

NIMITZ FORCE

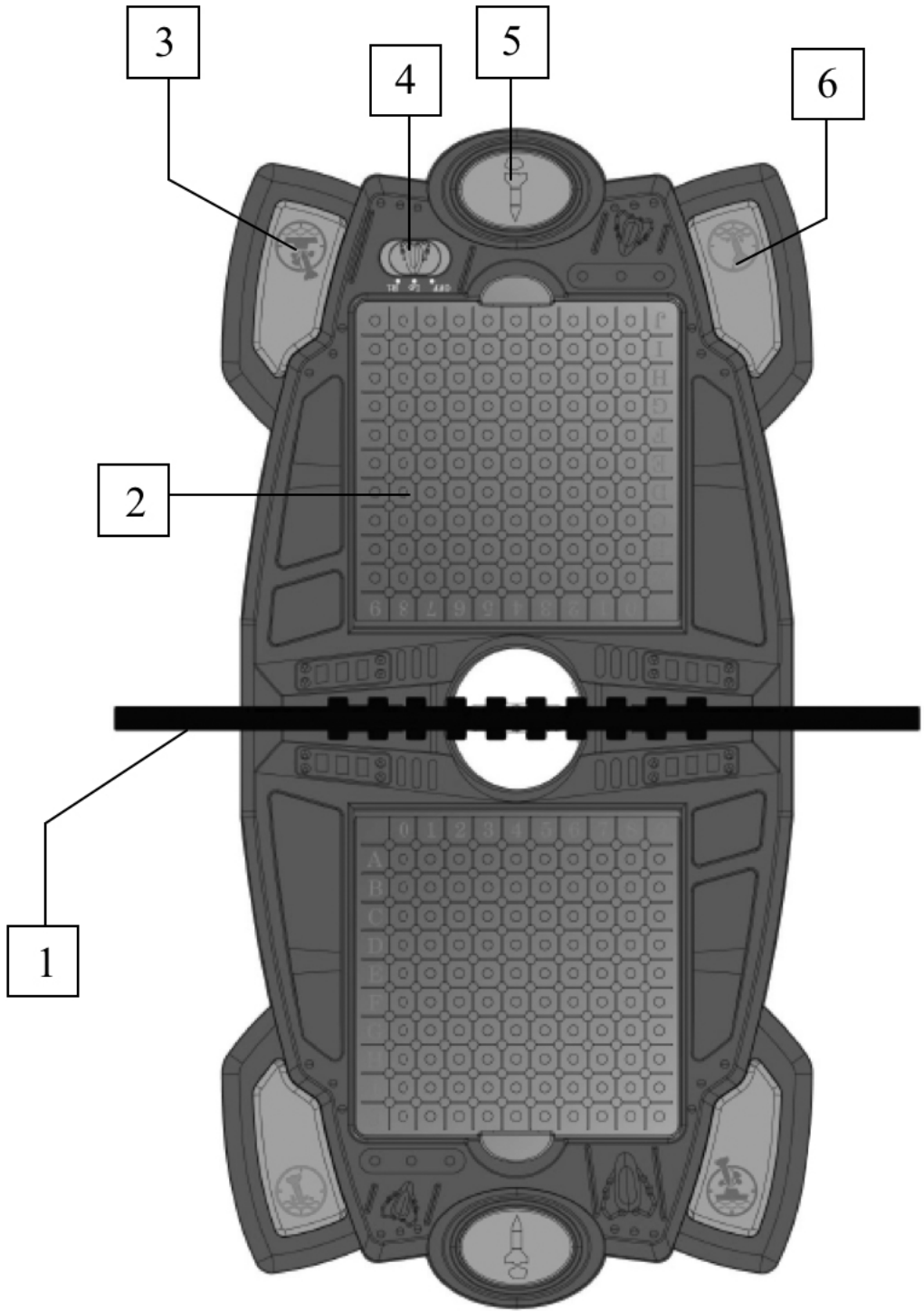


www.lexibook.com

MODE D'EMPLOI
INSTRUCTION MANUAL

LEXIBOOK®

GT2500



Contenu de l'emballage

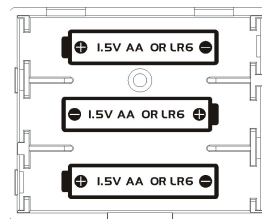
- 1 cloison verticale
- 1 plateau de jeu
- 10 bateaux en plastique
- 2 torpilles
- 2 sonars
- 2 méga-bombes
- 10 drapeaux rouges
- 200 pions blancs & 60 pions rouges
- 1 mode d'emploi

ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

Information sur les piles

La bataille navale NIMITZ FORCE fonctionne avec 3 piles alcalines LR6/AA de 1.5V --- (non fournies).

1. Ouvrez le couvercle du compartiment à piles situé sous le produit à l'aide d'un tournevis.
2. Insérez 3 piles de type LR6/AA dans le compartiment à piles en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
3. Refermez le compartiment à piles et resserrez la vis.



Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, utilisez un trombone déplié ou la pointe d'un stylo à bille pour enfoncer le bouton RESET (réinitialisation) situé sous l'appareil. Ou enlevez puis remettez les piles.

Description du produit

1. Cloison verticale / grille « Cible » / indicateurs de bateaux coulés
2. Grille de la flotte du joueur avec coordonnées
3. Bouton « Cible touchée / Cible coulée »
4. Bouton OFF (arrêt) / Lo (volume de jeu bas) / Hi (volume de jeu élevé)
5. Bouton « Feu/Jokers »
6. Bouton « Cible manquée »

Note : les boutons sont les mêmes pour les deux joueurs, excepté le bouton OFF/Lo/Hi qui n'est placé que d'un seul côté.

But du jeu

Le but du jeu est de deviner par tours successifs la position des navires ennemis et de les envoyer par le fond avant que l'adversaire n'y parvienne. Le jeu se joue sur 4 grilles (2 grilles par joueur). Sur la grille horizontale, tu positionnes tes navires et marques les tirs de ton adversaire. Sur la grille verticale, tu marques tes propres tirs contre les navires ennemis.

Pour commencer

Répartition des pièces de jeu

1. Fais glisser la cloison verticale en position sur le plateau de jeu de façon à séparer les deux camps adverses.
2. Partage les 10 bateaux (5 par joueur), les torpilles, les sonars et les méga-bombes (1 par joueur).



Porte-avions (5 cases) = 1 par joueur.



Sous-marin nucléaire (4 cases) = 1 par joueur.



Cuirassé furtif (3 cases) = 2 par joueur.



Zodiac de troupes d'interventions (2 cases) = 1 par joueur.



Torpille = 1 par joueur.



Sonar = 1 par joueur.



Méga-Bombe = 1 par joueur.

3. Partage les 200 pions blancs, les 60 pions rouges et les 10 drapeaux entre les 2 joueurs et range-les dans les compartiments prévus à cet effet.

Déploiement de ta flotte

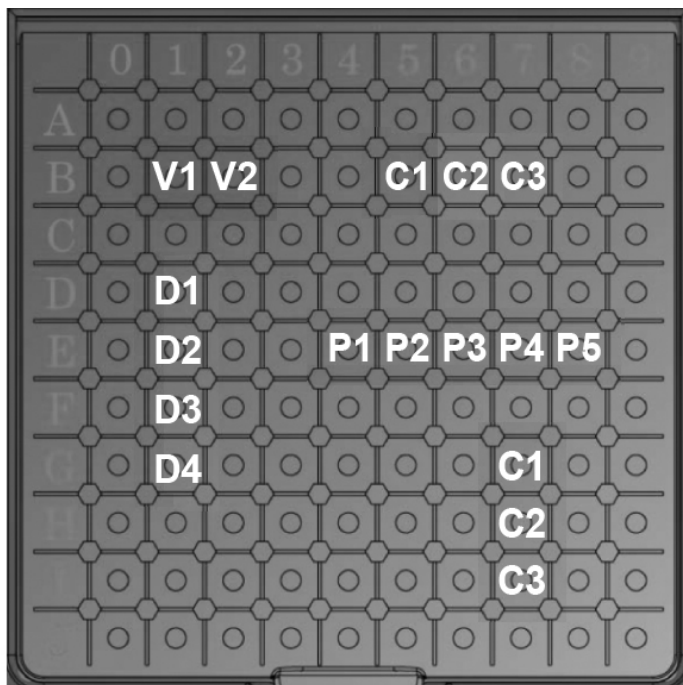
Avant de commencer à jouer, il te faut positionner tes navires sur la grille horizontale (grille de positionnement de ta flotte). Tu peux aussi décider de jouer avec moins de 5 bateaux par joueur. Chaque navire occupe un nombre donné de cases consécutives sur la grille. Les navires peuvent être placés à la verticale (lettres A à J) ou à l'horizontale (nombres 0 à 9). Ils ne peuvent pas être positionnés en diagonale ni se chevaucher. Le nombre de cases occupées dépend du type de navire:

5 cases, par exemple P1, P2, P3, P4, P5.

4 cases, par exemple D1, D2, D3, D4.

3 cases, par exemple C1, C2, C3.

2 cases, par exemple V1, V2.



Déroulement du jeu

1. Glisse le bouton OFF/Lo/Hi sur la position « Lo » (volume de jeu bas) ou « Hi » (volume de jeu élevé) une mélodie retentit pour indiquer que le jeu est en marche. Une fois que les navires des deux joueurs sont positionnés sur leur grille respective appuie sur n'importe quelle touche. Une mélodie indiquant le début de la partie retentit, la bataille peut commencer ! Lorsque tu as fini de jouer, pousse le bouton sur la position « OFF » (arrêt).

Remarque : le jouet s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité.

2. A tour de rôle, chaque joueur désigne à voix haute les coordonnées d'une case adverse qu'il croit être occupée par un navire ennemi. Choisis une première case dans la grille de ton adversaire et tire ! Pour tirer, il te suffit d'appuyer sur le bouton « Feu/Jokers ».
3. Lorsqu'un tir est manqué, ton adversaire appuie sur le bouton « Cible manquée » pour indiquer que le tir est tombé à l'eau. Il place un pion blanc sur sa grille horizontale. Utilise un pion blanc pour indiquer la position du tir manqué sur ta grille verticale.
4. Lorsqu'un tir atteint sa cible, ton adversaire appuie sur le bouton « Cible touchée » et une détonation se fait entendre. Il place un pion rouge sur la partie de son navire qui occupe la case touchée. Utilise un pion rouge pour marquer la position de la case touchée sur ta grille verticale.

5. Lorsque la dernière partie d'un navire ennemi est touchée, le navire est "touché et coulé". Ton adversaire doit maintenir le bouton « Cible touchée » appuyé pendant quelques secondes pour indiquer que son bateau a été détruit. Une détonation se fait entendre, suivie du bruit d'un bateau en train de couler. Ton adversaire place un drapeau rouge sur le haut de la cloison verticale pour indiquer que tu as réussi à couler un de ses navires.

Astuce : Si tu penses que toutes les parties d'un navire ennemi ont été touchées mais le navire n'a pas encore sombré, cela signifie que deux navires ennemis sont situés l'un à côté de l'autre.

6. Le premier joueur à couler la flotte de son adversaire a gagné la partie!

Jokers !

Chaque joueur a à sa disposition des jokers ou armes spéciales : torpilles, sonar et méga-bombes. Vous pouvez décider avant le début de la partie si vous voulez utiliser les jokers ou si vous préférez jouer sans !

Torpille : Si tu décides d'utiliser une torpille, indique-le à ton adversaire à voix haute en annonçant « Torpille ! », suivi des coordonnées d'une case adverse. Appuie ensuite deux fois sur le bouton « Feu/Jokers ». Si une torpille touche un navire, ce dernier est coulé entièrement. Ton adversaire doit maintenir le bouton « Cible touchée » appuyé pendant quelques secondes pour indiquer que son bateau a été détruit. Il doit aussi t'indiquer toutes les coordonnées des cases occupées par le navire coulé. Une fois la torpille utilisée, place-la sur la grille verticale (avec des pions rouges si tu as touché un navire).

Sonar : Pour utiliser un sonar, annonce « Sonar ! ». Appuie ensuite trois fois sur le bouton « Feu/Jokers ». Ton adversaire doit alors te donner les coordonnées d'une case occupée par un de ses navires. Il appuie ensuite sur le bouton « Cible touchée » et place un pion rouge sur la partie de son navire qui occupe la case touchée. Cette case ne doit pas avoir été déjà touchée. Une fois le sonar utilisé, place –le sur la grille verticale (comme le sonar touche toujours sa cible, il compte comme un pion rouge).

