



Sé el primero en hundir los barcos de tus oponentes

Contenido

2 unidades de juego, 10 barcos, 144 clavijas blancas, 72 clavijas naranjas.

Armar el juego

Retira con cuidado las piezas del juego del marco de plástico, si es necesario, utiliza una lima o lija de cartón para eliminar el exceso de plástico que quede en las piezas del juego. Desecha el marco de plástico después de retirar todas las piezas.

Nota: Se recomienda la supervisión de un adulto para el armado.

Cómo jugar

Prepárate para la batalla

1. Separa las 2 unidades del juego deslizándolas. Cada jugador toma una unidad de juego.
2. Los jugadores se sientan uno frente al otro con las unidades de juego abiertas. La tapa no debe permitir al jugador ver las coordenadas del oponente. Las tapas deberán estar abiertas durante todo el juego.

Portaaviones
(5 Agujeros)



Acorazado
(4 Agujeros)



Crucero
(3 Agujeros)



Submarino
(3 Agujeros)



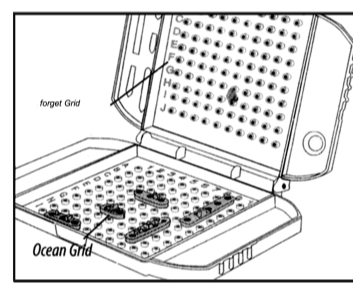
Destructor
(2 Agujeros)



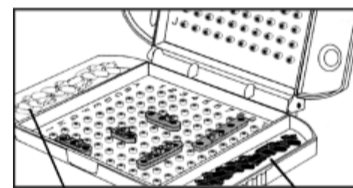
3. Cada jugador toma una flota de 5 barcos.

4. En secreto coloca tu flota en la cuadrícula presionando los barcos en los agujeros; tu oponente debe hacer lo mismo en su cuadrícula.

Los barcos pueden colocarse vertical u horizontalmente (como se muestra), pero no en diagonal. Todos los barcos deben estar en la cuadrícula. Una vez iniciada la partida, no puedes cambiar su posición.



5. Cada jugador toma la mitad de las clavijas naranjas y la mitad de las clavijas blancas y las coloca en el espacio lateral de su cuadrícula, como se muestra.



Espacio para clavijas

Ataque

1. Se decide quién va primero. Tú y tu oponente se turnarán para hacer un disparo e intentar golpear los barcos contrarios. Para hacer un disparo, elige un agujero en tu cuadrícula y di su ubicación con la letra y el número correspondientes.
2. Cuando disparan a tu flota, debes decir a tu adversario si el disparo ha sido un acierto o un fallo. Si acierta, marca el barco que impactó con una clavija naranja.
3. El jugador que dispara anota el tiro en su cuadrícula (en la tapa del juego). Utiliza clavijas naranjas para anotar los aciertos y clavijas blancas para anotar los fallos.

Hundir una nave

Una vez que el barco ha sido marcado con una clavija roja, está hundido y debe ser retirado de la cuadrícula del océano.

Quién gana

El primer jugador que hunde la flota completa de los cinco barcos del adversario, ¡gana la partida!

Cómo guardar

Ubica los 10 barcos en cualquier lugar de las dos cuadrículas y coloca las clavijas en los espacios de almacenamiento. Cierra las unidades de juego y deslízalas.

