



398072

BATTLESHIP®

2 jugadores / EDAD 7+

CONTENIDO

• Estuche con cremallera y cuadrícula oceánica y de blancos • 10 barcos plásticos • 168 clavijas blancas • 84 clavijas rojas

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en hundir los 5 barcos del adversario.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

1. Saca los 10 barcos plásticos de la bolsa. Cada jugador tiene una flota que consta de 5 barcos diferentes (Ver figura 1).

2. Saca todas las clavijas blancas y rojas de sus bolsitas plásticas y colócalas en los compartimentos para guardar las clavijas en cada unidad de juego (vea la Figura 2). Deseche las bolsitas.

FIGURA 1


PORTAAVIONES - 5 ORIFICIOS


ACORAZADO - 4 ORIFICIOS


DESTRUCTOR - 3 ORIFICIOS


SUBMARINO - 3 ORIFICIOS

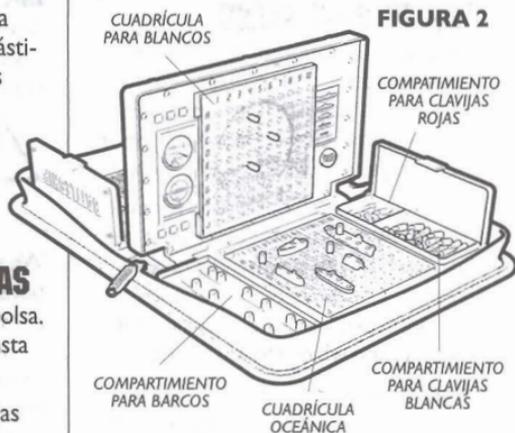

NAVE FURTIVA - 2 ORIFICIOS
Tu flota de 5 barcos

PREPÁRATE PARA LA BATALLA

Tu oponente y tu se sientan frente a frente, de manera que ninguno pueda ver la cuadrícula oceánica del otro.

Ubica tu flota con los 5 barcos en la cuadrícula oceánica sin revelar sus posiciones a tu oponente. Para colocar los barcos, encájalos con las 2 clavijas en 2 orificios en tu cuadrícula oceánica. Tu oponente debe hacer lo mismo.

FIGURA 2

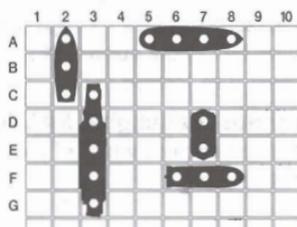


Reglas para ubicar los barcos:

- Coloca los barcos en cualquier posición vertical u horizontal, pero no en diagonal.
- No coloques ningún barco de manera que se superpongan sobre letras, números, el borde de la cuadrícula ni otro barco.
- No cambies la posición de ningún barco después de que comience el juego.

Ver Figura 3 un ejemplo de la ubicación de barcos.

FIGURA 3



CÓMO JUGAR

Decide quién comienza. Ambos jugadores se turnarán para anunciar su jugada y tratar de hundir los barcos de su oponente.

¡ANUNCIA TU JUGADA!

En tu turno, elige un blanco en la cuadrícula de blancos y anúncialo indicando letra y número. Cada orificio del blanco se sitúa en la intersección de una hilera numérica y de una columna alfabética, que corresponde a las mismas coordenadas en el tablero oceánico de tu oponente. Para determinar cada coordenada, busca la letra en la parte izquierda del tablero y el número en la parte superior del mismo.

Por ejemplo, la ubicación del disparo en la Figura 4 es D-4.

FIGURA 4

	1	2	3	4	5	6	7
A	○	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	□	○	○	○

Indica que "D-4" es tu disparo.

Cuando anuncias un disparo, tu oponente debe decir si el disparo acertó o falló.

¡ACIERTO!

