



**DA:** Søslag  
**SV:** Sjöslag  
**NO:** Sjøslag  
**EN:** Sea battle  
**DE:** Seeschlacht  
**NL:** Slagschip  
**ES:** Batalla naval  
**IT:** Battaglia di navi  
**FR:** Bataille navale  
**EL:** Ναυμαχία  
**PL:** Bitwa morska  
**LT:** Jūros mūšis  
**LV:** Spēle „Kuģi”  
**RU:** Морской бой  
**FI:** Meritaistelu  
**PT:** Batalha marítima  
**CS:** Námořní bitva  
**SK:** Národná bitka  
**ET:** Merelahing  
**HU:** Tengeri csata  
**BG:** Морска битка  
**HR:** Potapanje brodova  
**RO:** Bătălie pe mare

## DA: Søslog. 2 spillere.

Skibe og granater fordeles, så hver spiller har lige mange af hver type. Midterpladen klappes op, så hver spiller kun kan se sine egne plader. På pladerne er der rækkerne A-J og kolonnerne 1-10. Hver felt har et koordinat, der findes ved at aflæse rækken og kolonnen, f.eks. B4. Skibene placeres nu på den lodrette plade, uden at den anden spiller kan se hvor. Skibene kan lægges vandret eller lodret, men må ikke ligge ovenpå hinanden.

Nu kan spillet gå i gang. Hver spiller har ét skud i hver runde. Første spiller skyder mod modstanderens flådefelt ved at nævne et felt (række, kolonne). Hvis modstanderen har et skib liggende på feltet, råber han/hun "Ramt!" og sætter en orange granat fast på skibet dér, hvor det blev ramt. Spilleren, der skød, sætter så en orange granat på sin lodrette plade for at markere et træf. Skibet er først sænket, når alle felter, som skibet ligger på, er ramt. Når det sker, siger spilleren "Sunket!". Ligger der ikke noget skib på det nævnte felt, siger modspilleren "Plask!" Spilleren, der skød, sætter så en hvid granat fast på sin plade for at markere en forbi. Vinderen er den, der først får sænket alle modstanderens skibe.

## SV: Sjöslag. 2 spelare.

Skepp och granater fördelas så att varje spelare har lika många av varje typ. Mittbrådan viks upp så att varje spelare endast kan se sina egna brådor. På brådorna finns raderna A–J och kolumnerna 1–10. Varje fält har en koordinat som man hittar genom att läsa rad och kolumn, t.ex. B4. Skeppen placeras sedan ut på den lodräta brådan, utan att den andra spelaren ser var. Skeppen kan placeras vågrätt eller lodrätt men får inte placeras ovanpå varandra.

Nu kan spelet börja. Varje spelare har ett skott i varje omgång. Den första spelaren skjuter mot motståndarens flotta genom att uppe ge fält (rad, kolumn). Om motståndaren har ett skepp i det fältet ropar han/hon "Träff!" och sätter fast en orange granat på skeppet, på den plats där det träffades. Spelaren som sköt sätter sedan en orange granat på sin lodräta bråda för att markera en träff. Skeppet sänks först när alla de fält som skeppet ligger på har träffats. När det sker säger spelaren "Sänkt!". Om det inte ligger något skepp på det angivna fältet säger motspelaren "Plask!". Spelaren som sköt sätter då en vit granat på sin vågräta bråda för att markera en miss. Vinnaren är den som först sänker alla motståndarens skepp.

## NO: Sjøslag. 2 spillere.

Skip og granater fordeles slik at hver spiller har like mange av hver. Den midte delen av brettet settes opp, slik at hver spiller bare kan se sine egne brett. På brettene finner du radene A-J og kolonnene 1-10. Hvert felt har en koordinat, som du finner ved å lese raden og kolonnen, f.eks. B4. Skipene plasseres nå på det lodrette brettet, uten at den andre spilleren kan se hvor. Skipene kan plasseres vannrett eller lodrett, men kan ikke ligge oppå hverandre.

Nå kan spillet begynne. Hver spiller får ett skudd i hver runde. Den første spilleren skyter mot motstanderens flåtefelt ved å nevne et felt (rad, kolonne). Hvis spillerne har et skip liggende på feltet roper han/hun «Treff!» og setter en oransje granat fast på skipet, der det er blitt truffet. Spilleren som skjøt setter deretter en oransje granat fast på sin lodrette plass, for å markere et treff. Skipet er først senket når alle feltene som skipet ligger på er blitt truffet. Når det skjer, sier spilleren «Sunket!». Ligger det ikke noe skip på det nevnte feltet sier motspilleren «Plask!». Spilleren som skjøt setter deretter en hvit granat fast på sin plass for å markere en bom. Vinneren er den som først klarer å senke alle motstanderens skip.

