



| | | | |
|-------------|----------|---------|----------|
| | 2 | | 1 |
| D: | gelb | grün | |
| GB: | yellow | green | |
| F: | jaune | vert | |
| I: | giallo | verde | |
| NL: | geel | groen | |
| E: | amarillo | verde | |
| P: | amarelo | verde | |
| PL: | żółty | zielony | |
| RUS: | желтый | зеленый | |
| UA: | жовтий | зелений | |

D: Ziel des Spieles ist es, alle Schiffe des Gegenspielers zu versenken

Jeder Spieler steckt nach dem Aufbau der Trennwand seine Schiffe (für den anderen Spieler nicht sichtbar) auf beliebige Felder seines Spielplanes. Die Schiffe dürfen sich nicht direkt berühren. Wer am Zug ist, nennt dem Gegenspieler eine Koordinate, z. B. „C3“. Der Gegenspieler prüft, ob eines seiner Schiffe getroffen wurde, und drückt den roten Knopf für Treffer oder den weißen Knopf für Wasser, entsprechend ertönt ein Explosionsgeräusch oder ein Wassergeräusch.

Hierbei blinken die Lämpchen nacheinander auf. Geht der Schuss ins Wasser, erlöschen die Lichter. Handelt es sich um einen Treffer, blinken die Lichter im Wechsel auf.

Der Spieler, der den Schuss abgegeben hat, markiert das entsprechende Feld, z. B. „C3“ auf seinem Plan in der Trennwand mit einem roten Stecker für einen „Treffer“ und mit einem weißen Stecker für „Wasser“. Der Gegenspieler markiert erhaltene Treffer auf seinem Schiff mit einem roten Stecker. Solange man trifft, darf man weiterschließen.

Mehrschuss - Modus

Während des Spieles darf jeder Sonderschuss (1 + 2) nur 1x benutzt werden.

- 1 Drücke diesen Knopf, um den 4er Quadrat Schuss auszulösen. Ein Licht leuchtet auf, damit der Gegner weiß, dass dieser bereits verwendet wurde. Nenne deinem Gegner die 4 Koordinaten an beliebiger Stelle.
- 2 Drücke diesen Knopf, um den 4er Schuss waagrecht oder senkrecht auszulösen. Ein Licht leuchtet auf, damit der Gegner weiß, dass dieser bereits verwendet wurde. Nenne deinem Gegner die 4 Koordinaten an beliebiger Stelle.

GB: The aim of the game is to sink all of your opponent's ships

After building the divider, each player places their ships (not visible to the other player) on any of their board's squares. The ships must not touch each other directly. The player whose turn it is gives their opponent a coordinate, such as "C3". The opponent checks to see if one of their ships has been hit and presses the red button for a "hit" or the white button for "water". Explosion or water sounds ring out accordingly.

At this, one after another the little lights flash. The lights go out if a shot goes into the water. If the shot is a hit, the lights keep flashing alternately.

The player who fired the shot marks the corresponding square, for instance "C3", on their board in the divider, with a red plug for a "hit" and a white plug for "water". Their opponent marks hits received to their ship with a red plug. You may continue to shoot as long as you keep hitting.

Multi-shot mode

Each special shot (1 + 2) may only be used once during the game.

- 1 Press this button to trigger the 4 square shot. A light comes on so your opponent knows it has already been used. Mention the four coordinates to your opponent at any point.

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | |
| 1 | | | | | | | | | | | | 1 |
| 2 | | | | | | | | | | | | 2 |
| 3 | | | | | | | | | | | | 3 |
| 4 | | | | | | | | | | | | 4 |
| 5 | | | | | | | | | | | | 5 |
| 6 | | | | | | | | | | | | 6 |
| 7 | | | | | | | | | | | | 7 |
| 8 | | | | | | | | | | | | 8 |
| 9 | | | | | | | | | | | | 9 |
| 10 | | | | | | | | | | | | 10 |
| 11 | | | | | | | | | | | | 11 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | |

- 2 Press this button to trigger the 4 shot, horizontally or vertically. A light comes on so your opponent knows it has already been used. Mention the four coordinates to your opponent at any point.

F: Le but du jeu est de couler tous les navires de l'adversaire

Après avoir monté la grille verticale, chaque joueur dispose ses navires (invisibles pour l'autre joueur) sur les cases de son choix de la grille de jeu. Les navires ne doivent pas se toucher. Le joueur dont c'est le tour nomme des coordonnées à son adversaire, par exemple „C3“. L'adversaire vérifie si un de ses navires est touché et appuie sur le bouton rouge pour touché ou sur le bouton blanc pour dans l'eau. Un bruit d'explosion ou d'eau se fait entendre selon le cas.

