

ZEESLAG

LEEFTIJD
7+



MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN

INHOUD

Onderkant met oceaanraster • verticaal doelwitraster
• 8 schepen • 60 rode "treffer" pinnetjes • 140 witte "misser" pinnetjes • stickervel

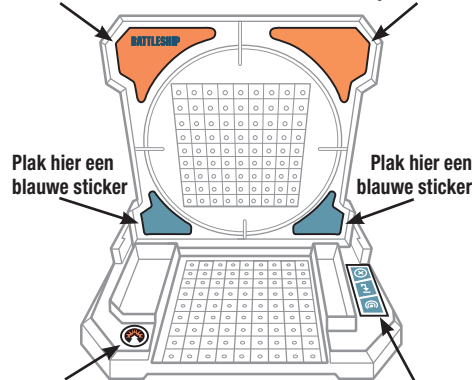
DE BEDOELING

Breng de vijf schepen van je tegenstander tot zinken voordat hij de jouwe naar de haaien stuurt.

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Plak de stickers zoals hier aangegeven op beide kanten van het spel:

Plak hier een oranje "ZEESLAG" sticker
Plak hier een blanco oranje sticker



Plak hier een oranje "ZEESLAG" sticker
Plak hier een blanco oranje sticker

Op de andere kant komt precies dezelfde stickers.

2. Maak de acht schepen voorzichtig los van het plastic frame en gooi het frame weg. Gebruik zo nodig een vijl of schuurpapier om restjes plastic en scherpe randjes te verwijderen. De vloot van elke speler bestaat uit vier verschillende schepen.

3. Haal de rode en witte pinnetjes uit het plastic zakje. Verdeel ze tussen de beide spelers en leg ze in het grote opbergvak links van je oceaanraster. Gooi het zakje weg.

JE VLOOT VAN 4 SCHEPEN



Vliegdekschip - 5 gaatjes



Slagschip - 4 gaatjes



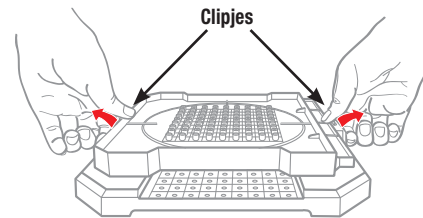
Onderzeeër - 3 gaatjes



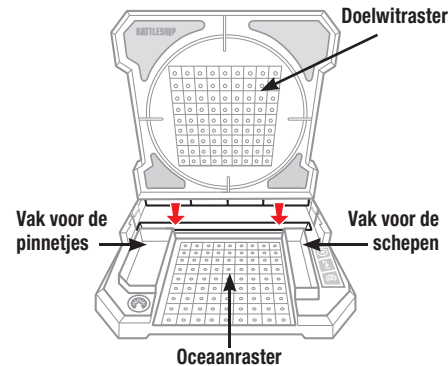
Patrouilleboot - 2 gaatjes

MAAK JE KLAAR VOOR HET GEVECHT!

Maak de rasters los van elkaar door de clipjes aan de zijkant van het oceaanraster naar buiten te duwen.



Steek het verticale doelwitraster in het liggende oceaanraster.



Ga tegenover elkaar zitten met het verticale doelwitraster tussen jullie in, zodat je geen van tweeën het oceaanraster van de ander kunt zien.

Nu plaatsen beide spelers hun vier schepen op hun oceaanraster. Om een schip te plaatsen, druk je de pinnetjes van het schip in twee gaatjes van je oceaanraster.

REGELS VOOR HET PLAATSEN VAN SCHEPEN

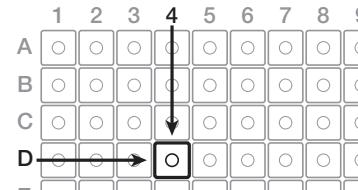
- Plaats elk schip horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal (schuin).
- Een schip mag niet deels over de letters of de cijfers naast het raster steken.

ZÓ SPEEL JE

Spreek af wie mag beginnen. Daarna speel je om de beurt: los één schot per beurt en probeer elkaars schepen te treffen.

NOEM JE SCHOT!

Als je aan de beurt bent, kies je een plek op je doelwitraster en je noemt de coördinaten (de letter en het cijfer). Bijvoorbeeld: de coördinaten van dit schot zijn D-4.



Wanneer je een schot noemt, moet je tegenstander je vertellen of je getroffen hebt of gemist. Als je je treffer of misser gemarkeerd hebt, is je beurt voorbij.

RAAK!

Als de door jou genoemde plek op het oceaanraster van je tegenstander wordt ingenomen door een schip, heb je raak geschoten: het is een treffer! Je tegenstander vertelt je niet welk schip je trof. Markeer je treffer door een rood pinnetje in het betreffende gaatje van je doelwitraster te zetten, terwijl je tegenstander op zijn oceaanraster een rood pinnetje in het betreffende gaatje van het schip dat je trof zet.

MIS!

Als de door jou genoemde plek op het oceaanraster van je tegenstander niet wordt ingenomen door een schip, heb je mis geschoten: het is een misser. Zet een wit pinnetje in het betreffende gaatje van je doelwitraster om te zorgen dat je deze plek niet nog eens noemt. Je hoeft de missers van je tegenstander niet te markeren, alleen de treffers.

EEN SCHIP TOT ZINKEN BRENGEN

Als alle gaatjes van een schip gevuld zijn met rode pinnetjes, is het gezonken. Haal het schip van het oceaanraster. Vertel je tegenstander welk schip is gezonken.

ZÓ WIN JE

Als jij alle vier de schepen van je tegenstander tot zinken hebt gebracht vóórdat hij de jouwe heeft laten zinken, win je het spel!

ZEESLAG SALVO

Meer ervaren spelers kunnen deze variatie op het spel uitproberen. Hierbij krijg je per beurt zoveel schoten als je schepen op je oceaanraster hebt. De spelregels zijn hetzelfde, behalve het volgende:

- Je begint elk met een salvo van vier schoten (één voor elk schip op je raster). Je vuurt ze één voor één af en je tegenstander vertelt je van elk schot of het een treffer of een misser is. Markeer je treffers en missers net als in het standaardspel.
- Voor elk schip dat is gezonken, verlies je één schot in het salvo van je volgende beurt.

Blijf salvo's afvuren totdat één speler wint.

Zeeslag Salvo wordt nog wat moeilijker als de spelers niet vertellen welke schepen zijn getroffen.

HET SPEL OPBERGEN

Doe de schepen en pinnetjes in de vakjes aan weerskanten van het oceaanraster. Haal het verticale doelwitraster van de onderkant. Gebruik het verticale raster als deksel door het bovenop het oceaanraster vast te klikken. (Om de rasters weer los te maken, druk je de clipjes opzij van het oceaanraster naar buiten.)

De HASBRO ARCADE app werkt met iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 of later vereist) en bepaalde Android apparaten. Ga naar www.hasbro.com/arcade voor instructies en info over beschikbaarheid en compatibiliteit. Vraag toestemming aan je ouders voordat je online gaat. Slechts tijdelijk en niet in alle talen beschikbaar. Let op: Hasbro is uitsluitend verantwoordelijk voor door Hasbro geproduceerde inhoud. Raadpleeg de voorwaarden van derden voor meer informatie. Apple, het Apple logo, iPhone, iPad en iPod touch zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de VS en andere landen. App Store is een dienstmerk van Apple Inc. Google Play en Android zijn handelsmerken van Google Inc.

© 2014 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL. Tel.: 030 2809600.

E-mail: consumentenservice@hasbro.nl.

Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrielaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be.

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.

Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be

0115B1817104 00

