

Bataille Navale

Règle du jeu
Rule of the game - Spielregeln
Reglas del juego - Regole del gioco
Regras do jogo - Spelregels
Spilleregler - Spelregler



vilac - Route de la Grange au Gui - 39260 Moirans en Montagne - FRANCE



Battaglia navale

Contenuto del gioco per ogni giocatore:

- 1 portaerei (5 caselle)
- 1 incrociatore (4 caselle)
- 1 sottomarino (3 caselle)
- 2 fregate (2 caselle)

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore posiziona le proprie navi (verticalmente o orizzontalmente) come desidera sul proprio lato del tabellone. L'altro giocatore non deve vedere il posizionamento delle navi avversarie.

Scopo del gioco:

Distruggere l'intera flotta dell'avversario.

Svolgimento del gioco:

A turno, i giocatori scelgono una casella del tabellone dell'avversario (corrispondente all'intersezione di una lettera e un numero) e lo annunciano ad alta voce (ad esempio: F-4).

Se questa casella corrisponde alla posizione di una delle sue navi, il giocatore attaccato annuncia "colpito" e posiziona una pedina rossa sulla sua nave nella posizione annunciata. Se il giocatore non colpisce una nave, l'avversario dice "acqua". Se una nave viene completamente colpita, l'avversario deve dire "colpita e affondata". Ad ogni colpo, chi attacca segna la posizione annunciata sul tabellone verticale per evitare di tirare due volte nello stesso punto: Disegnando un cerchio per "colpito" e una croce per "acqua".

Il vincitore è il primo giocatore ad aver affondato tutte le navi del suo avversario.

Bataille navale

Contenu du jeu pour chaque joueur:

- 1 porte-avions (5 cases)
- 1 croiseur (4 cases)
- 1 sous-marin (3 cases)
- 2 frégates (2 cases)

Préparation du jeu :

Chaque joueur dispose ses navires (verticalement ou horizontalement) comme il le souhaite sur son côté du plateau. L'autre joueur ne doit pas voir le placement des bateaux adverses.

But du jeu:

Détruire toutes la flotte de son adversaire.

Déroulement du jeu :

Chacun à leur tour les joueurs choisissent une case du plateau adverse (correspondant au croisement d'une lettre et d'un numéro) et l'annonce à haute voix (exemple : C-2).

Si cette case correspond à l'emplacement d'un de ses bateaux l'autre joueur annonce "touché" et place un pion rouge sur son bateau . Si le joueur ne touche pas de navire l'adversaire dit "raté" Si un navire est entièrement touché l'adversaire doit dire "touché coulé".

À chaque coup il faut marquer sur le tableau vertical l'emplacement annoncé afin d'éviter de tirer 2 fois au même endroit. En dessinant un rond pour "touché" et une croix pour "raté".

Le gagnant est le premier joueur à avoir coulé tous les bateaux de son adversaire.



Zeeslag

Spelinhoud voor elke speler:

- 1 vliegdekschip (5 plaatsen)
- 1 kruiser (4 plaatsen)
- 1 onderzeeër (3 dozen)
- 2 fregatten (2 dozen)

Voorbereiding van het spel:

Elke speler plaatst zijn schepen (verticaal of horizontaal) zoals hij wil aan zijn kant van het bord. De andere speler mag de plaatsing van de boten van de tegenstander niet zien.

Doel van het spel:

Vernietig de hele vloot van je tegenstander.

Verloop van het spel:

Om de beurt kiezen de spelers een veld op het bord van de tegenstander (overeenkomend met het snijpunt van een letter en een cijfer) en kondigen dit hardop aan (voorbeeld: F-4).

Als dit veld overeenkomt met de locatie van een van zijn schepen, kondigt de aangevallen speler "hit" aan en plaatst een rode pion op zijn schip op de aangekondigde locatie. Als de speler een schip niet aanraakt, zegt de tegenstander "in het water". Als een schip volledig is geraakt, moet de tegenstander zeggen: "hit sunk". Bij elk schot markeert de aanvaller de aangekondigde locatie op het verticale bord om te voorkomen dat er 2 maal op dezelfde plaats wordt geschoten: door een cirkel te tekenen voor "hit" en een kruis voor in het water.

De winnaar is de eerste speler die alle schepen van zijn tegenstander tot zinken heeft gebracht.

