



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



# Schiffe versenken



Floaty Fight! · Bataille navale · Zeeslag  
Colchonetas en la piscina · Battaglia navale

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2019



# Schiffe versenken



Der Duellspiel-Klassiker für 2 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Illustration:** Sandra Kretzmann

**Redaktion:** Annemarie Wolke

## Spielinhalt

2 magnetische Spielpläne, 10 magnetische Bootplättchen in 2 Farben, 2 abwischbare Stifte, 1 Lämpchen, 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer zuerst alle Boote des Gegners entdeckt hat, gewinnt das Spiel.

*Vor dem ersten Spiel:*

*Brecht die Magnete (Bootplättchen) vorsichtig aus den Tableaus heraus und werft die Reste weg.*

## Spielvorbereitung

Legt je einen Spielplan in den Deckel und den Boden der Dose. Ein Spieler bekommt den Deckel, der andere den Boden. Nehmt euch jeweils einen Stift und die fünf Bootplättchen, die farblich zum großen Schwimmbad auf eurem Spielplan passen (1x 1er-Boot, 2x 2er-Boot, 2x 3er-Boot).

Dann verteilt jeder Spieler geheim die fünf Bootplättchen auf den Feldern seines linken, größeren Schwimmbads.

### Dabei gelten folgende Regeln:

- Auf einem Feld darf nie mehr als ein Bootplättchen liegen.
- Ordnet die Bootplättchen senkrecht oder waagrecht an, nicht diagonal.
- Zwischen den Plättchen muss mindestens ein Feld frei sein.

Richtig!



Falsch!



## Spielablauf

Ihr spielt abwechselnd. Wer zuletzt in einem Boot gepaddelt ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngere Spieler.

Das Duell beginnt! Versuche, die Boote deines Mitspielers zu finden. Nenne ein Feld, auf dem du ein Boot deines Mitspielers vermutest. Benenne dazu die Spalte (Farbe des Sonnenschirms) und die Zeile (Nummer auf dem Startblock), z.B. „Rot 4“.

Dein Mitspieler muss antworten, ob sich auf diesem Feld ein Boot oder ein Teil eines Bootes befindet oder nicht.

### • Hast du ein Boot deines Mitspielers getroffen?

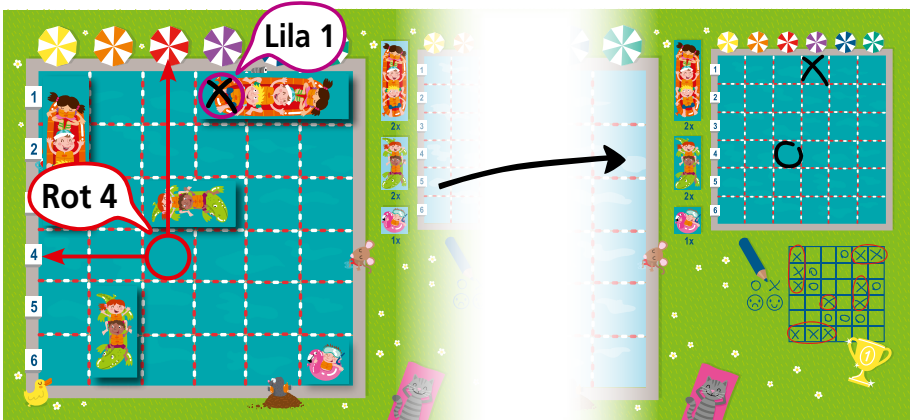
Super! Markiere das entsprechende Feld in dem kleinen Schwimmbad auf der rechten Seite deines Spielplans. Male dafür mit dem Stift ein Kreuz auf das Feld.

Du bist gleich noch einmal dran. Der Mitspieler markiert den getroffenen Teil des Bootes ebenfalls mit einem X direkt auf dem Bootplättchen.

### • War es kein Treffer?

Schade. Markiere das Feld mit einem Kreis.

Nun ist dein Mitspieler an der Reihe.



Ein Spieler muss ansagen, wenn eines seiner Boote komplett entdeckt wurde, also das komplette Bootplättchen mit Kreuzen markiert wurde. Dann nimmt er das Bootplättchen vom Spielplan runter.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Boote des Mitspielers entdeckt hat und damit gewinnt.