Méga-Bombe : Lorsque tu veux utiliser une méga-bombe, annonce « Méga-Bombe ! », suivi des coordonnées d'une case adverse. Maintiens ensuite le bouton « Feu/Jokers » appuyé pendant quelques secondes. La méga-bombe peut toucher 5 cases adverses avec un impact en forme de croix.

Exemple :

	1	2	3
A			
B		X	
C			

Dans cet exemple, la case choisie est la B2 et les cases A2, B1, B2, B3, C2 sont également touchées !

Ton adversaire doit indiquer les cases occupées par ses navires qui ont été touchées par la méga-bombe ainsi que celles qui n'étaient pas occupées. Les deux joueurs placent ensuite des pions rouges et blancs en fonction des coordonnées indiquées.

Entretien et garantie

Protéger le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

NOTE : veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans. Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage. Avertissement ! Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Risque d'étouffement.

Référence : GT2500

Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine

©2010 LEXIBOOK®

Lexibook S.A,
2, avenue de Scandinavie,
91953 Courtaboeuf Cedex,
France.

Service consommateurs : 0892 23 27 26 (0.34€ TTC/min)

www.lexibook.com



Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).






Inside the package

- 1 game barrier
- 1 game base
- 10 plastic ships
- 2 torpedoes
- 2 mega-bombs
- 2 radars
- 10 red flags
- 200 white pegs & 60 red pegs
- 1 instruction manual

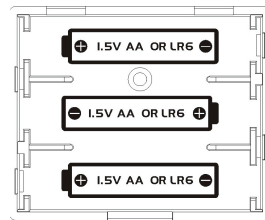
English

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

Battery information

The NIMITZ FORCE naval battle operates with 3 x 1.5V  LR6/AA type alkaline batteries (not included).

1. Using a screwdriver, open the battery compartment cover located under the unit.
2. Install the 3 x LR6/AA batteries observing the polarity indicated at the bottom of the battery compartment, and as per the diagram shown opposite.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.



Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time.

WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, use a sharp object (the tip of a paper clip for example) to press the RESET button located under the product. Or remove the batteries and insert them again.





Product description

English

1. Barrier / target grid / sunken ships indicators
2. Player fleet grid with coordinates
3. "Target hit / Target destroyed" button
4. OFF/Lo (low volume)/Hi (high volume) selector switch
5. "Fire/special weapons" button
6. "Target missed" button

Note: the buttons are the same for both players, except for the OFF/Lo/Hi button located on one side of the board only.

Game objective

Your goal is to discover all the locations of your enemy's ships and sink them before he can destroy yours. The game is played on 4 grids, two for each player. On the lower grid, you arrange your ships and record the shots by the opponent. On the upper grid, you record your shots on the enemy's ships.

Getting started

Assigning the game pieces

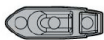
1. Slide the barrier onto the base unit so that it is positioned between the horizontal grids.
2. Assign the 10 plastic ships (5 to each player), the torpedoes, the radars and the mega-bombs (1 to each player).



Aircraft carrier (5-dots ship) = 1 per player.



Nuclear submarine (4-dots ship) = 1 per player.



Stealth battle ship (3-dots ship) = 2 per player.



Navy seals dinghy (2-dots ship) = 1 per player.



Torpedo = 1 per player.



Radar = 1 per player.



Mega-Bombe = 1 per player.

3. Split the 200 white pegs, the 60 red pegs and the 10 flags between the 2 players, and store them in the corresponding storage compartments.

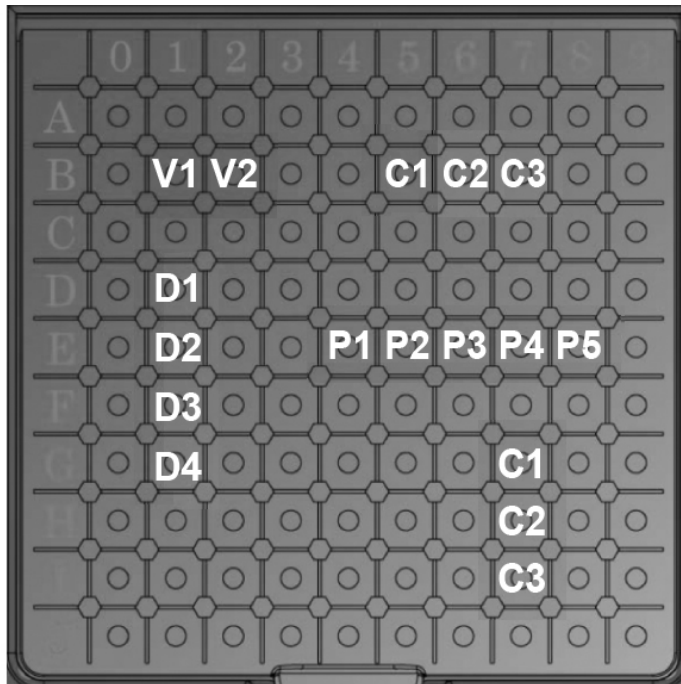


Fleet deployment

Before the battle begins, you must arrange a number of ships secretly on the lower grid (fleet grid). The players can also agree to play with less than 5 ships each.

Each vessel occupies a number of consecutive squares on the grid. They can be arranged vertically (letters A to J) or horizontally (numbers 0 to 9). They cannot be arranged diagonally or overlap. The number of squares for each ship varies according to the type of ship:

- 1 aircraft carrier = 5 squares as per the following example P1, P2, P3, P4, P5.
- 1 Nuclear submarine = 4 squares as per the following example D1, D2, D3, D4.
- 2 Stealth battle ships = 3 squares each as per the following example C1, C2, C3.
- 1 Navy seals carrier = 2 squares as per the following example V1, V2.





Game flow

1. Slide the OFF/Lo/Hi selector switch on the “Lo” (low volume) or “Hi” (high volume) position to turn the game on. You will hear a welcome melody. After the ships have been positioned by the players on their grid, press any key. The unit will play a melody to let you know that the battle begins! When you have finished playing, just slide it back to the “OFF” position.

Note: the unit will turn itself off automatically after 5 minutes of inactivity.

2. The game is played by rounds. At each round, one player says out loud the coordinates of the target squares where he thinks there is an opposing ship. Select the first target squares in the opponents’ grid and open fire! To fire, press the “Fire/special weapons” button.
3. If your shot does not reach any target, your opponent presses the “Target missed” button to indicate that the shot fell into the water. Then he/she can use the white peg markers on the lower grid barrier. You should place a white peg on your upper grid to remember the shots already made
4. If your shot hits one of the opponent’s vessels, your opponent presses the “Target hit” button and you will hear a detonation. Then he/she must use the red peg markers on the ship that has been hit to mark the coordinates of the hit. lower grid barrier. You should place a red peg on your upper grid to memorize the positions of the target squares hit.

5. When you hit the last part of your opponent’s vessel, it will be completely destroyed. Your opponent must press and hold the “Target hit” button for a few seconds. You will hear a detonation, then the sound of the sinking. Your opponent then place a red flag on the top of the barrier to indicate that you destroyed one of his/her ship.

Hint: You think that all the parts of your opponent’s vessel have been hit but it is not destroyed? Then, that means your opponent has 2 vessels located next to each other.

6. The first player to destroy all of his opponent’s vessels wins!

Jokers!

Each player can use special weapons or jokers: torpedoes, radar strike and mega-bombs. The players can agree before the game start if they want to use the special weapons or play with classic rules without jokers.

Torpedo: If you want to use a torpedo, just call out “Torpedo”, then indicate the coordinates of a target square. Press the “Fire/special weapons” button twice. If a torpedo hits a ship, it automatically sinks the whole ship. Your opponent must hold the “Target hit” button for a few seconds and call out every coordinate of the ship that was hit. You can put up a red flag on the top of the barrier. Both players then put red or white pegs on the coordinates as appropriate. Once you have used the torpedo, you must place it on the upper grid (along with the red pegs if you have touched a ship).





Radar strike: To use the radar strike, you must call out “Radar strike”, then press the “Fire/special weapons” button three times. Your opponent must give you the coordinates of one square occupied by one ship, then push the “Target hit” button and mark the coordinates as “hit” with a red peg. These coordinates must not have been hit before. Once you have used the radar strike, you must place it on the upper grid (as the radar strike always hit the target, it counts as a red peg).

Mega-Bomb: When using the mega-bomb, call out “Mega-Bomb”, then indicate the coordinates of a target square. Press and hold the “Fire/special weapons” button for a few seconds. The Mega-Bomb can hit 5 squares at once in the shape of a cross.

Example:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

In this example, the player chose the B2 square, and A2, B1, B2, B3, C2 are all fired on at once!
Your opponent must call out the coordinates that hit ships and those that missed. Both players then put red or white pegs on the coordinates as appropriate.



Maintenance and warranty

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit.

English

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information. This product is covered by our 2-year warranty. For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. Warning! This game is not suitable for children under 36 months. Choking hazard. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

Reference: GT2500
Designed and developed in Europe – Made in China
©2010 LEXIBOOK®

Lexibook UK Ltd,
Wimbledon Village, Business Centre Ltd,
Thornton House, Thornton Road,
Wimbledon,
London SW19 4NG
Tel: 44 (0) 20 8405 6432,
<http://www.lexibook.com>

CE

Environmental Protection:

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).




Contenido del embalaje

- 1 barrera divisoria para el juego
- 1 base para el juego
- 10 barcos de plástico
- 2 torpedos
- 2 mega bombas
- 2 radares
- 10 banderas rojas
- 200 balizas blancas y 60 balizas rojas
- 1 manual de instrucciones

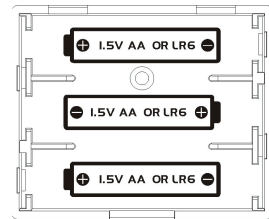
¡ADVERTENCIA! Los elementos utilizados para el embalaje, tales como recubrimientos de plástico, cintas adhesivas, etiquetas y ataduras metálicas, no forman parte de este juguete y deberán retirarse del mismo por razones de seguridad antes de que se permita al niño utilizar el juguete.

Español

Información relacionada con las pilas

El juego de hundir la flota "NIMITZ FORCE" funciona con 3 pilas alcalinas de 1,5 V  tipo LR6/AA (no incluidas).

1. Utilice un destornillador apropiado y abra la tapa del compartimento de las pilas situado en la cara inferior del aparato.
2. Instale las 3 pilas de tipo LR6/AA observando la polaridad correcta indicada en el fondo del compartimento de las pilas y conforme se indica en el diagrama mostrado aquí al lado.
3. Cierre el compartimento de la pila y apriete el tornillo.



No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retírelas del juguete. Las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. Colocar siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento. Retire del juguete las pilas gastadas. No permita que entren en contacto eléctrico los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas.

¡ADVERTENCIA! Las descargas electrostáticas o interferencias de una frecuencia lo suficientemente fuerte podrán causar el funcionamiento anormal del aparato o la pérdida de los datos almacenados en la memoria. Si se observa un funcionamiento anormal del aparato, utilice un objeto puntiagudo (p. ej. un clip para papel) para pulsar el botón de reinicio "RESET" en la cara inferior del aparato. De manera alternativa, retire y vuelva a instalar las pilas.



Descripción del producto

1. Barrera/cuadrícula de blancos/indicadores de barcos hundidos
2. Cuadrícula de la flota del jugador con coordenadas
3. Botón de “Blanco tocado /Blanco hundido”
4. Interruptor de selección OFF/Lo/Hi (apagado/volumen bajo/volumen alto)
5. Botón de “Disparo/Armas especiales”
6. Botón de “Blanco fallido”

Nota: los botones son los mismos para ambos jugadores a excepción del botón OFF/Lo/Hi (apagado/volumen bajo/volumen alto) que se encuentra situado únicamente en un lado de la pantalla de juego.

Español

Objetivo del juego

El objetivo de cada jugador consiste en descubrir las posiciones ocupadas por los barcos del enemigo e intentar hundirlos antes de que su oponente logre hundir los suyos. El juego se desarrolla sobre 4 cuadrículas; dos para cada jugador. En la cuadrícula inferior, cada jugador deberá distribuir sus barcos y registrar los lugares de impacto de los disparos efectuados por su oponente. En la cuadrícula superior, cada jugador deberá registrar las ubicaciones de los disparos efectuados sobre la flota enemiga.