Sea Battle

Game contents for each player:

- 1 aircraft carrier (5 spaces)
- 1 cruiser (4 spaces)
- 1 submarine (3 spaces)
- 2 frigates (2 spaces)

Game preparation:

Each player arranges their ships (vertically or horizontally) as desired on their side of the board. The other player must not see the placement of the opponent's ships.

Goal of the game:

To destroy the opponent’s entire fleet.

Rules of play:

Players take turns choosing a square on the opponent's board (corresponding to the intersection of a letter and a number) and announcing it aloud (for example, “F-4!”).

If this square corresponds to the location of one of their ships, the attacked player announces “Hit!” and places a red counter on the ship at the announced location. If the player does not hit a ship, the opponent says “Miss!”. If a ship is completely hit, the opponent must say “You sunk my ship!”. At each shot, the attacker marks the announced location on the vertical board to avoid shooting twice at the same place: By drawing a circle for "hit" and a cross for "miss".

The winner is the first player to have sunk all their opponent’s ships.



Batalha naval

Conteúdo do jogo para cada jogador:

- 1 porta-aviões (5 casas)
- 1 cruzador (4 casas)
- 1 submarino (3 casas)
- 2 fragatas (2 casas)

Preparação do jogo:

Cada jogador coloca os seus navios (vertical ou horizontalmente) como desejar no seu lado do tabuleiro. O outro jogador não deve ver a colocação dos barcos adversários.

Objetivo do jogo:

Destruir toda a frota do seu adversário.

Como jogar:

Cada jogador, na sua vez, escolhe uma casa no tabuleiro do adversário (correspondente ao cruzamento de uma letra e um número) e anuncia-a em voz alta (exemplo: F-4).

Se esta casa é a localização de um dos seus navios, o jogador atacado anuncia "golpe" e coloca um pino vermelho no seu navio no local anunciado. Se o jogador não tocar num navio, o adversário diz "na água". Se o navio for completamente atingido, o adversário deve dizer "golpe afundado". A cada tiro, o atacante marca o local anunciado no tabuleiro vertical para evitar disparar duas vezes no mesmo local: Desenhar um círculo para "golpe" e uma cruz para "dentro da água".

O vencedor é o primeiro jogador a afundar todos os navios do seu adversário.

Seeschlacht

Spielinhalt für jeden Spieler:

- 1 Flugzeugträger (5 Felder)
- 1 Kreuzer (4 Felder)
- 1 U-Boot (3 Felder)
- 2 Fregatten (2 Felder)

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler platziert seine Schiffe (vertikal oder horizontal) nach Belieben auf seiner Seite des Spielbretts. Der andere Spieler darf die Platzierung der gegnerischen Boote nicht sehen.

Ziel des Spiels:

die gesamte Flotte seines Gegners zu zerstören.

Spielverlauf:

Die Spieler wählen abwechselnd ein Feld auf dem gegnerischen Brett (das dem Schnittpunkt eines Buchstabens und einer Zahl entspricht) und sagen es laut an (Beispiel: F-4).

Entspricht dieses Feld dem Standort eines seiner Schiffe, sagt der angegriffene Spieler „Treffer“ und setzt einen roten Spielstein auf sein Schiff an der angesagten Stelle. Berührt der Spieler kein Schiff, sagt der Gegner „Wasser“. Wenn ein Schiff vollständig getroffen ist, muss der Gegner „Treffer versenkt“ sagen. Bei jedem Zug markiert der Angreifer die angesagte Stelle auf der vertikalen Tafel, um zu vermeiden, dass er zweimal auf dieselbe Stelle feuert. Hierfür zeichnet er einen Kreis für „Treffer“ und ein Kreuz für „Wasser“.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle Schiffe seines Gegners versenkt hat.



Sänka skepp

Spelinnehåll för varje spelare:

- 1 hangarfartyg (5 rutor)
- 1 kryssare (4 rutor)
- 1 ubåt (3 rutor)
- 2 fregatter (2 rutor)

Spelförberedelser:

Varje spelare placerar sina skepp (vertikalt eller horisontellt) som de önskar på sin sida av spelplanen. Den andra spelaren får inte se placeringen av motspelarens fartyg.

Spelets syfte:

Att förstöra din motståndares hela flotta.

Spelförlopp:

Spelarna väljer i tur och ordning en ruta på motståndarsidans spelplan (motsvarande mötespunkten mellan en bokstav och en siffra) och säger det högt (exempel: F-4).

