BATTLESHIP

ES NECESARIO EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO

EDAD 7+ | **2 JUGADORES**

Objetivo del juego

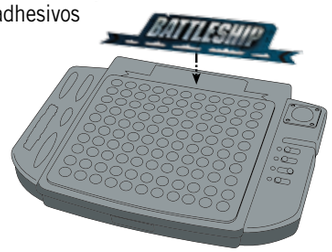
Hundir la flota de cinco barcos de tu adversario antes de que él hunda la tuya.

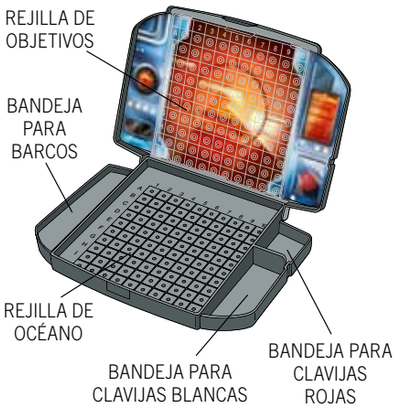
Contenido

• 2 unidades de juego portátiles • 2 rejillas de objetivos • 2 cartulinas de fondo • 10 barcos de plástico • 84 clavijas rojas de "tocado" • 168 clavijas blancas de "agua" • Hoja de adhesivos

La primera vez que juegues

Pega los adhesivos de "Battleship" en las tapas de las dos unidades de juego.





Abre las unidades de juego e introduce una cartulina de fondo en la tapa de cada unidad de juego. Engancha con cuidado la rejilla de objetivos sobre la cartulina de fondo en cada tapa. Nota: los números de la rejilla de objetivos deben situarse en la parte superior y las letras en el lateral izquierdo.

Separa con cuidado los 10 barcos de su marco de plástico, luego tira/recicla el marco. Si es necesario, utiliza una lima o lija para eliminar el exceso de plástico de los barcos.

La flota de cada jugador consta de cinco barcos diferentes.

Saca las clavijas rojas y blancas de la bolsa de plástico. Divídelas de forma uniforme entre tú y tu adversario y colócalas en las bandejas para guardar de cada unidad de juego. Tira/recicla la bolsa.

TU FLOTA DE 5 BARCOS

PORTAAVIONES – 5 AGUJEROS

ACORAZADO – 4 AGUJEROS

DESTRUCTOR – 3 AGUJEROS

SUBMARINO – 3 AGUJEROS

PATRULLERO – 2 AGUJEROS

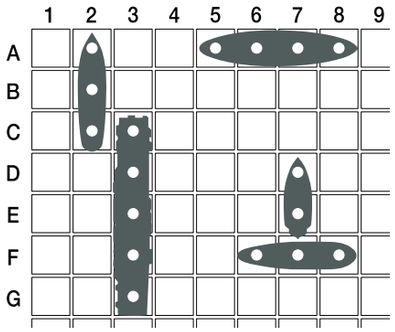
¡Prepárate para la batalla!

Sentaos uno en frente del otro con las tapas de vuestras unidades de juego levantadas, de manera que ninguno de vosotros pueda ver la rejilla de océano del otro.

Colocad en secreto vuestros cinco barcos en vuestra rejilla de océano. Para colocar cada barco, introduce sus dos salientes en dos agujeros de tu rejilla de océano.

Reglas para colocar los barcos

- Coloca cada barco en horizontal o vertical, pero no en diagonal.
- No coloques un barco de forma que cualquier parte del mismo tape letras o números.



Este es un ejemplo de cómo colocar tu flota correctamente.

El juego

Decidid quién empieza. Por turnos, decid en voz alta las coordenadas de un disparo para intentar acertar en los barcos del adversario.

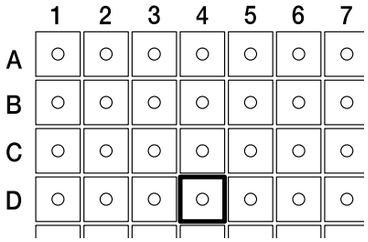
¡Ataca!

En tu turno, elige unas coordenadas de tu rejilla de objetivos y di en voz alta su letra y número. Por ejemplo, la siguiente figura muestra la posición del disparo D-4.

Cuando anuncias un disparo, tu adversario debe decirte si ha sido "tocado" o "agua". Después de marcar tu acierto o fallo, tu turno termina.

1112A3264105 00 BATTERSHIP REFRESH Rules (ES)

Originator: SM | Approval: 1st | ROD: 00.00 | File Name: A3264i105.indd



Las coordenadas de tu disparo son “D-4”.

¡TOCADO!

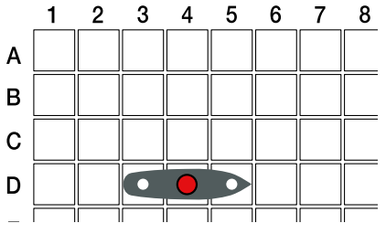
Si las coordenadas que has elegido están ocupadas por un barco en la rejilla de océano de tu adversario, ¡ha sido tocado! Tu adversario te dice qué barco es (destructor, patrullero, etc.). Marca tu acierto colocando una clavija roja en el agujero correspondiente de tu rejilla de objetivos, mientras que tu adversario coloca una clavija roja en el agujero correspondiente del barco que has tocado en su rejilla de océano.

Ejemplo: Juan y tú sois los jugadores. Es tu turno.

Tú dices: “D-4.”

Juan contesta: “Tocado. Destructor.”

Tú colocas una clavija roja en las coordenadas D-4 de tu rejilla de objetivos. Juan coloca una clavija roja en el agujero de su destructor tocado, directamente sobre las coordenadas D-4 de su rejilla de océano.



¡Tocado! Tu adversario lo marca con una clavija roja en su rejilla de océano.

¡AGUA!

Si la posición a la que has “disparado” no está ocupada por un barco en la rejilla de océano de tu adversario, es “agua”. Coloca una clavija blanca en el agujero correspondiente de tu rejilla de objetivos, para no repetir esas coordenadas. No es necesario que los jugadores marquen los fallos de su adversario con clavijas blancas en las rejillas de océano.

Ejemplo: Ahora es el turno de Juan.

Juan dice: “F-4.”

Tú contestas: “Agua.”

Juan coloca una clavija blanca en las coordenadas F-4 de su rejilla de objetivos.

HUNDIR UN BARCO

Una vez que todos los agujeros de un barco tienen clavijas rojas, ha sido hundido. El dueño del barco anuncia qué barco ha sido hundido.

EL GANADOR

Si hundes la flota de cinco barcos de tu adversario antes de que él hunda la tuya, ¡ganas el juego!

JUEGO DE SALVAS

Los jugadores expertos disfrutarán de esta variante del juego, en la que tienes tantos disparos en tu turno como barcos te queden a flote. Las reglas son las mismas excepto por lo siguiente:

- Empiezas con cinco disparos (uno por cada barco de tu flota). Disparas uno a uno, y tu adversario anuncia si ha sido “tocado” o “agua”. Marca tus aciertos y tus fallos como en el juego estándar.
- Por cada barco que te hundan, pierdes un disparo en tu siguiente turno.

Continuad jugando hasta que uno de los dos jugadores gane.

Para un Juego de Salvas más desafiante, no anuncies qué barcos han sido “tocados”.

© 2012 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.
Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251. Tel: (900) 180377.
E-mail: consumidor@hasbro.es.
Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

www.hasbro.es

game.com

1112**A3264**105 00