

ItsMagical® NAVY VICTORY



87406



ItsMagical® NAVY VICTORY



(ES)

¡Tocado y hundido! Pon en marcha tu mejor estrategia para ganar en este entretenido juego de barcos.

¿Cómo se juega?

Cada jugador coloca su caja-tablero abierta frente a él, de modo que el contrario no la vea. Los dos deben tener el mismo número de barcos y del mismo tamaño, y colocarlos en cualquier posición, sobre el tablero horizontal transparente (los barcos no se deben tocar ni en vertical ni en horizontal, hay que dejar al menos un espacio entre ellos).

El primer jugador abre el juego diciendo una letra (entre la A y la N) y un número (entre el 1 y el 12), por ejemplo, D7. Si esta combinación de letra y número acierta en uno de los barcos contrarios, el oponente debe decir "tocado" y poner un pincho negro en esa casilla (sobre el barco). El jugador que ha acertado, pone un pincho negro en el panel vertical de su tablero, en la misma posición.

El jugador prueba de nuevo otra combinación y si acierta otra vez, pone otro pincho negro, y así sucesivamente. Si no acierta (el contrario dice "agua") coloca un pincho blanco en el panel vertical para indicar la posición del fallo y así, no repetirlo. Cuando se falla, el turno pasa al jugador contrario.

Cuando hemos acertado en todas las posiciones que ocupa un barco y está lleno de pinchos negros, lo hundimos, y el contrario dice: "hundido".

(EN)

Hit and sunk! Put your best strategy into play to win this engaging battleships game.

How to play

The players place their game board-box in front of them so that their opponent cannot see it. Both players must have the same number of ships of the same sizes, which they can place anywhere they like on the transparent horizontal board (the ships must not touch each other either vertically or horizontally and must have at least one space between them).

The first player begins the game by saying a letter (between A and N) and a number (between 1 and 12); for example, D7. If this letter and number combination corresponds to the position of one of the opponent's ships, the opponent must say "hit" and place a black peg in the square (on the ship). The player who made the hit places a black peg in the same position on the vertical panel of his or her board.

The player tries another combination and if it is another hit another black peg is placed there, and so on. If the player does not make a hit (the opponent says "water") he or she

places a white peg on the vertical panel to indicate the position of the mistake so as not make the same call. When a player fails to make a hit the turn passes to the other player.

The ship is sunk when all the squares occupied by the ship have been hit and have black pegs, at which point the opponent says: "sunk".

(FR)

Touché coulé ! Mets ton sens de la stratégie à l'épreuve avec ce jeu de bataille navale !

Règles du jeu :

Chaque joueur place son boîtier-plateau face à lui, de manière à ce que l'adversaire ne le voie pas. Les deux joueurs doivent avoir le même nombre de bateaux et de la même taille ; ils doivent placer ces bateaux dans la position de leur choix sur le plateau horizontal transparent (les bateaux ne doivent pas se toucher et il faut laisser au moins un espace entre eux).

Le premier joueur commence la partie en disant une lettre au hasard entre le A et le N et un chiffre, entre 1 et 12, par exemple, D7. Si cette combinaison de lettre et de chiffre correspond à l'un des bateaux de l'adversaire, ce dernier dira « touché » et placera un pion noir sur cette case (directement sur le bateau). Le joueur qui a « touché » mettra également un pion noir sur le panneau vertical de son plateau, au même endroit.

Le joueur peut essayer une autre combinaison et s'il gagne une autre fois, il ajoute un pion noir, et ainsi de suite. S'il ne touche aucun bateau (dans ce cas, l'adversaire dit « dans l'eau »), il place un pion blanc sur le panneau vertical pour indiquer qu'à cet endroit il n'y a aucun bateau et évite ainsi de répéter cette combinaison. Lorsqu'un joueur ne touche aucun bateau, c'est à son adversaire de jouer.

Lorsqu'un joueur touche toutes les positions occupées par un bateau, l'adversaire dit « coulé ».

(DE)

Treffer, versenkt! Wende deine beste Strategie an, um das Schiffeversenken zu gewinnen.

Wie wird gespielt?

Jeder Spieler stellt seinen Spielkasten offen vor sich hin, sodass der andere ihn nicht einsehen kann. Beide müssen die selbe Anzahl gleich großer Schiffe auf einer beliebigen Position auf dem waagerechten durchsichtigen Spielfeld aufstellen (die Schiffe dürfen sich weder senkrecht noch waagrecht berühren und es muss mindestens ein Feld Platz zwischen ihnen liegen).

