

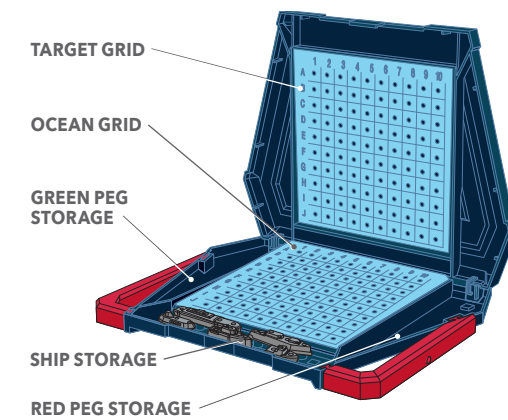
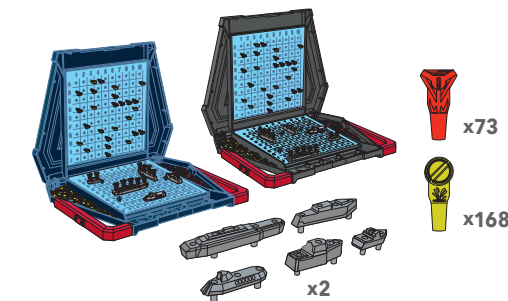


en

BATTLESHIP

7+ | F4527
2

CONTENTS



YOUR FLEET OF 5 SHIPS

CARRIER - 5 HOLES	BATTLESHIP - 4 HOLES	DESTROYER - 3 HOLES	SUBMARINE - 3 HOLES	PATROL BOAT - 2 HOLES

OBJECT

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

THE FIRST TIME YOU PLAY

- Divide the 10 ships so both battle cases have one of each CARRIER, BATTLESHIP, DESTROYER, SUBMARINE, and PATROL BOAT.
- Divide the red and green pegs equally between you and your opponent and place them in the storage compartments of each battle case.

PREPARE FOR BATTLE!

Sit facing each other with the lids of your battle cases raised so that neither of you can see the other's ocean grid.

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

Here's an example of how to position your ships correctly.

HOW TO PLAY

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.

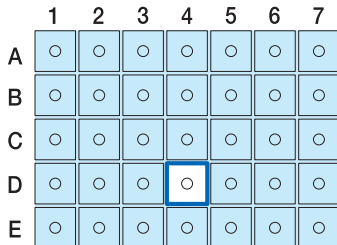
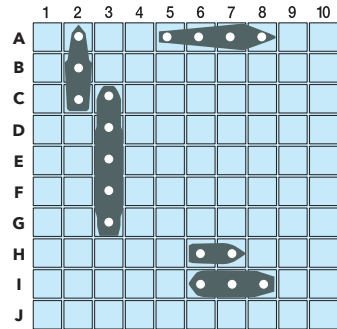
IT'S A HIT!

If a ship on your opponent's ocean grid occupies the location you called out, it's a hit! Your opponent tells you which ship you hit (destroyer, 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.

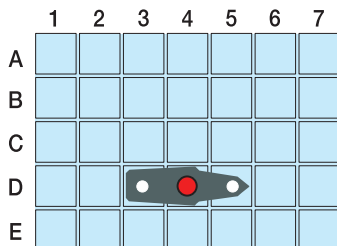
Example: You and Alex are the players.
It's your turn.

You call: **"D-4."**
Alex answers: **"Hit. Destroyer."**

You place a red peg in coordinate D-4 of your target grid. Alex places a red peg in the hole of his destroyer directly above coordinate D-4 on his ocean grid.



You call "D-4" as your shot.



It's a hit! Your opponent marks it with a red peg on his ocean grid.

IT'S A MISS!

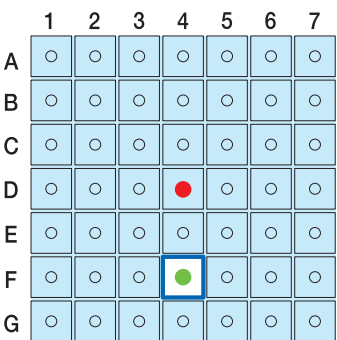
If the location you called out is not occupied by a ship on your opponent's ocean grid, it's a miss. Place a green peg in the corresponding hole on your target grid, so you won't call this shot again. It's not necessary for players to record each other's misses with green pegs on their ocean grids.

Example: Now it's Alex's turn.

Alex calls: **"F-4."**

You answer: **"Miss."**

Alex places a green peg in coordinate F-4 of his target grid.



