



ALTER  
**7+**

**2**  
SPIELER

# BATTLESHIP

ZIELEN... TREFFEN... VERSENKEN!



## SPIELANLEITUNG

### MANÖVERAUSSTATTUNG

- 2 Manöverzentralen (Spielbretter)
- 108 U-BUILD Steine
- Aufbauanleitung
- 2 Zielraster
- 150 Stifte
- 100 weiße und 50 rote
- 20 blaue Stifte
- 40 rote Kegel
- 10 Positionsplatten
- 2 Munitionsfächer
- Teilebogen

© 2010 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.  
 Vertrieb in Deutschland und Österreich durch: Hasbro Deutschland GmbH,  
 Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343,  
 Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien, Tel. 01 8799 780,  
 Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori:  
 Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern, Tel. 041 766 83 00,  
[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.MB-Spiele.de](http://www.MB-Spiele.de)

**ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR**, da Kleinteile verschluckt werden können. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.  
**ATTENTION: DANGER D'ETOUFFEMENT** - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
**ATTENZIONE: PERICOLO DI SOFFOCAMENTO** - Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.



0510256634100 [00]

# 1 SPIEL AUFBAUEN

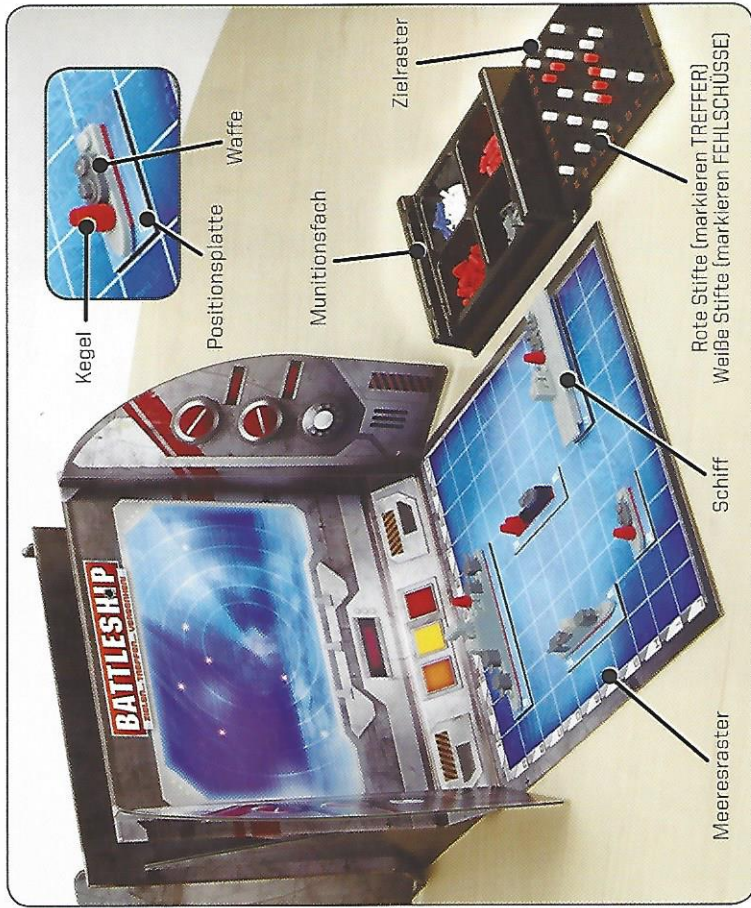


ABBILDUNG 1

## VORBEREITUNG:

1. Vor dem allerersten Spiel: Nehmt die Aufbauanleitung zur Hand und baut die Schiffe und das Spielzubehör wie gezeigt zusammen.
2. Baut das Spiel wie in Abb. 1 dargestellt auf und macht euch mit den verschiedenen Teilen vertraut.
3. Setzt euch gegenüber. Jeder Spieler wählt eine Manöverzentrale (d.h. ein Spielbrett), ein Zielraster und ein Munitionsfach und stellt sie so vor sich, dass sie vor den neugierigen Blicken des Gegenspielers verborgen sind und dieser nicht sehen kann, wo die Schiffe aufgestellt werden. Teilt die roten, weißen und blauen Stifte sowie die roten Kegel gleichmäßig unter euch auf und legt sie in die Munitionsfächer.

## Eure Flotte

Jeder Spieler erhält jeweils eins der unten beschriebenen Schiffe. Achtet darauf, dass alle Schiffe einer Flotte dieselbe Sockelfarbe haben (d.h. ein Spieler erhält alle Schiffe mit roten Sockeln, der andere Spieler alle Schiffe mit schwarzen Sockeln).