## EN: Sea battle. 2 players.

Divide ships and grenades among you so that each player has an equal amount of each type. Fold up the centre of the game unit so that each player can only see his/her own parts. The game unit has rows, A-J, and columns, 1-10. Each field has a coordinate which can be named by reading the row and the column, for example B4. Now, place the ships on the horizontal part of the game unit without the other player seeing where. The ships may be placed horizontally or vertically, but must not be placed on top of each other.

Now the game can begin. Each player has one shot in each round. The first player aims at the opponent's fleet by calling out a field (row, column). If the opponent has placed a ship on the particular field, he/she must shout "Hit!" and place an orange grenade on the ship where it was hit. The player who shot will place an orange grenade on his/her vertical part of the plate to mark a hit. The ship has only been sunk when all the fields that are covered by the ship have been hit. When that happens, the player will say "Sunk!". If there is no ship on the stated field, the opponent will say "Splash!". The player who shot will place a white grenade on his/her plate to mark a miss. The winner is the first player to sink all the opponent's ships.

## **DE:** Seeschlacht. 2 Spieler.

Schiffe und Minen werden so verteilt, dass jeder Spieler jeweils die gleiche Anzahl hat. Das mittlere Brett lässt sich hochklappen, sodass jeder Spieler nur seine eigenen Spielfelder sehen kann. Auf jedem Spielfeld befinden sich die Reihen A-J und die Spalten 1-10. Jedes Feld hat einen Koordinatenwert, den man durch Ablesen der Reihe und Spalte ermittelt, z. B. B4. Die Schiffe werden nun auf dem waagerechten Spielbrett platziert, ohne dass der Mitspieler sehen kann, wo. Die Schiffe können waagrecht oder senkrecht ausgelegt werden, dürfen jedoch nicht übereinander liegen.

Nun kann das Spiel beginnen. Jeder Spieler hat einen Schuss pro Runde. Der erste Spieler schießt auf die gegnerische Flotte, indem er ein Feld nennt (Reihe, Spalte). Wenn ein Schiff des Mitspielers auf diesem Feld liegt, sagt er/sie „Getroffen“ und markiert das Schiff an der getroffenen Stelle mit einer orangefarbenen Mine. Der Spieler, der geschossen hat, markiert den Treffer mit einer orangefarbenen Mine auf seinem senkrechten Spielbrett. Das Schiff ist erst versenkt, wenn alle Felder, die das Schiff belegt, getroffen wurden. Wenn das geschieht, sagt der Spieler „Versenkt“. Befindet sich auf dem genannten Feld kein Schiff, sagt der Mitspieler „Wasser“. Der Spieler, der geschossen hat, markiert das leere Feld mit einer weißen Mine auf seinem Spielbrett. Der Spieler, der zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat, ist der Gewinner.

## **NL:** Slagschip. 2 spelers.

Verdeel de schepen en de granaten zodat elke speler er evenveel heeft. Klap de middenplaat op, zodat elke speler alleen zijn of haar eigen bord kan zien. Het spel heeft rijen van A-J en kolommen van 1-10. Elk veld heeft coördinaten die worden gevonden door de rij en de kolom af te lezen, bijvoorbeeld B4. Plaats de schepen op het horizontale deel van het bord zonder dat de tegenstander ziet waar. De schepen mogen horizontaal of verticaal worden geplaatst, maar niet op elkaar.

Nu kan het spel beginnen. Iedere speler mag per ronde één keer schieten. De eerste speler schiet op de vloot van zijn tegenstander door een veld (rij + kolom) te noemen. Als er een schip van de tegenstander op dit veld ligt, roept hij of zij 'Raak!' en plaatst een oranje granaat op het schip waar het geraakt werd. De aanvallende speler plaatst een oranje granaat op zijn/haar verticale bord om te markeren waar hij/zij raak schoot. Het schip is pas gezonken als alle velden waarop het schip ligt, zijn geraakt. In dat geval roept de speler 'Gezonken!'. Als er geen schip op het genoemde veld ligt, roept de tegenstander 'Mis!'. De aanvallende speler plaatst een wittegranaat op zijn/haar verticale bord om te markeren waar hij/zij mis schoot. De winnaar is degene die het eerst alle schepen van de tegenstander tot zinken brengt.

## **ES:** Batalla naval. 2 jugadores.

Hay que repartir los barcos y las granadas entre los jugadores para que cada uno tenga la misma cantidad de cada tipo. Dobra el centro del tablero de juego para que cada jugador solo pueda ver sus propias fichas. El tablero de juego tiene filas (A-J) y columnas (1-10). Cada campo tiene una coordenada que recibe un nombre compuesto por su fila y su columna, como B4. A continuación, coloca los barcos en la parte horizontal del tablero de juego sin que el otro jugador vea dónde. Los barcos pueden colocarse en horizontal o vertical, pero nunca uno sobre otro.