Preparación preliminar

Distribución de las piezas del juego

1. Coloque la barrera divisoria en su sitio, deslizándola sobre la base de manera que quede posicionada entre las cuadrículas horizontales.
2. Distribuya entre los jugadores los 10 barcos de plástico (5 para cada jugador), los torpedos, radares y las mega bombas (1 para cada jugador).



Portaviones (barco con 5 círculos) = 1 para cada jugador.



Submarino nuclear (barco con 4 círculos) = 1 para cada jugador.



Acorazado (barco con 3 círculos) = 2 para cada jugador.



Lancha torpedera (barco con 2 círculos) = 1 para cada jugador.



Torpedo = 1 para cada jugador.



Radar = 1 para cada jugador.



Mega bomba = 1 para cada jugador.

3. Distribuya entre los 2 jugadores las 200 balizas blancas, 60 balizas rojas y 10 banderas, asegurándose de que se guardan en sus correspondientes cajones.





Despliegue de la flota

Antes de que inicie la batalla, cada jugador deberá decidir la disposición de cierto número de barcos que deberá colocar en la cuadrícula inferior (cuadrícula de la flota propia) sin que su adversario los vea. Asimismo, los jugadores podrán acordar jugar con menos de 5 barcos cada uno.

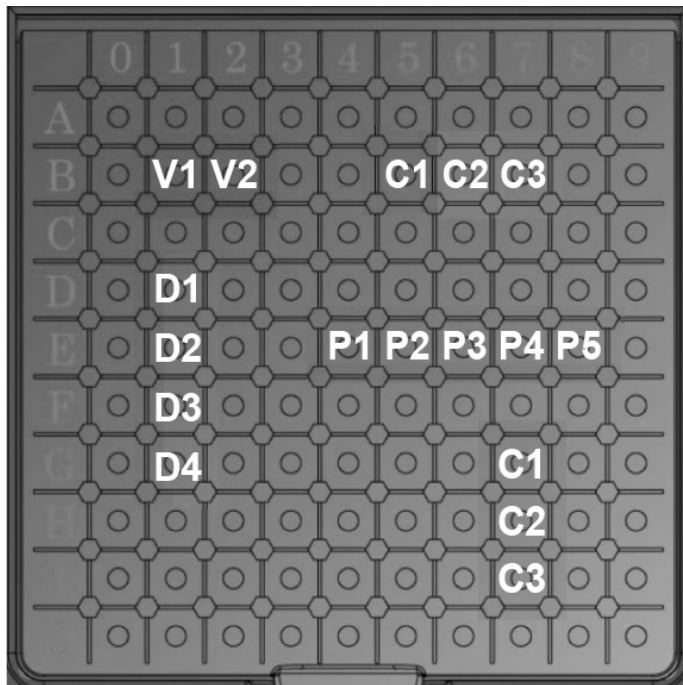
Cada navío ocupará un número de casillas consecutivas de la cuadrícula. Podrán estar dispuestos verticalmente (letras A a J), o bien horizontalmente (números 0 a 9). De ninguna manera podrán posicionarse en diagonal o solaparse entre sí. El número de casillas ocupados por cada barco varía en función del tipo de barco en sí:

1 portaviones = 5 casillas (según se muestra en el ejemplo siguiente: P1, P2, P3, P4 y P5).

1 submarino nuclear = 4 casillas (según se muestra en el ejemplo siguiente: D1, D2, D3 y D4).

2 acorazados = 3 casillas cada uno (según se muestra en el ejemplo siguiente: C1, C2 y C3).

1 lancha torpedera = 2 casillas (según se muestra en el ejemplo siguiente: V1 y V2).





Instrucciones de juego

1. Deslice el interruptor OFF/Lo/Hi hasta la posición “Lo” (volumen bajo) o “Hi” (volumen alto) para encender el juguete. Sonará una melodía de bienvenida. Una vez que los jugadores hayan colocado sus barcos en las posiciones deseadas de sus respectivas cuadrículas, pulse cualquier botón. ¡El aparato interpretará una melodía para indicar el comienzo de la batalla! Una vez que la partida haya finalizado o se desee dar por terminado el juego, desplace el interruptor de nuevo hasta la posición “OFF” (apagado).

Nota: el aparato se apagará automáticamente al cabo de 5 minutos si no se detecta actividad alguna por parte de ningún jugador.

Español

2. La partida se juega por turnos. En cada turno, cada jugador pronuncia en voz alta las coordenadas de la casilla seleccionada como blanco, donde cree que hay situado un barco enemigo. ¡Seleccione la primera casilla que desee en la cuadrícula de blancos del enemigo y abra fuego! Para disparar, pulse el botón de “Disparo/Armas especiales”.
 3. Si su disparo no logra alcanzar ningún blanco, su oponente deberá pulsar el botón de “Blanco fallido” para indicar que el disparo ha dado en agua. A continuación, su oponente podrá colocar una baliza blanca en su cuadrícula inferior (cuadrícula de barcos propios). El jugador que haya efectuado el disparo deberá colocar una baliza blanca en su cuadrícula superior para recordar las coordenadas del disparo efectuado.
 4. Por el contrario, si su disparo logra acertar en uno de los navíos de su oponente, éste deberá pulsar el botón de “Blanco tocado” y sonará una detonación. A continuación, su oponente deberá utilizar las balizas rojas para marcar la posición de las coordenadas que indican que su barco ha sido tocado en su cuadrícula inferior. El jugador que ha efectuado el disparo deberá colocar una baliza roja en su cuadrícula superior para recordar la posición del blanco acertado.
 5. Cuando haya acertado en la última casilla ocupada por el navío de su oponente, dicho barco se considerará totalmente hundido. Su oponente deberá mantener pulsado el botón de “Blanco tocado” durante unos segundos. Sonará una detonación y, a continuación, el sonido de un barco hundiéndose. Su oponente deberá colocar una bandera roja en la parte superior de la barrera para indicar que ha conseguido destruir uno de sus barcos.
- Consejo útil:** ¿Estima que todas las partes del navío de su oponente han sido tocadas pero sigue sin hundirse? En este caso, significará que su oponente ha colocado 2 barcos que se tocan.
6. ¡El primer jugador que consiga destruir todos los barcos de su enemigo habrá ganado la partida!

¡Comodines!

Cada jugador podrá utilizar armas especiales o comodines: torpedos, ataque radar y mega bombas. Los jugadores podrán acordar antes de comenzar la partida si desean utilizar armas especiales o jugar conforme a las reglas clásicas del juego sin utilizar comodines.





Torpedo: Si desea lanzar un torpedo, diga en voz alta “Torpedo” y, a continuación, indique las coordenadas del blanco al que desea disparar. Pulse dos veces el botón de “Disparo/Armas especiales”. En caso de que el torpedo logre tocar un barco, éste se considerará automáticamente hundido. Su oponente deberá mantener pulsado el botón de “Blanco tocado” durante unos segundos y decir cada una de las coordenadas ocupadas por el barco hundido. Podrá ahora colocar una bandera roja en la parte superior de la barrera. A continuación, ambos jugadores colocan balizas rojas o blancas en las coordenadas según corresponda. Una vez que haya utilizado su torpedo, deberá colocarlo en la cuadrícula superior (junto con las balizas rojas si ha acertado en algún barco).

Ataque radar: Para utilizar el arma especial denominada ataque radar, deberá decir en voz alta “Ataque radar” y pulsar a continuación tres veces el botón “Disparo/Armas especiales”. Su oponente deberá revelar las coordenadas de una de las casillas ocupadas por uno de sus barcos y, a continuación, pulsar el botón de “Blanco tocado” y marcar la coordenada en su cuadrícula con una baliza roja para indicar que su barco ha sido tocado. Las coordenadas proporcionadas no deberán coincidir con las de un barco anteriormente tocado o hundido. Una vez que haya utilizado el Ataque radar, deberá colocarlo en la cuadrícula superior (como el ataque radar siempre acierta en el blanco, deberá contabilizarse como una baliza roja).

Mega bomba: Para utilizar la mega bomba, deberá decir en voz alta “Mega bomba” e indicar seguidamente las coordenadas de la casilla seleccionada como objetivo. Mantenga pulsado el botón de “Disparo/Armas especiales” durante unos segundos. La mega bomba podrá acertar simultáneamente en 5 casillas dispuestas en forma de cruz.

Ejemplo:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

¡En este ejemplo, el jugador seleccionó como objetivo la casilla B2 y, por lo tanto, se marcarán como acertadas las casillas A2, B1, B2, B3 y C2!

Su oponente deberá revelar las coordenadas que hayan tocado algún barco o hayan dado en agua. Both players then put red or white pegs on the coordinates as appropriate.



Mantenimiento y garantía

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete. Retire las pilas del juguete si no va utilizarlo durante largos periodos de tiempo.

NOTA: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años. Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones o de toda intervención improcedente sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje. ¡Advertencia! Este producto no se aconseja a niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia.

Referencia: GT2500
Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China
©2010 LEXIBOOK®

Lexibook Ibérica S.L,
C/ de las Hileras 4, 4º dpcho 14,
28013 Madrid,
España.
Servicio consumidores: 902 102 191
www.lexibook.com



Advertencia para la protección del medio ambiente

¡Los aparatos eléctricos desechados son reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica! Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (si existen).



Dentro da caixa

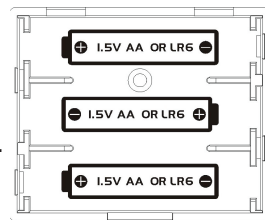
- 1 barreira do jogo
- 1 base do jogo
- 10 navios de plástico
- 2 torpedos
- 2 mega-bombas
- 2 radares
- 10 bandeiras vermelhas
- 200 estacas brancas e 60 estacas vermelhas
- 1 manual de instruções

ATENÇÃO: As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos, etiquetas e fios de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deitados fora, por razões de segurança, antes de entregar o brinquedo a uma criança.

Informação em relação às pilhas

A batalha naval NIMITZ FORCE funciona com 3 pilhas de 1,5V LR6/AA alcalinas (não incluídas).

1. Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento das pilhas, que se encontra na parte inferior da unidade.
2. Coloque as 3 pilhas LR6/AA, tendo em conta a polaridade indicada no fundo do compartimento das pilhas e de acordo com a imagem apresentada ao lado.
3. Feche o compartimento das pilhas e aperte o parafuso.



As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas. As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas.

ATENÇÃO: O mau funcionamento ou perda de memória podem ser causados por fortes interferências electromagnéticas ou descargas electrostáticas. Caso ocorra algum funcionamento anormal, use um objecto afiado (a ponta de um clipe de papel, por exemplo) para premir o botão RESET na parte inferior do produto. Ou então, retire as pilhas e volte a colocá-las.



Descrição do produto

1. Barreira / grelha dos alvos / indicadores dos navios afundados
2. Grelha da frota do jogador com coordenadas
3. Botão de “Alvo atingido / alvo destruído”
4. Interruptor de selecção OFF/Lo (volume baixo) / Hi (volume elevado)
5. Botão de “Disparar / Armas especiais”
6. Botão de “Alvo falhado”

Nota: Os botões são os mesmos para ambos os jogadores, excepto o botão OFF/Lo/Hi, que se encontra apenas num lado do tabuleiro.

Objectivo do jogo

Português

O seu objectivo é descobrir todos os locais onde se encontram os navios do seu inimigo e afundá-los antes que ele consiga destruir os seus. O jogo é jogado em 4 grelhas, duas para cada jogador. Na grelha inferior, coloca os seus navios e regista os disparos do seu adversário. Na grelha superior, regista os seus disparos contra os navios do inimigo.

Iniciar

Atribuir as peças do jogo

1. Faça deslizar a barreira para a unidade base, de modo a que fique posicionada entre as grelhas horizontais.
2. Atribua os 10 navios de plástico (5 para cada jogador), os torpedos, os radares e as mega-bombas (1 para cada jogador).



Porta-aviões (navio de 5 pontos) = 1 por jogador.



Submarino nuclear (navio de 4 pontos) = 1 por jogador.



Couraçado (Navio de 3 pontos) = 2 por jogador.



Bote dos Comandos (Navio de 2 pontos) = 1 por jogador.



Torpedo = 1 por jogador.



Radar = 1 por jogador.



Mega-Bomba = 1 por jogador.

3. Divida as 200 estacas brancas, as 60 estacas vermelhas e as 10 bandeiras entre os 2 jogadores e guarde-as nos respectivos compartimentos de arrumação.