Der erste Spieler beginnt, indem er

einen Buchstaben zwischen A und N und eine Zahl zwischen 1 und 12 sagt, zum Beispiel D7. Wenn er mit dieser Kombination aus Buchstaben und Zahl ein gegnerisches Boot trifft, sagt der Gegner "Treffer" und stellt auf das Schiff einen schwarzen Pin. Der Spieler, der getroffen hat, stellt auf sein senkrechtes Spielfeld auf die selbe Position einen schwarzen Pin. Der Spieler probiert eine weitere Kombination und wenn er wieder trifft, stellt er einen weiteren schwarzen Pin an den entsprechenden Platz usw. Wenn er nicht trifft, sagt der Gegner "Wasser" und er setzt einen weißen Pin auf das senkrechte Feld an die entsprechende Stelle, um diese nicht nochmal abzufragen. Trifft er nicht, ist der andere an der Reihe. Wenn alle Positionen eines Schiffs erraten sind und dieses voller schwarzer Pins ist, sagt der Gegner "versenkt".

(IT)

Colpito e affondato! Metti in pratica la tua migliore strategia per vincere in questa divertentissima battaglia navale.

Come si gioca?

Ogni giocatore posiziona la sua scatola-tabellone aperta dinanzi a sé senza farla vedere all'avversario. Entrambi i giocatori devono avere lo stesso numero di navi e con le stesse dimensioni per posizionarle ovunque sul tabellone orizzontale (le navi non si devono toccare né in verticale né in orizzontale e bisogna lasciare almeno uno spazio tra loro).

Il primo giocatore inizia il gioco dicendo una lettera (dalla A alla N) ed un numero (dall'1 al 12), ad esempio, D7. Se questa combinazione colpisce una delle navi dell'avversario, quest'ultimo deve dire "colpito" e mettere una puntina nera su quella casella (sulla nave). Il giocatore che ha indovinato mette una puntina nera sul pannello verticale del tabellone nella stessa posizione.

Il giocatore prova di nuovo con un'altra combinazione e se indovina di nuovo inserisce una nuova puntina nera e così di seguito. Se non indovina (l'avversario dice "acqua") inserisce una puntina bianca sul pannello verticale in corrispondenza della posizione sbagliata in modo da non ripeterla. Quando ci si sbaglia il turno passa all'avversario.

Una volta indovinate tutte le posizioni occupate da una nave coperta interamente da puntine nere la nave si considera affondata e l'avversario dice: "affondato".

(PT)

Atingido e afundado! Utiliza a tua melhor estratégia para conseguires ganhar este divertido jogo de barcos.

Modo de jogar

Cada jogador coloca a sua caixa-tabeleiro aberta à sua frente, de modo a que o adversário não possa ver o seu tabuleiro. Ambos devem ter o mesmo número de barcos, e do mesmo tamanho, colocando-os em qualquer posição sobre o tabuleiro horizontal transparente (os barcos não se devem tocar entre si na vertical nem na horizontal, devendo existir pelo menos um espaço entre cada barco).

O primeiro jogador abre o jogo dizendo uma letra (entre o A e o N) e um número (entre o 1 e o 12), por exemplo, D7. Se esta combinação de letra e número acertar num dos barcos contrários, o adversário deve dizer "atingido" e colocar um pino preto nessa casa (sobre o barco). O jogador que acertou coloca um pino preto no painel vertical do seu tabuleiro, na mesma posição. O jogador tenta novamente outra combinação e, se acertar outra vez, coloca outro pino preto, e assim sucessivamente. Se não acertar (o adversário diz "água") coloca um pino branco no painel vertical para indicar a posição da falha e, assim, não repetir a combinação. Quando se faha, o turno passa para o jogador contrário.

Ao acertar em todas as posições ocupadas por um barco, quando estiver cheio de pinos pretos, o barco considera-se afundado, e o adversário deverá dizer: "afundado".

(RO)

Atins și scufundat! Utilizează-ți cea mai bună strategie pentru a câștiga în acest distractiv joc cu vapoare.

Cum se joacă?

Fiecare jucător își așează cutia-tablă deschisă în față astfel încât adversarul să nu o vadă. Ambii jucători trebuie să aibă același număr de vapoare și de aceeași mărime și să le așeze în orice poziție pe tabla orizontală transparentă (bărcile nu trebuie să se atingă nici pe verticală nici pe orizontală, trebuie lăsat spațiu între ele).

