

# NIMITZ FORCE



www.lexibook.com

MODE D'EMPLOI  
INSTRUCTION MANUAL  
MANUAL DE INSTRUÇÕES  
MANUALE DI ISTRUZIONI  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
GEBRUIKSAANWIJZING

# LEXIBOOK®

GT2500

Figure 1

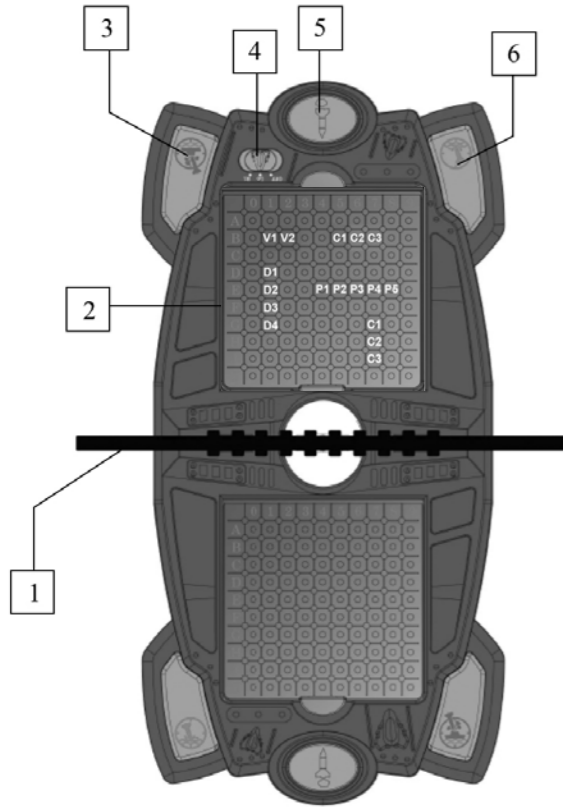


Figure 2

	1	2	3
A			
B		X	
C			

## Contenu de l'emballage

- 1 cloison verticale
- 1 plateau de jeu
- 10 bateaux en plastique
- 2 torpilles
- 2 sonars
- 2 méga-bombes
- 10 drapeaux rouges
- 200 pions blancs & 68 pions rouges
- 1 mode d'emploi

**ATTENTION :** Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

## Information sur les piles

- La batterie navale NIMITZ® FORCE fonctionne avec 3 piles alcalines LR6/AA de 1.5V (non fournies).
- Ouvrez le couvercle du compartiment à piles situé sous le produit à l'aide d'un tournevis.
- Insérez 3 piles de type LR6/AA dans le compartiment à piles en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles.
- Refermez le compartiment à piles et resserrerz la vis.



Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être retirés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu.

**ATTENTION :** D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, réinitialisez l'unité ou enlevez puis remettez les piles.

## Description du produit

- Cloison verticale / grille = Cible = / indicateurs de bateaux coulés
- Grille de la flotte du joueur avec coordonnées
- Bouton « Cible touchée / Cible coulée »
- Bouton OFF (arrêt) / Lo (volume de jeu bas) / Hi (volume de jeu élevé)
- Bouton « Feu/Jokers »
- Bouton « Cible manquée »

**Note :** Chaque joueur a ses propres boutons d'action, excepté le bouton OFF/Lo/Hi qui n'est placé que d'un seul côté.

## But du jeu

Le but du jeu est de deviner par tours successifs la position des navires ennemis et de les envoyer par le fond avant que l'adversaire n'y parvienne. Le jeu se joue sur 4 grilles (2 grilles par joueur). Sur la grille horizontale, tu positionnes tes navires et marques les tirs de ton adversaire. Sur la grille verticale, tu marques tes propres tirs contre les navires ennemis.

## Pour commencer

- Répartition des pièces de jeu**
- Fais glisser la cloison verticale en position sur le plateau de jeu de façon à séparer les deux camps adverses.
  - Partage les 10 bateaux (5 par joueur), les torpilles, les sonars et les méga-bombes (1 par joueur).

- Porte-avions (5 cases) = 1 par joueur.
- Sous-marin nucléaire (4 cases) = 1 par joueur.
- Cuirassé furtif (3 cases) = 2 par joueur.
- Zodiac de troupes d'interventions (2 cases) = 1 par joueur.
- Torpille = 1 par joueur.
- Sonar = 1 par joueur.
- Méga-Bombe = 1 par joueur.