Disposição da frota

Antes da batalha começar, tem de colocar um número de navios secretamente na grelha inferior (grelha da frota). Os jogadores também podem combinar jogar com menos de 5 navios cada.

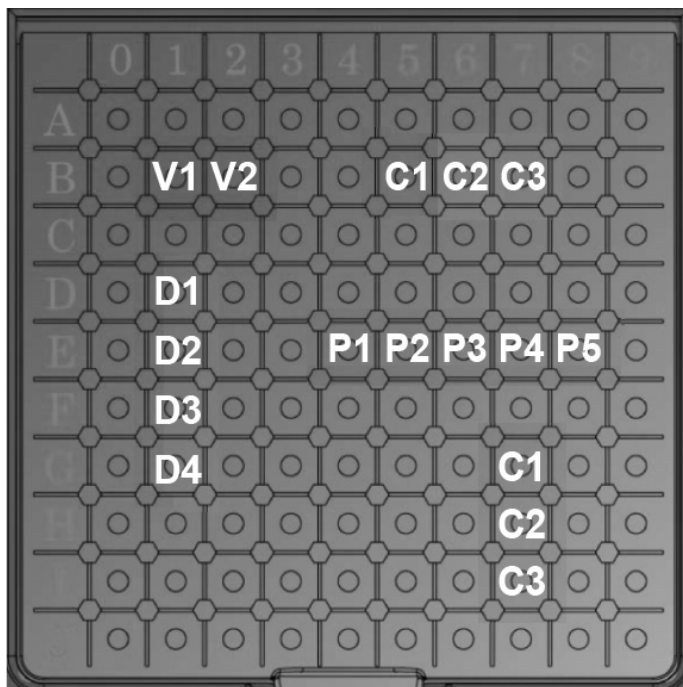
Cada navio ocupa um número de quadrados consecutivos na grelha. Eles podem ser colocados na vertical (letras A a J) ou horizontal (números de 0 a 9). Não podem ser colocados na diagonal ou uns por cima dos outros. O número de quadrados para cada navio varia de acordo com o tipo de navio:

1 Porta-aviões = 5 quadrados, tal como no exemplo seguinte: P1, P2, P3, P4, P5.

1 Submarino nuclear = 4 quadrados, tal como no exemplo seguinte: D1, D2, D3, D4.

2 Couraçados = 3 quadrados, tal como no exemplo seguinte: C1, C2, C3.

1 Bote dos Comandos = 2 quadrados, tal como no exemplo seguinte: V1, V2.



Decorrer do jogo

1. Faça deslizar o interruptor de selecção OFF/Lo/Hi para a posição “Lo” (volume baixo) ou “Hi” (volume elevado) para ligar o jogo. Ouvirá uma melodia de boas-vindas. Após os jogadores terem colocado os navios na sua grelha, prima qualquer botão. A unidade toca uma melodia para indicar que a batalha começou! Quando tiver terminado o jogo, basta deslizar o interruptor de volta para a posição “OFF”.

Nota: A unidade desliga-se automaticamente passados 5 minutos de inactividade.

2. O jogo é jogado por rondas. Em cada ronda, um jogador diz as coordenadas dos quadrados alvo, onde ele acha que existe um navio adversário. Escolha os primeiros quadrados alvo na grelha do adversário e dispare! Para disparar, prima o botão “Disparar / Armas especiais”.
 3. Se o seu disparo não atingir qualquer alvo, o seu adversário prime o botão “Alvo falhado” para indicar que o disparo acertou na água. De seguida, ele/ela pode usar as estacas brancas na grelha inferior. Você deverá colocar uma estaca branca na sua grelha superior, para se lembrar dos disparos que já efectuou.
 4. Se o seu disparo acertar num dos navios do adversário, o seu adversário prime o botão “Alvo atingido” e ouvirá uma detonação. De seguida, ele/ela tem de colocar uma estaca vermelha no navio que foi atingido, para marcar as coordenadas do local que foi atingido na grelha inferior. Você deverá colocar uma estaca vermelha na sua grelha superior para se lembrar das posições dos alvos atingidos.
 5. Quando atingir a última parte do navio do seu adversário, este será completamente destruído. O seu adversário tem de premir e manter premido o botão “Alvo atingido” durante alguns segundos. Ouvirá uma detonação e depois o som do navio a afundar-se. A seguir, o seu adversário coloca uma estaca vermelha por cima, para indicar que destruiu um dos seus navios.
- Dica:** Se achar que todas as partes do navio do seu adversário foram destruídas, mas este não foi destruído por completo, isso significa que o seu adversário tem 2 navios ao lado um do outro.

6. O primeiro jogador a destruir todos os navios do seu adversário ganha!

Jokers!

Cada jogador pode usar armas especiais ou jokers: Torpedos, ataques de radar e mega-bombas. Os jogadores podem combinar antes do jogo se querem usar as armas especiais ou jogar com as regras clássicas sem jokers.



Torpedo: Se quiser usar um torpedo, basta dizer “Torpedo”, indicar as coordenadas do alvo quadrado e premir o botão “Disparar / Armas especiais” duas vezes. Se um torpedo atingir um navio, este afunda automaticamente o navio por completo. O seu adversário tem de manter premido o botão “Alvo atingido” durante alguns segundos e indicar todas as coordenadas do navio que foi atingido. Pode colocar uma bandeira vermelha no topo da barreira. Ambos os jogadores colocam então as estacas vermelhas ou brancas nas coordenadas, conforme adequado. Quando tiver usado o torpedo, tem de o colocar na grelha superior (juntamente com as estacas vermelhas, caso tenha atingido um navio).

Ataque radar: Para usar o ataque radar, tem de dizer “Ataque radar” e premir o botão “Disparar / Armas especiais” três vezes. O seu adversário tem de lhe dizer as coordenadas de um quadrado ocupado por um navio e depois premir o botão “Alvo atingido” e assinalar as coordenadas como “atingido” com uma estaca vermelha. Estas coordenadas não podem ser de um alvo atingido anteriormente. Quando tiver usado o ataque radar, tem de o colocar na grelha superior (como o ataque radar acerta sempre no alvo, este conta como uma estaca vermelha).

Mega-Bomba: Quando usar a mega-bomba, diga “Mega-Bomba” e indique as coordenadas de um quadrado alvo. De seguida, prima e mantenha premido o botão “Disparar / Armas especiais” durante alguns segundos. A Mega-Bomba pode atingir 5 quadrados de uma vez na forma de cruz.

Exemplo:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

Neste exemplo, o jogador escolhe o quadrado B2 e A2, B1, B2, B3, C2 são todos atingidos de uma vez!

O seu adversário tem de indicar as coordenadas que atingem navios e as que falharam. Ambos os jogadores inserem as cavilhas vermelhas ou brancas nas respectivas coordenadas.



Manutenção e garantia

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade. Retire as pilhas caso o produto não seja utilizado durante um longo período de tempo.

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos. Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma futura referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa. Aviso! Este brinquedo não convém as crianças com menos de 36 meses. Risco de asfixia.

Português

Referência: GT2500

Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China

©2010 LEXIBOOK®

Lexibook Electrónica Lda,
Quinta dos loios,
Praceta José Domingos dos Santos, 6B-8A,
2835-343 Lavradio-Barreiro,
Portugal.
Apoio técnico: 21 203 96 00.
www.lexibook.com

CE

Indicações para a protecção do meio ambiente

Aparelhos eléctricos antigos são materiais que não pertencem ao lixo doméstico! Por isso pedimos para que nos apoie, contribuindo activamente na poupança de recursos e na protecção do ambiente ao entregar este aparelho nos pontos de recolha, caso existam.



Contenuto della confezione

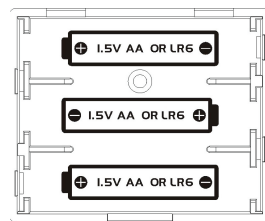
- 1 barriera
- 1 base
- 10 navi in plastica
- 2 siluri
- 2 mega-bombe
- 2 radar
- 10 bandierine rosse
- 200 segnalini bianchi & 60 segnalini rossi
- 1 manuale d'istruzioni

ATTENZIONE : I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati per motivi di sicurezza prima dell'utilizzo dei bambini.

Informazioni relative alle batterie

La battaglia navale NIMITZ FORCE funziona con 3 batterie alcaline LR6/AA da 1,5V --- (non in dotazione).

1. Servendosi di un cacciavite, aprire lo scomparto batterie situato a livello della parte inferiore dell'unità.
2. Inserire le 3 batterie LR6/AA rispettando le polarità indicate nel fondo dello scomparto batterie, come nello schema a fianco.
3. Chiudere lo scomparto batterie e stringere la vite.



Italiano

Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire le batterie rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona.

ATTENZIONE : eventuali malfunzionamenti o perdite di memoria possono essere causati da forti interferenze di frequenza o da scariche elettrostatiche. Qualora si dovesse verificare un funzionamento abnorme, servirsi di un oggetto appuntito (ad esempio, la punta di una graffetta) per premere il tasto RESET situato sotto al prodotto. Alternativamente, rimuovere le batterie e inserirle ancora.



Descrizione del prodotto

1. Barriera / griglia dei bersagli / indicatori delle navi affondate
2. Griglia della flotta del giocatore con le relative coordinate
3. Tasto "Bersaglio colpito / Bersaglio affondato"
4. Interruttore OFF/Lo (volume basso)/Hi (volume alto)
5. Tasto "Fuoco/armi speciali"
6. Tasto "Bersaglio mancato"

Nota bene: i pulsanti sono identici per entrambi i giocatori, ad eccezione dell'interruttore OFF/Lo/Hi, situato da un solo lato del tabellone.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di scoprire l'ubicazione di tutte le navi del nemico e di affondarle prima che questi possa distruggere le proprie. Il gioco ha luogo su 4 griglie, due per ciascun giocatore. Sulla griglia inferiore, si dispongono le proprie navi e si segnano i colpi effettuati dall'avversario; su quella superiore si segnano i colpi portati alle navi avversarie.

Per iniziare

Assegnazione dei pezzi

1. Far scorrere la barriera sulla base in modo che sia collocata tra le griglie orizzontali.
2. Assegnare le 10 navi in plastica (5 per ciascun giocatore), i siluri, i radar e le mega-bombe (1 per ciascun giocatore).



Portaerei (nave da 54 posti) = 1 per ciascun giocatore.



Sottomarino nucleare (nave da 4 posti) = 1 per ciascun giocatore.



Incrociatore (nave da 3 posti) = 2 per ciascun giocatore.



Fregata (nave da 2 posti) = 1 per ciascun giocatore.



Siluro = 1 per ciascun giocatore.



Radar = 1 per ciascun giocatore.



Mega-Bomba = 1 per ciascun giocatore.

3. Distribuire i 200 segnalini bianchi, i 60 segnalini rossi e le 10 bandiere suddividendoli tra i 2 giocatori e riporli negli appositi scomparti.



Disposizione della flotta

Prima che inizi la battaglia, bisogna disporre segretamente le navi sulla griglia inferiore (griglia della flotta). I giocatori possono anche concordare di giocare con meno di 5 navi ciascuno.

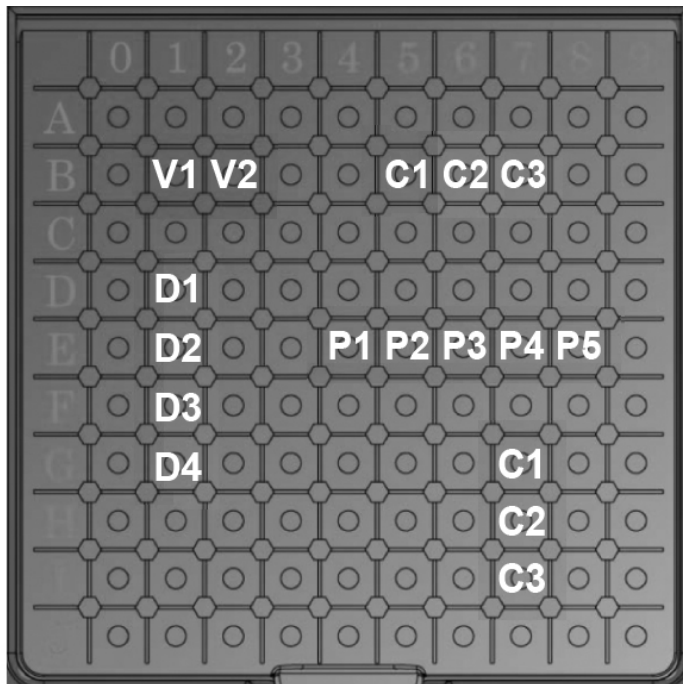
Ciascuna nave occupa un determinato numero di caselle consecutive sulla griglia. Le navi possono essere disposte verticalmente (lettere da A a J) oppure orizzontalmente (numeri da 0 a 9). Non possono essere disposte diagonalmente o sovrapporsi. Il numero di caselle occupate da ciascuna nave dipende dal tipo di nave:

1 portaerei = 5 caselle, come nell'esempio seguente: P1, P2, P3, P4, P5.

