

713125 rules - dimensions 145 x 138 mm

13 magnetiske bomber, 25 magnetiske vandpytter, 2 magnetiske både, 2 magnetiske slæbebåde og 1 magnetisk hangarskib. Spilletets formål er at sænke alle modstanderens skibe.

Ved spillets begyndelse sætter begge spillere deres magnetiske både på den øverste tavle, dette udgør "deres flåde". Når alle skibene er stillet op, kan spillet begynde. Efter tur prøver spillerne at ødelægge modstanderens skibe. For eksempel: Spilleren siger højt: "Gul/3", hvilket svarer til feltet hvor den gule farve krydser nr. 3, der står anført ude i tavlens side. Hvis spilleren rammer en af fjendens både, skal modstanderen svare: "ramt", og spilleren placerer herefter en bombe på det pågældende felt på den nederste tavle, "min modstander". Hvis spilleren ikke rammer en af fjendens både, svarer modstanderen: "forbier", og derefter placerer spilleren en vandpytte på det pågældende felt på den nederste tavle, "min modstander". Når en båd er skudt helt ned, skal modstanderen svare: "Ramt og sunket".

SU - Magnetiskt Sänka skepp - Ett spel där strategiskt tänkande och slumpen avgör.

2 spelare - från 4 år

till varje spelare:

1 magnetisk dubbel spelplan

13 bombmagneter, 25 vattenpolsmagneter, 2 båtmagneter, 2 bogserbåtsmagneter och 1 hangarfartygsmagnet

Spelets mål är att sankta alla motståndarens skepp

Först placerar varje spelare alla sina fartygsmagneter på den övre spelplanen, "min flotta". När alla fartyg är utplacerade kan omgången börja. I tur och ordning försöker spelarna att förstöra motståndarens fartyg.

Exempel: spelaren säger med hög röst "gul/3, vilket motsvarar rutan där den gula kolumnen och rad nummer 3 möts på spelplanen." Om spelaren träffar ett av fiendens fartyg svarar motståndaren "träff". Då placerar spelaren en bombmagnet på den här rutan på sin nedre spelplan, "min motståndare". Om spelaren inte träffar fiendens fartyg svarar motståndaren "i vattnet". Då placerar spelaren en vattenpolsmagnet på den här rutan på sin nedre spelplan, "min motståndare". När ett fartyg har blivit helt och hållet träffat säger motståndaren "träff-säntk".Omgången är slut när en av spelarna inte har några fartyg kvar.

RU - Магнитный морской бой

Азартная игра на размышление

2 игрока - с 4-х лет

в распоряжении каждого игрока:

1 магнитная клетчатая двойная доска

25 магнитных бомб, 25 магнитных луж, 2 магнитных лодки, 2 магнитных буксирных судна и 1 магнитный авианосец

Цель игры заключается в том, чтобы потопить все корабли противника

В начале игры все игроки размещают все свои магнитные корабли на верхней доске под названием «мой флот»

Когда все корабли расставлены, можно начинать игру. По очереди игроки пытаются потопить корабли противника

Пример: игрок произносит вслух « желтый/5, что соответствует клетке, находящейся на пересечении столбца желтого цвета и столбца под номером 5 (указания по краям доски)». Если игрок задевает корабль противника, последний должен сообщить об этом, сказав «попал». В этом случае игрок размещает магнитную бомбу в указанной клетке на нижней доске под названием «мой противник». Если игрок не попадает в корабль противника, последний должен сказать «мимо». В этом случае игрок размещает в указанной клетке магнитик-лужу на нижней доске под названием «мой противник». Когда игрок угадывает все клетки, занимаемые кораблем, противник должен сказать «Потоплен». Партия заканчивается, когда все корабли одного из игроков потоплены.

GB - Magnetic battleships game - A game of luck and strategy.

2 players - from 4 years

for each player:

1 magnetic playing board

13 bomb magnets, 25 splash magnets

2 sailing boat magnets, 2 tug magnets and 1 aircraft-carrier magnet

The aim of the game is to sink all your opponents ships.