- Partage les 200 pions blancs, les 68 pions rouges et les 10 drapeaux entre les 2 joueurs et range-les dans les compartiments prévus à cet effet.
- Déploiement de la flotte**
- Avant de commencer à jouer, il te faut positionner tes navires sur la grille horizontale (grille de positionnement de la flotte). Tu peux aussi décider de jouer avec moins de 5 bateaux par joueur. Chaque navire occupe un nombre donné de cases consécutives sur la grille. Les navires peuvent être placés à la verticale (lettres A à J) ou à l'horizontale (nombres 0 à 9). Ils ne peuvent pas être positionnés en diagonale ni se chevaucher. Le nombre de cases occupées dépend du type de navire (voir Figure 1).

## Déroulement du jeu

- Glisse le bouton OFF/Lo/Hi sur la position « Lo » (volume de jeu bas) ou « Hi » (volume de jeu élevé) une mélodie retentit pour indiquer que le jeu est en marche. Une fois que les navires des deux joueurs sont positionnés sur leur grille respective, appuie sur n'importe quelle touche. Une mélodie indiquant le début de la partie retentit, la bataille peut commencer ! Lorsque tu as fini de jouer, pousse le bouton sur la position « OFF » (arrêt).
- Remarque :** le jouet s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité.
- À tour de rôle, chaque joueur désigne à voix haute les coordonnées d'une case adverse qu'il croit être occupée par un navire ennemi. Choisis une première case dans la grille de ton adversaire et tire ! Pour tirer, il te suffit d'appuyer sur le bouton « Feu/Jokers ».
- Lorsqu'un tir est manqué, ton adversaire appuie sur le bouton « Cible manquée » pour indiquer que le tir est tombé à l'eau. Il place un pion blanc sur sa grille horizontale. Utilise un pion blanc pour indiquer la position du tir manqué sur ta grille verticale.
- Lorsqu'un tir atteint sa cible, ton adversaire appuie sur le bouton « Cible touchée » et une détonation se fait entendre. Il place un pion rouge sur la partie de son navire qui occupe la case touchée. Utilise un pion rouge pour marquer la position de la case touchée sur ta grille verticale.
- Lorsque la dernière partie d'un navire ennemi est touchée, le navire est « touché et coulé ». Ton adversaire doit maintenir le bouton « Cible touchée » appuyé pendant quelques secondes pour indiquer que son bateau a été détruit. Une détonation se fait entendre, suivie du bruit d'un bateau en train de couler. Ton adversaire place un drapeau rouge sur le haut de la cloison verticale pour indiquer que tu as réussi à couler un de ses navires.

- Astuce :** Si tu penses que toutes les parties d'un navire ennemi ont été touchées mais le navire n'a pas encore sombré, cela signifie que deux navires ennemis sont situés l'un à côté de l'autre.
- Le premier joueur à couler la flotte de son adversaire a gagné la partie !
- Jokers !**
- Chaque joueur a, à sa disposition, des jokers ou armes spéciales : torpilles, sonar et méga-bombes. Vous pouvez décider avant le début de la partie si vous voulez utiliser les jokers ou si vous préférez jouer sans !
- Torpille :** Si tu décides d'utiliser une torpille, indique-la à ton adversaire à voix haute en annonçant « Torpille 1 », suivi des coordonnées d'une case adverse. Appuie ensuite deux fois sur le bouton « Feu/Jokers ». Si une torpille touche un navire, ce dernier est coulé entièrement. Ton adversaire doit maintenir le bouton « Cible touchée » appuyé pendant quelques secondes pour indiquer que son bateau a été détruit. Il doit aussi l'indiquer toutes les coordonnées des cases occupées par le navire coulé. Une fois la torpille utilisée, place-la sur la grille verticale (avec des pions rouges si tu as touché un navire).
- Sonar :** Pour utiliser un sonar, annonce « Sonar 1 ». Appuie ensuite trois fois sur le bouton « Feu/Jokers ». Ton adversaire doit alors te donner les coordonnées d'une case occupée par un de ses navires. Il appuie ensuite sur le bouton « Cible touchée » et place un pion rouge sur la partie de son navire qui occupe la case touchée. Cette case ne doit pas avoir été déjà touchée. Une fois le sonar utilisé, place-le sur la grille verticale (comme le sonar touche toujours sa cible, il compte comme un pion rouge).
- Méga-Bombe :** Lorsque tu veux utiliser une méga-bombe, annonce « Méga-Bombe 1 », suivi des coordonnées d'une case adverse. Maintiens ensuite le bouton « Feu/Jokers » appuyé pendant quelques secondes. La méga-bombe peut toucher 5 cases adverses avec un impact en forme de croix.
- Exemple : voir Figure 2.**
- Dans cet exemple, la case choisie est la B2 et les cases A2, B1, B2, B3, C2 sont également touchées ! Ton adversaire doit indiquer les cases occupées par ses navires qui ont été touchées par la méga-bombe ainsi que celles qui n'étaient pas occupées. Les deux joueurs placent ensuite des pions rouges et blancs en fonction des coordonnées indiquées.