Om denna ruta motsvarar placeringen av ett av hans fartyg, säger den attackerade spelaren "träffad" och placerar en röd spelpjäs på sitt skepp på den angivna platsen. Om spelaren inte träffar ett skepp säger motspelaren "i vattnet". Om ett skepp träffas helt och hållet måste motspelaren säga "träffad sjunkit". För att undvika att skjuta två gånger på samma ställe markerar angriparen den angivna platsen på den vertikala tabellen: genom att rita en cirkel för "träffad" och ett kors för "i vattnet".

Vinnaren är den spelaren som först sänker sin motspelares alla fartyg.

Batalla naval

Contenido del juego para cada jugador:

- 1 portaaviones (5 casillas)
- 1 crucero (4 casillas)
- 1 submarino (3 casillas)
- 2 fragatas (2 casillas)

Preparación del juego:

Cada jugador coloca sus barcos (vertical u horizontalmente) como desee en su lado del tablero. El otro jugador no debe ver la situación de los barcos de su adversario.

Objetivo del juego:

Destruir toda la flota del adversario.

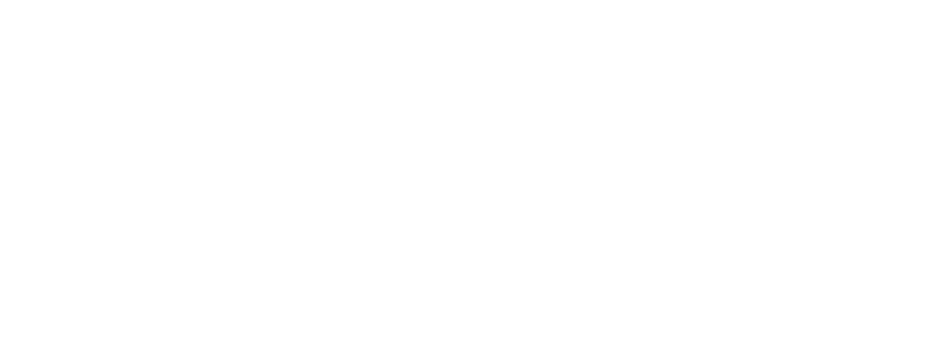
Desarrollo del juego:

Por turnos, los jugadores eligen una casilla del tablero adversario (que se corresponde al cruzar una letra y un número) y la anuncia en voz alta (ejemplo: F-4).

Si esa casilla se corresponde a la situación de uno de sus barcos, el jugador atacado anuncia «tocado» y coloca una ficha roja sobre su barco en el lugar anunciado. Si el jugador no toca ningún barco, el adversario dice «agua». Si un barco es tocado completamente, el adversario debe decir «tocado y hundido».

En cada turno, el que ataca marca en el tablero vertical la situación anunciada para evitar disparar 2 veces al mismo lugar: Dibujando un círculo para «tocado» y una cruz para «agua».

El ganador es el primer jugador que hunda todos los barcos de su adversario.



Sænke Slagskibe

Spillet indeholder til hver spiller:

- 1 hangarskib (5 felter)
- 1 krydser (4 felter)
- 1 ubåd (3 felter)
- 2 fregatter (2 felter)

Sådan forberedes spillet:

Hver spiller placerer deres skibe (lodret eller vandret), som de ønsker, på deres side af spillebrættet. Den anden spiller må ikke se placeringen af de modstående skibe.

Målet med spillet:

At ødelægge hele din modstanders flåde.

Spillets forløb:

Efter tur vælger spillerne et felt på modspillerens side af spillebrættet (svarende til skæringspunktet mellem et bogstav og et tal) og siger det højt (fx F-4).

Hvis dette felt svarer til placeringen af et af modspillerens skibe, siger den angrebne spiller "Ramt" og placerer en rød brik på sit skib på det sted, der blev ramt. Hvis spilleren ikke rammer et skib, siger modspilleren "I vandet". Hvis et skib er ramt på alle felter, skal modspilleren sige "Sunket". Ved hvert skud markerer den spiller, der angriber, den fremsagte placering på den lodrette placering for at undgå at skyde to gange på samme sted. Dette gøres ved at tegne en cirkel for "ramt" og et kryds for "i vandet".

Vinderen er den spiller, der først får sunket alle modspillerens skibe.