La partida ya puede comenzar. Cada jugador tiene un lanzamiento por ronda. El primer jugador ataca la flota del oponente colocando un campo (fila, columna). Si el oponente ha colocado un barco en ese campo, debe decir «¡Tocado!» y colocar una granada naranja en la zona del barco tocada. El jugador que disparó colocará una granada naranja en la vertical de su tablero para señalar el golpe. El barco solo se hunde cuando el oponente ataca todos los campos que ocupa el barco. Cuando eso ocurre, el jugador dice «¡Hundido!». Si no hay ningún barco en ese campo, el oponente dice «¡Agua!». El jugador que disparó debe colocar una granada blanca sobre su tablero para señalar el fallo. Gana el primer jugador en hundir toda la flota de barcos del oponente.

## **IT:** Battaglia di navi. 2 giocatori.

Distribuire equamente le navi e le bombe tra i due giocatori. Sollevare il tabellone centrale in modo che ogni giocatore possa vedere solo la sua zona. I tabelloni comprendono le righe A-J e le colonne 1-10. Ogni casella è indicata da una coordinata composta dalla riga e dalla colonna, ad es. B4. Collocare le navi sul tabellone orizzontale, senza che l'altro giocatore veda dove sono posizionate. Le navi possono essere posizionate in orizzontale o verticale, ma non possono essere sovrapposte.

Il gioco ha inizio. Ogni giocatore ha diritto a uno sparato per turno. Il primo giocatore cerca di colpire la flotta avversaria scegliendo una casella (riga, colonna). Se l'avversario ha una nave posizionate proprio in quella casella, dice ""Colpito"" e colloca una bomba arancione sulla nave colpita. Il giocatore che ha sparato collocherà una bomba arancione sul suo tabellone verticale per segnare dove ha colpito. Quando vengono colpite tutte le caselle coperte da una nave, la nave affonda e il giocatore dice ""Affondato!"". Se sulla casella indicata non ci sono navi, l'avversario dice ""Splash!"". Il giocatore che ha sparato colloca una bomba bianca sul suo tabellone verticale per segnare il colpo andato a vuoto. Vince chi affonda per primo tutte le navi dell'avversario.

## **FR:** Bataille navale. 2 joueurs.

Les bateaux et les grenades sont répartis à parts égales entre les joueurs. Relever la partie centrale du jeu de façon à ce que chaque joueur ne puisse voir que ses propres pièces. Le jeu comporte des rangées, A à J, et des colonnes, 1 à 10. Chaque emplacement est défini par ses coordonnées correspondant à la lettre associée à la rangée et au chiffre associé à la colonne, par ex. B4. Placer les bateaux sur le plateau horizontal du jeu sans que le joueur adverse voit où ils sont. Les bateaux peuvent être placés à l'horizontale ou à la verticale mais ne doivent pas être disposés les uns sur les autres.

Le jeu peut alors commencer. Chaque joueur ne peut jouer qu'un coup à chaque tour. Le premier joueur attaque la flotte de l'adversaire en annonçant un emplacement (rangée, colonne). Si l'adversaire a un bateau sur cet emplacement, il annonce « Touché ! » et place une grenade orange sur le bateau à l'endroit où il a été touché. Le joueur qui a tiré place alors une grenade orange sur la partie verticale du plateau de jeu pour indiquer qu'il a fait mouche. Le bateau n'est coulé que lorsque tous les emplacements sur lesquels il se trouve ont été touchés. À ce moment-là, le joueur annonce « Coulé ! ». S'il n'y a pas de bateau sur l'emplacement indiqué, l'adversaire annonce « Manqué ! ». Le joueur qui a tiré place alors une grenade blanche sur son plateau pour indiquer un coup manqué. Le gagnant est celui qui, le premier, a coulé tous les bateaux de son adversaire.

## **EL:** Ναυμαχία. 2 παίκτες.

Μοιράστε τα πλοία και τις χειροβομβίδες μεταξύ σας, ώστε κάθε παίκτης να έχει ίσο αριθμό από κάθε τύπο. Διπλώστε το κέντρο του ταμπλό, ώστε κάθε παίκτης να μπορεί να δει μόνο τα δικά του κομμάτια. Το ταμπλό έχει τις σειρές A-J και τις στήλες 1-10. Οι συντεταγμένες κάθε θέσης είναι ο συνδυασμός του γράμματος της σειράς με τον αριθμό της στήλης, για παράδειγμα B4. Τώρα, τοποθετήστε τα πλοία στο οριζόντιο μέρος του ταμπλό χωρίς ο άλλος παίκτης να βλέπει που τα βάζετε. Τα πλοία μπορούν να τοποθετηθούν οριζόντια ή κάθετα, αλλά δεν πρέπει να τοποθετηθούν το ένα επάνω στο άλλο.