Les petites lumières clignotent l'une après l'autre. Si le tir tombe dans l'eau, les lumières s'éteignent. Si un bateau a été touché, les lumières clignotent en alternance.

Le joueur attaquant marque la case correspondante de sa grille verticale, par exemple „C3“ avec un pion rouge pour un „touché“ et avec un pion blanc pour un „dans l'eau“. L'adversaire signale les coups reçus sur son navire par un pion rouge. Le joueur attaquant peut tirer aussi longtemps qu'il touche un navire ennemi.

Mode tir multiple

Durant la partie, chacun des tirs spéciaux (1 + 2) ne peut être utilisé qu'une seule fois.

- 1 Appuie sur ce bouton pour déclencher le tir quadruple en carré. Un voyant s'allume signalant à l'adversaire que ce coup déjà été utilisé. Annonce à ton adversaire les 4 coordonnées à un emplacement quelconque.
- 2 Appuie sur ce bouton pour déclencher le tir quadruple à l'horizontale ou à la verticale. Un voyant s'allume signalant à l'adversaire que ce coup déjà été utilisé. Annonce à ton adversaire les 4 coordonnées à un emplacement quelconque.

I: Scopo del gioco è affondare tutte le navi dell'avversario

Dopo aver montato la griglia divisoria ogni giocatore dispone le proprie navi (non visibili per l'altro giocatore) su caselle a piacere del proprio campo di gioco. Le navi devono essere collocate in modo da non toccarsi tra di loro. Il giocatore di turno nomina delle coordinate all'avversario, per es. „C3“. L'avversario controlla se una delle sue navi è stata colpita e preme il tasto rosso per colpito o il tasto bianco per mancato e, a seconda del caso, si potrà udire il rumore di un'esplosione o dell'acqua.

Qui le spie luminose lampeggiano in successione. Se il colpo cade in acqua le luci si spengono. Se viene colpita una nave, le spie luminose lampeggiano alternandosi.

Il giocatore attaccante segna la casella corrispondente, per es. „C3“, sul suo piano posto sulla griglia divisoria con un contrassegno rosso per „colpito“ o con uno bianco per „mancato“. L'avversario segna le caselle centrate della sua nave con un contrassegno rosso. Il giocatore attaccante può tirare fintanto che colpisce una nave avversaria.

Modalità colpo multiplo

Durante il gioco ogni colpo speciale (1 + 2) può essere utilizzato solo 1 volta.

- 1 Premi questo tasto per far partire il colpo quadruplo. Una luce segnalerà all'avversario che questo colpo è stato già utilizzato. Comunica all'avversario le coordinate da te prescelte.
- 2 Premi questo tasto per far partire il colpo quadruplo, in orizzontale o in verticale. Una luce segnalerà all'avversario che questo colpo è stato già utilizzato. Comunica all'avversario le coordinate da te prescelte.

NL: Het doel van het spel is om alle schepen van de tegenstander tot zinken te brengen

Na het opzetten van de scheidswand plaatst elke speler zijn schepen (niet zichtbaar voor de andere speler) op willekeurige velden van zijn speelbord. De schepen mogen niet rechtstreeks tegen elkaar liggen. Wie aan zet is, noemt de tegenstander een coördinaat, bijvoorbeeld „C3“. De tegenstander controleert of een van zijn schepen is geraakt en drukt op de rode knop voor een treffer of de witte knop voor water, in overeenstemming daarmee klinkt het geluid van een explosie of van water.

De lampjes knipperen na elkaar. Als het schot het water in gaat, dan gaan de lampjes uit. Is het een treffer, dan blijven de lampjes afwisselend knipperen.

De speler die het schot heeft afgevuurd markeert het desbetreffende veld, bijvoorbeeld „C3”, op zijn bord op de scheidingwand met een rode plug voor een „treffer” en een witte plug voor „water”. De tegenstander markeert treffers op zijn schip met een rode plug. Zolang je raakt, kun je doorgaan met schieten.

Meerschoten-modus

Tijdens het spel mag elk afzonderlijk schot (1 + 2) slechts één keer worden gebruikt.