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 five 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 there are ships afloat in your fleet. The rules are the same except for the following:

- You each start with a salvo of five 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 a player wins.

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

WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

BATTLESHIP and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA.
Consumer contact:
US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA.
TEL 1-800-255-5516.
Australia consumer service: <https://consumercare.hasbro.com/en-au>;
New Zealand consumer service: <https://consumercare.hasbro.com/en-nz>

PARENTS:
HASBROGAMING.COM

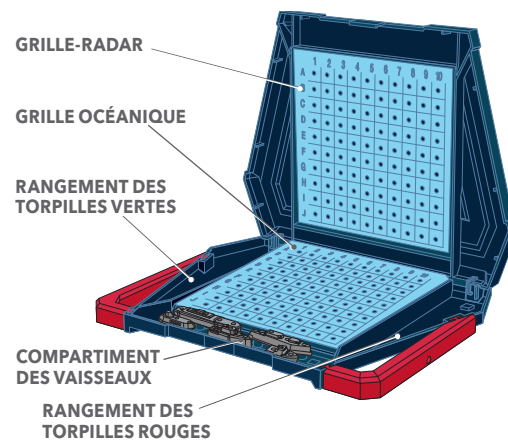


fr

BATTLESHIP

7+ | F4527
2

CONTENU



TA FLOTTE DE 5 VAISSEAUX

PORTE-AVIONS (5 TROUS)	CUIRASSÉ (4 TROUS)	DESTROYER (3 TROUS)	SOUS-MARIN (3 TROUS)	PATROUILLEUR (2 TROUS)

BUT DU JEU

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

PREMIÈRE PARTIE

- Séparer les 10 vaisseaux en plastique de manière à ce que chaque boîtier contienne : un PORTE-AVION, un CUIRASSÉ, un DESTROYER, un SOUS-MARIN et un PATROUILLEUR.
- Les joueurs se partagent les torpilles rouges et vertes en parts égales, puis les déposent dans leurs compartiments de rangement.

PRÊT POUR LA BATAILLE !

Les deux joueurs s'assoient face à face et chacun relève le couvercle de son boîtier pour cacher sa grille océanique.

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

POSITIONNEMENT DES VAISSEAUX

- Un vaisseau doit être placé en position verticale ou horizontale, mais jamais en diagonale.
- Les vaisseaux ne doivent pas dépasser de la grille océan, ni chevaucher les lettres ou les chiffres.

Voici un positionnement correct.

POUR JOUER

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

PASSE À L'ATTAQUE !

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.

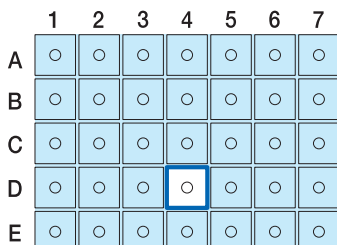
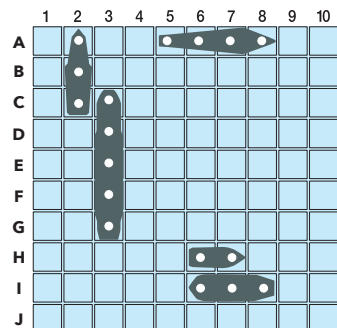
TOUCHÉ !

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 (destroyer, patrouilleur, etc.). Le joueur attaquant enregistre sa frappe en insérant une torpille rouge dans le trou correspondant sur sa grille-radar. L'adversaire enregistre la frappe en insérant une torpille rouge dans le trou correspondant de son vaisseau touché.

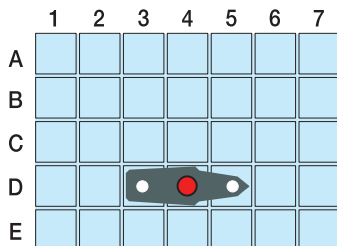
Exemple : tu joues contre Alex et c'est à toi de jouer.

Tu annonces : **« D-4 ».**
Alex répond : **« Touché. Destroyer. »**

Tu places une torpille rouge à la position D-4 de ta grille-radar. De son côté, Alex place une torpille rouge dans le trou de son destroyer situé exactement à la position D-4 de sa grille océanique.



Le joueur annonce « D-4 ».



Touché ! Ton adversaire l'enregistre avec une torpille rouge sur son vaisseau.

C'EST RATÉ !