1 sottomarino nucleare = 4 caselle, come nell'esempio seguente: D1, D2, D3, D4.

2 incrociatori = 3 caselle, come nell'esempio seguente: C1, C2, C3.

1 fregata = 2 caselle, come nell'esempio seguente: V1, V2.





Partita

1. Far scorrere l'interruttore OFF/Lo/Hi su "Lo" (volume basso) o "Hi" (volume alto) per accendere il gioco. Si sentirà una melodia di benvenuto. Dopo che le navi sono state posizionate dai giocatori sulle rispettive griglie, premere un tasto qualsiasi. L'apparecchio farà risuonare una melodia per indicare che la battaglia ha inizio! Una volta finito di giocare, riportare l'interruttore su "OFF".

Nota bene: l'apparecchio si spegne automaticamente dopo 5 minuti di inattività.

2. La partita si gioca a turni. A ciascun turno, un giocatore dichiara le coordinate delle caselle bersaglio in cui ritiene vi sia una nave avversaria. Seleziona la prima casella bersaglio sulla griglia dell'avversario e apri il fuoco! Per sparare, premi il tasto "Fuoco/armi speciali".

3. Se il colpo non raggiunge il bersaglio, l'avversario preme il tasto "Bersaglio mancato" per indicare che il colpo è caduto in acqua. Può quindi usare i segnalini bianchi sulla griglia inferiore. Va collocato un segnalino sulla griglia superiore per ricordarsi i colpi già effettuati.

4. Se il colpo centra una delle navi avversarie, questi preme il tasto "Bersaglio colpito" e si udrà una detonazione. Quindi dovrà utilizzare un segnalino rosso sulla nave colpita per segnare le coordinate del colpo. Colui che ha sparato, invece, collocherà un segnalino rosso a livello della griglia superiore per memorizzare la posizione delle caselle bersaglio colpite.

5. Quando si colpisce l'ultima parte della nave avversaria, questa sarà affondata. L'avversario deve premere il tasto "Bersaglio colpito" e tenerlo premuto per alcuni secondi. Si udrà una detonazione e poi il suono dell'affondamento. L'avversario collocherà una bandierina sulla barriera per indicare che è stata affondata una delle sue navi.

Suggerimento: pensi di aver colpito tutte le parti della nave avversaria, ma questa non è ancora stata distrutta? Significa che l'avversario ha collocato 2 navi una vicina all'altra.

6. Il primo giocatore a distruggere tutte le navi avversarie vince!

Armi jolly!

Ciascun giocatore può utilizzare armi speciali o jolly: siluri, colpi radar e mega-bombe. Prima dell'inizio della partita, i giocatori possono decidere se desiderano utilizzare anche le armi speciali o giocare con le regole classiche senza armi jolly.

Siluro: se si desidera utilizzare un siluro, basta dichiarare "Siluro" e indicare le coordinate di una casella bersaglio. Premere due volte il tasto "Fuoco/armi speciali". Se un siluro colpisce una nave, affonda automaticamente l'intera nave. L'avversario deve tenere premuto il tasto "Bersaglio colpito" per alcuni secondi e dichiarare tutte le coordinate della nave che è stata colpita. Dovrà poi collocare una bandierina rossa in cima alla barriera. Quando si utilizza un siluro, questo va collocato sulla griglia superiore insieme ai segnalini rossi se sono state colpite navi).





Colpo Radar: per utilizzare il colpo radar, bisogna dichiarare “Colpo Radar” e premere il tasto “Fuoco/armi speciali” tre volte. L’avversario deve indicare le coordinate di una casella occupata da una nave e premere il tasto “Bersaglio colpito” e contrassegnare le coordinate “colpite” con un segnalino rosso. Queste coordinate non devono essere state colpite in precedenza. Una volta utilizzato il colpo radar, questo va collocato sulla griglia superiore (poiché il colpo radar colpisce sempre il bersaglio, conta come un segnalino rosso).

Mega-Bomba: quando si utilizza la mega-bomba, bisogna dichiarare “Mega-Bomba”, quindi indicare le coordinate di una casella bersaglio. Tenere premuto il tasto “Fuoco/armi speciali” per alcuni secondi. La Mega-Bomba colpisce 5 caselle in un colpo solo, a forma di croce.

Esempio:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

In questo esempio, il giocatore ha scelto la casella B2 e viene sparato contemporaneamente alle caselle A2, B1, B2, B3 e C2!
L’avversario deve dichiarare le coordinate in cui sono state colpite navi e quelle in cui il colpo è stato mancato. Entrambi i giocatori collocano poi i loro segnalini rossi e bianchi di conseguenza.



Manutenzione e garanzia

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente. Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore. Non bagnare. Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere. Estrarre le batterie in caso di mancato utilizzo per un lungo periodo di tempo.

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni. Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo. Avvertenza ! Questo gioco è sconsigliato ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento.

Riferimento: GT2500
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in China
©2010 LEXIBOOK®

Lexibook Italia S.r.l.,
Via Eustachi, 45,
20129 Milano,
Italia.

Servizio consumatori : 022040 4959 (Prezzo di una chiamata locale).
www.lexibook.com

Italiano

CE

Avvertenze per la tutela dell'ambiente

Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pregiati, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta competenti, qualora siano presenti sul territorio.



Verpackungsinhalt

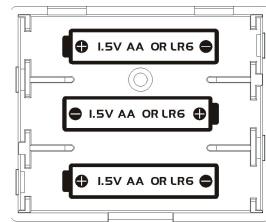
- 1 Spielsichtbarriere
- 1 Spielbasis
- 10 Plastikschiffe
- 2 Torpedos
- 2 Superbomben
- 2 Radare
- 10 rote Fahnen
- 200 weiße Stecker & 60 rote Stecker
- 1 Bedienungsanleitung

WARNUNG: Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebebänder, Etiketten und Befestigungsbänder aus Metall. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

Batteriehinweise

Das NIMITZ FORCE Schiffe-versenken-Spiel wird mit 3 x 1,5V  LR6/AA Alkalibatterien betrieben (nicht mitgeliefert).

1. Öffne mithilfe eines Schraubendrehers das Batteriefach an der Unterseite des Gerätes.
2. Lege 3 x LR6/AA Batterien unter Beachtung der am Boden des Batteriefachs markierten Polarität und wie im Schaubild rechts gezeigt ein.
3. Schließe das Batteriefach und ziehe die Schraube fest.



Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen.

WARNUNG: Fehlfunktionen oder Speicherverlust können durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladungen verursacht werden. Sollten unnormale Funktionen auftreten, drücke mit einem scharfen Gegenstand (zum Beispiel die Spitze einer Büroklammer) die RESET-Taste an der Unterseite des Produktes oder entferne die Batterien und setze sie wieder ein.

Produktbeschreibung

1. Sichtbarriere / Zielrasterfeld / Anzeige der versenkten Schiffe
2. Koordinatenrasterfeld für die Spielerflotte
3. Taste „Treffer/ Treffer und versenkt“
4. Schalter OFF/Lo (leise)/Hi (laut)
5. Taste „Schießen/Spezialwaffe“
6. Taste „Ziel verfehlt“

Hinweis: Beide Spieler haben dieselben Tasten auf ihrer Seite, mit Ausnahme der OFF/Lo/Hi-Taste, die sich nur einer Seite des Spielbretts befindet.

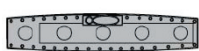
Ziel des Spiels

Dein Ziel ist es, den Standort der gegnerischen Schiffe ausfindig zu machen und sie zu versenken, bevor dein Gegner deine Schiffe versenkt. Das Spiel wird auf 4 Rasterfeldern gespielt, zwei für jeden Spieler. Auf dem unteren Rasterfeld positionierst du deine Schiffe und markierst die Schüsse deines Gegners. Auf dem oberen Rasterfeld markierst du deine Schüsse auf die gegnerischen Schiffe.

Pour commencer

Aufteilung der Spielfiguren

1. Schiebe die Sichtbarriere auf die Basis des Gerätes, sodass sie zwischen den waagerechten Rasterfeldern steht.
2. Verteile die 10 Plastikschiffe (5 für jeden Spieler), die Torpedos, die Radare und Superbomben (1 für jeden Spieler).



Flugzeugträger (5-Rasterpunkte) = 1 pro Spieler



Atom-U-Boot (4-Rasterpunkte) = 1 pro Spieler



Zerstörer (3-Rasterpunkte) = 2 pro Spieler



Schnellboot der Spezialeinheit (2-Rasterpunkte) = 1 pro Spieler



Torpedo = 1 pro Spieler



Radar = 1 pro Spieler



Superbombe = 1 pro Spieler

3. Teile die 200 weißen Stecker, 60 roten Stecker und die 10 Flaggen unter den zwei Spielern auf und lege sie in die entsprechenden Fächer.

Positionieren der Flotte

Vor Beginn der Seeschlacht musst du heimlich auf dem unteren Rasterfeld eine Anzahl von Schiffen positionieren (Flottenrasterfeld). Die Spieler können sich auch einigen, mit weniger als 5 Schiffen pro Spieler zu spielen.

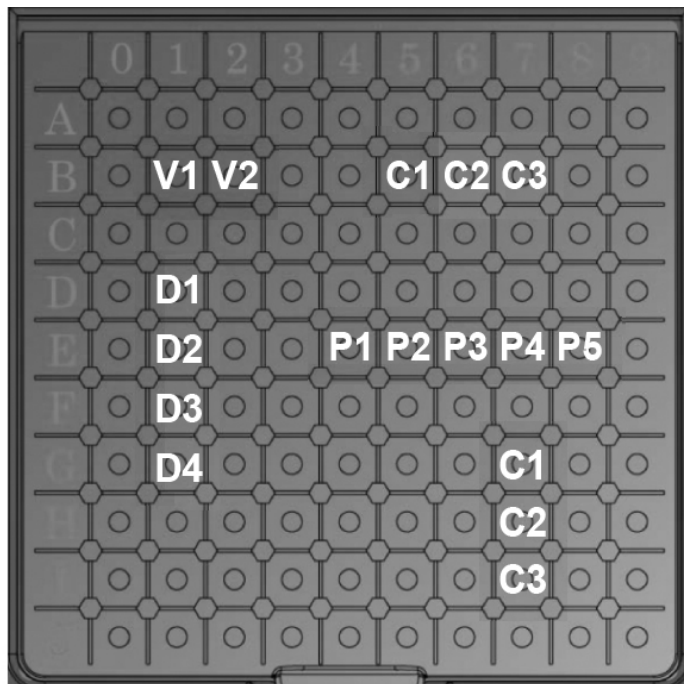
Jedes Schiff belegt eine Anzahl von aufeinanderfolgenden Quadraten auf dem Rasterfeld. Sie können senkrecht (Buchstaben A bis J) oder waagrecht (Zahlen 0 bis 9) positioniert werden. Sie dürfen nicht diagonal oder übereinanderliegend platziert werden. Die Anzahl der Quadrate pro Schiff variiert je nach Schiffstyp:

1 Flugzeugträger = 5 Quadrate wie zum Beispiel P1, P2, P3, P4, P5.

1 Atom-U-Boot = 4 Quadrate wie zum Beispiel D1, D2, D3, D4.

2 Zerstörer = 3 Quadrate je Schiff wie zum Beispiel C1, C2, C3.

1 Schnellboot der Spezialeinheit = 2 Quadrate wie zum Beispiel V1, V2.



Deutsch



Spielablauf

1. Schiebe den OFF/Lo/Hi-Schalter auf die Position „Lo“ (leise) oder „Hi“ (laut), um das Spiel einzuschalten. Du hörst eine Begrüßungsmelodie. Nachdem die Schiffe von den Spielern auf ihren Rasterfeldern positioniert wurden, drücke eine beliebige Taste. Das Gerät spielt eine Melodie, um den Beginn der Seeschlacht zu signalisieren! Wenn das Spiel beendet ist, schiebe den Schalter einfach auf die Position „OFF“ zurück.