Si las coordenadas anunciadas corresponden a un orificio ocupado por un barco de tu oponente, ¡acertaste el disparo! Tu oponente debe indicarte qué barco has alcanzado (destructor, submarino, etc.). Registra el disparo colocando una clavija roja en las mismas coordenadas en tu cuadrícula de blancos. Tu oponente coloca en su cuadrícula oceánica una clavija roja en el orificio correspondiente al barco (vea la Figura 5).

Ejemplo: Alex y tú están jugando. Es tu turno.

Tú anuncias: "D-4".

Alex contesta: "Acierto. Destructor".

Tú colocas una clavija roja en el coordinado D-4 de tu cuadrícula de blancos. Alex coloca una clavija roja en el orificio de su destructor directamente sobre el coordinado D-4 de la cuadrícula oceánica que le pertenece.

FIGURA 5

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D				○●○				
E								

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

¡FALLA!

Si anuncias una coordenada donde tu oponente no ha ubicado barcos, tu tiro cayó en el agua. Registre la falla colocando una clavija blanca en el orificio de blanco correspondiente en tu cuadrícula de blancos a fin de no repetir el mismo disparo. No es necesario que los jugadores registren en sus cuadrículas oceánicas las fallas de los oponentes.

Después de cada disparo acertado o no, tu turno termina.

Ejemplo: Ahora le toca a Alex.

Alex anuncia: "F-4".

Tú respondes: "Falla".

Alex coloca una clavija blanca en el coordinado F-4 de su cuadrícula de blancos.

Sigan jugando de esta manera anunciando un disparo por turno.

PARA HUNDIR UN BARCO

Para hundir un barco, todos los orificios deben estar cubiertos con clavijas rojas y el jugador debe anunciar: "Hundido".

PARA GANAR EL JUEGO

El primer jugador que logre hundir todos los barcos de su oponente es el ganador.

JUEGO DE SALVA

La variación del juego denominada SALVA se recomienda para ser jugada por participantes expertos que ya conozcan las reglas del juego básico. Usa las mismas reglas que en el juego básico de Battleship, excepto por lo siguiente:

- En tu turno, anuncia 1 disparo por cada barco que tengas a flote. Mientras anuncias cada disparo, márcalo con una clavija blanca en tu cuadrícula de blancos. Al final, tu oponente te dirá cuáles disparos lograste y cuáles barcos acertaste.
- Si tus disparos acertaron, márcalos cambiando las clavijas blancas por rojas en tu cuadrícula de blancos. Tu oponente colocará clavijas rojas en los orificios de los barcos que recibieron disparos.

Ejemplo:

Tú anuncias: "E-3, F-3, G-3, H-3, I-Y."

Alex responde: "F-3 es un acierto contra mi nave furtiva. H-3 es un acierto contra mi destructor."

- Cada vez que tu oponente hunda uno de tus barcos, pierdes un tiro en tu próxima salva. Cuanto más barcos hayas hundido, menos tiros podrás hacer.

Por ejemplo, si has hundido 1 de los 5 barcos de Alex, él sólo podrá hacer 4 disparos en su próximo turno, en vez 5.

Para un juego SALVA con mayores desafíos, no anuncies que barco ha sido disparado.

PARA GUARDAR

Guardar tu juego es muy fácil. Solo tienes que introducir las clavijas de los barcos en sus correspondientes orificios en el compartimiento de barcos. Luego coloca las clavijas rojas y blancas en sus compartimientos para guardar y cierra las tapas. Ahora cierra el estuche y estás listo para ir donde quieras.

TENIMIENTO

Tanto las cuadrículas en plástico como el estuche se pueden limpiar con un paño húmedo.



No es conveniente para niños menos de 3 años debido a piezas pequeñas – riesgo de asfixia.

Estaremos encantados de recibir tus comentarios o preguntas sobre este juego. Escribe a Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tfn: 888-836 7025 (gratis).

© 2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. ™ & ® denote Reg. US Pat. & TM Office. U.S. Trademarks. U.S. Patent Pending.