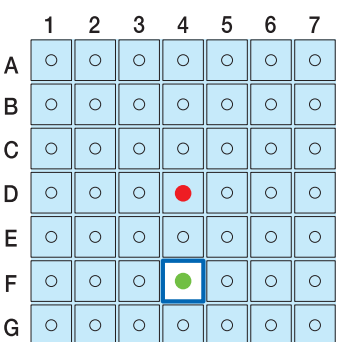
Si la position annoncée n'est pas occupée par un vaisseau sur la grille de l'adversaire, le tir est raté. Pour éviter d'annoncer de nouveau cette position, le joueur attaquant insère une torpille verte dans le trou correspondant sur sa grille-radar. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les tirs ratés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

Exemple : C'est au tour d'Alex.

Alex annonce : **« F-4 ».**

Tu réponds : **« Manqué. »**

Alex place une torpille verte à la position F-4 de sa grille-radar.



COULER UN VAISSEAU

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

GAGNER LA PARTIE

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

MODE SALVE

Les joueurs expérimentés apprécieront cette variante du jeu dans laquelle, à leur tour, ils 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 cinq 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 torpilles comme pour une partie régulière.
- Chaque fois qu'un de ses vaisseaux coule, le joueur déduit un tir de sa prochaine salve.

Les joueurs continuent ainsi de lancer des salves jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Pour ajouter un défi à la partie, les joueurs peuvent jouer sans révéler quel vaisseau a été touché.

ATTENTION : DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

BATTLESHIP, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA, HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516.

PARENTS :
HASBROGAMING.COM



es

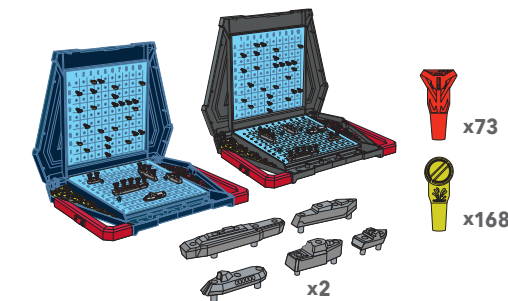
BATTLESHIP

7+

F4527

2

INCLUYE



CUADRÍCULA DE OBJETIVOS

CUADRÍCULA OCEÁNICA

BANDEJA PARA CLAVIJAS VERDES

COMPARTIMENTO PARA NAVES

BANDEJA PARA CLAVIJAS ROJAS

FLOTA DE 5 NAVES

PORTAAVIONES - 5 ORIFICIOS	ACORAZADO - 4 AGUJEROS	DESTRUCTOR - 3 AGUJEROS	SUBMARINO - 3 ORIFICIOS	BOTE PATRULLA - 2 ORIFICIOS

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en hundir los cinco barcos de tu adversario.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

- Divide los 10 barcos para que ambos estuches de batalla tengan uno de cada tipo: PORTAAVIONES, ACORAZADO, DESTRUCTOR, SUBMARINO y BOTE PATRULLA.
- Divide las clavijas rojas y verdes en partes iguales entre tu oponente y tú, y colócalas en los compartimientos de cada estuche de combate.

¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA!

Siéntense frente a frente con las tapas de sus tableros levantadas, para que ninguno pueda ver la cuadrícula oceánica del otro.

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

REGLAS PARA UBICAR LAS NAVES

- Las naves deben colocarse horizontal o verticalmente, nunca en diagonal.
- La nave no debe cubrir ninguna letra o número.

Este es un ejemplo de cómo ubicar correctamente las naves.

CÓMO JUGAR

Decidan quién juega primero. Después, jueguen por turnos, anunciando un ataque por turno para tratar de acertarle a 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.

¡ACERTASTE!

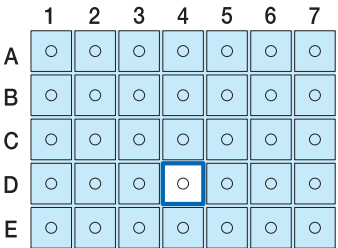
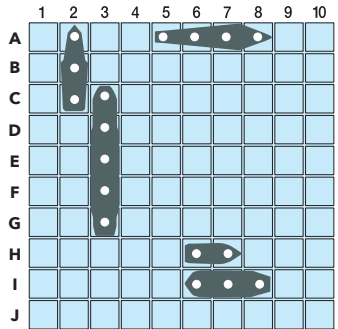
Si la posición que anunciaste está ocupada por una nave en la cuadrícula oceánica de tu oponente, ¡acertaste! Tu oponente debe decirte a qué nave le diste (portaaviones, bote patrulla, etc.). Marca tu acierto poniendo una clavija roja en el orificio correspondiente, en tu cuadrícula de objetivos. Tu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

Ejemplo: Diego y tú son los jugadores, y es tu turno.