## Entretien et garantie

Protéger le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent.

**NOTE :** veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence : GT2500\_08  
Conçu et développé en Europe - Fabriqué en Chine  
©LEXIBOOK®

Lexibook S.A.  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis  
France.

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à [savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com).  
www.lexibook.com

**Informations sur la protection de l'environnement**  
Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).



## Inside the package

- 1 game barrier
- 1 game base
- 10 plastic ships
- 2 torpedoes
- 2 mega-bombs
- 2 radars
- 10 red flags
- 200 white pegs & 68 red pegs
- 1 instruction manual

**WARNING:** All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

## Battery information

- The NIMITZ® FORCE naval battle operates with 3 x 1.5V LR6/AA type alkaline batteries (not included).
- Using a screwdriver, open the battery compartment cover located under the unit.
  - Install the 3 x LR6/AA batteries observing the polarity indicated at the bottom of the battery compartment.
  - Close the battery compartment and tighten the screw.



Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or a like.

**WARNING:** Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, reset the unit or remove the batteries and insert them again.

## Product description

- Barrier / target grid / sunken ships indicators
- Player fleet grid with coordinates
- Target hit / Target destroyed button
- OFF/Lo (low volume)/Hi (high volume) selector switch
- Fire/special weapons button
- Target missed button

**Note :** Each player has his/her own action buttons, except for the OFF/Lo/Hi button located on one side of the board only.

## Game objective

Your goal is to discover all the locations of your enemy's ships and sink them before he can destroy yours. The game is played on 4 grids, two for each player. On the lower grid, you arrange your ships and record the shots by the opponent. On the upper grid, you record your shots on the enemy's ships.

## Getting started

- Assigning the game pieces**
- Slide the barrier onto the base unit so that it is positioned between the horizontal grids.
  - Assign the 10 plastic ships (5 to each player), the torpedoes, the radars and the mega-bombs (1 to each player).

- Aircraft carrier (5-dots ship) = 1 per player.
- Nuclear submarine (4-dots ship) = 1 per player.
- Stealth battle ship (3-dots ship) = 2 per player.
- Navy seals dinghy (2-dots ship) = 1 per player.
- Torpedo = 1 per player.
- Radar = 1 per player.
- Méga-Bombe = 1 per player.

- Split the 200 white pegs, the 68 red pegs and the 10 flags between the 2 players, and store them in the corresponding storage compartments.
- Fleet deployment**
- Before the battle begins, you must arrange a number of ships secretly on the lower grid (fleet grid). The players can also agree to play with less than 5 ships each.
- Each vessel occupies a number of consecutive squares on the grid. They can be arranged vertically (letters A to J) or horizontally (numbers 0 to 9). They cannot be arranged diagonally or overlap. The number of squares for each ship varies according to the type of ship (see Figure 1).

