

FAMILY bul

BATAILLE NAVALE

BATAILLE NAVALE MAGNÉTIQUE
MAGNETIC BATTLESHIPS BOARD GAME

MAGNET-BRETTSPIEL „SCHIFFE VERSENKEN“
GEZELSCHAAPSSPELLEN MAGNETISCHE ZEESLAG
JUEGOS DE MESA BATALLA NAVAL MAGNÉTICA
GIOCO DI SOCIETÀ BATTAGLIA NAVALE MAGNETICA
海战磁力棋盘游戏 / ألعاب المعركة البحرية اللوحية الممغنطة



JEU DE STRATÉGIE
STRATEGY GAME

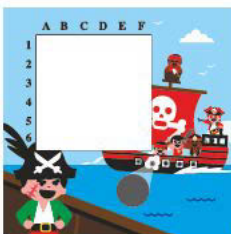


5-10

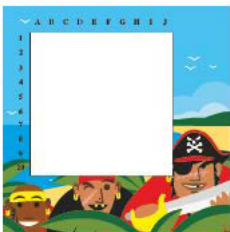




1 ● ○ ○



2 ● ● ○



3 ● ● ●



LA BATAILLE NAVALE – Règle du jeu

Âge : De 5 à 10 ans

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel :

1 chevalet

36 bateaux magnétiques

6 planches de jeu

2 feutres effaçables

But du jeu :

Couler les navires de l'adversaire.

Début de la partie :

Choisir le niveau de difficulté des fiches.

Insérer les fiches « mer » du niveau choisi dans la fenêtre.

Placer les fiches du niveau choisi sur le support.

Placer les bateaux sur la fiche du chevalet.

Le plus jeune joueur commence la partie.

Déroulement :

Le joueur dont c'est le tour annonce a voit haute A6 correspondant à la case au croisement de la lettre A et du numéro 6 se trouvant sur les côtés des grilles.

Si le joueur adverse a été atteint il doit répondre par « touché »

Si le joueur adverse n'a pas été atteint il doit répondre par « raté »

Si le navire du joueur adverse a été coulé il doit répondre « touché coulé »

Chaque joueur ne peut proposer qu'une case par tour.

Lorsqu'un navire adverse a été touché, le joueur doit faire une croix sur la fiche pour se souvenir de l'endroit.

Lorsqu'un navire adverse a été raté, le joueur doit faire un rond sur la fiche pour se souvenir de l'endroit.

Fin de la partie : Le joueur qui a coulé la flotte de l'adverse l'emporte.

BATTLESHIP – Rules of the game

Age: 5 to 10 years

Number of players: 2 players

Equipment:

1 easel

36 magnetic ships

6 game boards

2 erasable pens

Aim of the game: Sink your opponent's ships.

Beginning of the game:

Choose the level of difficulty of the cards.

Insert the cards "sea" of the level chosen in the window.

Place the cards of the level chosen on the support.

Place the boats on the card of the rest.

The youngest player begins the part.

Playing:

The player whose turn it is says «A6», corresponding to the space at the intersection of the letter A and the number 6, found on the sides of the grids.

If the opponent has a ship here, he must answer «hit»

If the opponent does not have a ship here, he must answer «miss»

If the opponent's ship has sunk, he must answer «hit and sunk»

Each player can guess only once per turn.

When the opponent's ship is hit, the player puts a cross on the card to remember the spot.

When the opponent's ship is missed, the player puts a circle on the card to remember the spot.

End of the game: The player who sinks all of his opponent's fleet wins the game.

SCHIFFE VERSENKEN – Spielregeln

Alter: Zahl der

Spieler: 2 Spieler

Material:

1 Staffelei

36 Magnetschiffe

6 Spielbretter

2 auslöschbare Filze

Ziel des Spiels: Die Schiffe des anderen Spielers versenken.

Spielbeginn:

Das Schwierigkeitsniveau der Karten wählen.

Die Karten „Meer“ des Niveaus einfügen, das im Fenster gewählt wurde.

Die Karten des Niveaus setzen, das auf dem Support gewählt wurde.

Die Schiffe auf der Karte der Stütze setzen.