Hinweis: Das Spiel schaltet sich automatisch aus, wenn für 5 Minuten keine Spielaktivität erfolgt.

2. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, sagt er die Koordinaten der Zielquadrate laut an, auf denen er ein gegnerisches Schiff vermutet. Suche dir die ersten Zielquadrate auf dem Rasterfeld deines Gegners aus und eröffne das Feuer! Um zu schießen, drücke die Taste „Schießen/Spezialwaffe“.
 3. Wenn dein Schuss kein Ziel trifft, drückt dein Gegner die Taste „Ziel verfehlt“, um anzuzeigen, dass der Schuss ins Wasser ging. Dann kann er/sie die weißen Stecker auf der unteren Rasterfeldbarriere benutzen. Du solltest einen weißen Stecker auf deinem oberen Rasterfeld platzieren, um die bereits abgegebenen Schüsse im Gedächtnis zu behalten.
 4. Wenn dein Schuss ein gegnerisches Schiff trifft, drückt dein Gegner die Taste „Treffer“ und du hörst eine Detonation. Dann muss er/sie die roten Stecker auf das Schiff stecken, das getroffen wurde, um die Koordinaten des Treffers auf der unteren Rasterfeldbarriere zu kennzeichnen. Du solltest einen roten Stecker auf deinem oberen Rasterfeld platzieren, um die Position der getroffenen Zielquadrate im Gedächtnis zu behalten.
 5. Wenn du den letzten Teil des gegnerischen Schiffs getroffen hast, ist es vollkommen zerstört. Dein Gegner muss die Taste „Treffer“ für einige Sekunden gedrückt halten. Du hörst eine Detonation und dann das Geräusch eines sinkenden Schiffes. Dein Gegner setzt dann eine rote Flagge oben auf die Sichtbarriere, um anzuzeigen, dass du eines seiner Schiffe zerstört hast.
- Hinweis:** Du glaubst, dass alle Teile des gegnerischen Schiffes getroffen wurden, aber es wurde nicht versenkt? Das bedeutet, dass dein Gegner zwei Schiffe nebeneinander positioniert hat.
6. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle gegnerischen Schiffe versenkt hat!

Joker!

Jeder Spieler kann Spezialwaffen oder Joker einsetzen: Torpedos, Radare und Superbomben. Die Spieler können sich vor Spielbeginn einigen, ob sie die Spezialwaffen benutzen oder lieber nach den klassischen Regeln ohne Joker spielen möchten.



Torpedo: Wenn du einen Torpedo benutzen willst, rufe einfach „Torpedo“ und gebe dann die Koordinaten eines Zielquadrates an. Drücke zweimal die Taste „Schießen/Spezialwaffe“. Wenn ein Torpedo ein Schiff trifft, wird automatisch das ganze Schiff versenkt. Dein Gegner muss für einige Sekunden die Taste „Treffer“ gedrückt halten und jede Koordinate des getroffenen Schiffs ansagen. Du kannst eine rote Flagge oben auf die Sichtbarriere stellen. Beide Spieler setzen dann die entsprechenden roten oder weißen Stecker auf die Koordinaten. Wenn du den Torpedo benutzt hast, musst du ihn auf dem oberen Rasterfeld platzieren (zusammen mit den roten Steckern, wenn du ein Schiff berührt hast).

Radar: Um das Radar einzusetzen, musst du „Radar“ ausrufen und dann dreimal die Taste „Schießen/ Spezialwaffe“ drücken. Dein Gegner muss dir die Koordinaten eines von einem Schiff besetzten Quadrats geben, dann die Taste „Treffer“ drücken und die Koordinaten als „getroffen“ mit einem roten Stecker kennzeichnen. Diese Koordinaten dürfen nicht schon zuvor getroffen worden sein. Wenn du das Radar benutzt hast, musst du es auf das obere Rasterfeld legen. (Da das Radar immer ein Ziel trifft, zählt es als rote Markierung.)

Superbombe: Wenn du die Superbombe einsetzt, rufe „Superbombe“ und gebe dann die Koordinaten eines Zielquadrates an. Halte die Taste „Schießen/ Spezialwaffe“ für einige Sekunden gedrückt. Die Superbombe kann mit einem Schuss 5 Quadrate kreuzförmig treffen.

Beispiel:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

In diesem Beispiel hat der Spieler das Quadrat B2 gewählt und die Quadrate A2, B1, B2, B3, C2 werden alle gleichzeitig beschossen!
Dein Gegner muss ausrufen, auf welchen Koordinaten ein Schiff getroffen wurde und auf welchen der Schuss danebging. Beide Spieler setzen dann die entsprechenden roten oder weißen Stecker auf die Koordinaten.

Flège und Wartung / Garantie

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen. Entnehmen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht in Gebrauch ist.

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. Dieses Produkt hat 2 Jahre Garantie. Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäÙe Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen. Achtung! Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr.

Referenznummer: GT2500
Design und Entwicklung in Europa - Made in China
©2010 LEXIBOOK®

Lexibook Deutschland - Service-Hotline/Kundendienst
Tel. 01805 010931 (0,14 Euro/Minute)
E-Mail: savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Deutsch



Hinweise zum Umweltschutz

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhanden) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.



In de verpakking

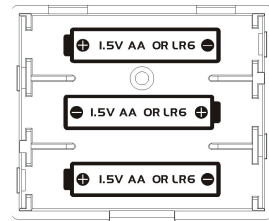
- 1 spelbarrière
- 1 speldrager
- 10 plastic schepen
- 2 torpedo's
- 2 megabommen
- 2 radars
- 10 rode vlaggen
- 200 witte pinnen & 60 rode pinnen
- 1 handleiding

OPGELET: De verpakkingsdelen, zoals plastic folie, plakband, etiketten en metalen hechtingsbanden, maken geen deel uit van dit speelgoed en moeten voor alle veiligheid worden verwijderd vooraleer het speelgoed door een kind kan en mag worden gebruikt.

Batterijinformatie

De NIMITZ FORCE zeeslag werkt op 3 x 1.5V LR6/AA type alkaline batterijen (niet inbegrepen).

1. Open het klepje van het batterijcompartiment dat zich onder het spel bevindt door gebruik te maken van een schroevendraaier.
2. Installeer de 3 x LR6/AA batterijen in overeenstemming met de polariteit aangeduid op de bodem van het batterijcompartiment en zoals aangegeven op de hiernaast afgebeelde schets.
3. Sluit het batterijcompartiment en span de schroef aan.



Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen; oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens deze op te laden; heroplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; verschillende types batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden; gebruik alleen batterijen van hetzelfde of equivalente type zoals aangeraden door de fabrikant; batterijen moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken; lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; de toevoerterminals mogen geen kortsluiting ondervinden. Gelieve de verpakking te bewaren als referentie voor later daar het belangrijke informatie bevat. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen.

WAARSCHUWING: Er kan een slechte werking of geheugenverlies optreden door sterke frequentiestoring of elektrostatische ontlading. Mocht er zich een abnormale functie voordoen, gebruik dan een scherp voorwerp (de punt van een paperclip bijvoorbeeld) om de RESET knop die zich onder het product bevindt, in te drukken. Of haal de batterijen uit en installeer ze opnieuw.

Productbeschrijving

1. Barrière / doelrooster / gezonken schepen indicators
2. Vlootrooster van de speler met coördinaten
3. “Doel getroffen / Doel vernietigd” knop
4. OFF/Lo (UIT/laag volume)/Hi (hoog volume) keuzeschakelaar
5. “Vuren/speciale wapens” knop
6. “Doel gemist” knop

Opmerking: de knoppen zijn hetzelfde voor beide spelers, behalve de OFF/Lo/Hi (UIT/laag/hoog) knop die zich slechts aan één zijde van het bord bevindt.

Doel van het spel

Uw doel is om de locatie van de schepen van uw vijand te ontdekken en ze te laten zinken alvorens hij/zij de uwe kan vernietigen. Het spel wordt gespeeld op 4 roosters, twee voor elke speler. Op het onderste rooster, stelt u uw schepen op en legt u de schoten van de tegenstander vast. Op het bovenste rooster, legt u uw schoten op de schepen van de vijand vast.

Aan de slag

De spelstukken toewijzen

1. Schuif de barrière op de speldrager zodat hij tussen de horizontale roosters in staat.
2. Wijs de 10 plastic schepen toe (5 aan elke speler), de torpedo's, de radars en de megabommen (1 aan elke speler).

Nederlands



Vliegdekschip (5-punten schip) = 1 per speler.



Atoomduikboot (4-punten schip) = 1 per speler.



Stealth slagschip (3-punten schip) = 2 per speler.



Navy seals rubberboot (2-punten schip) = 1 per speler.



Torpedo = 1 per speler.



Radar = 1 per speler.



Megabom = 1 per speler.

3. Verdeel de 200 witte pinnen, de 60 rode pinnen en de 10 vlaggen tussen de 2 spelers en berg ze op in de overeenstemmende vakjes.

De vloten plaatsen

Alvorens de slag begint, moet u een aantal schepen in het geheim op het onderste rooster opstellen (vlootrooster). De spelers kunnen ook overeenkomen om elk met minder dan 5 schepen te spelen.

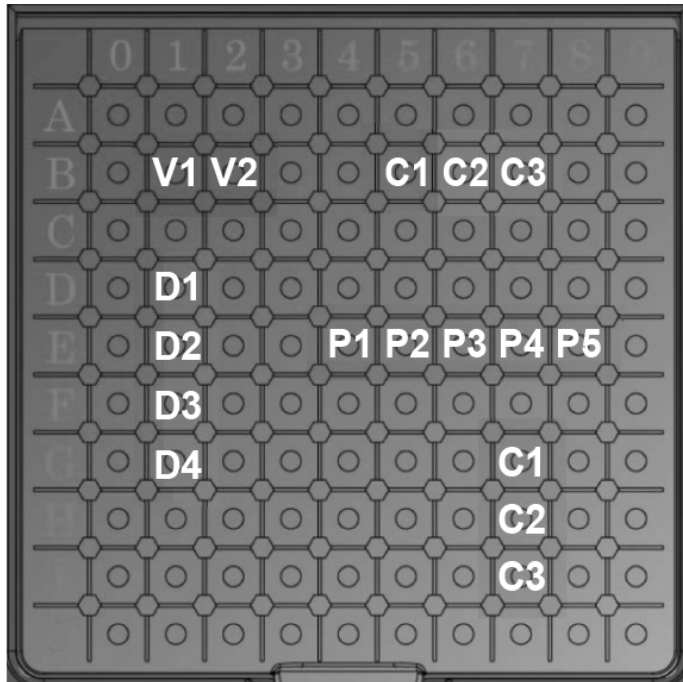
Elk schip neemt een aantal opeenvolgende vierkanten op het rooster in beslag. Ze kunnen verticaal opgesteld worden (letters A tot J) of horizontaal (cijfers 0 tot 9). Ze kunnen niet diagonaal opgesteld worden of elkaar overlappen. Het aantal vierkanten voor elk schip varieert naargelang het type schip:

1 Vliegdekschip = 5 vierkanten zoals in het volgende voorbeeld P1, P2, P3, P4, P5.

1 Atoomduikboot = 4 vierkanten zoals in het volgende voorbeeld D1, D2, D3, D4.

2 Stealth slagschepen = 3 vierkanten zoals in het volgende voorbeeld C1, C2, C3.

1 Navy seals rubberboot = 2 vierkanten zoals in het volgende voorbeeld V1, V2.



Spelverloop

1. Schuif de OFF/Lo/Hi (UIT/Laag/Hoog) keuzeschakelaar in de “Lo” (laag volume) of “Hi” (hoog volume) stand om het spel aan te zetten. U zult een welkomstmelodie horen. Nadat de schepen een plaats toegekend krijgen op het rooster door de spelers, drukt u op eender welke toets. Het spel zal een melodie afspelen om aan te geven dat de slag begint! Als u klaar bent met spelen, schuift u hem gewoon terug in de “OFF” (Uit) stand.
Opmerking: het spel zal automatisch zelf uitschakelen na 5 minuten inactiviteit.
2. Het spel wordt om beurten gespeeld. Bij elke beurt zegt één speler hardop de coördinaten van de doelvierkanten waar hij denkt dat er zich een schip van de tegenstander bevindt. Kies de eerste doelvierkanten in het rooster van de tegenstander en open het vuur! Om af te vuren, drukt u op de “Vuren/speciale wapens” knop.
3. Als uw schot geen doel bereikt, zal uw tegenstander op de “Doel gemist” knop drukken om aan te geven dat het schot in het water terecht gekomen is. Dan kan hij/zij de witte pinnen op het onderste rooster gebruiken. U moet een witte pin op uw bovenste rooster zetten om de reeds afgevuurde schoten te onthouden.
4. Als uw schot één van de schepen van de tegenstander treft, drukt uw tegenstander op de “Doel getroffen” knop en zult u een ontploffing horen. Dan moet hij/zij de rode pinnen op het schip gebruiken om de coördinaten van de treffer aan te duiden op het onderste rooster. U moet een rode pin plaatsen op uw bovenste rooster om de posities van de getroffen doelvierkanten te onthouden.
5. Als u het laatste deel van het schip van uw tegenstander raakt, zal hij volledig vernietigd zijn. Uw tegenstander moet de “Doel getroffen” knop enkele seconden ingedrukt houden. U zult een ontploffing horen, vervolgens het geluid van het zinken. Uw tegenstander moet dan een rode vlag plaatsen op de bovenkant van de barrière om aan te geven dat u één van zijn/haar schepen hebt vernietigd.
Hint: U denkt dat alle delen van de boot van uw tegenstander getroffen zijn, maar nog niet vernietigd is? Dat wil dan zeggen dat uw tegenstander 2 schepen naast elkaar liggen heeft.
6. De eerste speler die alle schepen van zijn/haar tegenstander vernietigt, wint!