## Game flow

- Slide the OFF/Lo/Hi selector switch on the "Lo" (low volume) or "Hi" (high volume) position to turn the game on. You will hear a welcome melody. After the ships have been positioned by the players on their grid, press any key. The unit will play a melody to let you know that the battle begins! When you have finished playing, just slide it back to the "OFF" position.
- The unit will turn itself off automatically after 5 minutes of inactivity.
- The game is played by rounds. At each round, one player says out loud the coordinates of the target squares where he thinks there is an opposing ship. Select the first target squares in the opponents' grid and open fire! To fire, press the "Fire/special weapons" button.
- If your shot does not reach any target, your opponent presses the "Target missed" button to indicate that the shot fell into the water. Then he/she can use the white peg markers on the lower grid barrier. You should place a white peg on your upper grid to remember the shots already made.
- If your shot hits one of the opponent's vessels, your opponent presses the "Target hit" button and you will hear a detonation. Then he/she must use the red peg markers on the ship that has been hit to mark the coordinates of the hit, lower grid barrier. You should place a red peg on your upper grid to memorize the positions of the target squares hit.
- When you hit the last part of your opponent's vessel, it will be completely destroyed. Your opponent must press and hold the "Target hit" button for a few seconds. You will hear a detonation, then the sound of the sinking. Your opponent then place a red flag on the top of the barrier to indicate that you destroyed one of his/her ship.
- Hint:** You think that all the parts of your opponent's vessel have been hit but it is not destroyed? Then, that means your opponent has 2 vessels located next to each other.

- The first player to destroy all of his opponent's vessels wins!

**Jokers!**  
Each player can use special weapons or jokers: torpedoes, radar strike and mega-bombs. The players can agree before the game start if they want to use the special weapons or just play with classic rules without jokers.

**Torpedo:** If you want to use a torpedo, just call out "Torpedo", then indicate the coordinates of a target square. Press the "Fire/special weapons" button twice. If a torpedo hits a ship, it automatically sinks the whole ship. Your opponent must hold the "Target hit" button for a few seconds and call out every coordinate of the ship that was hit. You can put up a red flag on the top of the barrier. Both players then put red or white pegs on the coordinates as appropriate. Once you have used the torpedo, you must place it on the upper grid (along with the red pegs if you have touched a ship).

**Radar strike:** To use the radar strike, you must call out "Radar strike", then press the "Fire/special weapons" button three times. Your opponent must give you the coordinates of one square occupied by one ship, then push the "Target hit" button and mark the coordinates as "hit" with a red peg. These coordinates must not have been hit before. Once you have used the radar strike, you must place it on the upper grid (as the radar strike always hit the target, it counts as a red peg).

**Méga-Bomb:** When using the mega-bomb, call out "Mega-Bomb", then indicate the coordinates of a target square. Press and hold the "Fire/special weapons" button for a few seconds. The Mega-Bomb can hit 5 squares 1 at once in the shape of a cross.

**See Figure 2.**  
In this example, the player chose the B2 square, and A2, B1, B2, B3, C2 are all fired on at once! Your opponent must call out the coordinates that hit ships and those that missed. Both players then put red or white pegs on the coordinates as appropriate.

## Maintenance and warranty

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent.

**NOTE:** please keep this instruction manual, it contains important information. This product is covered by our 2-year warranty.  
**WARNING!** Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Référence : GT2500\_08  
Designed and developed in Europe - Made in China  
©LEXIBOOK®

United Kingdom & Ireland  
For after-sales service, please contact us at [savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com).

www.lexibook.com



## Verpackungsinhalt

- 1 Spielfeldbarriere
- 1 Spielbasis
- 10 Plastikschiffe
- 2 Torpedos
- 2 Superbomben
- 2 Radare
- 10 rote Fahnen
- 200 weiße Stecker & 68 rote Stecker
- 1 Bedienungsanleitung

**WARNING:** Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebebänder, Etiketten und Befestigungsbänder aus Metall. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

## Batteriehinweise

- Das NIMITZ® FORCE Schiffe-versenken-Spiel wird mit 3 x 1,5V LR6/AA Alkalibatterien betrieben (nicht mitgeliefert).
- Öffne mithilfe eines Schraubendrehers das Batteriefach an der Unterseite des Gerätes.
  - Lege 3 x LR6/AA Batterien unter Beachtung der am Boden des Batteriefachs markierten Polarität.
  - Schließe das Batteriefach und ziehe die Schraube fest.



Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird, schaltete die Spieluhr nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

**WARNING:** Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, setzen Sie das Gerät zurück oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein.