- 1 Druk op deze knop om het 4e vierkant-schot te activeren. Er gaat een lampje branden, om de tegenpartij te laten weten dat het al is gebruikt. Noem je tegenstander de 4 coördinaten op een willekeurige plaats.
- 2 Druk op deze knop om het 4e schot, horizontaal of verticaal, te activeren. Er gaat een licht branden, om de tegenpartij te laten weten dat het al is gebruikt. Noem je tegenstander de 4 coördinaten op een willekeurige plaats.

E: El objetivo del juego es hundir todos los barcos del oponente

Cada jugador coloca sus barcos después de colocar la pared divisoria (no visibles para el otro jugador) en cualquier cuadro de su tablero de juego. Los barcos no deben tocarse entre sí directamente. Dependiendo de quién tenga el turno, le dice al oponente una coordenada, por ejemplo „C3”. El oponente comprueba si uno de sus barcos ha sido alcanzado y pulsa el botón rojo para indicar impacto o el botón blanco para indicar agua, según lo cual sonará una explosión o ruido de agua.

Las luces parpadean una tras otra. Si el disparo toca agua, las luces se apagan. Si se trata de un impacto, las luces parpadean alternadamente.

El jugador que hizo el lanzamiento marca el campo correspondiente, por ejemplo „C3”, en su plano de la pared divisoria con una clavija roja para „tocado” y una clavija blanca para „agua”. El oponente marca los impactos recibidos en su barco con una clavija roja. Mientras hagas impacto, puedes seguir disparando.

Modo disparo múltiple

Durante el juego, cada disparo especial (1 + 2) solo se puede usar 1 vez.

- 1 Presiona este botón para el lanzamiento cuadrado cuádruple. Se encenderá una luz para que el oponente sepa que ya ha sido utilizado. Dile a tu oponente las 4 coordenadas en cualquier lugar.
- 2 Presiona este botón para activar el disparo cuádruple en horizontal o vertical. Se encenderá una luz para que el oponente sepa que ya ha sido utilizado. Dile a tu oponente las 4 coordenadas en cualquier lugar.

P: O objetivo do jogo consiste em afundar todos os barcos do adversário

Após a montagem da parede divisória, cada jogador posiciona os seus barcos, sem que o adversário os veja, dentro da área de jogo do tabuleiro de jogo. Os barcos não se podem tocar. O jogador que faz a jogada indica ao adversário uma coordenada, por ex. „C3”. O adversário verifica se um dos seus barcos foi atingido e carrega no botão vermelho para fogo ou no botão branco para água, que dará origem ao som de explosão ou ao som de água, respetivamente.

As lâmpadas piscam em sequência. Cada disparo dentro de água apaga as luzes. Se marcar um golo, as luzes piscam em alternância.

O jogador que disparou marca o respetivo campo, por ex. „C3”, no seu mapa na parede divisória, usando um marcador vermelho em caso de „fogo” ou um marcador branco em caso de „água”. O adversário assinala os tiros sofridos no seu barco com um marcador vermelho. O jogador que acertar continua a atirar.

Modo tiro múltiplo

Durante o jogo, o tiro especial (1 + 2) só pode ser utilizado uma vez.

- 1 Pressiona este botão para disparar o tiro do 4º quadrado. Acende-se uma luz que informa o adversário de que este já foi utilizado. Indica ao adversário 4 coordenadas de qualquer ponto.
- 2 Pressiona este botão para disparar o 4º tiro, na horizontal ou na vertical. Acende-se uma luz que informa o adversário de que este já foi utilizado. Indica ao adversário 4 coordenadas de qualquer ponto.

PL: Celem gry jest zatopienie wszystkich statków rywala

Każdy gracz po zbudowaniu ścianki działowej umieszcza swoje statki (niewidoczne dla drugiego gracza) w dowolnym polu swojego planu gry. Statki nie mogą się bezpośrednio stykać. Ten gracz, który ma ruch w danym momencie, podaje współrzędne rywalowi, np. „C3”. Rywal sprawdza, czy któryś z jego statków został trafiony i naciska czerwony guzik oznaczający trafienie lub biały guzik oznaczający wodę, słychać odpowiednio odgłos eksplozji lub wody.

Lampki zapalają się kolejno. Gdy pocisk ląduje w wodzie, lampki gasną. W przypadku trafienia lampki migają na zmianę.

