

C

ÂGE 7+
2 joueurs

CB1817

**DOIT ÊTRE
ASSEMBLÉ PAR
UN ADULTE.**



CONTENU

Grille océanique/base | grille-radar verticale | 8 vaisseaux en plastique | 60 chevilles rouges « touché » | 140 chevilles blanches « raté » | feuille d'autocollants

BUT DU JEU

Être le premier joueur à couler la flotte de quatre vaisseaux de son adversaire.

PREMIÈRE PARTIE

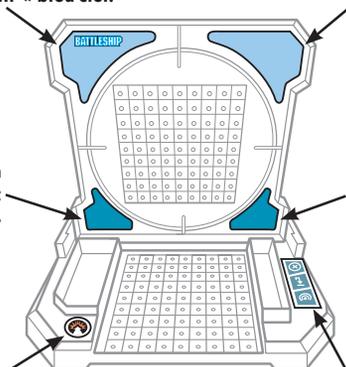
1. Appliquer les autocollants de chaque côté du module de jeu, comme indiqué. (Deux autocollants par côté représentent le ciel et deux représentent l'océan.)

Apposer un autocollant « BATTLESHIP » bleu ciel.

Apposer un autocollant bleu ciel.

Apposer un autocollant bleu océan.

Apposer un autocollant bleu océan.



Apposer un autocollant circulaire.

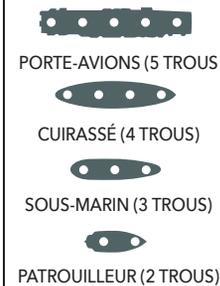
Apposer un autocollant rectangulaire.

Apposer les autocollants équivalents de l'autre côté.

2. Détacher soigneusement les huit vaisseaux du cadre en plastique, puis recycler le cadre. Si nécessaire, enlever tout excédent de plastique à l'aide d'une lime à ongles ou d'un papier sablé. Chaque joueur possède une flotte de quatre vaisseaux différents.

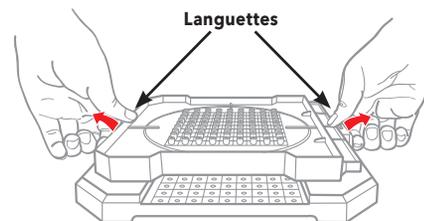
3. Retirer les chevilles du sac de plastique. Les joueurs se partagent les chevilles rouges et blanches en parts égales et les rangent dans le plus grand compartiment, situé sur le côté de la grille océanique. Recycler le sac.

FLOTTE DE 4 VAISSEAUX

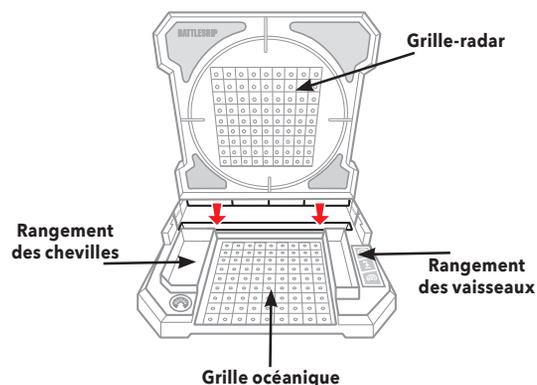


PRÉPARATION AU COMBAT

Séparer les deux grilles en poussant vers l'extérieur les languettes situées sur les côtés de la grille océanique.



Insérer ensuite la grille-radar verticale dans la base de la grille océanique.



Les deux joueurs s'assoient face à face en plaçant le module entre eux, de façon à ce qu'aucun ne puisse voir la grille océanique de l'autre.

En insérant les chevilles dans les trous, chaque joueur place secrètement ses quatre vaisseaux sur la grille océanique.

POSITIONNEMENT DES VAISSEAUX

- Un vaisseau doit être placé en position verticale ou horizontale, mais jamais en diagonale.
- Il est interdit de placer un vaisseau de sorte qu'une partie chevauche les lettres ou nombres de la grille.

C

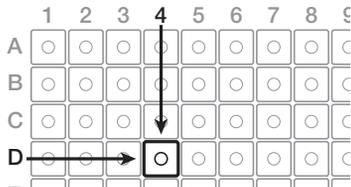
C

PARTIE RÉGULIÈRE

Les joueurs décident qui commence. Chacun leur tour, ils annoncent un tir afin de toucher un vaisseau adverse.

