



(PL) INSTRUKCJE

TWÓJ CEL: Zatopienie łodzi przeciwnika

PRZYGOTUJ SIĘ DO BITWY! OTWÓRZ PLANSZĘ DO GRY. GRACZE SIADAJĄ NAPRZECIWKO SOBIE TAK, BY NIE WIDZIELI PLANSZY PRZECIWNIKA.

OGŁOSZENIE STANU WYJĄTKOWEGO:

1. Ustawie pięć okrętów wojennych na oceanie w pozycji poziomej.
2. Każdy statek musi znajdować się w granicach planszy i nie może nachodzić na krawędź planszy.
3. Po podjęciu decyzji o umiejscowieniu floty, należy ogłosić stan wojenny, wówczas statki nie będą mogły już zostać przesunięte.
4. Gra się rozpoczyna.

POCZĄTEK: Gracze są zobowiązani do ustalenia który gracz odda strzał jako pierwszy. Gracze na zmianę podają współrzędne i próbują trafić w statki przeciwnika. Ocean jest oznaczony liczbami i literami. Gracze najpierw podają liczbę, potem literę. Po podaniu współrzędnych, twój przeciwnik musi podać informację o bezpośrednim trafieniu lub chybieniu.

TRAFIENIE BEZPOŚREDNIE:

1. Twój przeciwnik nie musi ci mówić, który statek został trafiony.
2. Gracz, który zaliczy trafienie, umieszcza żółty znacznik w otworze na planszy
3. Trafiony gracz umieszcza żółty znacznik na swoim okręcie wojennym.

CHYBIENIE: Po podaniu współrzędnych, które nie trafią w łodzie przeciwnika, następuje chybienie. Po oddaniu strzału, gracz odnotowuje chybienie za pomocą białego znacznika na planszy.

ZATOPIENIE STATKU: Żeby zatopić statek należy zapelnąć wszystkie znajdujące się na nim otwory. Statki różnią się między sobą liczbą posiadanych otworów, a zatopienie następuje po zapelnieniu wszystkich dostępnych otworów za pomocą znaczników. Jeśli dwie czerwone strzałki na panelach bocznych zostaną zastosowane, istnieje możliwość natychmiastowego zatopienia statku w jednym uderzeniu.

ABY WYGRAĆ BITWĘ NA OCEANIE, MUSISZ ZATOPIĆ WSZYSTKIE 5 ŁODZI SWOJEGO PRZECIWNIKA!



(GB) INSTRUCTIONS

YOUR GOAL: To sink the opponent's boats.

GET READY FOR THE BATTLE! OPEN THE GAME BOARD. PLAYERS SIT OPPOSITE EACH OTHER SO THAT THEY CANNOT SEE THE BOARD OF THE OPPONENT.

ANNOUNCE A STATE OF EMERGENCY:

1. Place your five warships in the ocean in a horizontal position.
2. Each ship must be within the boundaries of the game board and is not allowed to overlap the edge of the board.
3. Once you have decided where you position your fleet, you must declare a state of war and the ships can not be moved anymore.
4. The game starts.

START: Players need to agree which player will fire the first shot. Players in turn call out coordinates and try to hit the ships of the opponent. The ocean is mapped out in numbers and letters. Players first mention the number, then the letter. If you have mentioned the coordinate, your opponent must call out direct hit or miss.

A DIRECT HIT:

1. Your opponent does not have to tell you which ship has been hit.
2. The player who scores the hit places a yellow marker into the hole on the map
3. The player who is hit, places a yellow marker on his warship.

A MISS: If you call out a coordinate that does not hit your opponent's boats, then a miss is called. The player who is firing then records the miss with a white peg on the ocean.

SINKING A SHIP: To sink a ship you need to fill the amount of holes on board the ship. Each ship has a different amount of holes on its deck and can be sunk when all the pegs on board are filled. If the two red arrows on the side panels come into play there is the potential to sink the ship immediately in one hit.

TO WIN THE BATTLE IN THE OCEAN, YOU NEED TO SINK ALL 5 BOATS OF YOUR OPPONENT!



(DE) ANLEITUNG

IHRE MISSION: Die tödliche Flotte des Gegners versenken.

VORBEREITUNGEN ZUR SCHLACHT! ÖFFNEN SIE DAS SPIELFELD. DIE GEGNER SITZEN EINANDER GEGENÜBER, SO DASS SIE DAS FELD DES ANDEREN NICHT SEHEN KÖNNEN.

