

Strategiczna rozwijająca
gra planszowa



BITWA MORSKA

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną poniżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt: info@gramwin.eu

Zasady bezpiecznego użytkowania

Ostrzeżenia:

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
- Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
- Opakowanie nie jest częścią zabawki.
- Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

ZASADY GRY «BITWA MORSKA»

Opis oraz cel gry

«Bitwa morska» to interesująca i rozwijająca gra planszowa dla dwóch osób. Gra pozwala doskonalić umiejętności matematyczne, myślenie strategicznie, kalkulować swoje działania na kilka kroków naprzód, podejmować niestandardowe decyzje w zależności od zaistniałej sytuacji.

Komponenty gry

Plansza do gry - 1 szt., pionki do gry (statki na podstawkach) - 40 szt.,
pionki do gry (miny) - 40 szt., kostki do gry - 2 szt.,
plansze do prowadzenia bitwy - 2 szt.

Przygotowanie do gry

W grze bierze udział dwóch graczy. Każdy uczestnik wybiera sobie planszę do prowadzenia bitwy, po 20 pionków-statków jednego koloru oraz po 20 pionków-min tego samego koloru.

Plansze do prowadzenia bitwy są podzielone na dwie części. Po lewej stronie są zaznaczone własne statki i miny, po prawej - flota przeciwnika. Naprzeciwko każdego statku jest zaznaczona pewna liczba kwadratów. Jeden kwadrat odpowiada jednemu trafieniu. Przy każdym trafieniu statku o danym numerze w kwadracie należy zaznaczyć ołówkiem krzyżyk. Wszystkie pionki-statki są ponumerowane. Numer na pionku jest tożsamy z numerem na planszy. Ponadto, naprzeciwko każdego statku jest oznaczony cyfrą jego zakres strzelania. Bardziej szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w dalszej części instrukcji.

W dolnej części planszy są zaznaczone statki tzw. „trałowce”. Naprzeciwko każdego z nich umieszczone są po 4 miny. Jeden trałowiec może podłożyć maksymalnie cztery miny. Gdy trałowiec o danym numerze podłoży jedną minę, wówczas na planszy naprzeciwko trałowca z tym samym numerem należy zakreślić ołówkiem jedną minę. Po zakończeniu gry, wszystkie oznaczenia na planszy powinny być starte gumką.

Przebieg gry

Gracze rozkładają planszę do gry oraz siadają naprzeciwko siebie. Każdy gracz bierze sobie po 20 pionków-statków jednego koloru i tyle samo pionków-min tego samego koloru. Wszystkie pionki-statki należy umieścić obok oznaczenia BWM (baza wojskowo-morska) w dowolnej kolejności. Pionek-statek porusza się po komórkach w dowolnym kierunku, po linii prostej. Strzela również w dowolnym kierunku, po linii prostej.

Przykład: gracz rzuca dwoma kostkami – wypadła liczba 10.

Wariant 1. Można jednym pionkiem dokonać 10 kroków w dowolnym kierunku, po linii prostej.

Wariant 2. Można jednym pionkiem dokonać 4 kroków oraz oddać strzał o zasięgu 6 komórek (dotyczy krążownika) w wybranym kierunku.

Wariant 3. Można dokonywać kroków oraz oddawać strzały kilkoma pionkami-statkami, ale przy tym liczba kroków i/lub strzałów łącznie nie powinna przekraczać 10 (tj. liczby, która wypadła na kostkach w niniejszym przypadku).

Zasięg strzelania każdego statku jest różny oraz odpowiada liczbie zaznaczonej naprzeciwko każdego statku na planszy. Jeżeli, na przykład, wypadła liczba 12, wtedy można oddać dwa strzały po 6 przez dwa różne krążowniki, ale niemożliwym jest oddanie strzału o zasięgu 12 przez jeden krążownik.

Szczególne miejsce w grze zajmują trałowce. Statki te, poza tym, że mogą dokonywać kroków oraz oddawać strzały, są również przystosowane do podkładania min. Każdy trałowiec może podłożyć maksymalnie 4 miny. Podłożenie miny przez trałowiec polega na umieszczeniu pionka-miny naprzeciwko trałowca z odpowiednim numerem.

Jak podkładać miny? Jeżeli gracz przydzielił trałowcowi 6 kroków, wtedy pionek oznaczający ten statek dokonuje 5 kroków, zaś szóstym krokiem umieszcza pionek-minę na dowolnej, przylegającej do niego komórce.

Jak działają miny? Statek nie może przejść przez cudzą minę. W przeciwnym wypadku zostanie zniszczony. Można zneutralizować cudzą minę oddając w nią strzał z dowolnego statku, albo przykrywając komórkę z cudzą miną trałowcem. Przez swoje miny można swobodnie dokonywać kroków oraz strzałów.

Gracze po kolei rzucają kostkami oraz wyprowadzają swoje statki na planszę do gry z BWM. Każdy statek może doznać określonej liczby trafień. Każdorazowe trafienie w obcy statek powinno być zaznaczone przez gracza w komórce odpowiedniego statku. Oznacza to, że na planszy do prowadzenia bitwy po stronie przeciwnika zaznacza się ołów--kiem krzyżyk. Analogicznie po doznaniu trafienia swojego statku, gracz oznacza to krzyżykiem po swojej stronie planszy.

Statek zostaje zniszczony, jeżeli otrzymał maksymalną liczbę trafień zgodnie z liczbą komórek na planszy. Po zniszczeniu zostaje usunięty z gry.

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zniszczy wszystkie statki przeciwnika.

ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY!

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

Zabawka jest nieodpowiedna dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Producent: NEWARK Ukraina, ul. B. Chmielnickiego 106, 79024, m. Lwów, Ukraina

Dystrybutor:

GRAMWIN Sp. z o.o.
ul. Skarbka z Gór 140C/40
03-287 Warszawa
Tel. +48 734 180 742
e-mail: info@gramwin.eu
www.gramwin.eu