Der jüngste Spieler beginnt den Teil.

Ablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, sagt die Koordinaten eines Feldes an, zum Beispiel A6 am Schnittpunkt des Buchstabens A und der Zahl 6 auf den Seiten des Gitters.

Falls ein Boot des anderen Spielers getroffen wurde, antwortet er „Treffer“.

Falls kein Boot des anderen Spielers getroffen wurde, antwortet er „Wasser“.

Falls ein Boot des anderen Spielers versenkt wurde, antwortet er „Treffer versenkt“.

Jeder Spieler darf pro Runde nur ein Feld nennen.

Wenn ein gegnerisches Boot getroffen wurde, macht der Spieler ein Kreuz auf die Karte, um die Stelle zu kennzeichnen.

Wenn kein gegnerisches Boot getroffen wurde, macht der Spieler einen Kringle auf die Karte, um die Stelle zu kennzeichnen.

Spielende: Der Spieler, der die Flotte seines Gegners versenkt hat, gewinnt.

ZEESLAG – Spelregels

Leeftijd: 5 tot 10 jaar

Aantal spelers: 2 spelers

Materiaal:

2 ezel

36 magnetische boten

6 speelborden

2 uitwissbare pennen

Doel van het spel: De boten van de tegenspeler tot zinken brengen.

Begin van het spel:

Kies het niveau van moeilijkheid van de kaarten.

Neem de kaarten „overzees” van het gekozen niveau in het venster op.

Plaats de kaarten van het gekozen niveau op de steun.

Plaats de boten op de kaart.

De jongste speler start met spelen.

Spelverloop:

De speler die aan de beurt is zegt met luide stem A6. Deze positie stemt overeen met het vak waar de letter A en het cijfer 6, die zich op de rand van het rooster bevinden, elkaar kruisen.

Als een van de boten van de tegenspeler is geraakt, moet hij «raak» zeggen.

Als er geen enkele boot van de tegenspeler is geraakt, moet hij «mis» zeggen.

Als de boot van de tegenspeler is gezonken, moet hij «raak en gezonken» zeggen.

Elke speler mag om de beurt slechts één vak opgeven.

Als er een boot van de tegenspeler is geraakt, brengt de speler een kruisje op het de card aan om deze positie te onthouden.

Als er geen boot van de tegenspeler is geraakt, brengt de speler een rondje op het de card aan om deze positie te onthouden.

Einde van het spel: De winnaar is de speler die als eerste de volledige vloot van de tegenspeler tot zinken heeft gebracht.

BATALLA NAVAL – Reglas del juego

Edad: De 5 a 10 años

Número de jugadores: 2 jugadores

Material:

1 caballete

36 barcos magnéticos

6 tableros de juegos

2 fieltros borrables

Objetivo del juego: Hundir los barcos del adversario.

Inicio de la partida:

Elegir el nivel de dificultad de las fichas.

Insertar las fichas “mar” del nivel elegido en la ventana.

Colocar las fichas del nivel elegido en el soporte.

Colocar los barcos sobre la ficha del caballete.

El jugador más joven inicia la partida.

Desarrollo de la partida:

Por ejemplo, al llegar su turno, uno de los jugadores dice en voz alta «A6»; lo cual corresponde a la casilla donde la fila A se cruza con la fila 6 en la cuadrícula.

Si alguna parte de un barco del adversario ocupa dicha casilla, este deberá contestar diciendo «tocado».

Si no hay ningún barco del adversario que ocupe dicha casilla, este deberá contestar diciendo «agua».

Si un barco del adversario ocupa dicha casilla y es la única que falta para hundirlo, este deberá contestar diciendo «tocado y hundido».

Cada jugador solo podrá nombrar una casilla en cada turno.

Cada vez que un barco del adversario haya sido tocado, el jugador que ha efectuado el disparo deberá marcar una cruz en la casilla correspondiente de la ficha a fin de recordar su ubicación.

Cada vez que su disparo no logre acertar ningún barco del adversario, el jugador que ha efectuado el disparo deberá marcar un círculo en la casilla correspondiente de la ficha a fin de recordar la ubicación vacía.

Final de la partida: El jugador que haya conseguido hundir la flota del adversario habrá ganado la partida.