## Produktbeschreibung

- Sichtbarriere / Zielfensterfeld / Anzeige der versenkten Schiffe
- Koordinatenrasterfeld für die Spielerflotte
- Taste „Treffer/Treffer und versenkt“
- Schalter OFF/Lo (leise)/Hi (laut)
- Taste „Schießen/Spezialwaffe“
- Taste „Ziel verfehlt“

**Hinweis:** Jeder Spieler hat seine/ihre eigenen Aktionstasten, mit Ausnahme der OFF/Lo/Hi-Taste, die sich nur einer Seite des Spielbretts befindet.

## Ziel des Spiels

Dein Ziel ist es, den Standort der gegnerischen Schiffe ausfindig zu machen und sie zu versenken, bevor dein Gegner deine Schiffe versenkt. Das Spiel wird auf 4 Rasterfeldern gespielt, zwei für jeden Spieler. Auf dem unteren Rasterfeld positionierst du deine Schiffe und markierst die Schüsse deines Gegners. Auf dem oberen Rasterfeld markierst du deine Schüsse auf die gegnerischen Schiffe.

## Fertig machen

- Schiebe die Sichtbarriere auf die Basis des Gerätes, sodass sie zwischen den waagerechten Rasterfeldern steht.
- Verteile die 10 Plastikschiffe (5 für jeden Spieler), die Torpedos, die Radare und Superbomben (1 für jeden Spieler).

- Flugzeugträger (5-Rasterpunkte) = 1 pro Spieler
- Atom-U-Boot (4-Rasterpunkte) = 1 pro Spieler
- Zerstörer (3-Rasterpunkte) = 2 pro Spieler
- Schnellboot der Spezialeinheit (2-Rasterpunkte) = 1 pro Spieler
- Torpedo = 1 pro Spieler
- Radar = 1 pro Spieler
- Superbombe = 1 pro Spieler

- Teile die 200 weißen Stecker, 68 roten Stecker und die 10 Flaggen unter den zwei Spielern auf und lege sie in die entsprechenden Fächer.

**Positionieren der Flotte**

Vor Beginn der Seeschlacht musst du heimlich auf dem unteren Rasterfeld eine Anzahl von Schiffen positionieren (Flottenrasterfeld). Die Spieler können sich auch einigen, mit weniger als 5 Schiffen pro Spieler zu spielen.

Jedes Schiff nimmt eine Anzahl von aufeinanderfolgenden Quadraten auf dem Rasterfeld ein. Sie können senkrecht (Buchstaben A bis J) oder waagrecht (Zahlen 0 bis 9) positioniert werden. Sie dürfen nicht diagonal oder übereinanderliegend platziert werden. Die Anzahl der Quadrate pro Schiff variiert je nach Schiffstyp (siehe Abbildung 1).

## Spielablauf

- Schiebe den OFF/Lo/Hi-Schalter auf die Position „Lo“ (leise) oder „Hi“ (laut), um das Spiel einzuschalten. Du hörst eine Begrüßungsmelodie. Nachdem die Schiffe von den Spielern auf ihren Rasterfeldern positioniert wurden, drücke eine beliebige Taste. Das Gerät spielt eine Melodie. Am Beginn der Seeschlacht ist signalisiert, dass das Spiel beginnt. Wenn du fertig bist, schiebe den Schalter einfach auf die Position „OFF“ zurück.
- Das Spiel schaltet sich automatisch aus, wenn für 5 Minuten keine Spielaktivität erfolgt.
- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, sagt er die Koordinaten der Zielquadrate laut aus, auf denen er ein gegnerisches Schiff vermutet. Suche dir die ersten Zielquadrate auf dem Rasterfeld deines Gegners aus und löfne das Feuer! Um zu schießen, drücke die Taste „Schießen/Spezialwaffe“.
- Wenn dein Schuss kein Ziel trifft, drückt dein Gegner die Taste „Ziel verfehlt“, um anzuzeigen, dass der Schuss ins Wasser ging. Dann kann er/sie die weißen Stecker auf der unteren Rasterfeldbarriere benutzen. Du solltest einen weißen Stecker auf deinem oberen Rasterfeld platzieren, um die bereits abgegebenen Schüsse im Gedächtnis zu behalten.
- Wenn dein Schuss ein gegnerisches Schiff trifft, drückt dein Gegner die Taste „Treffer“ und du hörst eine Detonation. Dann muss er/sie die roten Stecker auf das Schiff stecken, das getroffen wurde, um die Koordinaten des Treffers auf dem unteren Rasterfeldbarriere zu kennzeichnen. Du solltest einen roten Stecker auf deinem oberen Rasterfeld platzieren, um die Position der getroffenen Zielquadrate im Gedächtnis zu behalten.
- Wenn du den letzten Teil des gegnerischen Schiffs getroffen hast, ist es vollkommen zerstört. Dein Gegner muss die Taste „Treffer“ für einige Sekunden gedrückt halten. Du hörst eine Detonation und das Geräusch eines sinkenden Schiffes. Dein Gegner setzt dann eine rote Flagge oben auf die Sichtbarriere, um anzuzeigen, dass du eines seiner Schiffe zerstört hast.
- Hinweis:** Du glaubst, dass alle Teile des gegnerischen Schiffes getroffen wurden, aber es wurde nicht versenkt? Das bedeutet, dass dein Gegner zwei Schiffe nebeneinander positioniert hat.
- Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle gegnerischen Schiffe versenkt hat!

