

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



SCHIFFE VERSENKEN

4336



Battle Royale • Bataille nautique • Zeegevecht
Hundir la flota • Battaglia navale

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Schiffe versenken

Eine spannende Variante des Klassikers für zwei Spieler von 6 - 99 Jahren.

Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Spielinhalt

- 2 Spielpläne (im Koffer eingedruckt)
- 72 Magnetplättchen
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer zuerst alle Schiffe des anderen Spielers entdeckt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Stellt den geöffneten Koffer so zwischen euch, dass ein Spieler den Spielplan mit dem blauen Rand, der andere den Spielplan mit dem grünen Rand vor sich hat. Nehmt euch die 36 farblich zum Spielplan passenden Magnetplättchen.

Die Vorderseiten der 36 Magnetplättchen zeigen:

11 Schiffe



25 Bojen

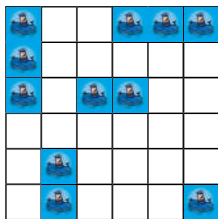


Jetzt verteilt jeder Spieler die 36 Plättchen verdeckt und ohne es den anderen sehen zu lassen auf die 36 Felder seines Spielplans. Verteilt zuerst die Schiffsplättchen.

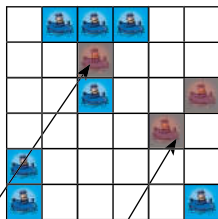
Dabei gelten folgende Regeln:

- Auf jedes Feld dürfte ihr nur ein Plättchen legen.
- Ordnet die Schiffsplättchen senkrecht oder waagrecht nebeneinander an (nicht diagonal). Dabei müssen am Ende ... zwei Gruppen mit je drei Schiffsplättchen, ... zwei Gruppen mit je zwei Schiffsplättchen und ... ein einzelnes Schiffsplättchen verdeckt auf eurem Spielplan liegen.
- Zwischen den einzelnen Gruppen muss mindestens ein Bojenplättchen liegen.

Richtig!



Falsch!



Zwischen den Gruppen muss mindestens eine Boje sein!

Gruppen dürfen nicht diagonal gesetzt werden!

Spielablauf

Ihr spielt abwechselnd. Wer zuletzt an Bord eines Schiffes war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngere Spieler. Du versuchst die Schiffe deines Mitspielers zu finden. Dazu drehst du ein beliebiges Plättchen auf dem Spielplan deines Mitspielers um.

Was ist auf dem Plättchen zu sehen?

- **Eine Boje**
Schade, du hast kein Schiff gefunden. Dein Spielzug ist beendet und dein Mitspieler an der Reihe.
- **Ein Schiff**
Supertreffer! Du darfst sofort ein weiteres Plättchen umdrehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 11 Schiffsplättchen gefunden hat und damit gewinnt.

Habermaaß game nr. 4336

Battle Royale

An exciting variation of the classic game for two players ages 6-99.

Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: 10 - 15 minutes



EGUSCH

Contents

- 2 game boards (printed on suitcase interior)
- 72 magnetic tiles
- 1 Set of game instructions

Aim of the Game

The player who discovers all the opponent's ships first wins the game.

Preparation of the Game

Open the suitcase and place it between players. One player should face the game board with the blue edge, the other player the game board with the green edge. Now take the 36 magnetic tiles that correspond with the color of your game board.

The faces of the 36 tiles show:

11 ships



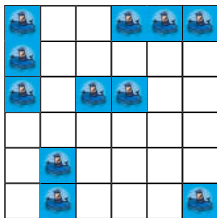
25 buoys



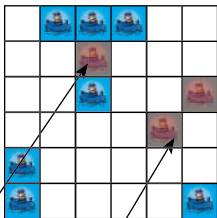
Each player distributes the 36 tiles face-down on the 36 squares of his game board without the opponent seeing. Start with the ship tiles. The following rules apply:

- Only one tile is allowed on each square.
- Arrange the ship tiles in horizontal and vertical rows (not diagonally). In the end you should have face-down on your game board:
 - ... two groups of three ship tiles,
 - ... two groups of two ship tiles
 - ... one single ship tile.
- The groups should be separated by at least one buoy tile.

Right!



Wrong!



There must be at least one buoy tile between the groups

Groups may not be arranged diagonally



How to play

Take turns to play. Whoever has been on a ship most recently starts the game. If you cannot agree, the younger player starts. Try to discover the ships of your opponent by uncovering any tile on his game board.

What does the tile show?

- **A buoy**

Pity, no ship this time. Your turn is over and it's the turn of your opponent

- **A ship**

Perfect hit! Turn round another tile.

End of the game

The game ends as soon as a player has uncovered the 11 ship tiles thus winning the game.

Jeu Habermaaß n° 4336

Bataille navique

Une variante passionnante du jeu classique,
pour deux joueurs de 6 à 99 ans.