Το παιχνίδι μπορεί τώρα να ξεκινήσει. Κάθε παίκτης παίζει μία φορά ανά γύρο. Ο παίκτης που παίζει πρώτος στοχεύει τον στόλο του αντιπάλου αναφέροντας μια θέση (σειρά, στήλη). Αν ο αντίπαλος έχει τοποθετήσει ένα πλοίο σε αυτή τη θέση, πρέπει να φωνάξει «Χτύπημα!» και να βάλει στο πλοίο που χτυπήθηκε μια πορτοκαλί χειροβομβίδα. Ο παίκτης που έριξε τη βολή τοποθετεί μια πορτοκαλί χειροβομβίδα στο κάθετο τμήμα της πλευράς του για να σημειώσει το χτύπημα. Το πλοίο βυθίζεται μόνο όταν έχουν χτυπηθεί όλες οι θέσεις που καλύπτονται από το πλοίο. Όταν γίνει αυτό, ο παίκτης θα πει «Βύθιση!». Αν δεν υπάρχει πλοίο στη θέση που αναφέρθηκε, ο αντίπαλος θα πει «Πλάτς!». Ο παίκτης

που έριξε τη βολή τοποθετεί μια λευκή χειροβομβίδα στην πλευρά του για να σημειώσει την αστοχία. Νικητής είναι ο παίκτης που θα βυθίσει πρώτος όλα τα πλοία του αντιπάλου.

## **PL:** Bitwa morska. 2 graczy.

Podziel statki i granaty między graczy, tak aby każdy gracz miał jednakową liczbę elementów wszystkich typów. Złóż grę pośrodku w taki sposób, aby każdy z graczy widział tylko swoją część. Na planszy wyznaczone są rzędy od A do J oraz kolumny od 1 do 10. Każde pole można opisać współrzędnymi odpowiadającymi oznaczeniu rzędu i kolumny, np. B4. Umieść statki na poziomej części planszy w taki sposób, aby przeciwnik ich nie widział. Statki można ustawiać w pionie i w poziomie, ale nie można układać jednego na drugim.

Plansza jest gotowa do rozpoczęcia gry. W każdej rundzie każdemu graczowi przysługuje jeden strzał. Pierwszy gracz stara się zestrzelić flotę przeciwnika, podając współrzędne pola (oznaczenie rzędu i kolumny). Jeśli statek przeciwnika znajduje się na wymienionym polu, przeciwnik mówi „Trafiony!” i umieszcza pomarańczowy granat w miejscu uderzenia. Gracz, który strzelał, umieszcza pomarańczowy granat na pionowej części swojej planszy, aby zaznaczyć trafienie. Statek zostaje zatopiony dopiero po trafieniu wszystkich zajmowanych przez niego pól. Gdy to nastąpi, gracz mówi „Zatopiony!”. Jeśli na wymienionym polu nie ma statku, przeciwnik mówi „Pudło!”. Gracz, który strzelał, umieszcza biały granat na swojej planszy, aby zaznaczyć nietrafiony strzał. Zwycięża osoba, która jako pierwsza zatopi wszystkie statki przeciwnika.

## **LT:** Jūros mūšis. 2 žaidėjai.

Išsidalinkite laivus ir granatas taip, kad kiekvienas žaidėjas turėtų vienodą kiekvieno iš jų kiekį. Sulenkite žaidimo bloko centrą taip, kad kiekvienas žaidėjas matytų tik savo dalis. Žaidimo blokas turi eilutes A–J, ir stulpelius 1–10. Kiekvienas laukas turi koordinatę, kurią galima pavadinti pagal eilutę ir stulpelį, pavyzdžiui, B4. Dabar pastatykite laivus ant horizontalios žaidimo bloko dalies, kad kitas žaidėjas nematytų. Laivai gali būti statomi horizontaliai arba vertikalčiai, tačiau neturi būti dedami vienas ant kito.

Dabar galite pradėti žaisti. Kiekvienas žaidėjas turi po vieną šūvį kiekviename ture. Pirmasis žaidėjas nukreipia granatą į priešininko laivyną pasakydamas lauką (eilutę, stulpelį). Jei priešininko laivas yra šiame lauke, jis turi šaukti „Pataikei!“ ir uždėti oranžinę granatą ant laivo, kuris buvo pašautas. Žaidėjas, kuris šaudė, uždės oranžinę granatą ant savo vertikalaus skydo dalies, kad pažymėtų šūvį. Laivas nuskesta tik tada, kai būna pataikyta į visus laukus, kuriuos dengia laivas. Kai tai atsitiks, žaidėjas pasakys „Nuskendo!“. Jei nurodytame lauke nėra laivo, priešininkas sako „Pro šalį!“. Žaidėjas, kuris šaudė, uždės baltą granatą ant savo skydo, kad pažymėtų prašautą vietą. Laimėtojas yra pirmasis žaidėjas, nuskandinęs visus priešininko laivus.