Jeder Spieler kann Spezialwaffen oder Joker einsetzen: Torpedos, Radare und Superbomben. Die Spieler können sich vor Spielbeginn einigen, ob sie die Spezialwaffen benutzen oder lieber nach den klassischen Regeln ohne Joker spielen möchten.

**Torpedo:** Wenn du einen Torpedo benutzen willst, rufe einfach „Torpedo“ und gebe dann die Koordinaten eines Zielquadrates an. Drücke zweimal die Taste „Schießen/Spezialwaffe“. Wenn ein Torpedo ein Schiff trifft, wird automatisch das ganze Schiff versenkt. Dein Gegner muss für einige Sekunden die Taste „Treffer“ gedrückt halten und jede Koordinate des getroffenen Schiffes ansagen. Du kannst eine rote Flagge oben auf die Sichtbarriere stellen. Beide Spieler setzen dann die entsprechenden roten oder weißen Stecker auf die Koordinaten. Wenn du den Torpedo benutzt hast, musst du ihn auf dem oberen Rasterfeld platzieren (zusammen mit den roten Steckern, wenn du ein Schiff berührt hast).

**Radar:** Um das Radar einzusetzen, musst du „Radar“ ausrufen und dann dreimal die Taste „Schießen/Spezialwaffe“ drücken. Dein Gegner muss dir die Koordinaten eines von einem Schiff besetzten Quadrats geben, dann die Taste „Treffer“ drücken und die Koordinaten als „getroffen“ mit einem roten Stecker kennzeichnen. Diese Koordinaten dürfen nicht schon zuvor getroffen worden sein. Wenn du das Radar benutzt hast, musst du es auf das obere Rasterfeld legen. (Da das Radar immer ein Ziel trifft, zählt es als rote Markierung.)

**Superbombe:** Wenn du die Superbombe einsetzt, rufe „Superbombe“ und gebe dann die Koordinaten eines Zielquadrates an. Halte die Taste „Schießen/Spezialwaffe“ für einige Sekunden gedrückt. Die Superbombe kann mit einem Schuss 5 Quadrate kreuzförmig treffen.  
**Beispiel: siehe Abbildung 2.**  
In diesem Beispiel hat der Spieler das Quadrat B2 gewählt und die Quadrate A2, B1, B2, B3, C2 werden alle gleichzeitig beschossen! Dein Gegner muss ausrufen, auf welchen Koordinaten ein Schiff getroffen wurde und auf welchen der Schuss dankschlagend. Beide Spieler setzen dann die entsprechenden roten oder weißen Stecker auf die Koordinaten.

## Fliege und Wartung / Garantie

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel.

**Anmerkung:** Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. 2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen.  
**ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erststückergefahr – Kleinteile.

Referenznummer: GT2500\_08  
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China  
©LEXIBOOK®

Deutschland & Österreich  
Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:  
Tel: 01805 010931 (0,14 Euro/Minute)  
E-Mail: [kundenservice@lexibook.com](mailto:kundenservice@lexibook.com)

www.lexibook.com



**Hinweise zum Umweltschutz**  
Alle elektrischen und elektronischen Geräte, die nicht wiederverwendbar sind, gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhandenen) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.



