



FLOTTENMANÖVER

ALTER
7+



**SPASS
ÜBERALL!**

**ZUSAMMENBAU
DURCH ERWACHSENE
ERFORDERLICH**

Deine Mission

Versenke als erster Spieler die gesamte Flotte deines Gegners.

Inhalt

2 Spielfelder · 10 Schiffe · rote und weiße Wertungsstifte

Vor dem ersten Spiel

Löse das Spielzubehör vorsichtig aus den Plastikrahmen. Scharfe Kanten kannst du ggf. mit Sandpapier glätten. Die leeren Rahmen können danach entsorgt werden.

In See stechen!

1. Schiebe die Spielfelder auseinander. Dann nimmt sich jeder Spieler ein Spielfeld.
2. Beide Spieler sitzen sich mit den aufgeklappten Spielfeldern gegenüber. Der Deckel mit dem Zielraster dient als Sichtschutz, damit dein Gegner dein Meeresraster nicht sehen kann. Die Spielfelder bleiben das ganze Spiel über geöffnet.
3. Jeder Spieler nimmt sich eine Flotte mit 5 Schiffen:



Flugzeugträger
(5 Löcher)



Schlachtschiff (4
Löcher)



Kreuzer (3 Löcher)

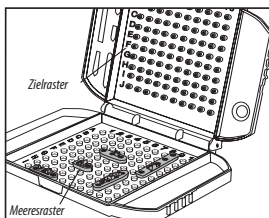


U-Boot (3 Löcher)



Zerstörer (2 Löcher)

4. Nun baut jeder Spieler seine Flotte auf: Stecke die Stifte in die Öffnungen deines Meeresrasters, und zwar entweder senkrecht oder waagrecht (siehe Abbildung). Die Schiffe dürfen weder diagonal gesetzt werden, noch teilweise über den Rand des Spielfelds hinausragen. Sobald das Spiel begonnen hat, dürfen die Schiffe nicht mehr versetzt werden.



001 002 003 Signature:

Black

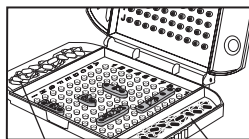
18-3-2019 HB T3-18-99 13 Epson X-Server
B09951003_GNG_Battleship_I.indd



B09951003 - GNG BATTLESHIP_INDIA



5. Jeder Spieler erhält die Hälfte der roten und der weißen Wertungsstifte. Die Stifte werden in die Sammelfächer neben dem Meeresraster gelegt (siehe Abbildung).



Fach für weiße Stifte

Fach für rote Stifte

Feuer frei!

1. Die Spieler einigen sich, wer anfängt. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe. Wenn du dran bist, nennst du die Zielkoordinate für deinen Schuss, die immer aus einem Buchstaben und einer Zahl bestehen muss.
2. Wenn du beschossen wirst, sagst du dem Angreifer, ob der Schuss ein Treffer oder ein Fehlschuss war. Bei einem Treffer markierst du diese Koordinate auf deinem getroffenen Schiff mit einem roten Stift.
3. Der Angreifer markiert den Schuss ebenfalls, und zwar auf seinem Zielraster (Deckel des Spielfelds). Treffer werden mit roten Stiften und Fehlschüsse mit weißen Stiften markiert.

"Schiff versenkt!"

Soabld alle Löcher eines Schiffs mit roten Stiften markiert sind, ist es versenkt. Sage deinem Gegner, welches Schiff deiner Flotte er gerade versenkt hat.

"Flotte versenkt!"

Wer zuerst alle 5 Schiffe des Gegners versenkt hat, hat das Spiel gewonnen!

Wegpacken!

Setze die 5 Schiffe irgendwo aufs Meeresraster und lege die Stifte in die Sammelfächer. Klappe die Spielfelder zu und schiebe sie zusammen.

001 002 003 Signature:

Black

HASBRO GAMING et son logo sont des marques déposées de Hasbro.

© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de. Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore:

Hasbro (Schweiz) AG, Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.hasbro.ch.

HASBROGAMING.COM



0316B0995100_NL 01

0316B0995100_NL 01

GNG Battleship

Instructions (DE 100)

Originator: Y

Approval: Final

ROD: 00.00

File Name: B09951002_GNG_Battleship_I.indd

18-3-2019 HB T3-18-99 13 Epson X-Server
B09951003_GNG_Battleship_I.indd