Primul jucător deschide jocul spunând o literă (între A și N) și un număr (între 1 și 12), de exemplu D7. Dacă această combinație de literă și număr atinge unul dintre vapoarele adverse, adversarul trebuie să spună "atins" și să înfișă o săgetică neagră în căsuța respectivă (peste vapor). Jucătorul care a nimerit pune o săgetică neagră în panoul vertical al tablei sale, în aceeași poziție.

Jucătorul încearcă din nou o altă combinație și dacă nimereste din nou, pune o altă săgetică neagră și așa mai departe. Dacă nu nimereste (adversarul spune "apă") așează o săgetică albă în panoul vertical pentru a indica poziția greșelii și a nu o mai repeta. Atunci când nu nimeriți, este rândul jucătorului advers.

Atunci când ați nimerit toate pozițiile

ocupate de un vapor și este plin de săgetele negre, îl scufundăm și adversarul spune: "scufundat".

(PL)

Trafiony - zatopiony! Użyj swojego zmysłu strategicznego, aby wygrać w tę prz zabawną grę w okręty.

Sposób gry:

Każdy z graczy umieszcza naprzeciwko siebie przydzielone mu pudełko-planszę w taki sposób, aby jego wnętrze pozostawało poza zasięgiem wzroku przeciwnika. Każdy z graczy musi dysponować taką samą ilością okrętów o identycznych gabarytach i umieścić je w dowolnej pozycji na przezroczystej, poziomej planszy (poszczególne okręty nie mogą się ze sobą stykać ani w pionie, ani w poziomie; należy pozostawić między nimi co najmniej jeden odstępek).

Pierwszy zawodnik rozpoczyna grę podając dowolną literę (od A do N) oraz cyfrę (między 1 i 12), np. D7. Jeśli w wyniku podania tego zestawu literowo-cyfrowego trafi się w którykolwiek z okrętów przeciwnika, musi on wówczas powiedzieć:

„trafiony” i umieścić czarny bolec na trafionym polu (okręcie). Gracz, któremu udało się trafić, umieszcza również czarny bolec w tym samym miejscu na pionowym panelu swojej planszy.

Gracz ponawia próbę podając inny zestaw literowo-cyfrowy i, jeśli uda mu się ponownie trafić w okręt, umieszcza kolejny czarny bolec na trafionym polu, powtarzając po kolei te same, co uprzednio, czynności. Jeśli jednak nie uda mu się trafić (i przeciwnik informuje go o tym mówiąc: „pudło”) umieszcza wówczas biały bolec na pionowym panelu, wskazując tym samym chybną pozycję i zapobiegając ponownemu niecelnemu strzałowi w to samo miejsce. Jeśli gracz wykona niecelny strzał, kolejka przechodzi na przeciwnika.

Gdy trafimy we wszystkie zajęte przez dany okręt pola i kiedy zostanie on całkowicie pokryty czarnymi bolecami, zostaje on zatopiony, o czym informuje nas drugi gracz mówiąc: „trafiony - zatopiony”.

(TR)

Amiral battıl Bu çok eğlenceli gemi oyununda kazanmak için en iyi stratejinizi geliştirin.

Nasıl oynanır?

Her oyuncu, kutu-tablasını rakip oyuncunun görmeyeceği şekilde önüne açar. Her iki oyuncu da aynı sayı ve ebatta gemiye sahip olmalı ve bunları yatay olarak şeffaf tabla üzerine dilediği şekilde yerleştirmelidir (gemiler yatay ya da dikey olarak birbirlerine değmemeli ve aralarında en az bir boşluk bulunmalıdır). İlk oyuncu (A ile N arasında) bir

harf ve (1 ile 12 arasında) bir sayı söyleyerek oyunu açar. Örneğin: D7. Eğer bu harf ve sayı kombinasyonu karşı tarafın gemilerinin birisine isabet ediyorsa, karşı taraf "Vuruldu" deyip bu haneye siyah bir iğne koymalidir (geminin üzerine). Isabet ettiren oyuncu da, tablasındaki dikey panele aynı pozisyonunda siyah bir iğne koyar.

Oyuncu yeni bir kombinasyon denediğinde yine karşı tarafın gemilerinin birisine isabet ettirirse, bir tane daha siyah iğne koyar ve oyun böyle devam eder. Isabet ettiremezse (karşı taraf "su" der) hatalı kombinasyonu dikey panelde beyaz iğne ile işaretleyerek, onu tekrar söylememeye çalışır. Oyuncu isabet ettiremezse sıra rakibine geçer. Bir geminin isgal ettiği tüm pozisyonlara isabet ettirip bunları siyah iğne ile doldurduğumuzda gemiyi batırırız ve rakip oyuncu şöyle der: "Battı".

