

BATTLESHIP

**REGLAS PARA 2 JUGADORES EDAD: 7+
REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO**

OBJETIVO

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

CONTENIDO

- 2 tableros de juego que se pliegan
- 10 naves de plástico
- 84 clavijas rojas de "acierto"
- 168 clavijas blancas de "fallo"
- hoja con etiquetas

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

Pega las etiquetas "Battleship" sobre las tapas de ambos tableros. Ver Figura 1.

FIGURA 1



Con mucho cuidado, retira las 10 naves de la guía plástica y luego desecha la guía.

Si es necesario, usa una lima de uñas o una lija para eliminar el exceso de plástico de las naves.

Cada flota tiene 5 naves diferentes (ver Figura 2).

Saca las clavijas rojas y las blancas de la bolsa de plástico. Divídelas en partes iguales entre tu oponente y tú y colócalas en los compartimientos de cada tablero (ver Figura 3). Desecha la bolsa.

FIGURA 2

TU FLOTA DE CINCO NAVES



FIGURA 3



¡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.

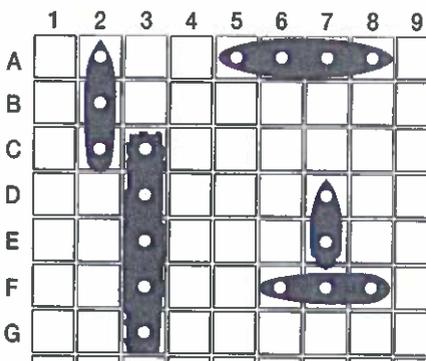
Desplieguen en secreto sus 5 naves en la cuadrícula oceánica. Para posicionar las naves, inserta sus dos clavijas en dos agujeros de tu cuadrícula oceánica.

REGLAS PARA POSICIONAR A LAS NAVES

- Cada nave debe colocarse horizontal o verticalmente, nunca en diagonal.
- La nave no debe tapar letras o números.

La Figura 4 muestra un ejemplo de posicionamiento de una nave.

FIGURA 4



Este es un ejemplo de cómo posicionar correctamente las naves.

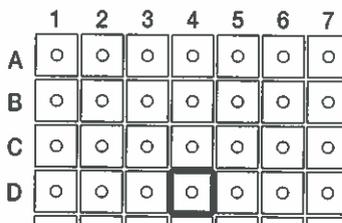
CÓMO JUGAR

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

¡ANUNCIA TU DISPARO!

En tu turno, escoge una coordenada en tu cuadrícula de objetivos y anuncia su posición con una letra y un número. Por ejemplo, la posición del disparo en la Figura 5 es D-4.

FIGURA 5



Anuncias que tu disparo es "D-4".

Cuando anuncies un disparo, tu oponente debe decirte si acertaste o fallaste. Después de que registres tu acierto o tu 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 no debe decirte a cuál nave le diste. Registra tu acierto poniendo una clavija roja en el agujero correspondiente de tu cuadrícula oceánica. Tu oponente colocará una clavija roja en el agujero correspondiente a la nave que atacaste, en su cuadrícula oceánica. Ver Figura 6.

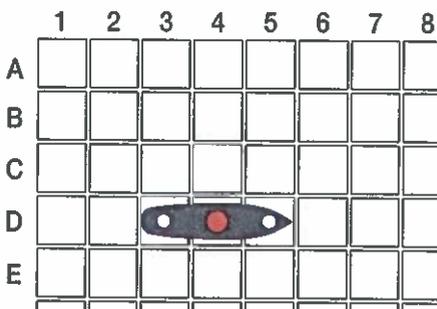
Ejemplo: Esteban y tú son los jugadores. Es tu turno.

Tú anuncias: "D-4."

Esteban responde: "Acertaste."

Coloca una clavija roja en la coordenada D-4 de tu cuadrícula de objetivos. Esteban colocará una clavija roja en el agujero de su nave impactada encima de la coordenada D-4 en su cuadrícula oceánica.

FIGURA 6



¡Acertaste! Tu oponente marca tu acierto 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 blanca en el agujero correspondiente de tu cuadrícula de objetivos, para que no vuelvas a anunciar el mismo tiro. No es necesario registrar los fallos del oponente con clavijas blancas en la cuadrícula oceánica.

Ejemplo: Ahora es el turno de Esteban.

Esteban anuncia: "F-4."

Tú respondes: "Fallaste."

Esteban coloca una clavija blanca en la coordenada F-4 de su cuadrícula de objetivos.

HUNDIR UNA NAVE

Cuando todos los agujeros de una nave tengan clavijas rojas, la hundiste. El jugador debe anunciar cuál es la nave hundida.

GANAR EL JUEGO

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

DISPARO MÚLTIPLE

Los jugadores experimentados pueden disfrutar de esta variante del juego: tienen que hacer tantos disparos como naves tengan en su flota. Las reglas son las mismas, con estas variantes:

- Cada uno de ustedes comienza con un disparo múltiple de cinco tiros (uno por cada nave de su flota). Los harán uno por uno y su oponente debe anunciar si acertaron o fallaron. Marquen sus aciertos y sus fallos como en el juego estándar.
- Por cada nave hundida, perderán un tiro en su próximo disparo múltiple.

Continúen anunciando disparos múltiples hasta que un jugador gane.

PIEZAS DE REPUESTO

Para pedir naves o clavijas de repuesto, envía tu solicitud y un cheque (ver montos abajo) a la orden de "HPD", P.O. Box 693, Pawtucket, RI 02862-0693. Calcula 6-8 semanas para la entrega. Los precios incluyen costos de envío. Súmale los impuestos aplicables, a excepción de los siguientes estados: AK, DC, HI, ID, MT, ND, OR, PR, SD, VT, VI y GU.

10 naves: \$2

Bolsa de clavijas rojas y blancas: \$3

Manufactured by: Hasbro, Inc., Pawtucket, RI 02862 USA

Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Hasbro Europe is the authorised representative of Hasbro SA in the European Union.

Consumer contact:

USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA. ☎ 888-836-7025.

UK: Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. ☎ 00800 22427276. Consumer_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk

Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia. ☎ 1300 138 697.

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



hasbrogames.com