*Denkt nach dem Spiel daran, die Spielfelder mit dem beiliegenden Lämpchen wieder abzuwischen.*



# Floaty Fight!

The classic two-player guessing contest. Suitable for ages 6 to 99.

**Illustrated by:** Sandra Kretzmann

**Editor:** Annemarie Wolke

## Contents

2 magnetic game boards, 10 magnetic floaty tiles in 2 colors, 2 dry-wipe marker pens, 1 dry-wipe cloth, 1 set of instructions

## Aim of the game

The player who first discovers all of the opponent's floaties wins the game.

*Before the first game:*

*Gently push the magnets (floaty tiles) out of the panels and dispose of the cardboard surrounds.*

## Game preparation

Place one board in the lid of the box and one in the bottom. One player is given the lid, the other the bottom. You each pick up a marker pen and the five floaty tiles that match the color of the grid on your board (1 single, 2 doubles, 2 triples).

Each player then secretly places the five floaty tiles on the squares of his or her grid (i.e. the larger one).

### The following rules apply:

- You cannot place more than one floaty tile on any single square.
- Arrange the tiles vertically or horizontally, not diagonally.
- There must be at least one unoccupied square between tiles.

The right way



The wrong way!



## How to play

Players take turns guessing. The player who most recently floated on a floaty begins. If this does not settle the starting order, the younger player begins.

Let the battle commence! Try to find where your opponent has placed his or her floaties.

Guess a square where you think they may have placed a floaty. State the column (color of the umbrella) and the row (number on the starting block), e.g. "Red 4".

Your opponent must tell you whether there is a floaty or part of a floaty on this square.

ENGLISH

- **Have you hit one of your opponent's floaties?**

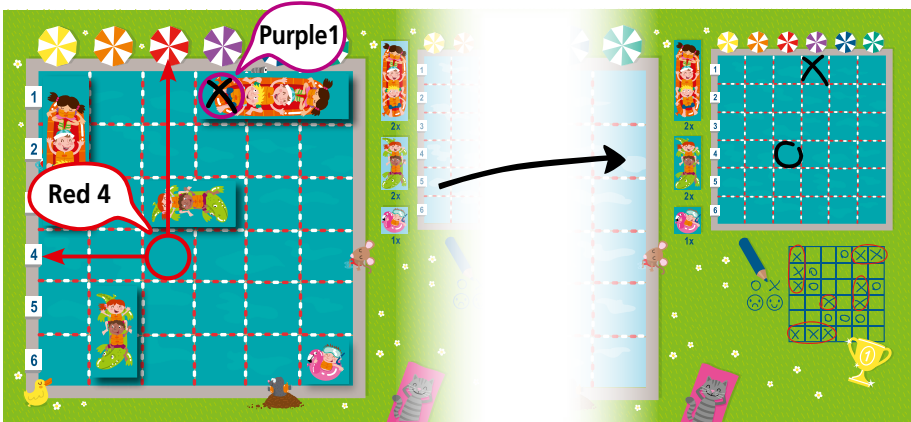
Good for you! Use your pen to mark the corresponding square on the smaller grid (on the right-hand side of your board) with a cross.

Because you guessed correctly, you've earned another turn. Your opponent must meanwhile mark the part of the floaty tile that has been hit with an X.

- **If you didn't score a hit, never mind.**

Mark that particular square with a circle.

Now it is the other player's turn.



Players are obliged to report when one of their floaties has been completely discovered, i.e. the whole of the tile has been marked with crosses. He or she then removes the floaty tile from the board.

## End of game

A player wins when he/she discovers all of their opponent's five floaties.

*After the game, remember to wipe the boards clean with the cloth supplied.*

# Bataille navale



Le classique du jeu de duel pour 2 joueurs de 6 à 99 ans.

**Illustration:** Sandra Kretzmann

**Rédaction:** Annemarie Wolke

## Contenu du jeu

2 plateaux de jeu aimantés, 10 plaquettes bateaux/bouées aimantées de 2 couleurs, 2 crayons effaçables, 1 chiffonnette, 1 règle du jeu.