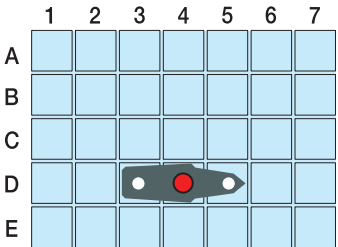
Tú anuncias: **“D-4.”**

Alex contesta: **“Tocado. Destructor.”**

Tú colocas una clavija roja en las coordenadas D-4 de tu cuadrícula de objetivos. Alex coloca una clavija roja en el agujero de su destructor tocado, directamente sobre las coordenadas D-4 de su cuadrícula de objetivos.



Anuncias que tu ataque es “D-4”.



¡Acertaste! Tu oponente lo marca con una clavija roja en su cuadrícula oceánica.

¡FALLASTE!

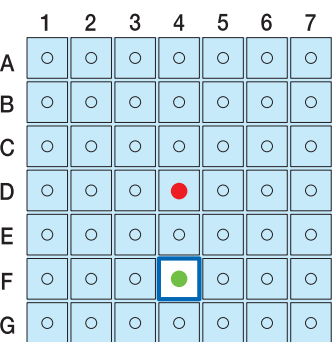
Si la coordenada que anunciaste no está ocupada por una nave en la cuadrícula oceánica de tu oponente, ¡fallaste! Coloca una clavija verde en el agujero correspondiente, en tu cuadrícula de objetivos para que no vuelvas a anunciar el mismo ataque. No es necesario registrar los fallos del oponente con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

Ejemplo: Ahora es el turno de Alex.

Alex anuncia: **“F-4”.**

Tú respondes: **“Fallaste”.**

Alex coloca una clavija verde en la coordenada F-4 de su cuadrícula de objetivos.



HUNDIR UNA NAVE

Quando una nave tiene todos los orificios con clavijas rojas, está hundida. El jugador debe anunciar cuál es la nave hundida.

CÓMO GANAR EL JUEGO

Si hundes la flota de cinco naves de tu oponente antes 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 cinco ataques (uno por cada nave en su flota). Los hará uno a uno, y su oponente debe 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 disparo 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.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA – Piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 3 años.

BATTLESHIP, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro. Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25.

PADRES:
HASBROGAMING.COM



pt

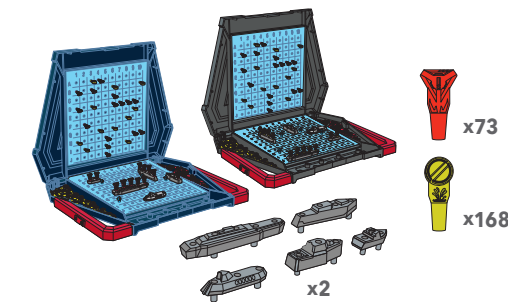
BATTLESHIP

7+

F4527

2

CONTENTS



GRADE DE ATAQUE

GRADE DE DEFESA

COMPARTIMENTO PARA PINOS VERDES

COMPARTIMENTO PARA NAVIOS

COMPARTIMENTO PARA PINOS VERMELHOS

FROTA DE 5 NAVIOS

PORTA-AVIÕES (5 FUROS)	ENCOURAÇADO (4 FUROS)	DESTROIER (3 FUROS)	DESTROIER (3 FUROS)	BARCO DE PATRULHA (2 FUROS)

OBJETIVO

Afundar primeiro a frota de 5 navios do jogador oponente.

AO JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ

- Dividir os 10 navios para que ambas as maletas contenham um de cada tipo: PORTA-AVIÕES, ENCOURAÇADO, DESTROIER, SUBMARINO e BARCO DE PATRULHA.
- Dividir os pinos vermelhos e verdes igualmente entre os dois jogadores e colocar no compartimento reservado para os respectivos pinos em cada maleta.

PREPARAÇÃO PARA A BATALHA!

Os adversários sentam-se de frente um ao outro com a parte superior da maleta levantada de forma que um não consiga ver a grade de defesa do outro.

Sem que o adversário veja, cada jogador posiciona seus 5 navios na grade de defesa, encaixando os pinos dos navios nos furos.

