodra het spel begonnen is, mag je de positie van je schepen niet meer veranderen.



5. Pak allebei ongeveer de helft van de rode en witte pinnetjes en leg ze zoals afgebeeld in de opbergvakjes aan weerszijden van je oceanraster.



Witte pinnetjes

Rode pinnetjes

### En dan... aanvallen!

1. Spreek af wie mag beginnen. Je tegenstander en jij mogen nu om de beurt één schot per beurt aflossen om elkaars schepen te treffen. Kies hiervoor een gaatje op je doelwitraster en noem de bijbehorende letter en het cijfer.
2. Als je beschoten wordt, moet je je tegenstander vertellen of het schot doel trof of miste. Als het een treffer is, markeer je het getroffen schip op je oceanraster met een rood pinnetje.
3. De speler die het schot afvuurde, markeert het op zijn doelraster (op het deksel van de cassette). Gebruik rode pinnetjes om treffers te markeren en witte voor schoten die misten.

### Een schip tot zinken brengen

Als alle gaatjes van een schip gevuld zijn met een rode pinnetjes, dan zinkt het en moet het van het oceanraster gehaald worden. Vertel je tegenstander wat voor schip is gezonken.

### Winnen

De eerste speler die alle vijf de vijandelijke schepen tot zinken brengt, wint het spel!

### Opbergen

Plaats de 10 schepen ergens op de oceanrasters en leg de pinnetjes in hun opbergvakjes. Sluit de spelcassettes en schuif ze in elkaar tot ze vastklikken.

HASBRO GAMING en het logo zijn handelsmerken van Hasbro.

© 2014 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland.

Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.

Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

[www.hasbro.nl](http://www.hasbro.nl) [www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)

[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)



0316B0995104 01

0316B0995104 01

GNG Battleship

Instructions (NL 104)

Originator: Y

Approval: IH

ROD: 00.00

File Name: B09951042\_GNG\_Battleship\_I.indd