(EL)

Χτυπήθηκε, βυθίστηκε! Εφαρμόστε την καλύτερη στρατηγική για να κερδίσετε σ' αυτό το διασκεδαστικό παιχνίδι με πλοία.

Πώς παίζεται;

Κάθε παίκτης τοποθετεί μπροστά του και ανοιχτό το δικό του κουτί-ταμπλό, ώστε να μην το βλέπει ο αντίπαλος. Ο ίδιος παίκτης πρέπει να έχουν τον ίδιο αριθμό πλοίων με το ίδιο μέγεθος, και να τα τοποθετήσουν επάνω στο οριζόντιο διαφανές ταμπλό (τα πλοία δεν πρέπει να ακουμπούν το ένα το άλλο ο ύπε κάθετα ούτε οριζόντια, πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένα κενό μεταξύ τους).

Ο πρώτος παίκτης αρχίζει το παιχνίδι λέγοντας ένα γράμμα (μεταξύ Α και Ν) και έναν αριθμό (μεταξύ 1 και 12), παρ' αδείγνωστο χάρη, Δ7. Αν αυτός ο συνδυασμός γράμματος και αριθμού συμπίπτει με ένα από τα αντίπαλα πλοία, τότε ο αντίπαλος πρέπει να πει "χτυπήθηκε" και ναβάλει μία μαύρη ψηφίδα στο τετραγωνάκι (επάνω στο πλοίο). Ο παίκτης που πέτυχε το πλοίο βάζει μία μαύρη ψηφίδα στον κάθετο πίνακα του ταμπλό του, στην ίδια θέση.

Ο παίκτης δοκιμάζει πάλι έναν άλλο συνδυασμό και αν σημειώσει πάλι επιτυχία, βάζει ακόμη μία μαύρη ψηφίδα και το παιχνίδι συνεχίζεται κατ' αυτό τον τρόπο. Αν δεν πέτυχε κανένα πλοίο (ο αντίπαλος λέει "νερό"), τοποθετεί μία διατηρη ψηφίδα στον κάθετο πίνακα, η οποία δείχνει τη θέση στην οποία αστόχησε, για να μην αναλάβει το λάθος. Μετά από κάθε αποτυχία, η σειρά περνάει στον αντίπαλο παίκτη.

Όταν πετύχουμε όλες τις θέσεις που καταλαμβάνει ένα πλοίο και το γεμίσει με μαύρες ψηφίδες, τότε το βυθίζουμε και ο αντίπαλος λέει: "βυθίστηκε".

Попал, убит! Примени свою лучшую стратегию, чтобы выиграть в этой увлекательной игре в "морской бой".

Как играть:

Каждый игрок помещает раскрытую коробку-доску перед собой так, чтобы противник не видел ее. У обоих игроков должно быть одно и то же количество кораблей одинакового размера, которые они должны разместить в любом положении на прозрачной горизонтальной доске (корабли не должны соприкасаться друг с другом ни по вертикали, ни по горизонтали, между ними нужно оставить как минимум одно свободное место).

Первый игрок начинает игру, называя одну букву (от A до N) и одну цифру (от 1 до 12), например, D7. Если и на месте, обозначенном этим сочетанием буквы и цифры, находится один из кораблей противника, этот игрок должен сказать "попал" и поместить на это место черную фишку (на корабль). Игрок, который попал на то же место на вертикальной панели своей доски.

После этого игрок называет другое сочетание буквы и цифры, и если он вновь попадает в корабль, то помещает на это место другую черную фишку и так далее. Если он не попадает в корабль (противник говорит "мимо"), то он помещает белую фишку на вертикальную панель, чтобы обозначить это место и не повторять его. В случае непопадания ход переходит к другому игроку.

Когда один из игроков полностью угадал положение корабля и оно закрыто черными фишками, это означает, что корабль потоплен, и противник говорит: "потоплен".

撞船了，船沉了！动你最好的策略来赢得这个有趣的船游戏吧。

怎样玩？

每个游戏者各把自己的游戏板盒子打开放在面前，不要让对手看到。两个游戏者拥有相同数量和大小船，在平躺的透明游戏板上把它们任意位置地放置（船在横向或竖向都不能互相碰到，每艘船之间都要留有一定的空隙）。第一个游戏者开始游戏，说一个字母（A到N之间）和一个数字（1到12之间），比如D7。如果这个字母和数字的组合刚好是对手一艘船所在的位置，对手就要说“撞船了”，并在这个格子里放一个黑色塞子（在船上面）。猜中了的游戏者，也在自己游戏板的竖直板的相同位置上放一个黑色塞子。游戏者再说一个组合，如果又猜中了，就再放一个黑色塞子，这样依此类推地继续游戏。如果没有猜中（对手说“水”），就在竖直板上放一个白色塞子来标出猜错的位置，这样就不会重复猜这个位置了。猜错了的话就轮到对手。我们猜中了船占据的所有位置后，它就布满了黑色塞子，我们就让它沉没了，对手要说“船沉了”。

ملموس و غارقاستعمل مهاراتك الاستراتيجية كلها لتربح في لعبة القوارب المسلية هذا.