To begin, each player places all their ships on the upper grid, "my fleet". Once all the ships are in place, the game can begin. Taking it in turns the players try to destroy their opponents ships. Example: the player says out loud "yellow/3", which corresponds to the square where the colour yellow crosses with the number 3 marked at the edge of the grid.

If the player has hit one of the enemy's ships then their opponent has to tell them by saying "hit!". The player then places a bomb magnet on that square on the lower grid "my opponent".

If the player hasn't hit an enemy ship the opponent tells them by saying "miss". The player then places a splash magnet on that square on the lower grid "my opponent". When a complete ship has been "hit" the opponent must say "hit and sunk".

The game ends whenall of the ships of one of the players have been sunk.

DE - Magnetspiel Schiffe versenken - Ein Denk- und Glücksspiel.

2 Spieler - ab 4 Jahren

für jeden Spieler:

1 klappbares magnetisches Spielraster

13 Bombenmagnete, 25 Wassertropfenmagnete

2 Segelbootmagnete, 2 Schlepper­magnete und 1 Flugzeugträgermagnet

Ziel des Spiels ist es, alle Schiffe des Gegners zu versenken.

Am Anfang setzt jeder Spieler alle seine Schiffsmagnete auf das obere Raster „meine Flotte“.

Sobald alle Schiffe auf dem Spielbrett sind, kann das Spiel beginnen. Die Spieler versuchen abwechselnd, die Schiffe des Gegners zu zerstören. Beispiel: Der Spieler sagt „Gelb/3“, was dem gelben Kästchen mit der Nummer 3 an der Seite des Rasters entspricht.

Wenn der Spieler ein gegnerisches Schiff findet, muss der Gegner „Treffer“ sagen. Der Spieler setzt dann einen Bombenmagneten auf das entsprechende Kästchen im unteren Raster „mein Gegner“. Wenn der Spieler kein gegnerisches Schiff findet, sagt der Gegner „Wasser“. Der Spieler setzt dann einen Wassertropfenmagneten auf das entsprechende Kästchen in seinem unteren Raster „mein Gegner“. Wenn alle Felder eines Schiffs getroffen worden sind, muss der Gegner „Treffer-versenkt“ sagen. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler keine Schiffe mehr hat.

PT - Batalha naval magnética - Um jogo de reflexão e de sorte.

2 jogadores - A partir dos 4 anos

Para cada jogador:

1 grelha dupla de jogo magnética

13 bombas magnéticas, 25 poças de água magnéticas

2 barcos magnéticos, 2 rebocadores magnéticos e 1 porta-aviões magnético

O objetivo do jogo é afundar todos os navios do adversário.

Para começar, cada jogador coloca todos os seus barcos magnéticos na grelha superior "A minha frota".

Quando todos os barcos estiverem posicionados, o jogo pode começar. Um de cada vez, os jogadores tentam destruir os barcos do adversário. Exemplo: Um jogador diz em voz alta "amarelo/3", que corresponde à casa no cruzamento da cor amarela com o número 3 nas partes laterais da grelha. Se o jogador acertar num barco inimigo, o adversário deve indicá-lo, dizendo "acertaste". O jogador coloca então uma bomba magnética na respetiva casa da sua grelha inferior "O meu adversário". Caso o jogador não acerte em nenhum barco inimigo, o adversário deve indicá-lo, dizendo "Água". O jogador coloca então uma poça de água magnética na respetiva casa da sua grelha inferior "O meu adversário". Quando um barco for completamente bombardeado, o adversário deve dizer "Navio afundado". O jogo termina quando um dos jogadores ficar com os barcos todos afundados.

NL - Magnetisch zeeslag - Een denk- en kansspel.

2 spelers - vanaf 4 jaar

voor elke speler:

1 dubbel, magnetisch spelraster

13 bom­magneten, 25 waterplasmagneten

2 roeibootmagneten, 2 sleepbootmagneten en 1 vliegdekmagneet

Het doel van het spel is het laten zinken van alle schepen van de tegen­stander.