## **LV:** Spēle „Kuģi“. 2 spēlētāji.

Kuģi un granātas tiek izdalītas tā, lai katram spēlētājam būtu vienāds skaits. Vidussienу paceļ uz augšu tā, lai katrs spēlētājs varētu redzēt tikai savu spēles laukumu. Uz laukumiem ir rindas A–J un kolonnas 1–10. Katram lauciņam ir savas koordinātas, ko var atrast, nolasot rindu un kolonnu, piemēram, B4. Kuģus novieto uz horizontālā laukuma tā, lai otrs spēlētājs neredzētu, kur kuģi atrodas. Kuģus iespējams novietot horizontāli vai vertikāli, bet tie nedrīkst atrasties viens uz otra.

Pēc tam spēle var sākties. Katram spēlētājam ir viens gājiens katrā spēles kārtā. Pirmais spēlētājs mērķē uz pretinieka flotes lauciņu, to nosaucot (rinda, kolonna). Ja pretinieka kuģis atrodas uz lauciņa, tad spēlētājam jāsaka „Trāpīts!“ un jāuzliek oranža granāta uz kuģa vietā, kur tam trāpīts. Tas spēlētājs, kurš ir šāvis, novieto vienu oranžu granātu un savas vertikālās plāksnes, lai atzīmētu savu trāpījumu. Kuģis ir nogrimis tikai tad, ja visi lauciņi, uz kuriem kuģis atrodas, ir sašauti. Kad tas noticis, spēlētājam jāsaka: „Nogrima!“. Ja uz nosauktā lauciņa neatrodas kuģis, tad pretiniekam jāsaka: „Plunkš!“ Tas spēlētājs, kurš ir šāvis, novieto vienu baltu granātu un savas plāksnes, lai atzīmētu, ka šāviens bijis garām. Uzvarētājs ir tas, kurš pirmasis nogremdē visus pretinieka kuģus.

## **RU:** Морской бой. 2 игрока.

Разделите разные типы кораблей и гранат поровну между игроками. Поднимите и установите центральную перегородку таким образом, чтобы каждый игрок мог видеть только свои игровые зоны. Игровые зоны разделены на ряды (A–J) и колонки (1–10). Таким образом, каждое поле имеет определенную координату, которая состоит из буквы ряда и номера колонки, например B4. Все корабли необходимо разместить на горизонтальном поле так, чтобы другой игрок не видел их месторасположения. Корабли можно размещать горизонтально или вертикально, но они не должны соприкасаться друг с другом.

Теперь можно начинать игру. Каждый ход дает игроку право на один выстрел. Первый игрок производит выстрел по произвольному полю соперника, называя букву ряда и номер колонки. Если на этом поле располагается корабль другого игрока, он говорит «Ранен!» и устанавливает гранату оранжевого цвета в то место на корабле, куда попал соперник. Тот игрок, который произвел выстрел, соответственно устанавливает гранату оранжевого цвета на свое вертикальное поле, чтобы отметить попадание. Корабль считается потопленным только после попадания во все поля, на которых он расположен. При этом игрок должен сказать «Потоплен!». Если в названном поле отсутствуют корабли, соперник говорит «Мимо!». После этого тот игрок, который произвел выстрел, устанавливает гранату белого цвета свое вертикальное поле, чтобы отметить промах. Выигрывает тот, кто первым потопит все корабли соперника.

## FI: Meritaistelu. 2 pelaajaa.

Jakakaa laivat ja kranaatit keskenämme niin, että jokaisella pelaajalla on yhtä paljon kumpiakin. Täitä pelilaudan keskiosa niin, että kumpikin pelaaja näkee vain oman puolensa. Pelilaudassa on rivit A-J ja sarakkeet 1-10. Kullakin kentällä on koordinaattinsa, jotka voidaan lukea rivin ja sarakkeen alusta, esimerkiksi B4. Aseta laivat pelilaudalle vaakatasoon niin, ettei vastapeluri näe niitä. Laivat voidaan sijoittaa vaaka- tai pystysuuntaan, mutta ei päällekkäin.

