

Sea Battle on the road

Sänka skepp

SE

Skynda dig att sänka fiendens fem fartyg innan du själv går till botten!

Spelarna delar upp fartygen mellan sig. Båda tar samma antal och motsvarande storlekar. Spelarna placerar ut sina fartyg på valfri plats över den transparenta spelytan. Fartygen får inte placeras intill varandra (varken horisontellt eller vertikalt).

Spelstart!

Spelare 1 säger en bokstav mellan A och J, och ett nummer mellan 1 och 10 (exempelvis D7).

Är den angivna positionen en miss, dvs om ingen del av motspelarens fartyg finns på D7, markerar spelaren stället med en VIT markör. Om spelaren valt en position som träffar någon av motspelarens fartyg, måste motspelaren medge detta.

Båda spelarna markerar träffen med en GUL markör på respektive spelplan.

Samma spelare får fortsätta spelet och ange nya positioner tills en miss uppstår.

När ett fartyg fått samtliga hål fyllda med GULA markörer, är det sänkt.

Den som först lyckas sänka motståndarens fem fartyg vinner.

Slagskip

NO

Skynd deg å senke motstanderens fem skip før du selv går til bunns!

Spillerne deler skipene mellom seg. Begge tar like mange skip av samme størrelser.

Spillerne setter skipene ut på valgfri plass over den gjennomskjete spilleflaten.

Fartøyene må ikke settes ved siden av hverandre (verken vannrett eller loddrett).

Spillestart

Spiller 1 sier en bokstav mellom A og J, og et tall mellom 1 og 10 (for eksempel D7).

Hvis posisjonen er en bom, det vil si at ingen av motstanderens skip er på D7,

markerer spilleren stedet med en HVIT markør. Hvis spilleren har valgt en

posisjon som treffer et av motstanderens skip, må motspilleren gi beskjed om dette.

Begge spillerne markerer treffet med en GUL markør på brettene sine.

Den samme spilleren får fortsette spillet og angi nye posisjoner til det blir en bom.

Når et skip har fått alle sine hull fylt med GULE markører, er det senket.

Den som først greier å senke motstanderens fem skip, har vunnet.



www.algaspel.se
© ALGA BRIO 2008

Laivanupotus

FI

Kiihdi upottamaan vihollisen viisi alusta ennen kuin uppoat itse!

Pelaajat jakavat alukset keskenään. Molemmat ottavat yhtä monta ja samankokoista alusta. Pelaajat sijoittavat aluksensa vapaasti valittaviin paikkoihin läpinäkyvällä pelipinnalla. Aluksia ei saa asettaa toistensa viereen (ei vaaka- eikä pystysuunnassa).

Pelin aloitus

Pelaaja 1 sanoo kirjaimen välillä A – J ja numeron välillä 1 – 10 (esim. D7). Jos ilmoitettu sijainti ei osunut, eli jos kohdassa D7 ei ollut vastapelaajan alusta, pelaaja merkitsee kohdan VALKOISELLA nappulalla. Jos pelaajan valitsema kohta osuu johonkin vastapelaajan aluksista, vastapelaajan on kerrottava se. Molemmat pelaajat merkitsevät kohdan KELTAISELLA pelinappulalla kummallakin pelilaudalla. Sama pelaaja saa jatkaa peliä ja ilmoittaa uusia sijaintikohtia, kunnes osuu tyhjään kohtaan.

Kun aluksen kaikissa rei'issä on KELTAINEN pelinappula, se on uponnut. Voittaja on se, joka on ensimmäisenä onnistunut upottamaan vastustajan viisi alusta.

Sænke slagskibe

DK

Skynd dig at sænke fjendens fem slagskibe, før du selv går til bunds!

Spillerne deler skibene mellem sig. Begge skal have samme antal i samme størrelser. Spillerne anbringer deres skibe på pladser efter eget valg på den gennemsigtige spilleflade. Skibene må ikke støde op til hinanden (hverken vandret eller lodret).

Spillet start

Første spiller siger et bogstav mellem A og J og et tal mellem 1 og 10 (f.eks. D7). Er der ingenting på den angivne position, dvs. hvis der ikke findes nogen del af modspillerens slagskibe på D7, markerer spilleren stedet med en HVID markør. Hvis spilleren vælger en position, som rammer et af modspillerens skibe, skal modspilleren indrømme det. Begge spillere markerer træfferen med en GUL markør på hver sit spillebræt. Samme spiller må fortsætte spillet og angive nye positioner, indtil han eller hun rammer ved siden af.

Når alle et slagskibs huller er fyldt med GULE markører, er det sænket. Den, der først har held til at sænke modstanderens fem slagskibe, har vundet.

Sea Battle

GB

Hurry! Sink your enemy's five ships before you are sent to the bottom!

Players divide the ships; both take the same amount and sizes. The players place their ships anywhere on the transparent playing surface. The ships may not be placed next to each other (neither horizontally nor vertically).

Start playing!

Player 1 says a letter between A and J, and a number between 1 and 10 (e.g. D7). If the position given is a miss, which means that no part of any of the opponent's ships are on D7, the player marks the spot with a WHITE marker. If the player has chosen a position that hits one of the opponent's ships, the opponent must say so. Both players mark the hit with a YELLOW marker on their playing surface. The same player may continue the game and give new positions until there is a miss.

A ship sinks when it has had all its holes filled with YELLOW markers. The first player to sink his/her opponent's five ships is the winner.