REGRAS PARA O POSICIONAMENTO DOS NAVIO

- Os navios podem ficar na vertical ou na horizontal, mas nunca na diagonal.
- Nunca posicionar um navio de forma que ele esconda letras ou números.

Exemplo de como posicionar os navios corretamente.

COMO JOGAR

Os jogadores decidem quem começa. Então, alternando a vez, cada jogador indica uma coordenada de disparo para tentar acertar navios um do outro.

ESCOLHER UMA COORDENADA!

Na sua vez, o jogador escolhi uma coordenada na sua grade de ataque e anuncie o disparo, dizendo a letra e o número da posição escolhida. Por exemplo, D-4.

ACERTOU!

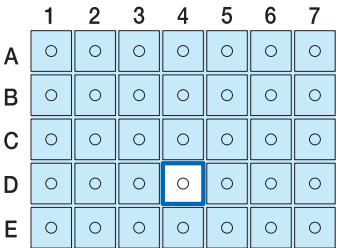
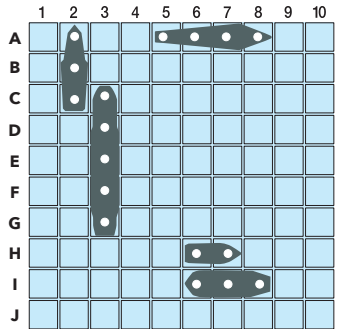
Se a coordenada anunciada estiver ocupada por um navio na grade de defesa do jogador adversário, o navio foi atingido! O jogador adversário deverá revelar qual navio foi atingido (destróier, barco de patrulha etc.). O jogador da vez marca o acerto colocando um pino vermelho no furo correspondente em sua grade de ataque e o jogador adversário faz o mesmo no navio atingido.

Exemplo: você e Pedro são os jogadores. É a sua vez.

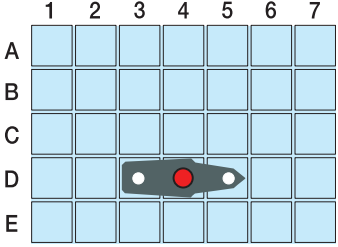
Você diz: **““D-4.”**

Pedro responde: **“Acertou! Destroier”.**

Você coloca um pino vermelho na posição D-4 na sua grade de ataque. Pedro coloca um pino vermelho no destróier diretamente sob a coordenada D-4 na grade de defesa.



O jogador escolhe a coordenada D-4 como alvo.



Acertou! O seu oponente coloca o pino no furo correspondente na grade de defesa.

ÁGUA!

Se a coordenada anunciada estiver vazia na grade de defesa do jogador adversário, você acertou a água. Colocar um pino verde no furo correspondente em sua grade de ataque para que você não volte a anunciar o mesmo disparo. Os jogadores não precisam registrar os erros um do outro em suas grades de defesa.

Exemplo: Agora é a vez do Pedro.

Pedro diz: **“F-4”.**

Você responde: **“Água”.**

Pedro coloca um pino verde na coordenada F-4 na sua grade de ataque.

COMO AFUNDAR UM NAVIO

Quando todos os furos em um navio forem completados com pinos vermelhos, o navio afunda. O dono do navio deve dizer qual navio foi afundado.

VENCENDO O JOGO

Quem afundar toda a frota de 5 navios do inimigo primeiro é o vencedor!

JOGO DA SALVA DE TIROS

Jogadores experientes podem gostar desta variação do jogo, na qual disparam uma quantidade de tiros correspondente à quantidade de navios da sua frota que ainda não foram afundados. As regras são as mesmas da versão clássica, exceto:

- Cada jogador começa com uma salva de cinco tiros (um para cada navio em sua própria frota). Dispare um tiro de cada vez, e seu adversário deverá dizer se você acertou um navio ou a água. Marque quando acertar um navio ou a água, como na versão clássica.
- A cada navio afundado, o jogador perde um tiro na próxima rodada.

Continue anunciando suas salvas de tiros até que haja um vencedor.

Para aumentar o desafio da versão salva de tiros, não diga quais navios foram atingidos.

ATENÇÃO: PERIGO DE ASFIXIA – Contém peças pequenas. Não recomendável para crianças menores de 3 anos.

BATTLESHIP, HASBRO e todas as marcas e logotipos relacionados pertencem à Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro. Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Em caso de dúvidas sobre o produto, acesse www.hasbro.com, seção “Atendimento ao consumidor”.

PAIS:
PN00068286 HASBROGAMING.COM