Nyt peli voi alkaa. Kummallakin pelaajalla on yksi ampumavuoro jokaisella kierroksella. Ensimmäinen pelaaja tähtää vastustajan laivaan sanomalla ääneen kentän (rivi, sarake). Jos vastustajalla on laiva tässä kentässä, hänen on huudettava ””Osuma!”” ja laitettava oranssi kranaatti osuman saaneen laivan päälle. Pelaaja, joka ampui, laittaa oranssin kranaatin oman puolensa pystysuoralle osalle merkitäkseen osuman. Laiva on uponnut vasta, kun kaikkiin laivan peittämiin kenttiin on osuttu. Kun näin tapahtuu, pelaaja sanoo: ””Upossi!””. Jos mainitussa kentässä ei ole alusta, vastustaja sanoo ””Ohi!”” Pelaaja joka ampui, laittaa valkoisen kranaatin laudalleen ohilaukauksen merkiksi. Voittaja on se, joka ensimmäisenä on upottanut kaikki vastustajan laivat.

## PT: Batalha marítima. 2 jogadores.

Divide os navios e as granadas de modo a cada jogador ter o mesmo número de cada tipo. Dobra a placa do meio para cima para cada jogador só poder ver as suas próprias placas. As placas têm as linhas A-J e as colunas 1-10. Cada ponto tem uma coordenada que se encontra ao ler a linha e a coluna, p. ex. B4. Agora, coloca os navios na placa horizontal sem o outro jogador poder ver onde. Os navios podem ser colocados na horizontal ou vertical, mas não podem ficar uns em cima dos outros.

Agora o jogo pode começar. Cada jogador tem um tiro em cada ronda. O primeiro jogador aponta para a frota do opositor nomeando um ponto (linha, coluna). Se o opositor tiver um navio neste ponto grita ””Atingido!”” e põe uma granada cor de laranja no navio, no sítio onde foi atingido. O jogador que atirou põe uma granada cor de laranja na sua placa vertical para marcar uma colisão. O navio só está afundado quando todos os pontos em que o navio se encontra forem atingidos. Quando isso acontecer o jogador diz ””Afundado!””. Se não houver nenhum navio no ponto nomeado, o opositor diz ””Splash!””. O jogador que atirou põe uma granada branca na sua placa para marcar um falhanço. O vencedor é o primeiro a afundar todos os navios do opositor.

## CS: Námořní bitva. 2 hráči.

Rozdělte si lodě a granáty tak, aby měl každý hráč stejný množství od každého druhu. Uspořádejte střed hry tak, aby každý hráč viděl pouze své vlastní části. Herní jednotka má řádky (A–J) a sloupce (1–10). Každé pole má souřadnice, které lze označit řádkem a sloupcem, např. B4. Nyní umístěte lodě na horizontální část herní jednotky tak, aby to druhý hráč neviděl. Lodě lze umístit horizontálně nebo vertikálně, nesmí být ale umístěovány na sebe.

Nyní může hra začít. Každý hráč má v každém kole jednu ránu. První hráč namíří na lodě protivníka vyřčením pole (řádek, sloupec). Pokud protivník umístil loď na toto pole, musí zakřičet „Zásah!” a umístit oranžový granát na místo, kde byla loď zasažena. Střílející hráč umístit oranžový granát na svoji vertikální část destičky, aby si označil zásah. Loď bude potopena, jakmile budou zasažena všechna pole zakrytá lodí. Poté hráč zvolá „Loď potopena!”. Nebude-li se na příslušném poli nacházet žádná loď, protivník řekne „Šplchnutí!”. Střílející hráč umístit bílý granát na svoji destičku, aby si označil minutí. Vítězem je hráč, který potopí všechny lodě protivníka.

## SK: Námorná bitka. 2 hráči.

Lode a granáty medzi hráčmi rozdelte tak, aby mal každý hráč rovnaký počet z každého druhu. Stredovú časť hernej jednotky zložte tak, aby každý hráč videl len vlastnú časť. Hra má riadky A až J a stĺpce 1 až 10. Každé pole má súradnice, ktoré pomenujete prečítaním príslušného riadka a stĺpca, napríklad B4. Lode teraz na vodorovnej časti hernej jednotky rozložte tak, aby druhý hráč nemal výhľad na ich polohu. Lode môžete umiestniť vodorovne alebo zvisle, no nesmiete ich ukladať na seba.

Hra sa môže začať. Každý hráč má v každom chode len jeden pokus. Prvý hráč zamieri na flotilu súpera pomenovaním poľa (riadok, stĺpec). Ak súper umiestnil na toto pole loď, musí povedať „Zásah!” a na zasiahanuté miesto lode položiť oranžový granát. Hráč, ktorý strieľal, zasiahanuté miesto označí oranžovým granátom na svojej strane priečky. Loď, sa potopí, len ak sú zasiahanuté všetky polia, na ktorých sa nachádza. V takom prípade hráč povie „Potopená!”. Ak sa na danom poli nenachádza žiadna loď, súper povie „Šplech!”. Hráč, ktorý strieľal, toto miesto označí bielym granátom na svojej strane priečky. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý potopí všetky lode súpera.