Om te beginnen plaatst elke speler al zijn schipmagneten op het bovenste raster 'mijn vloot'. Zodra alle schepen zijn geplaatst, kan het spel beginnen.Om de beurt proberen de spelers de schepen van de tegen­stander te vernietigen. Voorbeeld: de speler zegt hardop 'geel/3', wat overeenkomt met het vakje op de kruising van de kleur geel en het cijfer 3 aan de zijkanten van het raster. Als de speler een schip van zijn tegen­stander raakt, moet zijn tegen­stander dit aangeven door 'raak' te zeggen. De speler zet nu een bom­magneet op het betreffende vakje op zijn onder­ste raster 'mijn tegen­stander'. Als de speler geen vijandig schip raakt, moet de tegen­stander dit aangeven door 'ploef' te zeggen. De speler plaatst dan een waterplasmagneet op het betreffende vakje van het onder­ste raster 'mijn tegen­stander'. Als een schip helemaal geraakt is, moet de tegen­stander zeggen 'gezonken'. Het spel is afgelopen wanneer een van de spelers geen schepen meer heeft.

DA - Magnetisk sænke slagskibe - Et spil, der kræver overvejelser og afhænger af tilfældigheder.

2 spillere - fra 4 år

Hver spiller har:

1 dobbelt magnettavle med felter,

IT - Battaglia navale magnetica - Gioco di strategia e rischio

2 giocatori - Dai 4 anni di età

Per ogni giocatore:

1 doppia griglia da gioco magnetica

13 calamite bomba, 25 calamite acqua

2 calamite barca, 2 calamite rimorchiatore e 1 calamita portaerei

Lo scopo del gioco è far affondare tutte le imbarcazioni dell'avversario.

Prima di giocare, ogni giocatore dispone le proprie imbarcazioni sulla griglia superiore, "la mia flotta". La partita comincia quando tutte le imbarcazioni hanno trovato posto sulla griglia. I giocatori provano a turno a distruggere le imbarcazioni dell'avversario. Per esempio: un giocatore dice ad alta voce "giallo/3", che corrisponde alla casella dove si incrociano il colore giallo e il numero 3 disposti ai lati della griglia. Se il giocatore colpisce un'imbarcazione nemica, l'avversario lo informa dicendo "colpito". Il giocatore mette quindi una calamita bomba sulla casella corrispondente della griglia inferiore, "flotta avversaria". Se il giocatore non colpisce un'imbarcazione nemica, l'avversario lo informa dicendo "mancato". Il giocatore mette quindi una calamita acqua sulla casella corrispondente della griglia inferiore, "flotta avversaria". Quando tutte le caselle occupate da un'imbarcazione sono state colpite, l'avversario deve dire "colpito e affondato". La partita finisce quando tutte le imbarcazioni di uno dei due giocatori sono state affondate.

ES - Batalla naval magnética - Un juego de lógica y suerte.

2 jugadores - a partir de 4 años

para cada jugador:

1 tablero de juego doble magnético

13 imanes de bomba, 25 imánes de charco de agua

2 imánes de barco, 2 imanes de remolcador y 1 imán de portaaviones

El objetivo del juego es hundir todos los barcos del adversario.

Para empezar, cada jugador coloca todos sus imanes de barcos en el tablero superior "mi flota". Cuando ya se hayan colocado todos los barcos, puede comenzar la partida. Por turnos, los jugadores intentarán destruir los barcos del adversario. Ejemplo: el jugador dice en voz alta "amarillo/3", que corresponde a la casilla donde se cruzan el color amarillo y el número 3 de los lados del tablero. Si el jugador toca un barco enemigo, éste se lo indicará diciendo "tocado". Entonces, el jugador pondrá un imán de bomba en la casilla correspondiente de su tablero inferior "mi adversario". Si el jugador no toca un barco enemigo, el adversario dirá "agua" y en este caso, el jugador pondrá un imán de charco de agua en la casilla correspondiente de su tablero inferior "mi adversario". Cuando un barco es alcanzado completamente, el adversario debe decir "hundido". La partida termina cuando uno de los jugadores ya no tenga barcos.