Jokers!

Elke speler kan speciale wapens of jokers gebruiken: torpedo's, aanvalsraders en megabommen. De spelers kunnen vóór het spel overeenkomen als ze de special wapens willen gebruiken of volgens de klassieke regels zullen spelen zonder jokers.

Torpedo: Als u een torpedo wilt gebruiken, roept u gewoon “Torpedo” en geeft u vervolgens de coördinaten aan van een doelvierkant. Druk tweemaal op de “Vuren/speciale wapens” knop. Als een torpedo een schip treft, zal deze automatisch het hele schip doen zinken. Uw tegenstander moet de “Doel getroffen” knop enkele seconden ingedrukt houden en elke coördinaat van het schip dat getroffen werd, opsommen. U kunt een rode vlag op de bovenkant van de barrière zetten. Beide spelers zetten vervolgens dienovereenkomstig rode of witte pinnen op de coördinaten. Eenmaal u de torpedo gebruikt hebt, moet u deze op het bovenste rooster plaatsen (samen met de rode pinnen als u een schip getroffen hebt).

Aanvalsradar: Om de aanvalsradar te gebruiken, roept u gewoon “Aanvalsradar” uit en drukt u vervolgens driemaal op de “Vuren/speciale wapens” knop. Uw tegenstander moet de coördinaten van één vierkant in beslag genomen door een schip opgeven, vervolgens op de “Doel getroffen” knop drukken en de coördinaten als “getroffen” aanduiden met een rode pin. Deze coördinaten mogen nog niet voordien getroffen zijn. Eenmaal u de aanvalsradar gebruikt hebt, moet u deze op het bovenste rooster plaatsen (daar de aanvalsradar altijd het doel treft, telt dit als een rode pin).

Megabom: Als u de megabom gebruikt, roept u “Megabom” uit en geeft u vervolgens de coördinaten van een doelvierkant aan. Houd de “Vuren/speciale wapens” knop enkele seconden ingedrukt. De Megabom kan 5 vierkanten in één keer treffen in de vorm van een kruis.

Voorbeeld:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

In dit voorbeeld koos de speler het B2 vierkant en er wordt tegelijkertijd ook gevraagd op A2, B1, B2, B3, C2!
Uw tegenstander moet de coördinaten opsommen die schepen trof en miste. Beide spelers plaatsen dan dienovereenkomstig rode of witte pinnen op de coördinaten.

Onderhoud en garantie

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergents zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen. Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie. Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet respecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid....). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking. Waarschuwing! Dit spel is niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Stikgevaar.

Referentie : GT2500

Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

©2010 LEXIBOOK®

www.lexibook.com

Nederlands

CE

Richtlijnen voor milieubescherming

Gebroekte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval ! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.



Περιεχόμενα της συσκευασίας

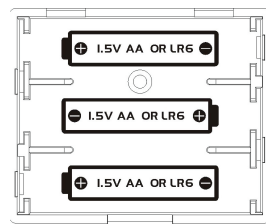
- 1 περίφραγμα παιχνιδιού
- 1 βάση παιχνιδιού
- 10 πλαστικά πλοία
- 2 τορπίλες
- 2 mega-βόμβες
- 2 ραντάρ
- 10 κόκκινες σημαίες
- 200 λευκά καρφάκια & 60 κόκκινα καρφάκια
- 1 εγχειρίδιο οδηγιών

ΠΡΟΣΟΧΗ: Τα αντικείμενα που περιέχονται στη συσκευασία, όπως πλαστικά φιλμ, κολλητικές ταινίες, ετικέτες και στερεωτικές μεταλλικές ταινίες, δεν αποτελούν μέρος αυτού του παιχνιδιού και πρέπει να αφαιρούνται για λόγους ασφαλείας κάθε φορά πριν χρησιμοποιηθεί το παιχνίδι από το παιδί.

Πληροφορίες μπαταρίας

Η ναυμαχία NIMITZ FORCE λειτουργεί με 3 x 1,5V LR6/AA μπαταρίες αλκαλικού τύπου (δεν συμπεριλαμβάνονται).

1. Με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το κάλυμμα του διαμερίσματος μπαταριών που βρίσκεται στο κάτω μέρος της μονάδας.
2. Τοποθετήστε τις 3 μπαταρίες τύπου LR6/AA προσέχοντας την πολικότητα που υποδεικνύεται στο κάτω μέρος του διαμερίσματος μπαταριών και σύμφωνα με το διάγραμμα που εμφανίζεται απέναντι.
3. Κλείστε το διαμέρισμα μπαταριών και σφίξτε τη βίδα.



Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να επαναφορτίζονται. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι πριν φορτιστούν. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο κάτω από την επίβλεψη ενήλικου ατόμου. Δεν πρέπει να αναμειγνύονται διαφορετικοί τύποι μπαταριών ή νέες μπαταρίες μαζί με μεταχειρισμένες. Πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο οι μπαταρίες ίδιου ή ισοδύναμου τύπου με αυτόν που συνιστάται. Οι μπαταρίες πρέπει να μπαίνουν με τη σωστή πολικότητα. Οι μπαταρίες που έχουν εξαντληθεί πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι. Οι ακροδέκτες της τροφοδοσίας δεν πρέπει να βραχυκυκλώνονται. Όταν πέσει η ισχύς των μπαταριών, θα μειωθεί η ένταση της κόκκινης φωτεινής ένδειξης στο μηχανήμα. Φροντίστε τότε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρόμοια, όταν ο ήχος εξασθενήσει ή το παιχνίδι δεν αποκρίνεται, φροντίστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρακαλούμε κρατήστε τη συσκευασία για γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες που μπορούν να χρειαστούν στο μέλλον.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Οι παρεμβολές ισχυρών συχνοτήτων ή η ηλεκτροστατική αποφόρτιση μπορεί να προκαλέσουν κακή λειτουργία ή απώλεια μνήμης. Σε περίπτωση μη ομαλής λειτουργίας, χρησιμοποιήστε ένα αιχμηρό αντικείμενο (π.χ. το άκρο ενός συνδετήρα) και πιέστε το κουμπί RESET (ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ) που βρίσκεται κάτω από το προϊόν. Ή αφαιρέστε τις μπαταρίες και εισάγετέ τις ξανά.



Περιγραφή προϊόντος

1. Περίφραγμα / πλέγμα στόχων / ενδείξεις βυθισμένων πλοίων
2. Πλέγμα στόλου παικτών με συντεταγμένες
3. Κουμπί “Στόχος επλήγη / Στόχος καταστράφηκε”
4. Διακόπτης επιλογής ΑΠΕΝΕΡΓ./Χαμ. (χαμηλή ένταση)/Υψ. (υψηλή ένταση)
5. Κουμπί “Πυρ/ειδικά όπλα”
6. Κουμπί “Απώλεια στόχου”

Σημείωση: Τα κουμπιά είναι τα ίδια και για τους δύο παίκτες, εκτός από το κουμπί ΑΠΕΝΕΡΓ./Χαμ./Υψ. που βρίσκεται μόνο στη μία πλευρά του πίνακα.

Στόχος του παιχνιδιού

Ο στόχος σας είναι να ανακαλύψετε όλες τις θέσεις των πλοίων του εχθρού και να τα βυθίσετε πριν μπορέσει να καταστρέψει εκείνος τα δικά σας. Το παιχνίδι παίζεται σε 4 πλέγματα, δύο για κάθε παίκτη. Στο κάτω πλέγμα, παρατάσσετε τα πλοία σας και καταγράφετε τις βολές του αντιπάλου. Στο άνω πλέγμα, καταγράφετε τις βολές σας στα πλοία του αντιπάλου.

Ξεκινώντας

Διανομή των τεμαχίων του παιχνιδιού

1. Μετακινήστε το περίφραγμα στη βασική μονάδα έτσι ώστε να τοποθετηθεί μεταξύ των οριζόντιων πλεγμάτων.
2. Μοιράστε τα 10 πλαστικά πλοία (5 σε κάθε παίκτη), τις τορπίλες, τα ραντάρ και τις μεγα-βόμβες (1 σε κάθε παίκτη).



Αεροπλανοφόρο (πλοίο 5 σημείων) = 1 ανά παίκτη.



Πυρηνικό υποβρύχιο (πλοίο 4 σημείων) = 1 ανά παίκτη.



Μυστικό μαχητικό πλοίο (πλοίο 3 σημείων) = 2 ανά παίκτη.



Ναυτική λέμβος (πλοίο 2 σημείων) = 1 ανά παίκτη.



Τορπίλη = 1 ανά παίκτη.



Ραντάρ = 1 ανά παίκτη.



Μεγα-βόμβα = 1 ανά παίκτη.

3. Μοιράστε τα 200 λευκά καρφάκια, τα 60 κόκκινα καρφάκια και τις 10 σημαίες στους 2 παίκτες και αποθηκεύστε τα στα αντίστοιχα σημεία φύλαξης.



Ανάπτυξη στόλου

Πριν ξεκινήσει η ναυμαχία, πρέπει να κατανείμετε μυστικά έναν αριθμό πλοίων στο κάτω πλέγμα (πλέγμα στόλου). Οι παίκτες μπορούν επίσης να συμφωνήσουν να παίξουν με λιγότερα από 5 πλοία ο καθένας.

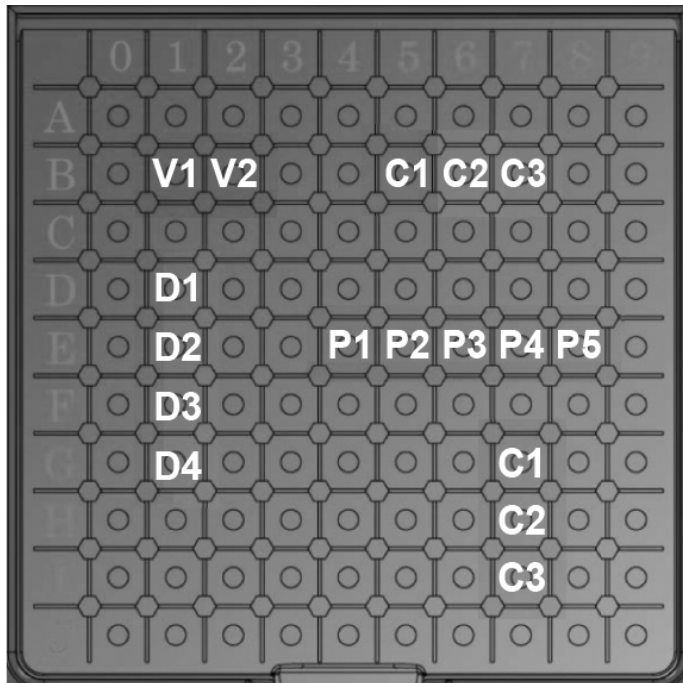
Κάθε πλοίο καταλαμβάνει έναν αριθμό συνεχόμενων τετραγώνων στο πλέγμα. Μπορούν να τοποθετηθούν κάθετα (γράμματα από A έως J) ή οριζόντια (αριθμοί από 0 έως 9). Δεν είναι δυνατό να τοποθετηθούν διαγώνια ή να υπάρχει υπερκάλυψη. Ο αριθμός τετραγώνων για κάθε πλοίο διαφέρει ανάλογα με τον τύπο του πλοίου:

1 αεροπλανοφόρο = 5 τετράγωνα όπως φαίνεται στο ακόλουθο παράδειγμα P1, P2, P3, P4, P5.

