



INHALT:

2 Spielfelder, 2 Flotten mit jeweils 5 Schiffen,
rote und weiße Wertungsstifte.

DEINE MISSION

Versenke als erster Spieler die gesamte Flotte deines Gegners.

BEREITE DICH AUF DIE SEESCHLACHT VOR

1. Zuerst klappst du die Spielfelder auf, indem du die beiden Hälften jedes Spielfelds auseinanderziehst.
2. Beide Spieler sitzen sich vor den aufgeklappten Spielfeldern gegenüber. Der Deckel mit dem Zielraster dient als Sichtschutz, damit dein Gegner dein Meeresraster nicht sehen kann. Die Spielfelder bleiben während des gesamten Spiels geöffnet.
3. Jeder Spieler nimmt sich eine Schiffsflotte und löst die Schiffe aus den Rahmen (nimmt euch ggf. eine Sicherheitsschere zur Hilfe).
4. Nun baut jeder Spieler seine Flotte auf. Stecke die Schiffe auf die Öffnungen deines Meeresrasters - und zwar entweder senkrecht oder waagrecht (siehe Abb. 1). Die Schiffe dürfen weder diagonal gesetzt werden noch teilweise über den Rand des Spielfelds hinausragen.

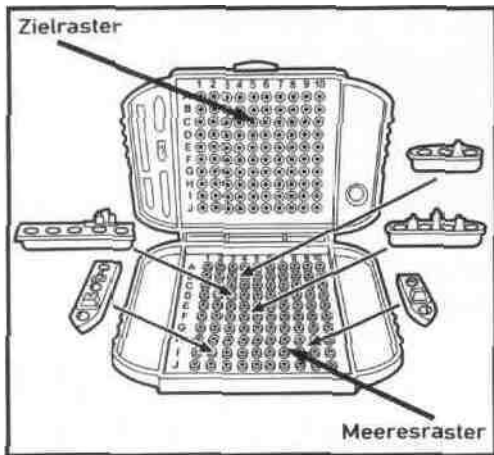


Abb.1

Jede Flotte besteht aus fünf Schiffen:

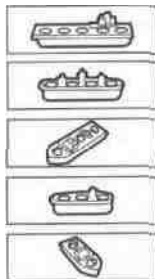
Flugzeugträger (5 Löcher)

Schlachtschiff (4 Löcher)

Kreuzer (3 Löcher)

U-Boot (3 Löcher)

Zerstörer (2 Löcher)



5. Beide Spieler erhalten jeweils eine Hälfte der roten und weißen Wertungsstifte, die sie in den Fächern neben dem Meeresraster aufbewahren (siehe Abb. 2).

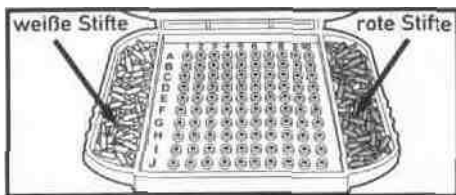


Abb. 2

DER SPIELABLAUF

1. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wenn du dran bist, nennst du laut die Zielkoordinate für deinen Schuss, der immer aus einem Buchstaben und einer Zahl bestehen **muss- z.B.** H10.
2. Nachdem du deinen Schuss abgegeben hast, muss dir dein Gegner mitteilen, ob es ein Treffer war oder ob der Schuss ins Wasser ging. Wenn es ein Treffer war, markierst du die Koordinate auf deinem Zielraster mit einem roten Stift. Ging der Schuss daneben, markierst du ihn mit einem weißen Stift.
3. Der getroffene Gegner markiert den Schuss ebenfalls, und zwar auf seinem **Meeresraster**. Der rote Stift (für einen Treffer) wird dabei in das entsprechende Loch des getroffenen Schiffs gesteckt, und der weiße Stift (für einen Fehlschuss) gehört in das unbelegte Loch des Rasters.

"SCHIFF VERSENKT"

Sobald alle Löcher eines Schiffs mit roten Stiften gefüllt (d.h. also vom Gegner getroffen) wurden, wurde es versenkt. Teile deinem Gegner mit, welches deiner Schiffe er versenkt hat.

"ROTTE VERSENKT"

Der erste Spieler, dem es gelingt, alle fünf Schiffe des Gegners zu versenken, hat die Runde gewonnen!

AUFBEWAHRUNG

Setze die fünf Schiffe irgendwo auf das Meeresraster und lege die Stifte wieder in die Aufbewahrungsfächer. Danach schließt du die Spielfelder, indem du sie fest zusammendrückst,

© 2001 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro
Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494
Soest Tel. 0292) 965341. Vertrieb in Österreich
durch Hasbro Österreich GmbH. Davidgasse
92.94, A.1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz
AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965
Berikon. Tel. 056648 70 99.



MB
SPIELE

0801145281 00