LA BATTAGLIA NAVALE – Regole del gioco

Età da 5 a 10 anni

Numero di giocatori 2 giocatori

Materiale

1 cavaletto

36 barche magnetiche

6 schede di gioco

2 penne cancellabili

Scopo del gioco colpire le navi dell'avversario.

Inizio del gioco:

Scegliere il livello di difficoltà delle schede.

Inserire le schede "mare" del livello scelto nella finestra.

Mettere le schede del livello scelto sul supporto.

Mettere le barche sulla scheda del resto.

Il più piccolo di età inizia la partita.

Svolgimento:

Il giocatore e di turno annuncia a voce alta A6, che corrisponde alla casella all'incrocio della lettera A e il numero 6 ai lati della griglia.

Se il giocatore avversario è stato raggiunto, deve rispondere «toccato».

Se il giocatore avversario non è stato raggiunto, deve rispondere «mancato».

Se la nave del giocatore avversario è stata affondata, deve rispondere «colpito e affondato».

Ogni giocatore può dichiarare una sola casella per turno.

Quando una nave avversaria viene colpita, il giocatore deve fare una croce sulla scheda come promemoria.

Quando una nave avversaria viene mancata, il giocatore deve fare un cerchio sulla scheda per ricordarsi.

Termine del gioco: il giocatore che affonda la flotta avversaria vince.

海战 - 游戏规则

年龄：5 到 10 岁

玩家人数：2 位玩家

设备：

1 个画架

36 艘磁力船

6 块游戏板

2 支可擦除的粗彩笔

游戏目的：击沉对方的船。

游戏开始：

选择卡的难度等级。

窗口中插入所选等级的“海洋”卡。

将所选等级的卡放在支架上。

将船放在画架卡上。

最小的玩家开始游戏。

游戏方法：

轮到的玩家大声宣布格子侧面的字母A和数字6交点处的格子对应的是A6。

如果对手已经到达，必须回答“击中”。

如果对手还未到达，必须回答“未击中”。

如果对手的船已被击沉，必须回答“击沉”。

每位玩家每轮只能说一个格子。

对方的船被击中时，玩家必须在卡上画叉记住击中的地方。

对方的船未被击中时，玩家必须在卡上画圈记住未击中的地方。

游戏结束：击沉对方船的玩家赢得比赛。

المعركة البحرية - قواعد اللعب

السن: من 5 إلى 10 سنوات

عدد اللاعبين: لاعبين

المعدات:

1 الحامل المغناطيسي

36 سفينة المغناطيسي

6 البطاقات من الألعاب

2 قلم قابل للمسح

هدف اللعبة: إغراق سفن الخصم.

بداية الدور:

اخترت المستوى الصعوبة من البطاقة.
أدخلت البطاقة "بحر" من المستوى يختار في النافذة.
وضعت البطاقة من المستوى يختار على الدعم.
وضعت الزورق على البطاقة من الإستراحة.
يبدأ أصغر اللاعبين اللعب.

سير اللعب:

يُعلن اللاعب الذي عليه الدور بصوتٍ مرتفعٍ A6 التي توافق تقاطع الحرف A والرقم 6 الموجودان على جانبي الشبكات.
إذا أصيب اللاعب المنافس فيجب أن يُجيب بعبارة "أصبت".
إذا لم يُصب اللاعب المنافس فيجب أن يُجيب بعبارة "أخطأت".
إذا تم إغراق سفينة اللاعب المنافس فيجب أن يُجيب بعبارة "أصبت وغرقت".

لا يمكن لكل لاعب أن يقترح إلا خانة واحدة في كل مرة.

عندما تتم إصابة أحد السفن، يجب على اللاعب وضع علامة على شبكة اليمين لكي يتذكّر المكان.

إذا تم إخطاء أحد سفن اللاعب المنافس، يجب على اللاعب وضع دائرة على شبكة اليمين لكي يتذكر المكان.

نهاية الدور: اللاعب الذي يتمكن من إغراق سفن الخصم يفوز بالدور.





337035

Oxybul éveil et jeux 162 boulevard de Fourmies 59100 Roubaix - FRANCE