Schiff	Schüsse/Waffen	Benötigte Treffer
Schlachtschiff	5	5
Flugzeugträger	4	4
Zerstörer	3	3
U-Boot	3	3
Patrouillenboot	2	2

## Eure Waffen

Mit jeder dunkelgrauen Waffe, über die ein Schiff verfügt, kann es einen Schuss abgeben (siehe Abbildung 2). Beispiel: Ein Schlachtschiff verfügt bei Spielbeginn über 5 Waffen, d.h. es kann 5 Schüsse abgeben. Jedes Mal, wenn ein Schiff getroffen wurde, wird dabei eine Waffe zerstört und die Schusszahl reduziert sich um eins. Bei seinem nächsten Angriff verfügt das Schlachtschiff in unserem Beispiel also nur noch über 4 Waffen und somit 4 Schüsse. Sobald alle Waffen eines Schiffs zerstört wurden, sinkt es. Die Positionstafel eines jeden Schiffs zeigt euch, wie viele Treffer nötig sind, um dieses Schiff zu versenken.



ABBILDUNG 2 - WAFFEN

# 2 SPIELEN

## DIE MISSION:

Als erster Spieler alle fünf Schiffe des Gegners zu versenken.

## GEWINNEN:

Wer zuerst die komplette gegnerische Flotte - d.h. alle fünf Schiffe - versenkt, gewinnt!

## Positioniert eure Schiffe!

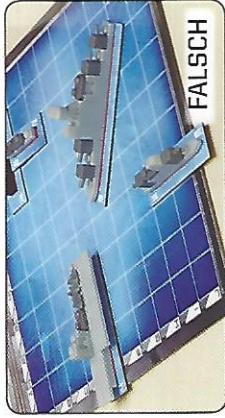
Entscheidet euch, wo ihr eure Schiffe positionieren wollt. Dann stellt alle Positionsplatten AUSSER SICHTWEITE des Gegners auf das Meereraster. Achtet darauf, dass die Platten genau mit den Quadraten des Meererasters übereinstimmen und steckt die jeweiligen Schiffe in die entsprechenden Positionsplatten.

## Regeln für das Platzieren der Schiffe:

- Die Schiffe dürfen horizontal oder vertikal auf das Raster gestellt werden - nicht aber diagonal!
- Die Positionsplatte eines Schiffs darf weder Buchstaben oder Zahlen überdecken noch über den Außenrahmen des Rasters hinausragen oder die Positionsplatte eines anderen Schiffs bedecken.
- Die Position eines Schiffes oder einer Platte darf nach Spielbeginn nicht mehr geändert werden. (Die folgende Abbildung zeigt euch, wie ihr die Schiffe richtig auf dem Meereraster positioniert.)



RICHTIG



FALSCH

## Zum Angriff!

Entscheidet euch, wer beginnt. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe. Bei jedem Spielzug ruft derjenige, der gerade an der Reihe ist, mindestens eine Schusskoordinate aus und versucht so herauszufinden, wo sich die Schiffe seines Gegners befinden.

## Wenn du an der Reihe bist:

DU	DEIN GEGNER
<b>STUFE 1</b> Kündige an, mit welchem Schiff du angreifen willst und wie viele Schüsse du abgeben kannst.	Nimm die entsprechende Anzahl blauer Stifte in die Hand. Du tust in diesem Moment nichts.
<b>STUFE 2</b> Plane und markiere deine Schüsse auf deinem Zielraster mit den blauen Stiften.	Markiere die Schüsse mit den blauen Stiften auf deinem Meereraster. Stelle die blauen Stifte auf ein leeres Feld oder auf die Positionsplatte. Teile dem Angreifer die Treffer und Fehlschüsse mit.
<b>STUFE 3</b> Rufe die Koordinaten für alle deine Schüsse aus.	Entferne die getroffene/n Waffe/n deines Schiffs und ersetze sie durch einen oder mehrere rote Kegele. Entferne die blauen Stifte.
<b>STUFE 4</b> Ersetze die blauen Stifte: Bei einem Treffer ersetzt du den blauen Stift durch einen roten. Bei einem Fehlschuss ersetzt du den blauen Stift durch einen weißen.	

## STUFE 1: NENNE DAS ANGREIFENDE SCHIFF

Rufe das Schiff aus, mit dem du angreifen willst, und erkläre, wie viele Schüsse du abgeben darfst. Beide Spieler nehmen diese Anzahl blauer Stifte aus ihren Munitionsfächern, um später die Schüsse damit zu markieren.