## Contenido del embalaje

1 barra divisoria para el juego	2 torpedos	10 banderas rojas
1 base para el juego	2 mega bombas	200 balizas blancas y 68 balizas rojas
10 barcos de plástico	2 radares	1 manual de instrucciones

**ADVERTENCIA!** Los elementos utilizados para el embalaje, tales como recubrimientos de plástico, cintas adhesivas, etiquetas y ataduras metálicas, no forman parte de este juguete y deberán retirarse del mismo por razones de seguridad antes de que se permita al niño utilizar el juguete.

### Información relacionada con las pilas

El juego de hundir la flota "NIMITZ® FORCE" funciona con 3 pilas alcalinas de 1,5 V  tipo LR6/AA (no incluidas).

- Utilice un destornillador apropiado y abra la tapa del compartimento de las pilas situado en la cara inferior del aparato.
- Instale las 3 pilas de tipo LR6/AA observando la polaridad correcta indicada en el fondo del compartimento de las pilas.
- Cierre el compartimento de la pila y apriete el tornillo.



No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retirelas del juguete. Las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. Coloque siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento. Retirar del juguete las pilas gastadas. No permita que entren en contacto con los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas. Deberá evitarse exponer las baterías a temperaturas excesivamente elevadas tales como las generadas por la acción de los rayos del sol o de las llamas.

**ADVERTENCIA!** Interferencias fuertes de señales de radio o descargas electrostáticas pueden provocar un mal funcionamiento de la unidad o que se pierda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento anormal, reinicie la unidad o retire y vuelva a colocar las pilas.

## Descripción del producto

- Barrera/cuadrícula de blancos/indicadores de barcos hundidos
- Cuadrícula de la flota del jugador con coordenadas
- Botón de "Blanco tocado /Blanco hundido"
- Interruptor de selección OFF/Lo/Hi (apagado/volumen bajo/volumen alto)
- Botón de "Disparar/Armas especiales"
- Botón de "Blanco fallido"

**Nota:** Cada jugador cuenta con sus propios botones de acción, a excepción del botón OFF/Lo/Hi (apagado/volumen bajo/volumen alto) que se encuentra situado únicamente en un lado de la pantalla de juego.

## Objetivo del juego

El objetivo de cada jugador consiste en descubrir las posiciones ocupadas por los barcos del enemigo e intentar hundirlos antes de que su oponente logre hundir los suyos. El juego se desarrolla sobre 4 cuadrículas, dos para cada jugador. En la cuadrícula inferior, cada jugador deberá distribuir sus barcos y registrar los lugares de impacto de los disparos efectuados por su oponente. En la cuadrícula superior, cada jugador deberá registrar las ubicaciones de los disparos efectuados sobre la flota enemiga.

## Preparación preliminar

**Distribución de las piezas del juego**

- Coloque la barrera divisoria en su sitio, deslizándola sobre la base de manera que quede posicionada entre las cuadrículas horizontales.

- Distribuya entre los jugadores los 10 barcos de plástico (5 para cada jugador), los torpedos, radares y las mega bombas (1 para cada jugador).

	Portaviones (barco con 5 círculos) = 1 para cada jugador.		Torpedo = 1 para cada jugador.
	Submarino nuclear (barco con 4 círculos) = 1 para cada jugador.		Radar = 1 para cada jugador.
	Acorazado (barco con 3 círculos) = 2 para cada jugador.		Mega bomba = 1 para cada jugador.
	Lancha torpedera (barco con 2 círculos) = 1 para cada jugador.		

- Distribuya entre los 2 jugadores las 200 balizas blancas, 68 balizas rojas y 10 banderas, asegurándose de que se guardan en sus correspondientes cajones.

**Despliegue de la flota**

Antes de que inicie la batalla, cada jugador deberá decidir la disposición de cierto número de barcos que deberá colocar en la cuadrícula inferior (cuadrícula de la flota propia) sin que su adversario los vea. Asimismo, los jugadores podrán acordar jugar con menos de 5 barcos cada uno. Cada navio ocupa un número de casillas consecutivas de la cuadrícula. Podrán estar dispuestos verticalmente (letras A a J), o bien horizontalmente (números 0 a 9). De ninguna manera podrán posicionarse en diagonal o solaparse entre sí. El número de casillas ocupadas por cada barco varía en función del tipo de barco (ver Figura 1).