## But du jeu

Celui qui découvre en premier la totalité des navires de l'adversaire remporte la partie.

*Avant la première partie :*

*Séparez avec précaution les plaquettes bateaux aimantées de la plaque, puis jetez les chutes.*

## Préparatifs du jeu

Posez un plateau de jeu dans le couvercle, et l'autre plateau dans le fond de la boîte. Un joueur prend le couvercle, l'autre le fond. Prenez un crayon chacun et les cinq plaquettes bateaux de la même couleur que la grande piscine de votre plateau de jeu (1x bateau de 1 carré, 2x bateaux de 2 carrés, 2x bateaux de 3 carrés).

Puis chaque joueur répartit en cachette les cinq plaquettes bateaux sur les cases de sa plus grande piscine à gauche.

### Attention :

- Il ne faut pas placer plus d'une plaquette bateau sur une case.
- Placer les plaquettes bateaux horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.
- Il faut laisser au moins une case vide entre deux plaquettes.

Correct !



Incorrect !



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle. Le dernier qui a pagayé en bateau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur plus jeune qui commence.

C'est parti pour le duel ! Essaie de trouver les bateaux de ton adversaire. Nomme une case sur laquelle tu penses que ton adversaire a posé un bateau. Annonce la colonne (couleur du parasol) et la ligne (numéro sur la case de départ), par ex. « Rouge 4 ».

Ton adversaire doit répondre si un bateau ou une partie d'un bateau se trouve sur cette case ou non.

### • Tu as touché un bateau de ton adversaire ?

Super ! Marque la case correspondante dans la petite piscine à droite sur ton plateau de jeu en faisant une croix sur cette case à l'aide du crayon.

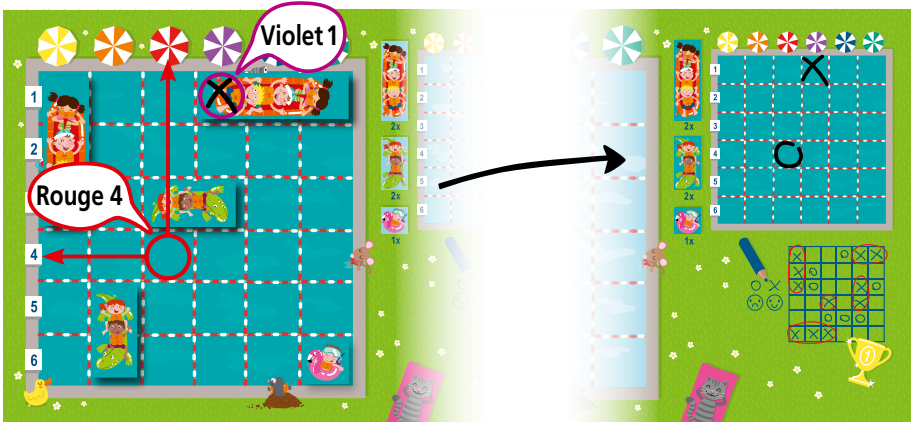
C'est encore à toi de jouer. Ton adversaire marque également la partie touchée du bateau d'un X directement sur la plaquette bateau.

### • Tu n'as rien touché ?

Domage. Marque la case d'un cercle.

Ensuite c'est au tour de ton adversaire.

FRANÇAIS



Lorsqu'un bateau a été entièrement touché (quand la plaquette bateau est entièrement couverte de croix), le joueur doit l'annoncer. Puis il retire la plaquette bateau du plateau de jeu.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a coulé tous les bateaux de son adversaire : c'est lui qui gagne.

*Après avoir joué, n'oubliez pas d'essuyer les plateaux de jeu à l'aide de la chiffonnette.*

# Zeeslag



Het klassieke duelspel voor 2 spelers van 6 - 99 jaar.

**Illustraties:** Sandra Kretzmann

**Redactie:** Annemarie Wolke

## Het spel omvat

2 magnetische spelborden, 10 magnetische bootplaatjes in 2 kleuren, 2 afveegbare stiften, 1 doekje, 1 handleiding

## Doel van het spel

Ontdek als eerste alle boten van de tegenstander.