## STUFE 2: PLANE DEINEN ANGRIFF UND MARKIERE DIE SCHÜSSE

Überlege, wo sich die Schiffe deines Gegners befinden könnten, und markiere deine Schüsse auf deinem Zielraster mit den blauen Stiften (siehe Abb. 3). Jedes Loch deines Zielrasters hat eine bestimmte Buchstaben-Zahlen-Koordinate. Diese Koordinate findet dein Gegner auch auf seinem Meereraster.

## STUFE 3: RUFE DEINE SCHÜSSE AUS

Rufe alle Koordinaten der Schüsse aus, die du markiert hast. Um die Koordinate eines Schusses festzustellen, siehst du dir einmal das Zielraster genau an. Auf der linken Seite findest du Buchstaben und in der obersten Reihe Zahlen. Suche den entsprechenden Buchstaben und die Zahl, die zu einem blauen Stift gehören, und schon kannst du seine Koordinaten nennen (siehe Abb. 3).

Deine Gegner sucht auf seinem Meereraster das Feld, das zu einem von dir abgegebenen Schuss gehört, indem er ebenfalls die Buchstaben auf der linken Seite und die Zahlen in der obersten Reihe betrachtet, und markiert dieses Feld vorübergehend mit einem blauen Stift (siehe Abb. 4).

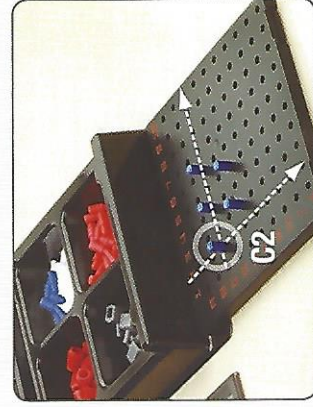


ABBILDUNG 3

## BEISPIEL:

Du bist der Kommandeur der Roten Flotte. Du meldest einen Angriff mit deinem Schlachtschiff, das noch über 5 Waffen verfügt und somit 5 Schüsse abgeben kann. Du markierst dein Zielraster mit den blauen Stiften und rufst dann die Koordinaten deiner 5 Schüsse aus: C-2, C-4, C-6, E-3, E-5.

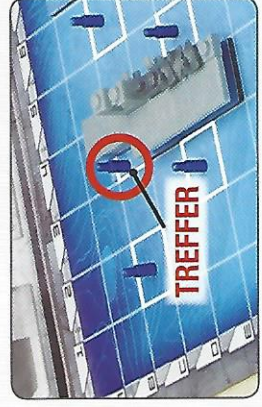


ABBILDUNG 4

Dein Gegner markiert diese Koordinaten auf seinem Meereraster mit blauen Stiften und verkündet: „C-4 ist ein Treffer auf meinem Flugzeugträger. Alle anderen sind Fehlschüsse.“

## 2 SPIELEN (Fortsetzung)

### STUFE 4: MARKIERE DEINE TREFFER UND FEHLSCHÜSSE

Ein Treffer!

Falls du eine Koordinate ausgerufen hast und sich auf derselben Koordinate des gegnerischen Meeresrasters ein Schiff befindet, so hast du getroffen! Dein Gegner teilt dir mit, welche Koordinate und welches Schiff getroffen wurde. Markiere den Treffer in deinem Zielraster, indem du den blauen Stift durch einen roten Stift ersetzt (siehe Abb. 5). Dein Gegner entfernt eine Waffe von seinem getroffenen Schiff und ersetzt sie durch einen roten Kegel (siehe Abb. 6).



ABBILDUNG 5

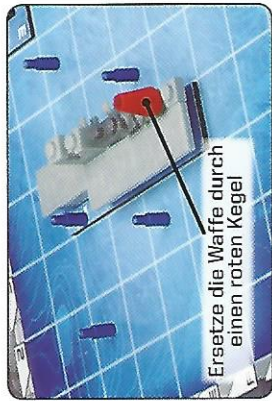


ABBILDUNG 6

**Hinweis für den Gegner:** Pass gut auf, wenn du die Waffen entfernst und durch rote Kegel ersetzt. Falls du das Schiff anheben musst, vergewissere dich, dass die Positionen auch in Position bleibt. Die Schiffe müssen sich schließlich wieder an Ihrer ursprünglichen Position auf dem Meeresraster befinden.

Jedes Mal, wenn ein Schiff getroffen wurde, kann es bei seinem nächsten Angriff einen Schuss weniger abgeben. Falls ein Schiff während eines Angriffs mehrere Male getroffen wurde, verliert es für jeden Treffer eine Waffe. Für jeden nachfolgenden Treffer auf diesem Schiff verliert es wieder eine Waffe und somit auch einen Schuss. Sobald alle Waffen eines Schiffs verloren sind, sinkt es!

