

FLOTTENMANÖVER

SPIELANLEITUNG

2 Spieler

Spielausstattung

2 Spielboxen mit Meeres-Rastern

2 Ziel-Raster

1 Kartenbogen mit 2 Radarschirmen

2 Sätze weiße Stifte

1 Satz rote Stifte

10 Plastikschiffe bestehend aus:

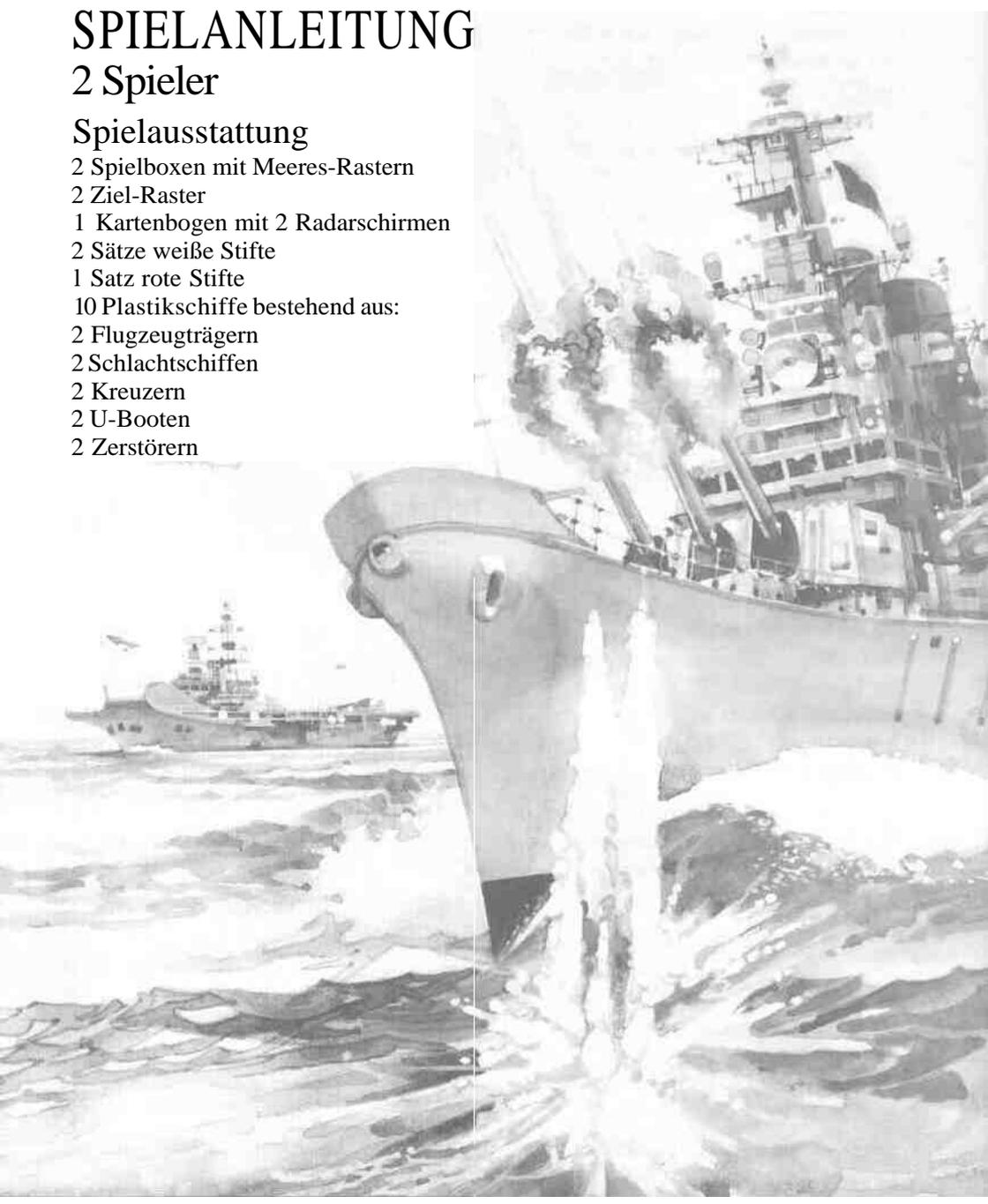
2 Flugzeugträgern

2 Schlachtschiffen

2 Kreuzern

2 U-Booten

2 Zerstörern



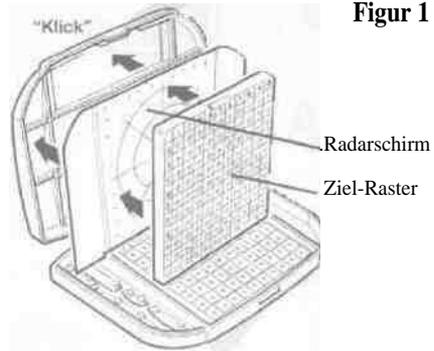
Deine Aufgabe

Die gegnerische Flotte zu versenken.

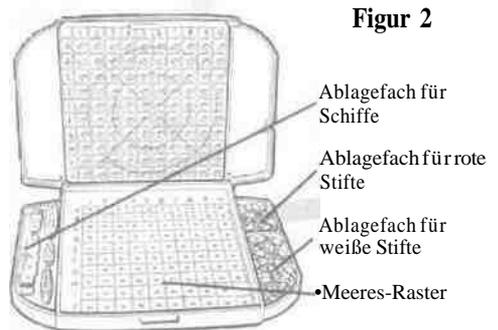
Manöver-Vorbereitungen

1. Nimm Dir eine Spielkonsole und setze den Radarschirm in den Deckel.

Dann wird das Zielraster daraufgesetzt und im Deckel eingerastet, wie in Figur 1 gezeigt.

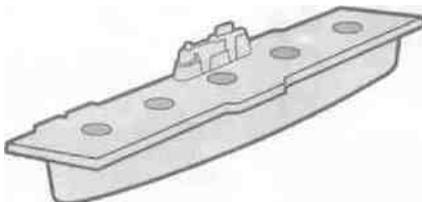
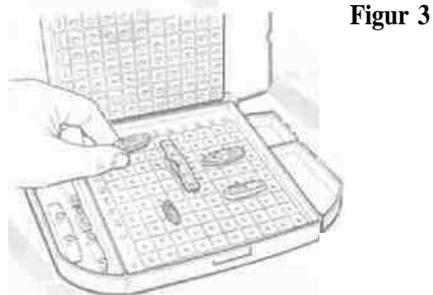


2. Die Schiffe und die Stifte mußst Du vorsichtig aus ihren Plastikrahmen lösen. Falls Du dabei Schwierigkeiten hast, benutze eine Sicherheitsschere. Jeder