*Vóór het eerste spel:*

*Breek alle magneten (bootplaatjes) voorzichtig uit de platen en gooi de restanten weg.*

## Spelvoorbereiding

Leg één spelbord in het deksel en eentje in de onderkant van de doos. De ene speler krijgt het deksel, de andere de onderkant. Neem beiden een stift en de vijf bootplaatjes, met de kleur die past bij het grote zwembad op het spelbord (1x boot van 1, 2x boot van 2, 2x boot van 3).

Dan verdeelt elke speler in het geheim de vijf bootplaatjes op de velden van zijn/haar linker, grote zwembad.

### **Daarbij gelden de volgende regels:**

- Op één veld mag nooit meer dan één bootplaatje liggen.
- Leg de bootplaatjes horizontaal of verticaal, niet diagonaal.
- Tussen de plaatjes moet minstens één veld vrij zijn.

Goed!



Verkeerd!



## Spelverloop

Jullie spelen om de beurt. Wie als laatste in een boot heeft geroeid, mag beginnen.

Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Het duel begint! Probeer een boot van je medespeler te vinden. Noem een veld waarop je een boot van je medespeler vermoedt. Benoem daarvoor de kolom (kleur van de parasol) en de regel (nummer op het startblok), bijv. 'Rood 4'.

Je medespeler moet antwoorden of op dit veld een boot of een deel van een boot staat of niet.

### • Heb je een boot van je medespeler gevonden?

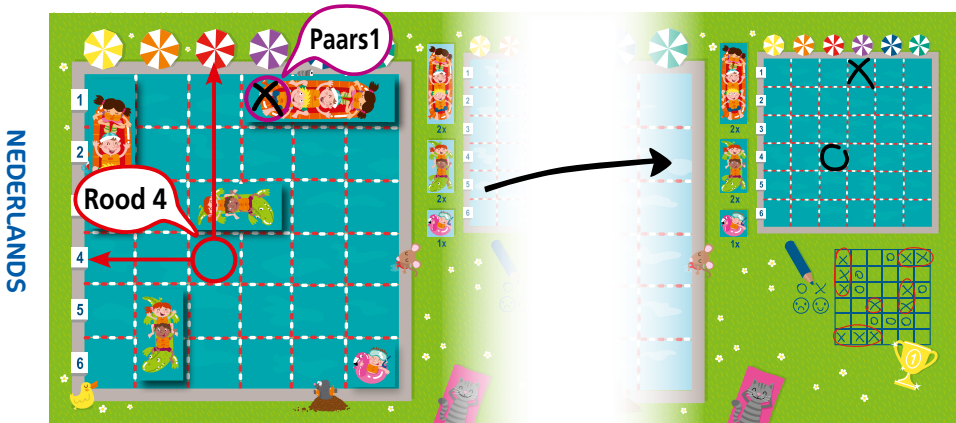
Goed zo! Markeer het betreffende veld in het kleine zwembad op de rechterkant van je spelbord. Zet daarvoor met de stift een kruis op het veld.

Je bent meteen nog een keer aan de beurt. De medespeler markeert het getroffen deel van de boot eveneens met een X direct op het bootplaatje.

### • Was het mis?

Jammer. Markeer het veld met een cirkel.

Nu is je medespeler aan de beurt.



Als een van de boten helemaal is ontdekt, dus als het hele bootplaatje met kruisjes is gemarkeerd, moet de speler dat zeggen. Dan haalt men het bootplaatje van het spelbord.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler alle boten van de medespeler heeft ontdekt en daarmee dus wint.

*Denk er na het spel aan, de velden met het bijgevoegde doekje weer schoon te vegen*

# Colchonetas en la piscina



El clásico juego de desafío para 2 jugadores de 6 a 99 años.

**Ilustraciones:** Sandra Kretzmann

**Redacción:** Annemarie Wolke

## Contenido del juego

2 tableros de juego magnéticos, 10 fichas magnéticas de embarcaciones en 2 colores, 2 rotuladores de tinta borrable, 1 trapito, 1 instrucciones del juego

## Objetivo del juego

Gana la partida quien primero descubra todas las colchonetas de su rival.