Illustration: Thies Schwarz
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

- 2 plateaux de jeu (imprimés dans la mallette)
- 72 plaquettes magnétiques
- 1 règle du jeu



FRANÇAIS

But du jeu

Celui qui trouvera en premier tous les bateaux de l'autre joueur gagne la partie.

Préparatifs

Placez la mallette ouverte entre vous deux de manière à ce qu'un joueur ait le plateau de jeu au bord bleu devant lui et l'autre joueur le plateau de jeu au bord vert. Prenez les 36 plaquettes magnétiques de la couleur correspondant au plateau de jeu.

Les faces des 36 plaquettes magnétiques montrent:

11 bateaux



25 bouées

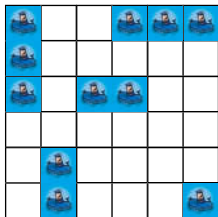


Chaque joueur répartit ses 36 plaquettes, faces cachées, sur les cases de son plateau de jeu, sans que l'autre joueur les voie. D'abord répartir les plaquettes avec les bateaux en suivant les règles ci-dessous :

FRANÇAIS

- Sur chaque case, vous ne posez qu'une seule plaquette.
- Posez les plaquettes de bateaux verticalement ou horizontalement les unes à côté des autres (pas en diagonale) de manière à obtenir...
 - ... deux groupes de chacun trois plaquettes de bateaux,
 - ... deux groupes de chacun deux plaquettes de bateaux et
 - ... une seule plaquette de bateau sur votre plateau de jeu, les faces des plaquettes étant cachées.
- Entre chacun des groupes, il doit y avoir au moins une plaquette-bouée.

Correct !



Incorrect!



Entre les groupes, il doit y avoir au moins une bouée

Les plaquettes formant les groupes ne doivent pas être posées en diagonale

Déroulement de la partie

Jouez chacun à tour de rôle. Celui qui était sur un bateau en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Tu essayes de trouver les bateaux de ton adversaire. Pour cela, tu retournes n'importe quelle plaquette sur le plateau de ton adversaire.

Qu'y -a-t-il sur la plaquette ?

- **Une bouée**

Domage, tu n'as pas trouvé de bateau. Ton tour est fini et c'est à ton adversaire de jouer.

- **Un bateau**

Touché! Tu retournes tout de suite une autre plaquette.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a trouvé les 11 plaquettes de bateaux de son adversaire : il est le gagnant.



Habermaaß-spel Nr. 4336

Zeegevecht



Een spannende variant op een klassieker voor twee spelers van 6 - 99 jaar.

Illustration: Thies Schwarz
Speelduur: 10 - 15 minuten



Spelinhoud

- 2 speelborden (in de koffer afgedrukt)
- 72 magnetische kaartjes
- 1 spelregels

Doel van het spel

Wie als eerste alle schepen van de andere speler ontdekt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Zet de geopende koffer tussen jullie in zodat de ene speler het speelbord met de groene rand en de andere het speelbord met de blauwe rand voor zich heeft. Iedere speler pakt de 36 magnetische kaartjes in dezelfde kleur als zijn/haar speelbord.



Op de voorzijde van de 36 magnetische kaartjes staan:

11 schepen



25 boeien



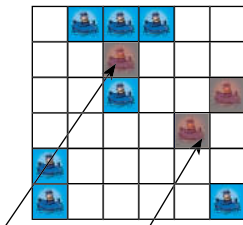
Nu verdeelt iedere speler de 36 kaartjes verdekt over de 36 velden van zijn/haar speelbord zonder dat de andere speler het kan zien. Verdeel als eerste de scheepskaartjes. Hierbij gelden de volgende regels:

- Op elk veld mag maar één kaartje tegelijk liggen.
- Leg de scheepskaartjes horizontaal of verticaal naast elkaar (niet diagonaal). Uiteindelijk moeten er...
 - ... twee groepen met ieder drie scheepskaartjes,
 - ... twee groepen met ieder twee scheepskaartjes en
 - ... een enkel scheepskaartjes verdekt op je speelbord liggen.
- Tussen de afzonderlijke groepen moet ten minste één boeien kaartje liggen.

Goed !



Fout!



Tussen de groepen moet ten minste één boei liggen!!

Groepen mogen niet diagonaal worden opgesteld!

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. Wie als laatste aan boord van een schip is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Je probeert de schepen van je medespeler te vinden. Hiertoe draai je een kaartje naar keuze op het speelbord van je medespeler om.

Wat is er op het kaartje te zien?

- **Een boe**

Helaas, je hebt geen schip gevonden. Je beurt is voorbij en je medespeler is aan de beurt.

- **Een schip**

Superschat! Je mag direct nog een kaartje omdraaien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de speler alle 11 scheepsplaatjes heeft gevonden en zo het spel wint.



Juego Habermaaß núm. 4336

Hundir la flota



Una emocionante variante de este juego clásico para dos jugadores de 6 a 99 años.

Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: 10 - 15 minutos



Contenido del juego

- 2 tableros de juego (imprimidos en el maletín)
- 72 fichas imantadas
- 1 instrucciones del juego

El juego

Gana la partida el primero que descubra todos los barcos del otro jugador.

Preparativos

Colocad el maletín abierto entre vosotros de manera que un jugador tenga enfrente el tablero con el margen azul y el otro con el margen verde. Reunid las 36 fichas imantadas que se correspondan con el color de vuestro tablero.



El dorso de las 36 fichas imantadas muestran:

11 barcos



25 boyas



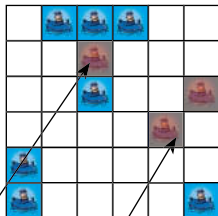
Cada jugador distribuye sus 36 fichas en las 36 casillas del tablero sin que el otro jugador le vea. Comenzará colocando las fichas de los barcos. Al realizar esta operación debe tener en cuenta las siguientes reglas:

- En cada casilla sólo puede ir una ficha.
- Hay que disponer las fichas de los barcos en horizontal o en vertical, nunca en diagonal. Al final tiene que haber en vuestro tablero de juego
 - ... dos grupos de tres barcos,
 - ... dos grupos de dos barcos y
 - ... un barco solitario.
- Entre cada uno de los grupos tiene que haber por lo menos una boya de separación

¡Bien !



¡Mal!



¡Entre los grupos tiene que haber por lo menos una boya de separación!

¡No está permitido colocar los grupos en diagonal!

Cómo se juega

Jugáis por turnos. Da comienzo a la partida el jugador que haya estado recientemente a bordo de un barco. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador de menor edad intentando descubrir los barcos de su contrincante. Para ello tienes que dar la vuelta a una ficha cualquiera del tablero de tu compañero de juego.

¿Qué figura puede verse en la ficha?

- **Una boya**

Lástima. No has acertado ningún barco. Acaba tu tirada y es el turno de tu compañero de juego.

- **Un barco**

¡Bravo! Puedes dar la vuelta a otra ficha.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador descubre los 11 barcos de su rival convirtiéndose así en el ganador.



Gioco Habermaaß nr.4336

Battaglia navale

Un'emozionante variante del gioco classico per due giocatori da 6 a 99 anni.

Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: 10 - 15 minuti



Contenuto del gioco

- 2 tabelloni di gioco (stampati nella valigetta)
- 72 fiche magnetiche
- 1 Istruzioni per giocare

Scopo del gioco

Vince chi per primo scopre tutte le navi dell'avversario.

Preparativi del gioco

Collocate in mezzo a voi la valigetta aperta in modo che un giocatore abbia davanti a sé il tabellone con il bordo blu e l'altro quello con il bordo rosso. Prendete le 36 fiche magnetiche corrispondenti al colore del vostro tabellone di gioco.

I lati anteriori delle 36 fiche magnetiche mostrano:

11 navi



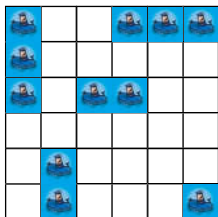
25 boe



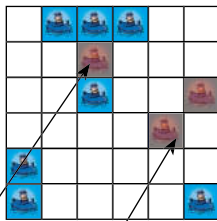
Ogni giocatore riparte le 36 fiche, coperte e senza farle vedere all'altro, sulle 36 caselle del proprio tabellone. Si ripartono prima le navi. Queste sono le regole da seguire:

- Su ogni casella può esserci solo una fiche
- Si dispongono le fiche con le navi in verticale o in orizzontale una accanto all'altra (non in diagonale). Alla fine sul vostro tabellone coperti risulteranno...
 - ... due gruppi, ognuno di tre navi
 - ... due gruppi, ognuno di due navi e
 - ... un'unica nave
- Tra i singoli gruppi ci dovrà essere almeno una boa.

Corretto!



Sbagliato!



Tra i gruppi ci dovrà essere almeno una boa!

I gruppi non devono essere in diagonale!

Svolgimento del gioco

Giocate alternandovi. Inizia chi per ultimo è stato a bordo di una nave. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo che cercherà di trovare le navi avversarie scoprendo una fiche magnetica qualsiasi sul tabellone del compagno di gioco.

Cosa c'è sulla fiche?

- **Una boa**

Peccato! Non hai trovato una nave. Il turno passa al compagno di gioco.

- **Una nave**

Eccellente mira! Puoi scoprire un'altra fiche.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che per primo scopre le 11 fiche con la nave.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind


Infant Toys


Jouets pour enfants


Baby & kleuter


Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo


 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

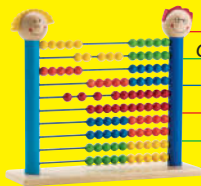
 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños** comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini** scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfants

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 · 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de