1 πυρηνικό υποβρύχιο = 4 τετράγωνα όπως φαίνεται στο ακόλουθο παράδειγμα D1, D2, D3, D4.

2 μυστικά μαχητικά πλοία = 3 τετράγωνα το καθένα όπως φαίνεται στο ακόλουθο παράδειγμα C1, C2, C3.

1 ναυτική λέμβος = 2 τετράγωνα όπως φαίνεται στο ακόλουθο παράδειγμα V1, V2



Ροή του παιχνιδιού

1. Σύρετε το διακόπτη επιλογής ΑΠΕΝΕΡΓ./Χαμ./Υψ. στη θέση “Lo” (χαμηλή ένταση) ή “Hi” (υψηλή ένταση) για να ενεργοποιήσετε το παιχνίδι. Θα ακούσετε μια μελωδία καλωσορίσματος. Αφού τα πλοία έχουν τοποθετηθεί από τους παίκτες πάνω στο πλέγμα, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο. Η μονάδα θα παίξει μια μελωδία για να σας ενημερώσει ότι η ναυμαχία ξεκινάει! Όταν τελειώσετε το παιχνίδι, απλά σύρετέ το στη θέση “ΑΠΕΝΕΡΓ”.

Σημείωση: Η μονάδα απενεργοποιείται αυτόματα μετά από 5 λεπτά αδράνειας.

2. Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους. Σε κάθε γύρο, ένας παίκτης λέει δυνατά τις συντεταγμένες του τετραγώνου-στόχου όπου πιστεύει ότι υπάρχει πλοίο του αντιπάλου. Επιλέξτε το πρώτο τετράγωνο-στόχο στο πλέγμα του αντιπάλου και ανοίξτε πυρ! Για να ανοίξετε πυρ πατήστε το κουμπί “Πυρ/ειδικά όπλα”
3. Αν η βολή σας δεν βρει κάποιο στόχο, ο αντίπαλος θα πατήσει το κουμπί “Απώλεια στόχου” για να υποδείξει ότι η βολή έπεσε στο νερό. Στη συνέχεια μπορεί να χρησιμοποιήσει τα λευκά καρφάκια στο περίφραγμα του κάτω πλέγματος. Πρέπει να τοποθετήσετε ένα λευκό καρφάκι στο πάνω πλέγμα για να θυμάστε τις βολές που έχετε ήδη πραγματοποιήσει.
4. Αν η βολή σας κτυπήσει ένα από τα πλοία του αντιπάλου, ο αντίπαλος πατάει το κουμπί “Στόχος επλήγη” και θα ακούσετε έναν ήχο. Στη συνέχεια πρέπει να χρησιμοποιήσει τα κόκκινα καρφάκια στο πλοίο που επλήγη για να σημειώσει τις συντεταγμένες της βολής στο περίφραγμα κάτω πλέγματος. Πρέπει να τοποθετήσετε ένα κόκκινο καρφάκι στο άνω πλέγμα για να θυμάστε τις θέσεις των τετραγώνων-στόχων που έχουν πληγεί.
5. Όταν κτυπήσετε το τελευταίο τμήμα του πλοίου του αντιπάλου, το πλοίο θα βυθιστεί. Ο αντίπαλος πρέπει να πατήσει και να κρατήσει πατημένο το κουμπί “Στόχος επλήγη” για μερικά δευτερόλεπτα. Θα ακούσετε έναν ήχο, στη συνέχεια τον ήχο της βύθισης. Ο αντίπαλός σας τότε θα τοποθετήσει μια κόκκινη σημαία πάνω στο περίφραγμα για να υποδείξει ότι καταστρέψατε ένα από τα πλοία του.

Συμβουλή: Πιστεύετε ότι όλα τα τμήματα του πλοίου του αντιπάλου έχουν χτυπηθεί αλλά το πλοίο δεν έχει καταστραφεί; Τότε αυτό σημαίνει ότι ο αντίπαλός σας έχει 2 πλοία τοποθετημένα το ένα δίπλα στο άλλο.

6. Ο πρώτος παίκτης που θα καταστρέψει όλα τα πλοία του αντιπάλου του κερδίζει!

Τζόκερ!

Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει ειδικά όπλα ή τζόκερ: Τορπίλες, κτυπήματα ραντάρ και mega-βόμβες. Οι παίκτες μπορούν να συμφωνήσουν πριν ξεκινήσει το παιχνίδι αν θέλουν να χρησιμοποιήσουν τα ειδικά όπλα ή να παίξουν με τους κλασσικούς κανόνες χωρίς ύπαρξη τζόκερ.

Τορπίλη: Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια τορπίλη, απλά φωνάξτε “Τορπίλη” και υποδείξτε τις συντεταγμένες του τετραγώνου-στόχου. Πατήστε δύο φορές το κουμπί “Πυρ/ειδικά όπλα”. Αν η τορπίλη χτυπήσει ένα πλοίο, τότε βυθίζει αυτόματα ολόκληρο το πλοίο. Ο αντίπαλός σας πρέπει να κρατήσει πατημένο το κουμπί “Στόχος επλήγη” για μερικά δευτερόλεπτα και να αναφέρει όλες τις συντεταγμένες του πλοίου που κτυπήθηκε. Μπορείτε να τοποθετήσετε μια κόκκινη σημαία πάνω στο περίφραγμα. Και οι δύο παίκτες στη συνέχεια τοποθετούν κόκκινα ή λευκά καρφάκια στις συντεταγμένες ανάλογα. Όταν χρησιμοποιήσετε την τορπίλη, πρέπει να την τοποθετήσετε στο άνω πλέγμα (μαζί με τα κόκκινα καρφάκια αν έχετε αγγίξει πλοίο).

Κτύπημα ραντάρ: Για να χρησιμοποιήσετε το κτύπημα ραντάρ, πρέπει να φωνάξετε “Κτύπημα ραντάρ”, στη συνέχεια πατήστε το κουμπί “Πυρ/ειδικά όπλα” τρεις φορές. Ο αντίπαλός σας πρέπει να σας δώσει τις συντεταγμένες ενός τετραγώνου που καταλαμβάνεται από ένα πλοίο, στη συνέχεια να πατήσει το κουμπί “Στόχος επλήγη” και να σημειώσει τις συντεταγμένες ως “επλήγησαν” με κόκκινα καρφάκια. Αυτές οι συντεταγμένες δεν πρέπει να έχουν κτυπηθεί προηγουμένως. Όταν χρησιμοποιήσετε το κτύπημα ραντάρ, πρέπει να το τοποθετήσετε στο άνω πλέγμα (καθώς το κτύπημα ραντάρ κτυπάει πάντα το στόχο, μετράει ως κόκκινο καρφάκι).

Μεγα-βόμβα: Όταν χρησιμοποιείτε τη μεγα-βόμβα, φωνάξτε “Μεγα-βόμβα”, στη συνέχεια υποδείξτε τις συντεταγμένες του τετραγώνου-στόχου. Πατήστε και κρατήστε πατημένο το κουμπί “Πυρ/ειδικά όπλα” για μερικά δευτερόλεπτα. Η μεγα-βόμβα μπορεί να κτυπήσει 5 τετράγωνα μονομιάς στο σχήμα σταυρού.
Παράδειγμα:

	1	2	3
A			
B		X	
C			

Σε αυτό το παράδειγμα, ο παίκτης επιλέγει το τετράγωνο B2 και τα A2, B1, B2, B3, C2 πλήγονται μονομιάς!
Ο αντίπαλός σας πρέπει να πει τις συντεταγμένες που έπληξαν το πλοίο και εκείνες που δεν βρήκαν το στόχο. Και οι δύο παίκτες στη συνέχεια τοποθετούν κόκκινα ή λευκά καρφάκια στις συντεταγμένες ανάλογα.



Συντήρηση και εγγύηση

Για να καθαρίσετε το παιχνίδι, χρησιμοποιήσετε μόνο ένα μαλακό πανί ελαφρά μουσκεμένο σε νερό. Μη χρησιμοποιήσετε κανένα απορρυπαντικό. Μην εκθέτετε το παιχνίδι στο φως του ήλιου ή σε οποιαδήποτε άλλη πηγή θερμότητας. Μην αφήσετε το παιχνίδι να βραχεί. Μην αποσυναρμολογήσετε ή αφήσετε να πέσει κάτω το παιχνίδι. Βγάψτε τις μπαταρίες αν το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παρακαλούμε φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο οδηγιών γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες. Αυτό το προϊόν καλύπτεται με 2ετή εγγύηση. Για οποιαδήποτε απαίτηση που προβλέπεται στην εγγύηση ή στην τεχνική υποστήριξη, παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον διανομέα, παρουσιάζοντας μια έγκυρη απόδειξη αγοράς. Η εγγύησή μας καλύπτει οποιοδήποτε ελάττωμα ως προς τα κατασκευαστικά υλικά και την τεχνική αρτιότητα, με εξαίρεση οποιαδήποτε φθορά που προκύπτει από τη μη τήρηση των οδηγιών του εγχειριδίου ή οποιαδήποτε απρόσεκτη ενέργεια απέναντι σε αυτό το προϊόν (όπως αποσυναρμολόγηση, έκθεση σε ζεστό ή υγρό μέρος, κλπ.). Συνιστάται να φυλάξετε τη συσκευασία για οποιοδήποτε περαιτέρω πληροφορίες. Στην προσπάθειά μας της συνεχούς βελτίωσης των υπηρεσιών μας, πιθανώς να κάνουμε αλλαγές στα χρώματα και τις λεπτομέρειες του προϊόντος που φαίνονται στη συσκευασία. Προειδοποίηση! Το παιχνίδι αυτό δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος πνιγμού.

Κωδικός αναφοράς: GT2500
©2010 LEXIBOOK®

www.lexibook.com



Ελληνικά

CE

Υποδείξεις για την προστασία του περιβάλλοντος

Οι παλιές ηλεκτρικές συσκευές είναι πολύτιμα υλικά και συνεπώς δεν έχουν θέση στα οικιακά απορρίμματα! Θα θέλαμε λοιπόν να σας παρακαλέσουμε να μας υποστηρίξετε συμβάλλοντας ενεργά στην προστασία των πρώτων υλών και του περιβάλλοντος παραδίδοντας τη συσκευή αυτή στις υπηρεσίες ανακύκλωσης - εφόσον υπάρχουν.



IM code : GT2500IM1050



YOUR OPINION MATTERS / VOTRE AVIS COMPTE

Help us make products better than ever! Please fill out the following form in English or in French, and return it to / Aidez-nous à rendre nos produits encore meilleurs! Merci de bien vouloir remplir ce coupon en français ou en anglais et de nous le retourner à l'adresse suivante :

LEXIBOOK S.A.
Mon avis compte
2, avenue de Scandinavie,
91953 Courtaboeuf Cedex
FRANCE

Reference of product / Référence du produit _____

Name of product / Nom du produit: _____

Date of purchase / Date de l'achat : ____/____/____

Store / Enseigne : _____

Birth Date of the user / Date de naissance de l'utilisateur de ce produit : ____/____/____

First name/Prénom : _____ Last name/Nom de famille : _____

Address/Adresse : _____

Zip code/Code Postal : _____ Country/Pays : _____ City/Ville : _____

Phone/Téléphone : _____ Email : _____

What is your overall impression of the product? / Vous trouvez le produit globalement :

Very satisfactory/Très satisfaisant

Satisfactory/Satisfaisant

Average/Moyen

Disappointing/Décevant

Very disappointing/Très décevant

Please feel free to leave your comments here / Vous pouvez à présent utiliser l'espace suivant pour nous donner vos remarques : _____

Find all our new products / Retrouvez toute notre actualité: <http://www.lexibook.com>

Conformément aux articles 34 et suivants de la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent. Vous pouvez exercer sur simple demande à notre adresse. Si vous ne souhaitez pas que ces données soient utilisées à des fins de prospection commerciale, veuillez cocher ici :



Affranchir
ici

LEXIBOOK S.A,
Mon avis compte,
2, avenue de Scandinavie,
91953 Courtabœuf Cedex
FRANCE