ANNONCER UN TIR

À son tour, le joueur choisit deux coordonnées de la grille-radar (une lettre et un nombre) et les annonce à l'autre joueur. Par exemple, le tir ci-dessous représente la cible D-4.



Quand un tir est annoncé, l'adversaire doit dire si le tir touche ou rate une cible. Une fois le tir enregistré, le tour est terminé.

TOUCHÉ!

Si la position annoncée est occupée par un vaisseau sur la grille de l'adversaire, ce vaisseau est touché. L'adversaire révèle la nature du vaisseau touché (porte-avions, patrouilleur, etc.). Le joueur attaquant enregistre sa frappe en insérant une cheville rouge dans le trou correspondant sur sa grille-radar. L'adversaire enregistre la frappe en insérant une cheville rouge dans le trou correspondant de son vaisseau touché.

RATÉ!

Si la position annoncée n'est pas occupée par un vaisseau sur la grille de l'adversaire, le tir est raté. Le joueur attaquant insère une cheville blanche dans le trou correspondant sur sa grille-radar, pour éviter d'annoncer de nouveau cette position. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer dans sa propre grille océanique les tirs ratés de l'adversaire.

COULER UN VAISSEAU

Dès que tous les trous d'un vaisseau sont occupés par une cheville rouge, ce vaisseau est coulé. Le propriétaire du vaisseau annonce alors quel vaisseau a été coulé.

Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées. Conservez cette information pour référence ultérieure.

© 2016 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & ® désignent des marques de commerce des É.-U.

Service à la clientèle:

US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516

101CB1817A00

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à couler tous les vaisseaux de son adversaire gagne la partie!

PARTIE AVEC SALVE

Les joueurs expérimentés apprécieront cette variante du jeu dans laquelle, à leur tour, les joueurs tirent un nombre de missiles correspondant au nombre de vaisseaux actifs de leur flotte. Les règles suivantes s'ajoutent à celles du jeu de base :

- Chaque joueur commence avec une salve de quatre tirs (un par vaisseau de sa flotte). Après chaque tir, l'adversaire signale si le tir a touché ou raté une cible. Les tirs sont marqués avec des chevilles comme pour une partie régulière.
- Chaque fois qu'un de ses vaisseaux coule, le joueur déduit un tir de sa prochaine salve.

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

Pour ajouter un défi à la partie, les joueurs peuvent jouer sans révéler la nature des vaisseaux touchés.

RANGER LE JEU

Placer les vaisseaux et les chevilles dans les compartiments situés de chaque côté de la grille océanique. Retirer ensuite la grille-radar de la grille océanique et la déposer sur cette dernière afin de former un couvercle. Enfin, emboîter les deux grilles ensemble. (Pour séparer les grilles afin de jouer à nouveau, pousser vers l'extérieur les languettes situées sur le côté de la grille océanique.)

AGES 7+
2 Players

B1817

ADULT ASSEMBLY
REQUIRED.

THE CLASSIC NAVAL COMBAT GAME BATTLESHIP



CONTENTS

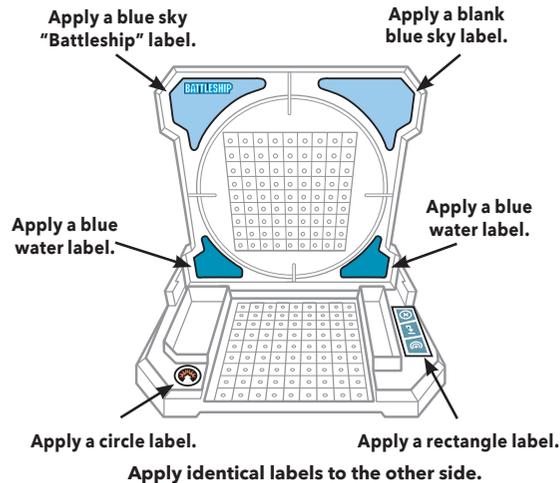
Ocean grid base | vertical target grid | 8 plastic ships | 60 red "hit" pegs | 140 white "miss" pegs | label sheet

OBJECT

Sink your opponent's fleet of four ships before your opponent sinks yours.

THE FIRST TIME YOU PLAY

1. Apply the labels to each side of the game unit, as shown here. (Notice that two labels depict sky, and two labels depict water.)



2. Carefully detach the eight ships from the plastic frame, and then discard the frame. If needed, use an emery board or sandpaper to remove any excess plastic from the ships. Each player's fleet contains four different ships.