Spieler bekommt je ein Exemplar von jedem Schiffstyp, sowie jeweils die Hälfte der Stifte und legt sie in das Ablagefach in seiner Spielbox. Siehe Figur 2.



Aufkreuzen der Flotten

1. Die beiden Spieler sitzen sich an einem Tisch mit geöffneter Spielbox gegenüber. Der Deckel bildet so eine Barriere und die Spieler können die Zielraster des Gegners nicht sehen. Die Boxen bleiben während des gesamten Spiels geöffnet.
2. Die Schiffe werden durch Einstecken der Ankerstifte in das Meeres-Raster in Stellung gebracht. Siehe Figur 3.



FLUGZEUGTRÄGER



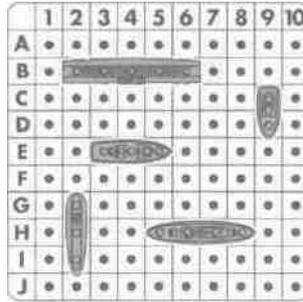
SCHLACHTSCHIFF

Achte auf folgende Punkte:

- Die Schiffe dürfen nur waagrecht oder senkrecht eingesetzt werden, niemals diagonal.
 - Ein Schiff darf nicht so gesteckt werden, daß ein Teil über das Raster hinausragt.
3. Entscheidet, wer von Euch anfängt, und das Spiel kann beginnen!

Und jetzt geht's los!