DEN AUSNAHMEZUSTAND AUSRUFEN:

1. Setzen Sie Ihre fünf Schlachtschiffe waagrecht auf das Meer.
2. Jedes Schiff muss sich innerhalb der Grenzen des Spielfelds befinden und darf nicht über den Rand des Spielfelds hinausragen.
3. Wenn Sie sich entschieden haben, wo Ihre Schiffe positioniert sind, müssen Sie den Krieg erklären und die Schiffe dürfen nicht mehr bewegt werden.
4. Das Spiel beginnt.

SPIELBEGINN: Die Spieler einigen sich darauf, wer den ersten Schuss abgibt. Die Spieler nennen abwechselnd Koordinaten und versuchen, die Schiffe des anderen Spielers zu treffen. Das Meer ist mit Zahlen und Buchstaben eingeteilt. Die Spieler nennen die Koordinaten, zuerst die Zahl und dann den Buchstaben. Wenn Sie ein gegnerisches Schiff direkt getroffen haben, muss Ihr Gegner „Treffer“ oder „Fehlschuss“ sagen.

EIN DIREKTER TREFFER:

1. Ihr Gegner muss Ihnen nicht sagen, welches Schiff getroffen wurde.
2. Der Spieler, der den Treffer erzielt hat, setzt einen gelben Marker in das entsprechende Feld im Meer.
3. Der Spieler, der den Treffer erhalten hat, setzt einen gelben Marker auf sein Kriegsschiff.

EIN FEHLSCHUSS: Wenn Sie Koordinaten nennen, bei denen kein gegnerisches Schiff getroffen wird, wird ein Fehlschuss erklärt. Der Spieler, der gefeuert hat, vermerkt den Fehlschuss mit einem weißen Marker auf dem Meer.

EIN SCHIFF VERSENKEN: Um ein Schiff zu versenken, müssen Sie alle Positionen an Bord des Schiffes gefüllt haben. Jedes Schiff hat eine unterschiedliche Anzahl an Positionen auf seinem Deck und kann versenkt werden, wenn alle Positionen an Bord mit Markern gefüllt sind. Wenn die beiden roten Pfeile an den Seitenteilen ins Spiel kommen, ist es möglich, das Schiff direkt mit einem Treffer zu versenken.

UM DIE SCHLACHT IN DER TIEFE ZU GEWINNEN, MÜSSEN SIE ALLE GEGNERISCHEN SCHIFFE VERSENKEN!

(FR) INSTRUCTIONS

TA MISSION: Faire couler la flotte mortelle de l'ennemi

PRÉPARE-TOI AU COMBAT! OUVRE LE PLATEAU DE JEU. LES ADVERSAIRES S'ASSOIENT L'UN EN FACE DE L'AUTRE, DE SORTE QU'ILS NE PEUVENT PAS VOIR LE PLATEAU DE L'AUTRE.

ANNONCER L'ÉTAT D'URGENCE:

1. Place tes cinq navires de guerre au-dessus de l'océan en position horizontale.
2. Chaque navire doit se trouver à l'intérieur des limites du plateau de jeu sans chevaucher le bord du plateau.
3. Une fois que tu as choisi l'emplacement de ta flotte, tu dois déclarer la guerre et les navires ne peuvent être déplacés.
4. Le jeu commence.

DÉBUT: Les joueurs se mettent d'accord sur le joueur qui tirera le premier coup. A tour de rôle, les joueurs disent à voix haute les coordonnées et essaient de tirer sur les navires des autres joueurs. L'océan est cartographié en chiffres et en lettres. Les joueurs disent d'abord les coordonnées puis les lettres. Si tu réussis un tir direct sur un navire ennemi, ton adversaire doit dire coup direct ou coup manqué.

UN COUP DIRECT:

1. Ton adversaire n'est pas obligé de te dire quel navire a été touché.
2. Le joueur qui marque le coup place un marqueur jaune dans le trou sur la carte de l'océan.
3. Le joueur qui a été touché directement place un marqueur jaune sur son navire de guerre.

UN COUP MANQUÉ: Si tu dis une coordonnée qui ne touche pas la flotte de ton adversaire, celui-ci annoncera un coup manqué. Le joueur qui tire enregistre ensuite le coup manqué avec un piquet blanc au fond de l'océan.

NAUFRAGE D'UN NAVIRE: Pour faire couler un navire, tu dois remplir le nombre de trous à bord du navire. Chaque navire possède un nombre différent de trous sur son pont et peut couler quand tous les trous à bord seront remplis. Si les deux flèches rouges sur les panneaux latéraux entrent en jeu, il est possible de faire couler le navire immédiatement en un seul coup.