3. Remove the red and white pegs from the plastic bag. Divide them equally between you and your opponent, and place them in the larger storage compartment on the side of your ocean grid. Discard the bag.

YOUR FLEET OF 4 SHIPS



CARRIER-5 HOLES



BATTLESHIP-4 HOLES



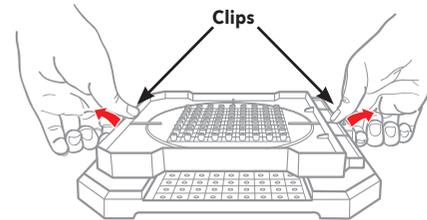
SUBMARINE-3 HOLES



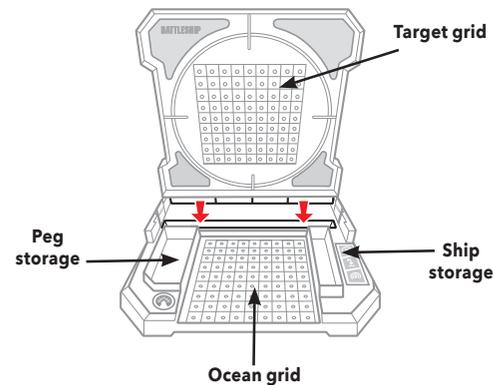
PATROL BOAT-2 HOLES

PREPARE FOR BATTLE!

Separate the grids by pushing outward on the clips located on the sides of the ocean grid.



Insert the vertical target grid into the ocean grid base.



Sit facing each other with the vertical target grid between you so that neither of you can see the other's ocean grid.

Both of you secretly place your four ships on your ocean grid. To place each ship, fit its two pegs into two holes on the ocean grid.

RULES FOR SHIP PLACEMENT

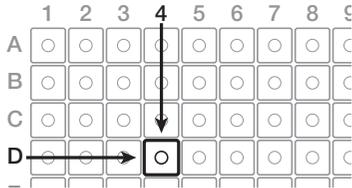
- Place each ship horizontally or vertically, but not diagonally.
- Do not place a ship so that any part of it overlaps letters or numbers.

THE CLASSIC GAME

Decide who will go first. Then alternate turns, calling out one shot per turn to try to hit each other's ships.

CALL YOUR SHOT!

On your turn, pick a coordinate on your target grid and call out its location by letter and number. For example, this is the shot location D-4.



When you call a shot, your opponent must tell you whether it's a hit or a miss. After you record your hit or miss, your turn is over.

IT'S A HIT!

If your called-out shot location is occupied by a ship on your opponent's ocean grid, it's a hit! Your opponent tells you which ship you hit (carrier, patrol boat, etc.). Record your hit by placing a red peg in the corresponding hole on your target grid, while your opponent places a red peg in the corresponding hole of the ship you hit on their ocean grid.

IT'S A MISS!

If your called-out shot location is not occupied by a ship on your opponent's ocean grid, it's a miss. Place a white peg in the corresponding hole on your target grid, so you won't call this shot again. It's not necessary for players to record each other's misses with white pegs on their ocean grids.

SINKING A SHIP

Once all of the holes in a ship have red pegs, it has been sunk. The ship's owner announces which ship was sunk.

WINNING THE GAME

If you sink your opponent's fleet of four ships before they sink yours, you win the game!

THE SALVO GAME

Experienced players may enjoy this game variation, in which you get as many shots on your turn as ships afloat in your fleet. The rules are the same except for the following:

- You each start with a salvo of four shots (one for each ship in your fleet). You fire them one at a time, and your opponent announces whether the shot is a hit or a miss. Mark your hits and misses as in the standard game.
- For each ship that is sunk, you lose one shot in the salvo on your next turn.

Continue calling out salvos until one player wins.

For a more challenging Salvo game, don't announce which ships are hit.

STORING YOUR GAME

To store your game, place the ships and pegs in the containers on the sides of the ocean grid. Then remove the vertical target grid from the ocean grid base. Use the vertical target grid as a lid by placing it on top of the ocean grid and snapping it into place. (To separate the grids to play again, push the clips on the side of the ocean grid outward.)

© 2016 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.

Consumer contact:

USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516.

Hasbro Australia Ltd., Level 4, 67-71 Epping Rd, Macquarie Park, NSW 2113, Australia. TEL. 1300 138 697.

Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. TEL. 0508 828 200.

101B1817A00