*Antes de jugar por primera vez:*

*Extraed con cuidado los imanes (las fichas de barcos) de los paneles y tirad a la basura las partes restantes.*

## Preparativos

Colocad cada uno de los tableros de juego respectivamente en la tapa y en la base de la lata. Un jugador recibe la tapa; el otro, la base. Coged cada uno un rotulador y las cinco fichas de colchonetas que se corresponden con el color de la gran piscina de vuestro tablero de juego (1 embarcación de una persona; 2 embarcaciones de dos personas; 2 embarcaciones de tres personas).

A continuación, cada jugador colocará sus cinco fichas de embarcaciones en las casillas de la piscina grande que tiene a su izquierda.

### Al hacerlo hay que respetar las siguientes reglas:

- En una casilla solo puede haber una ficha de embarcación.
- Colocad las fichas de las embarcaciones en posición vertical u horizontal, nunca en diagonal.
- Entre las fichas debe haber como mínimo una casilla libre.

¡Correcto!



¡Incorrecto!



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos. Comienza quien más recientemente haya remado en una barca. Si no os ponéis de acuerdo, comenzará el jugador más joven.

¡Comienza el duelo! Intenta encontrar las embarcaciones de tu compañero o compañera de juego. Di en voz alta las coordenadas en las que crees que se halla una embarcación de tu rival. Las coordenadas se forman con la columna (color de la sombrilla) y la fila (el número de la izquierda), p. ej. «Rojo, 4».

Tu rival tiene que responder si en esas coordenadas se encuentra o no una embarcación o alguna parte de una embarcación.

### • ¿Has acertado con una embarcación de tu rival?

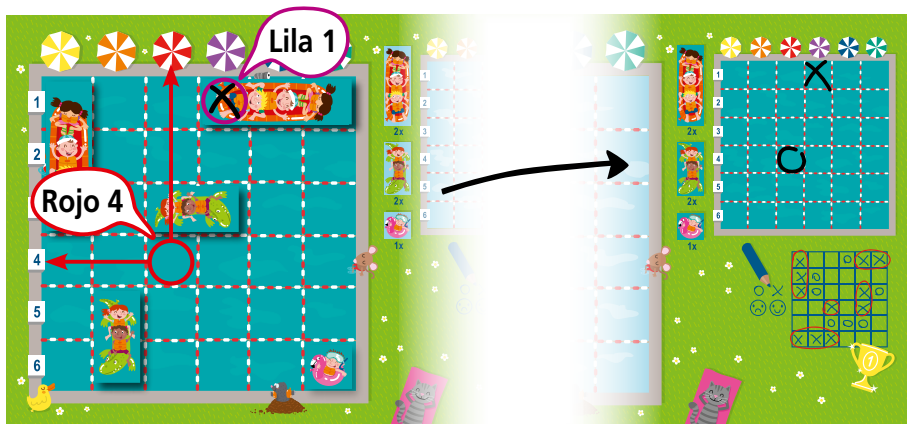
¡Fantástico! Marca la casilla correspondiente en la piscina pequeña, en la parte derecha de tu tablero de juego. Dibuja una cruz con el rotulador en esa casilla.

Estás todavía en posesión de tu turno. Tu rival marcará también la parte acertada de su embarcación con una X directamente sobre la ficha de la embarcación.

### • ¿No has acertado?

Lástima. Marca esa casilla con un círculo.

Ahora es el turno de tu compañero o compañera de juego.



Los jugadores deben anunciar cuando una de sus embarcaciones ha sido descubierta completamente, es decir, cuando todas las fichas de esa embarcación estén marcadas. Entonces sacará del tablero de juego las fichas de esa embarcación.

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha descubierto todas las embarcaciones de su compañero o compañera de juego y gana así la partida.

*Después de jugar, recuerda limpiar las casillas del juego con el trapito suministrado.*



# Battaglia navale



La classica sfida per 2 giocatori da 6 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Sandra Kretzmann

**Redazione:** Annemarie Wolke

## Dotazione del gioco

2 tabelloni magnetici, 10 tavolette magnetiche in 2 colori, 2 penne cancellabili, 1 panno, 1 istruzioni di gioco

## Scopo del gioco

Vince la partita chi scopre per primo tutte le "navi" dell'avversario.