Gracz, który oddał strzał, zaznacza odpowiednie pole, np. „C3”, na swoim planie umieszczonym na ściance działowej za pomocą czerwonej wtyczki w przypadku „trafienia” lub białej w przypadku „wody”. Rywal zaznacza otrzymane trafienie na swoim statku czerwoną wtyczką. Dopóki gracz trafia, może dalej strzelać.

Simba Toys GmbH & Co. KG - Werkstr. 1 - 90765 Fürth - Germany

www.noris-spiele.de

Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел. +359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / Istanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic AS, Pindseveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение “Триколор”, строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almeker, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avendia Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिम्बा टॉयज़ इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार प्लाजा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पू), मुंबई – 400 059, भारत • Fabriquè en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabricato in Cina 66660719

Tryb wielostrzałowy

Podczas gry każdy strzał specjalny (1 + 2) może być użyty tylko raz.

- 1 Naciśnij ten guzik aby wywołać jednoczesny strzał na 4 kwadraty. Zapala się światło, a rywal wie, że tryb ten zostanie użyty. Podaj rywalowi 4 współrzędne dowolnych pól.
- 2 Naciśnij ten guzik, aby wywołać poczwórny strzał poziomo lub pionowo. Zapala się światło, a rywal wie, że tryb ten zostanie użyty. Podaj rywalowi 4 współrzędne dowolnych pól.

RUS: Цель игры – потопить все корабли соперника

После того, как установлена перегородка, каждый игрок выстраивает свои корабли (так, чтобы этого не видел другой игрок) на любых клетках своего игрового плана. Корабли не должны касаться друг друга. Игрок, который ходит, вслух называет координаты, например „C3”. Соперник проверяет, попал ли выстрел в один из его кораблей и нажимает красную кнопку в случае попадания или белую кнопку в случае мимо, при этом раздается, соответственно звук взрыва или плеск воды.

При этом лампочки мигают одна за другой. Если выстрел пришелся мимо, лампочки гаснут. При попадании лампочки горят постоянно.

Игрок, который произвел выстрел, отмечает соответствующую клетку, например „C3” на своем игровом плане на перегородке красной фишкой для „Попал” или белой фишкой для „Мимо”. Соперник отмечает полученные пробоины на своем корабле красной фишкой Игрок продолжает стрелять, пока он попадает в цель.

Режим залпа

Во время игры каждый игрок имеет право использовать специальный залп (1 + 2), но только один раз.

- 1 Нажми эту кнопку, чтобы произвести залп четырьмя снарядами по квадрату. Загорается световой сигнал, чтобы соперник знал, что этот залп уже использован. Назови своему сопернику 4 координаты в любом месте.
- 2 Нажми эту кнопку, чтобы произвести залп четырьмя снарядами по горизонтали или по вертикали. Загорается световой сигнал, чтобы соперник знал, что этот залп уже использован. Назови своему сопернику 4 координаты в любом месте.

UA: Мета гри – потопити усі кораблі суперника

Після того, як встановлено перегородку, кожен з гравців розташовує свої кораблі (так, щоб цього не бачив інший гравець) на будь-яких клітинах свого ігрового плану. Кораблі не повинні торкатися один одного. Гравець, який ходить, вголос називає координати, наприклад, „C3”. Суперник перевіряє, чи влучив постріл у один з його кораблів, та натискає червону кнопку у випадку влучив або білу кнопку у випадку мимо, при цьому лунає, відповідно, звук вибуху або плескіт води.

При цьому лампочки миготять одна за одною. Якщо постріл прийшовся мимо, лампочки гаснуть. У разі влучання лампочки горять постійно.

Гравець, який стріляв, позначає відповідну клітинку, наприклад, „C3” на своєму ігровому плані на перегородці червоною фішкою для „Влучив” або білою фішкою для „Мимо”. Суперник позначає отримані пробоїни на своєму кораблі червоною фішкою. Гравець продовжує стріляти, доки він влучає у ціль.

Режим залпу

Під час гри кожен гравець має право використати спеціальний залп (1 + 2), проте тільки один раз.

- 1 Натисни цю кнопку, щоб виконати постріл чотирма снарядами по квадрату. Загоряється світловий сигнал, щоб суперник знав, що цей залп уже використано. Назви своєму суперникові 4 координати у будь-якому місці.
- 2 Натисни цю кнопку, щоб виконати постріл чотирма снарядами по горизонталі або по вертикалі. Загоряється світловий сигнал, щоб суперник знав, що цей залп уже використано. Назви своєму суперникові 4 координати у будь-якому місці.