BATTLESHIP®

EDAD 7+/ Para 2 jugadores

Tu misión

Ser el primero en hundir las 5 naves de tu oponente.

Equipo

2 unidades de juego • 10 naves • Clavijas de puntaje rojas y blancas

La primera vez que juegues

Saca las naves de las guías de plástico y desecha los residuos.

Prepárate para la batalla

• Separa las unidades de juego deslizándolas.

• Siéntate frente a tu oponente con tu unidad de juego abierta. La tapa de tu unidad de juego formará una barrera y ocultará tu cuadrícula de blancos de la vista de tu oponente. Mantén la tapa abierta durante el juego.

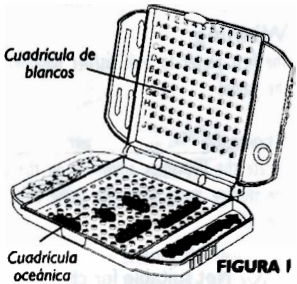

FIGURA 1

• Cada jugador toma una flota de cinco naves.

• En secreto coloca tu flota en la cuadrícula oceánica presionando las naves dentro de los orificios en relieve. Las naves pueden colocarse vertical u horizontalmente pero NO en diagonal (*ver Figura 1*). No coloques naves de tal forma que alguna de sus partes quede por fuera de la cuadrícula. Una vez que comience el juego, no podrás mover las naves de posición.

Tu flota de cinco naves:

Carguero (5 orificios)

Acorazado (4 orificios)

Crucero (3 orificios)

Submarino (3 orificios

Destructor (2 orificios)

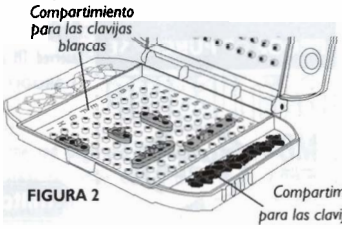

FIGURA 2

• Cada jugador toma la mitad de las clavijas rojas y la mitad de las clavijas blancas y las coloca en el área para guardar en cualquiera de los dos lados de la cuadrícula oceánica (*ver Figura 2*).

Para jugar

1. Decidan quién va primero. Tu oponente y tú se alternan anunciando un tiro por turno y tratando de alcanzar las naves del adversario. Para anunciar un tiro, escoge un orificio de blanco en tu cuadrícula de blancos y anuncia su posición diciendo la letra y el número correspondiente.
2. Cuando se haya dado el tiro, debes decirle a tu oponente si el tiro fue acertado o errado. Si es acertado, marca la nave tocada en la cuadrícula oceánica con una clavija roja.
3. El jugador que dispara registra su tiro en la cuadrícula de blancos. Usa las clavijas rojas para registrar los tiros acertados y las clavijas blancas para registrar los fallidos.

Para hundir una nave

Cuando todos los orificios de una nave hayan sido ocupados con clavijas rojas, esa nave está hundida y debe ser retirada de la cuadrícula oceánica. Anuncia a tu oponente cuál ha sido la nave hundida.

Para ganar

El primer jugador en hundir la flota de cinco naves de su oponente gana el juego.

Para guardar

Ubica las cinco naves en cualquier parte de la cuadrícula oceánica y coloca las clavijas en las secciones para guardar. Cierra las unidades de juego y júntalas deslizándolas hasta que se traben con un clic.

No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas – peligro de asfixia

Estaremos felices de recibir sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno).

Hasbro®
MB® MILTON BRADLEY
miltonbradley.com