

EEN SCHIP TOT ZINKEN BRENGEN

Als alle gaatjes van een schip gevuld zijn met een rood pinnetje, dan zinkt het en wordt het van het oceaandraster gehaald. Vertel je tegenstander wat voor schip tot zinken is gebracht als je het van je oceaandraster haalt.

DE HELE VLOOT NAAR DE HAAIEN...

De eerste speler die alle vijf de vijandelijke schepen tot zinken brengt, wint het spel!

OPBERGEN

Plaats de vijf schepen ergens op het oceaandraster en leg de pinnetjes in hun vakjes. Sluit de spelcassettes en schuif ze in elkaar tot ze vastklikken.



© 2001 Hasbro International Inc.
Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice:
Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

MB
SPELLEN

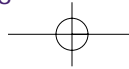
090114528104

INHOUD:

2 spelcassettes, 2 vloeten van elk 5 schepen,
rode en witte scorepinnetjes.

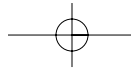
090114528104

Games to Go! BATTLESHIP Rules (NL) PMS268



090114528104

Games to Go! BATTLESHIP Rules (NL) PMS268

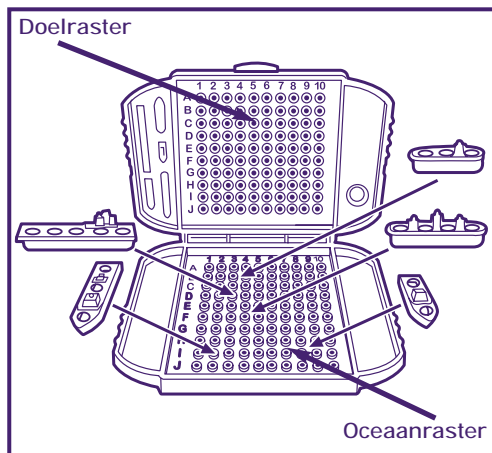


JE MISSIE

Als eerste speler de vloot van je tegenstander tot zinken brengen.

MAAK JE KLAAR VOOR HET GEVECHT

1. Schuif eerst de spelcassettes uit elkaar.
2. Ga met de geopende spelcassettes tegenover elkaar zitten. Het deksel vormt een barrière en verbergt jouw doelraster voor je tegenstander. Houd de deksels gedurende het spel altijd open.
3. Beide spelers pakken een vloot en maken de schepen los van de frames (gebruik voor moeilijke verbindingen een schaar).
4. Verdeel je vloot (zonder dat je tegenstander dat kan zien) op je oceaandraster door de schepen verticaal of horizontaal op de gaatjes te drukken (zie afbeelding 1). Een schip mag niet zodanig geplaatst worden dat een deel ervan buiten het raster valt.

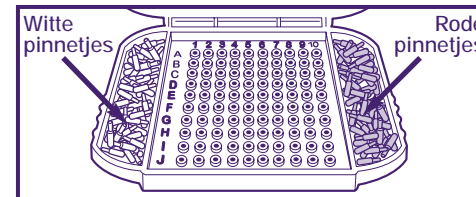


Afbeelding 1

Elke vloot bestaat uit:

Vliegdekmoederschip	(5 gaatjes)	
Slagschip	(4 gaatjes)	
Kruiser	(3 gaatjes)	
Onderzeeër	(3 gaatjes)	
Mijnenveger	(2 gaatjes)	

5. Elke speler pakt de helft van de rode en witte pinnetjes en legt deze in de opbergvakjes aan weerszijden van het oceaandraster (zie afbeelding 2).



Afbeelding 2

HET SPEL

1. De spelers mogen nu om de beurt de coördinaten noemen van een doelwit - deze coördinaten bestaan altijd uit een letter en een getal, b.v. "H10".
2. Als je beschoten wordt, moet je je tegenstander vertellen of het schot doel trof of miste. Een voltreffer markeer je op het schip op je oceaandraster met een rood pinnetje.
3. De speler die het schot afvuurde, markeert het op zijn doelraster; daarbij worden rode pinnetjes gebruikt voor voltreffers en witte pinnetjes voor schoten die misten.

