EDAD 7+
2 Jugadores
B1817

REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO.

EL CLÁSICO JUEGO DE COMBATE NAVAL

BATTLESHIP®

INSTRUCTIVO: LEE ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE JUGAR.

INCLUYE

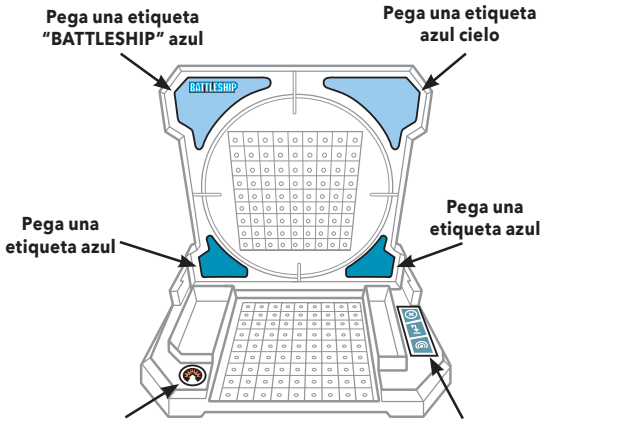
Base con cuadrícula oceánica | cuadrícula de objetivos vertical | 8 naves de plástico | 60 clavijas rojas de "acierto" | 140 clavijas blancas de "fallo" | hoja de etiquetas

OBJETIVO

Hundir la flota de cuatro naves de tu enemigo antes de que él hunda la tuya.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

1. Pega las etiquetas a cada lado de la unidad de juego como se muestra a continuación.



Pega etiquetas iguales del otro lado.

2. Con mucho cuidado, desprende las ocho naves de la guía plástica y luego desecha la guía. Si es necesario, puedes utilizar una lima de uñas o papel de lija para eliminar el exceso de plástico de las naves. Cada flota contiene cuatro naves distintas.

3. Retira las clavijas rojas y blancas de la bolsa plástica. Divídelas en partes iguales entre tu oponente y tú y colócalas en el compartimiento grande de tu lado de la cuadrícula oceánica. Desecha la bolsa.

TU FLOTA DE 4 NAVES



PORTAAVIONES-5 ORIFICIOS



ACORAZADO-4 ORIFICIOS



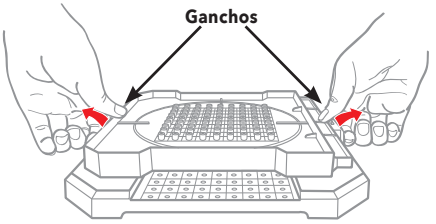
SUBMARINO-3 ORIFICIOS



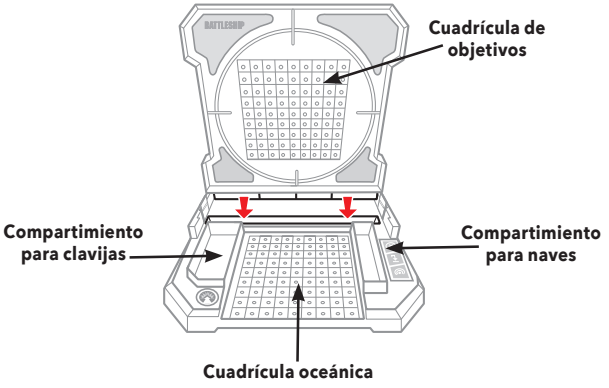
BOTE PATRULLA-2 ORIFICIOS

¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA!

Para separar las cuadrículas, jala hacia afuera los ganchos ubicados a ambos lados de la cuadrícula oceánica.



Introduce la cuadrícula de objetivos vertical en la base con cuadrícula oceánica.



Siéntense frente a frente con la cuadrícula de objetivos vertical entre ambos para que ninguno pueda ver la cuadrícula oceánica del otro.

Cada jugador ubica en secreto sus cuatro naves en la cuadrícula oceánica. Para colocar las naves, encaja la dos clavijas en los orificios de tu cuadrícula oceánica.

REGLAS PARA UBICAR LAS NAVES

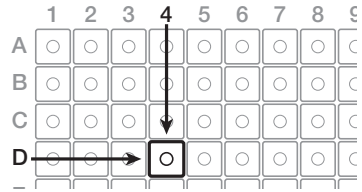
- Cada nave debe colocarse horizontal o verticalmente, nunca en diagonal.
- La nave no debe de cubrir ninguna letra o número.

EL JUEGO CLÁSICO

Decidan quién juega primero. Después, jueguen por turnos, anunciando un ataque por turno para tratar de hundir las naves del otro.

¡ANUNCIA TU ATAQUE!

En tu turno, escoge una coordenada en tu cuadrícula de objetivos y anuncia su posición con una letra y un número. Por ejemplo, esta es la posición de ataque D-4.



Cuando anuncies un ataque, tu oponente debe de decirte si acertaste o no. Tras registrar tu acierto o fallo, tu turno ha terminado.

¡ACERTASTE!

Si la posición que anunciaste está ocupada por una nave en la cuadrícula de tu oponente, ¡acertaste! Tu oponente debe de decirte a qué nave le diste (portaaviones, bote patrulla, etc.). Marca tu acierto poniendo una clavija roja en el orificio correspondiente de tu cuadrícula de objetivos. Tu oponente colocará en su propia cuadrícula oceánica una clavija roja en el orificio correspondiente en la nave que atacaste.

¡FALLASTE!

Si la coordenada que anunciaste no está ocupada por una nave en la cuadrícula oceánica de tu oponente, ¡fallaste! Coloca una clavija blanca en el orificio correspondiente de tu cuadrícula de objetivos para que no vuelvas a anunciar el mismo ataque. No es necesario registrar los fallos del oponente con clavijas blancas en la cuadrícula oceánica.

HUNDIR UNA NAVE

Cuando una nave tiene todos los orificios con clavijas rojas, ésta se ha hundido. El jugador debe anunciar cuál es la nave hundida.

PARA GANAR EL JUEGO

Si hundes la flota de cuatro naves de tu oponente antes de que él hunda la tuya, ¡ganas el juego!

ATAQUE MÚLTIPLE

Los jugadores experimentados pueden disfrutar de esta variante del juego: en su turno pueden hacer tantos ataques como naves tenga su flota. Las reglas son las mismas salvo por estas variantes:

- Cada jugador comienza con cuatro ataques (uno por cada nave en su flota). Los hará uno a uno, y su oponente debe de anunciar cada vez si acertó o falló. Los aciertos y fallos deben marcarse como en el juego clásico.

- Por cada nave hundida, pierdes un tiro en tu próximo atque múltiple.

Continúen anunciando ataques múltiples hasta que un jugador gane.

Para hacer esta variante más difícil, no anuncies cuáles son las naves que han sido alcanzadas.

PARA GUARDAR EL JUEGO

Para guardar tu juego, coloca las naves y clavijas en los compartimientos a los lados de la cuadrícula oceánica. Después retira la cuadrícula de objetivos. Encaja la cuadrícula de objetivos sobre la cuadrícula oceánica a modo de tapa. (Para separar las cuadrículas de nuevo, jala hacia afuera los ganchos al costado de la cuadrícula oceánica.)

EDAD RECOMENDADA: 7 años en adelante.
Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25. Conserve esta información para futuras referencias. centrodeserviciomexico@hasbro.com
El producto y los colores pueden variar.

HECHO EN E.U.A • MADE IN USA

101MB1817B00

HASBROGAMING.COM

B18175730 17 I BattleshipVal.indd 2 4/20/17 12:17