*Prima di giocare per la prima volta*

*Estrarre con cautela le tavolette magnetiche dal pannello e gettare via le parti restanti.*

## Preparazione del gioco

Mettere un tabellone nel coperchio e uno nel fondo della scatola. A un giocatore va il coperchio, all'altro il fondo. Ognuno prende una penna e le cinque tavolette (1 da 1 posto, 2 da 2 posti, 2 da 3 posti) dello stesso colore della piscina grande del proprio tabellone. Ogni giocatore, senza farsi vedere, piazza le cinque tavolette su caselle della sua piscina più grande, che si trova nella parte sinistra del tabellone.

### Valgono le seguenti regole:

- Una casella non deve essere occupata da più di una tavoletta.
- Disporre le tavolette in verticale o in orizzontale, non in diagonale.
- Tra le tavolette piazzate deve esserci almeno una casella libera.

Giusto!



Sbagliato!



## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Inizia chi per ultimo ha remato o pagaiato. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane.

Che la sfida abbia inizio! Cerca di individuare le tavolette del tuo avversario. Nomina le coordinate di una casella dove pensi di trovare un natante del tuo avversario. Devi dire la colonna (colore dell'ombrellone) e la riga (numero sul blocco di partenza), ad es. "rosso 4". Il tuo avversario deve rispondere e dire se su questa casella c'è una tavoletta, la parte di una tavoletta o nulla.

### • Hai colpito un natante del tuo avversario?

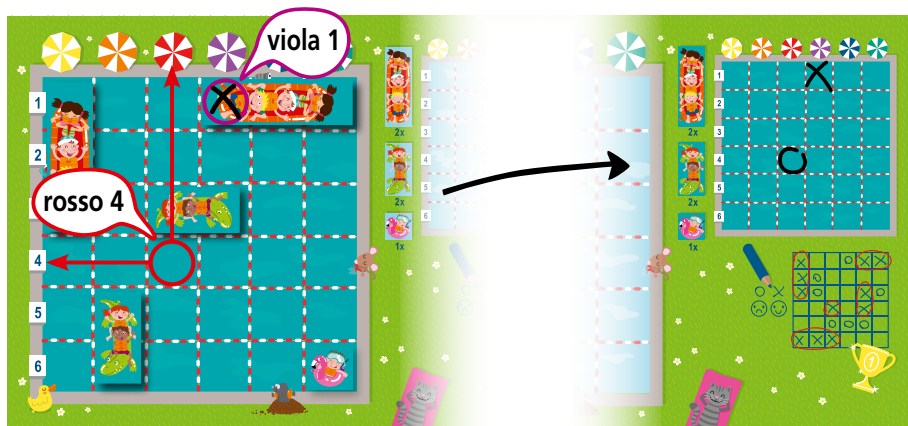
Fantastico! Segna la casella corrispondente della piscina piccola, che si trova nella parte destra del tuo tabellone. Disegna con la penna una croce sulla casella.

Tocca di nuovo a te. Anche l'avversario segna la parte colpita con una "X" direttamente sulla tavoletta.

### • Il colpo è finito in acqua?

Peccato. Segna la casella con un cerchio.

Ora tocca al tuo avversario.



Un giocatore deve annunciare quando uno dei suoi natanti gonfiabili è stato completamente scoperto, cioè quando tutta la tavoletta è stata segnata con delle croci. La tavoletta va subito tolta dal tabellone.

## Conclusioni del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha scoperto tutti i natanti gonfiabili dell'avversario e ha vinto così la partita.


*Dopo la partita ricorda di pulire le caselle con il panno in dotazione.*





# HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

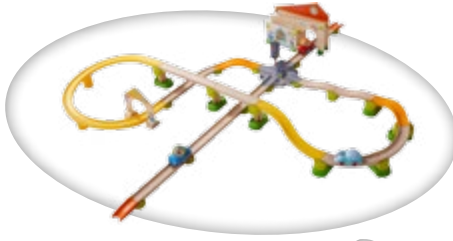
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici!



# Erfinder für Kinder

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)

Art. Nr. 304663

1/18

**⚠ WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.