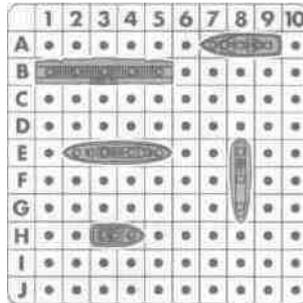
- * Marinekommandeur A, Du nennst eine Koordinate, die aus einem Buchstaben und einer Zahl besteht - H 10 zum Beispiel!
- * Marinekommandeur B, Du prüfst die Koordinaten auf Deinem Meeres-Raster und sagst Deinem Gegner, ob es ein Treffer oder ein Fehlschuß war. Siehe Beispiel 1.



Beispiel 1

Marinekommandeur A's Ziel-H 10-ist ein leeres Feld. Fehlschuß!

- * Marinekommandeur B, jetzt bist Du an der Reihe und kannst Koordinaten nennen. - F8 zum Beispiel!
- * Marinekommandeur A, Du überprüfst F8 auf Deinem Meeres-Raster.



Beispiel 2

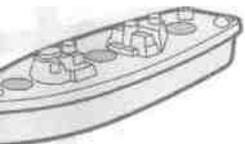
Der Schuß von Marinekommandeur B ist ein **TREFFER!** Das U-Boot von Marinekommandeur A ist getroffen worden.

Markieren der Schüsse

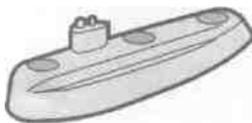
Nach jeder Runde markierst Du Dein Zielraster folgendermaßen:

WENN ES EIN FEHLSCHUSS IST - Ein weißer Stift wird auf Deinen Radarschirm gesteckt, um einen FEHLSCHUSS anzuzeigen. Dadurch schießt Du nicht mehrmals auf die gleiche Stelle.

WENN ES EIN TREFFER IST - Ein roter Stift wird auf Deinen Radarschirm gesteckt, um einen TREFFER anzuzeigen.



KREUZER



U-BOOT



ZERSTÖRER

Manöverziel

Die Spieler rufen abwechselnd Koordinaten aus, um Treffer zu landen. Hast Du einen Treffer gelandet, bedeutet es, daß Du ein Schiff entdeckt hast. Um es zu versenken, muß Du weitere Treffer erzielen, bis alle Löcher von diesem Schiff gefüllt sind. Die Anzahl von Treffern, die ein Schiff erhalten muß, um versenkt zu werden, hängt von seiner Größe ab.

Flugzeugträger	5 Treffer	U-Boot	3 Treffer
Schlachtschiff	4 Treffer	Zerstörer	2 Treffer
Kreuzer	3 Treffer		

Landest Du einen Fehlschuß - Pech gehabt!

Hinweis: Hast Du einen Treffer gelandet, solltest Du versuchen, Koordinaten in der unmittelbaren Nachbarschaft aufzurufen, um das Schiff zu versenken. Denk aber daran, daß Du pro Runde nur einmal Koordinaten aufrufen kannst. Sobald alle Löcher eines Schiffes gefüllt sind, muß Dein Gegner verkünden, welches Schiff Du versenkt hast.

Versenken der Flotte

Wer als erster Spieler alle fünf Schiffe des Gegners versenkt, gewinnt das Spiel.

DAS SALVENSPIEL - DIE ALLERGROSSTE HERAUSFORDERUNG!

Die Spielregeln sind die gleichen mit folgenden Ausnahmen:

1. Jeder Spieler beginnt mit einer Salve von fünf Schüssen (alle Schüsse werden gleichzeitig abgegeben). Danach muß Dein Gegenspieler verkünden, welche Schüsse Treffer und welche Fehlschüsse waren.
2. Deine Treffer und Fehlschüsse markierst Du mit den Stiften wie im Standardspiel.
3. Wird eins Deiner Schiffe versenkt, besteht Deine nächste Salve nur noch aus vier Schüssen. Dann verlierst Du für jedes versenkte Schiffeinen weiteren Schuß (der versenkte Schiffstyp ist dabei egal). Die Spieler rufen abwechselnd ihre Salven aus, bis ein Spieler gewonnen hat.

© 1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse
92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz
AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
119914523100

MB
SPIELE