## **ET:** Merelähing. 2 mängijat.

Laevad ja granaadid jagatakse ära nii, et mõlemal mängijal on laevu ja granaate ühe palju. Mängu vahepealt keeratakse üles nii, et kumbki mängija näeb vaid enda mänguvälja. Mänguväljal on read A–J ja tulbad 1–10. Igal väljal on koordinaat, milleks on rea ja tulba kombinatsioon, nt B4. Nüüd asetatakse laevad vertikaalsele plaadile nii, et teine mängija ei näe nende asukohta. Laevad võib paigutada horisontaalselt või vertikaalselt, kuid need ei tohi olla üksteise peal.

Nüüd võib mäng alata. Igal mängijal on iga käigu ajal üks lask. Esimene mängija tulistab vastase laevastikku, nimetades ühe välja (rida ja tulp). Kui vastasmängijal on sellel väljal laev, hüüab ta "Pihtas!" ja asetab laeva külge oranži granaadi sinna, kuhu laev pihta sai. Tulistanud mängija asetab ka oma vertikaalsele plaadile oranži granaadi, et tähistada pihtasamiskohta. Laev on põhja lastud alles siis, kui pihta on saadud kõikidele väljadele, millel laev asub. Kui see juhtub, hüüab vastasmängija "Põhjas!". Kui nimetatud väljal ei ole laeva, ütleb vastasmängija "Mööda!". Tulistanud mängija asetab siis oma vertikaalsele plaadile valge granaadi, et tähistada möödalaskimiskohta. Võidab see, kes laseb esimesena vastasmängija laevad põhja.

## **HU:** Tengeri csata. 2 játékos számára.

Osszátok szét a hajókat és a torpedókat úgy, hogy mindkét játékosnak ugyanannyi jusson az egyes típusokból. Hajtsátok fel a tábla közepét, hogy a játékosok csak a saját felüket lássák. A tábla A-tól J-ig jelzett sorokra és 1-től 10-ig számozott oszlopokra van felosztva. Az egyes mezők betű-szám kombinációval azonosíthatók (például B4). A játékosok elhelyezik hajóikat a vízszintes felületen úgy, hogy az ellenfél ne lássa azokat. A hajók vízszintes és függőlegesen is tájolhatók, de egy mezőre nem kerülhet több hajó.

Ezután kezdődhet a játék. A játékosok egy-egy lövést adnak le körönként. Az első játékos megcélozza az ellenfél flottáját, ehhez megnevez egy mezőt (a sor és az oszlop jelével). Ha az ellenfélnek van hajója az adott mezőn, akkor azt mondja: „talált”, és egy narancssárga torpedót helyez az eltalált hajóra a találat helyén. A lövést leadó játékos szintén narancssárga torpedóval jelzi a találatot a saját táblája függőleges lapján. A hajó csak akkor süllyed el, ha az összes általa lefedett mezőt találat éri. Ekkor a hajó tulajdonosa bejelenti, hogy „süllyedt!” Ha a megnevezett mezőn nem található hajó, akkor az ellenfél azt mondja: „mellé!” A lövést leadó játékos fehér torpedóval jelzi, hogy az adott mezőn nem talált. Az nyer, aki elsőként süllyesztte el az ellenfél összes hajóját.

## **BG:** Морска битка. 2 играчи.

Разделете корабите и гранатите, за да може всеки играч да има еднакво количество от всеки тип. Поставяйте нагоре центъра на игралния модул, така че всеки играч да може да види само неговите собствени части. Игралният модул има редове, A – J, и колони, 1 – 10. Всяко поле има координати, които могат да бъдат наименувани чрез четене на реда и колоната, например B4. Сера поставяте корабите върху хоризонталната част на игралния модул, без другият играч да види къде. Корабите могат да се поставят хоризонтално или вертикално, но не трябва да се поставят един върху друг.

Играта вече може да започне. Всеки играч има по един изстрел във всеки кръг. Първият играч се стреми към флота на противника, като извиква поле (ред, колона). Ако опонентът е поставил кораб на определеното поле, той/тя трябва да извика „Удар!” и да постави оранжева граната върху кораба, където е бил ударен. Играчът, който е ударил ще постави оранжева граната на неговата/нейната вертикална част на плочата, за да отбележи удар. Корабът е потопен, когато всички полета, които са обхванати от кораба, са били ударени. Когато това се случи, играчът ще каже „Потопяне!”. Ако няма кораб на посоченото поле, противникът ще каже „Плясък!”. Играчът, който е стрелял, ще постави бяла граната на неговата/нейната плоча, за да отбележи пропуск. Победител е първият играч, който потопи всички кораби на противника.