POUR GAGNER LA BATAILLE DES PROFONDEURS, TU DOIS FAIRE COULER TOUTE LA FLOTTE DE TON ADVERSAIRE !

(NL) INSTRUCTIES

JE MISSIE: De dodelijke vloot van je tegenstander tot zinken brengen.

MAAK JE KLAAR VOOR HET DUELI OPEN HET SPEELBORD. DE TEGENSTANDERS ZITTEN TEGENOVER ELKAAR ZODAT ZE ELKAARS BORD NIET KUNNEN ZIEN.

KONDIG DE NOODTOESTAND AF:

1. Plaats je 5 oorlogsschepen boven op de oceaan in een horizontale positie.
2. Elk schip moet zich binnen de grenzen van het speelbord bevinden en mag niet over de rand van het bord heenkomen.
3. Als je hebt besloten waar je vloot is gepositioneerd, moet je elkaar de oorlog verklaren en kunnen de schepen niet meer worden verplaatst.
4. Het spel begint.

START: De spelers spreken af welke speler het eerste schot afvuurt. De spelers roepen om de beurt de coördinaten af en proberen elkaars schepen te treffen. De oceaan is verdeeld in nummers en letters. De spelers roepen de coördinaten af met eerst het nummer en vervolgens de letters. Als je een schip van de vijand direct treft, moet je tegenstander roepen directe treffer of misser.

EEN DIRECTE TREFFER:

1. Je tegenstander hoeft je niet te vertellen welk schip is getroffen.
2. De speler die de treffer scoort, plaatst een gele markering in het gat op de oceaankaart.
3. De speler die de directe treffer heeft gemaakt, plaatst een gele markering op zijn oorlogsschip.

EEN MISSER: Als je een coördinaat kunt noemen dat de vloot van je tegenstander niet treft, wordt een misser uitgeroepen. De speler die vuurt, markeert de misser met een witte pin op de oceaanbodem.

EEN SCHIP LATEN ZINKEN: Om een schip te laten zinken moet je het aantal gaten aan boord van het schip opvullen. Elk schip heeft een ander aantal gaten op zijn dek en kan tot zinken worden gebracht wanneer alle pinnen in het schip zijn gestoken. Als de twee rode pijlen aan de zijpanelen in het spel komen, kan het schip onmiddellijk met 1 treffer tot zinken worden gebracht.

OM HET DUEL IN DE DIEPTE TE WINNEN MOET JE DE HELE VLOOT VAN JE TEGENSTANDER TOT ZINKEN BRENGEN!

(ES) INSTRUCCIONES

TU MISIÓN: Hundir la temible flota enemiga.

¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA! ABRE EL TABLERO DEL JUEGO. LOS JUGADORES SE SIENTAN UNO ENFRENTA DEL OTRO PARA NO VER EL TABLERO DEL Oponente.

DECLARAR EL ESTADO DE EMERGENCIA:

1. Coloca tus cinco buques de guerra en el océano, en la parte superior, en posición horizontal.
2. Todos los barcos deben estar dentro de los límites del tablero, sin sobrepasar los bordes.
3. Cuando consideres que tu flota ya está colocada, debes declarar el estado de guerra y los barcos no podrán moverse.
4. Comienza el juego.

INICIO: Los jugadores acuerdan quién disparará primero. Por turnos, los jugadores irán diciendo coordenadas para intentar dar a los barcos del oponente. El océano está dividido en números y letras. Los jugadores deberán decir primero el número y después la letra de la coordenada. Si golpeas directamente un barco enemigo, tu oponente debe decir «tocado» o «agua».

TOCADO:

1. Tu oponente no tiene que decir qué barco has golpeado.
2. El jugador que ha acertado el golpe colocará un marcador amarillo en el agujero correspondiente del mapa del océano.
3. El jugador que ha recibido el impacto colocará un marcador amarillo en su buque de guerra.

AGUA: Si en la coordenada que has indicado no hay ningún barco de tu oponente, este dirá «agua». En este caso, el jugador que ha disparado marcará el fallo con una clavija blanca en el panel del océano.

HUNDIR UN BARCO: Para hundir un barco, es necesario llenar todos los agujeros que el barco ocupa en el tablero. Cada barco tiene un número distinto de agujeros en su cubierta y se hunde cuando se hayan introducido clavijas en todos ellos. Si las dos flechas rojas de los lados entran en juego, existe la posibilidad de hundir el barco de un solo golpe.

PARA GANAR LA BATALLA, TENDRÁS QUE HUNDIR POR COMPLETO LA FLOTA DE TU Oponente.