#### Ein Fehlschuss!

Falls du eine Koordinate ausgerufen hast und sich auf derselben Koordinate des gegnerischen Meeresrasters kein Schiff befindet, so hast du leider Pech gehabt. Ersetze den blauen Stift auf deinem Zielraster durch einen weißen Stift, um zu vermeiden, dass du diese Koordinate versehentlich noch einmal aufrufst (siehe Abb. 7). Dein Gegner entfernt die blauen Stifte. Nachdem du alle deine Schüsse abgegeben und markiert hast, ist dein Spielzug beendet. Nun ist dein Gegner an der Reihe und darf versuchen, eines deiner Schiffe zu treffen.

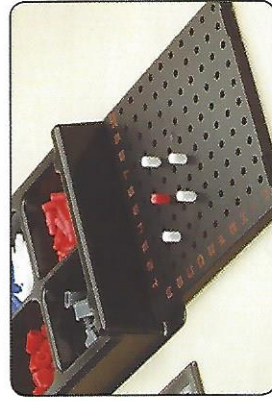


ABBILDUNG 7

## 3 SPIEL VERÄNDERN

### IHR FINDET DAS SPIEL ECHT KLASSE, ABER MÖCHTET ETWAS VERÄNDERN?

#### Baut die Schiffe um

Werdet selbst Schiffsbauer und baut eure Flotte nach euren eigenen Wünschen! Zu diesem Zweck haben wir 6 zusätzliche Waffen eingepackt, mit denen ihr eure Schiffe noch mächtiger und eure Strategie noch spannender gestalten könnt. Wenn ihr eure eigenen Schiffe zusammenbaut, befolgt ihr einfach die folgenden Regeln:

- Beide Spieler müssen insgesamt über dieselbe Waffenanzahl verfügen, d.h. dieselbe Anzahl Waffen pro Flotte.
  - In beiden Flotten müssen sich alle fünf Schiffe mitsamt der jeweiligen Positionenplatte befinden.
  - Als Rumpf für seine jeweiligen Schiffe verwendet ein Spieler alle roten Sockel und der andere Spieler alle schwarzen Sockel.
  - Jedes Schiff muss bei Spielbeginn über mindestens 1 Waffe verfügen.
  - Es dürfen keine Waffen aufeinander gestapelt werden.
  - Es dürfen maximal 10 Waffen auf ein und dasselbe Schiff gesetzt werden.
  - Schiffsteile dürfen nicht über die Positionenplatte hinausragen.
  - Es dürfen keine 2 Schiffe miteinander verbunden werden.
- (Die Abbildungen 8 & 9 zeigen euch Beispiele für eure eigenen Schiffe.)

#### Spielt mit euren eigenen Schiffen

Seid ihr mit dem Schiffsbau fertig? Super! Dann kann es ja losgehen! Ihr spielt nach den zuvor beschriebenen Regeln, aber mit den folgenden Ausnahmen:

1. Falls ein Schiff über MEHR Waffen verfügt als auf der Positionenplatte markiert, sinkt es bereits, wenn die Anzahl der roten Kegel mit der auf der Platte aufgedruckten Zahl übereinstimmt.
2. Falls ein Schiff über WENIGER Waffen verfügt als auf der Positionenplatte dargestellt, sinkt es, sobald alle Waffen dieses Schiffs zerstört wurden.

#### BEISPIEL:

Toms Flugzeugträger hat 5 Jet Fighter, 4 Kanonen und 1 Torpedo-Starter an Bord. Somit verfügt er über 10 Schüsse pro Spielzug. Das ist ein wirklich starkes Schiff, doch weil die Positionenplatte eine 4 zeigt, kann es mit nur 4 gegnerischen Treffern versenkt werden.

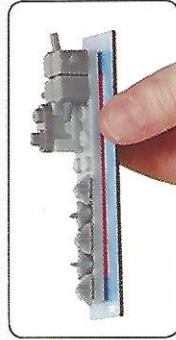


ABBILDUNG 8

#### BEISPIEL:

Lisas Schlachtschiff zeigt eine 5 auf der Positionenplatte. Sie hat es mit nur 1 Waffe ausgerüstet, so dass sie die anderen Waffen auf einem anderen Schiff verwenden kann. Obwohl die Positionenplatte eine 5 zeigt, sinkt das Schiff bei einem einzigen gegnerischen Treffer.

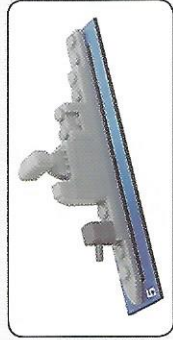


ABBILDUNG 9