كيفية اللعب؟

يقوم كل لاعب بتثبيت اللوحة التابعة له أمامه بحيث لا يراه اللاعب الخصم. يجب على كلا اللاعبين امتلاك العدد ذاته من القوارب ذات الحجم نفسه، وتثبيتها في أي وضعية ممكنة فوق اللوحة الأفقية الشفافة (يجب عدم تلامس القوارب فيما بينها في وضعية عمودية أو أفقية، يجب ترك مسافة بينها). يبدأ اللاعب الأول اللعبة بتسمية حرف ما (مثال بين الحرف A والحرف J) ورقم ما (مثال بين الرقم 1 والرقم 10)، مثال D7. في حال مطابقة الحرف والرقم لأحد زوارق الطرف الخصم، يجب على الخصم أن يقول كلمة (ملموس) ثم يضع دبوساً أسوداً في هذه الخانة (فوق القارب). يقوم اللاعب الذي حزر بوضع دبوس أسود على اللوحة العمودية في اللوحة في الوضعية ذاتها.

يحاول اللاعب تسمية حرف و رقم آخر و في حال حزره من جديد، يضع دبوساً أسوداً من جديد وهكذا على التوالي. في حال عدم حزره، يقول الخصم كلمة (ماء)، و يضع دبوساً أيضاً على اللوحة العمودية للإشارة إلى وضعية الخطأ و بالتالي عدم إعادته. عند حصول خطأ ينتقل الدور إلى اللاعب الخصم. في حال حزرنا لجميع الوضيعات التي يحتلها قارب معين و ملنه بدبابيس سوداء، نقوم بإغراقه، و يقول الخصم كلمة (غارق).

•(ES) Guardar esta información para futuras referencias. •(EN) Please retain this information for future reference. •(FR) Renseignements à conserver pour toute consultation ultérieure. •(DE) Diese Informationen für späteres Nachlesen aufbewahren! •(IT) Istruzioni da conservare per future consulte. •(PT) Guardar esta informação para futuras referências. •(RO) Păstrați aceste informații pentru consultări viitoare. •(PL) Zachować te informacje do późniejszego wglądu. •(TR) Bu bilgileri, ileride ihtiyaç duyabileceğiniz göz önünde bulundurarak muhafaza ediniz. •(EL) Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική αναφορά. •(RU) Сохраните эту информацию для обращения к ней в будущем. •(CN) 保管好本说明以备将来查阅。 •(JP) 必要な時に読めるよう、この説明書は大切に保管して下さい。

•(AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

NAVY VICTORY

PID: 87406 // RefNo(s): 1134 / 19052016

Importado por:
Imaginarium, S.A.
Plataforma Logística
PLA-ZA, C./ Osca, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727

87406

(CZ) Zasáhni a potop! Použij svou nejlepší herní strategii a vyhraj tuto napínavou námořní bitvu.

Jak se hra hraje?

Každý hráč si před sebou otevře hrací skříňku tak, aby druhý hráč nemohl nahlížet dovnitř. Oba hráči postaví stejný počet stejně velkých lodí na libovolnou pozici na vodorovně průhledném hracím poli (lodě se nesmí dotýkat ani svisle, ani vodorovně, a musí mezi nimi ležet alespoň jedno pole volného místa).

První hráč začíná tak, že řekne písmeno mezi A a N a číslo mezi 1 a 12, například D7. Pokud touto kombinací písmen a čísel zasáhne některou loď protivníka, řekne protivník "zásah" a umístí na loď černý kolíček. Hráč, který se trefil, umístí na své svislé hrací pole na tutéž pozici černý kolíček. Hráč zkouší další kombinaci a pokud znovu zasáhne, umístí další černý kolíček na příslušné místo atd. Pokud nezasáhne, řekne protivník "voda" a umístí na bílý kolíček na svislé hrací pole na pole, aby neopakoval stejnou kombinaci. Pokud nezasáhne, je na řadě druhý hráč.

Pokud byly prozrazeny všechny pozice lodě a ta je zaplněna černými kolíčky, řekne protivník "potopeno".