## HR: Potapanje brodova. 2 igrača.

Podijelite brodove i granate među sobom kako bi svaki igrač imao jednaku količinu svake vrste. Preklopite središnje igrače jedinice tako da svaki igrač može vidjeti samo svoje dijelove. Igrača jedinica ima redove od A do J i stupce s brojevima 1-10. Svako polje ima koordinatu koju se može pogadati očitavanjem retka i stupca, primjerice B4. Sad postavite brodove na vodoravni dio igrača jedinice, pazeci da drugi igrač ne vidi gdje se nalaze. Brodovi se mogu postaviti vodoravno ili okomito, ali se ne smiju postavljati jedan iznad drugoga.

Sada možete početi s igrom. Svaki igrač u svakoj rundi ima pravo igrati jedanput. Prvi igrač gađa protivničku flotu pogađanjem polja (red, stupac). Ako je protivnik postavio brod na to polje, mora viknuti „Pogođen!“ i stavi narančastu granatu na dio broda koji je pogođen. Igrač koji je gađao stavi će narančastu granatu na svoj okomiti dio ploče kako bi označio gdje je došlo do udara. Brod je potopljen samo kada su pogođena sva polja na kojima se brod nalazi. Kada se to dogodi, igrač će reći „Potopljen!“. Ako u navedenom polju nema brodova, protivnik mora reći „Promašen!“. Igrač koji je gađao na svoju će ploču staviti bijelu granatu kojom označava promašaj. Pobjednik je prvi igrač koji potopi sve protivničke brodove.

## RO: Bătălie pe mare. 2 jucători.

Împărțiți navele și grenadele între dvs. astfel încât fiecare jucător să aibă un număr egal de fiecare. Plițiți centrul unității de joc astfel încât fiecare jucător să-și poată vedea doar propriile elemente. Unitatea de joc are rânduri, A-J și coloane, 1-10. Fiecare câmp are o coordonată care pot fi denumite prin citirea rândului și a coloanei, de exemplu B4. Acum, plasați vasele pe partea orizontală a unității de joc fără ca celălalt jucător să vadă unde. Navele pot fi amplasate orizontal sau vertical, dar nu trebuie plasate unul deasupra celuilalt.

Acum, jocul poate începe. Fiecare jucător are câte o încercare în fiecare rundă. Primul jucător țintește către flota oponentului spunând cu voce tare un punct (rând, coloană). Dacă oponentul a plasat o navă pe un anumit câmp, acesta trebuie să spună „Lovit!“ și puneți o grenadă portocalie pe navă, acolo unde a fost lovită. Jucătorul care a țintit va pune o grenadă portocalie pe partea sa pentru a marca un punct lovit. Nava a fost scufundată doar atunci când toate punctele sale au fost lovite. Când se întimplă acest lucru, jucătorul va spune „Scufundat!“. Dacă nu există nicio navă în câmpul specificat, oponentul va spune „Pleosc!“. Jucătorul care a țintit va pune o grenadă albă pe placa sa pentru a marca un punct ratat. Câștigătorul este primul jucător care scufundă toate navele adversarului.



**DA:** Advarsel. Små dele. Kvelningsfare. Gem denne information til senere brug. **SV:** Varning. Små delar. Kvävningrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO:** Advarsel. Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN:** Warning. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. **DE:** Achtung. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL:** Waarschuwing. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES:** Advertencia. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT:** Avvertenza. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR:** Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL:** Προειδοποίηση. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL:** Ostrzeżenie. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj tę informację do wykorzystania w przyszłości. **LT:** Įspėjimas. Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV:** Brīdinājums. Sīkas detaļas. Aizrīšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **RU:** Внимание. Мелкие части. Риск удушья. Храните данную информацию для последующего использования. **FI:** Varoitus. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT:** Atenção. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarda esta informação para referência futura. **CS:** Upozornění. Malé části. Nebezpečí zalknutí. Uchovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK:** Upozornenie. Malé časti. Niebezpečnosť dusenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET:** Hoiatatus. Väikesed osad. Kägistamisoho. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU:** Figyelmeztetés. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Őrizz meg ezt a tájékoztatást jövőbeli hivatkozás céljából. **BG:** Внимание. Малки части. Опасност от задавяне. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR:** Upozorenje. Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO:** Avertisment. Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară.

Item no. 3035605 Batch:



Insert batch no.

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K, Denmark  
Imported to UK by: Tiger Retail Ltd., 2 Morwell Street, London, WC1B 3AR  
United Kingdom. Made in China. [www.flyingtiger.com](http://www.flyingtiger.com)