## Instrucciones de juego

- Deslice el interruptor OFF/Lo/Hi hasta la posición "Lo" (volumen bajo) o "Hi" (volumen alto) para encender el juguete. Sonará una melodía de bienvenida. Una vez que los jugadores hayan colocado sus barcos en las posiciones deseadas de sus respectivas cuadrículas, pulse cualquier botón. [El aparato interpretará una melodía para indicar el comienzo de la batalla! Una vez que la partida haya finalizado o se desee dar por terminado el juego, desplace el interruptor de nuevo hasta la posición "OFF" (apagado).

**Nota:** el aparato se apagará automáticamente al cabo de 5 minutos si no se detecta actividad alguna por parte de ningún jugador.

2. La partida se juega por turnos. En cada turno, cada jugador pronuncia en voz alta las coordenadas de la casilla seleccionada como blanco, donde cree que hay situado un barco enemigo. [Selección la primera casilla que desee en la cuadrícula de blancos del enemigo y abra luego! Para disparar, pulse el botón de "Disparar/Armas especiales".

3. Si su disparo no logra alcanzar ningún blanco, su oponente deberá pulsar el botón de "Blanco fallido" para indicar que el disparo ha dado en agua. A continuación, su oponente podrá colocar una baliza blanca en su cuadrícula inferior (cuadrícula de barcos propios). El jugador que haya efectuado el disparo deberá colocar una baliza blanca en su cuadrícula superior para registrar las coordenadas del disparo efectuado.

4. Por el contrario, si su disparo logra acertar en uno de los navios de su oponente, éste deberá pulsar el botón de "Blanco tocado" y sonará una detonación. A continuación, su oponente deberá utilizar las balizas rojas para marcar la posición de las coordenadas que indican que su barco ha sido tocado en su cuadrícula inferior. El jugador que ha efectuado el disparo deberá colocar una baliza roja en su cuadrícula superior para registrar la posición del blanco acertado.

5. Cuando haya acertado en la última casilla ocupada por el navio de su oponente, dicho barco se considerará totalmente hundido. Su oponente deberá mantener pulsado el botón de "Blanco tocado" durante unos segundos. Sonará una detonación y, a continuación, el sonido de un barco hundándose. Su oponente deberá colocar una bandera roja en la parte superior de la barrera para indicar que ha conseguido destruir uno de sus barcos.

**Consejo útil:** ¿Entima que todas las partes del navio de su oponente han sido tocadas pero sigue sin hundirse? En este caso, significará que su oponente ha colocado 2 barcos que se tocan.

6. [El primer jugador que consigue destruir todos los barcos de su enemigo habrá ganado la partida!]

**[Comodines]**

Cada jugador podrá utilizar armas especiales o comodines: torpedos, ataque radar y mega bombas. Los jugadores podrán acordar antes de comenzar la partida si desean utilizar armas especiales o jugar conforme a las reglas clásicas del juego sin utilizar comodines.

**Torpedo:** Si desea lanzar un torpedo, diga en voz alta "Torpedo" y, a continuación, indique las coordenadas del blanco al que desea disparar. Pulse dos veces el botón de "Disparar/Armas especiales". En caso de que el torpedo logre tocar un barco, este se considerará automáticamente hundido. Su oponente deberá mantener pulsado el botón de "Blanco tocado" durante unos segundos y decir cada una de las coordenadas ocupadas por el barco hundido. Podrá ahora colocar una bandera roja en la parte superior de la barrera. A continuación, ambos jugadores colocan balizas blancas en las coordenadas según correspondía. Una vez que haya utilizado su torpedo, deberá colocarlo en la cuadrícula superior (junto con las balizas rojas si ha acertado en algún barco).

**Ataque radar:** Para utilizar el arma especial denominada ataque radar, deberá decir en voz alta "Ataque radar" y pulsar a continuación tres veces el botón "Disparar/Armas especiales". Su oponente deberá revelar las coordenadas de una de las casillas ocupadas por uno de sus barcos y, a continuación, pulsar el botón de "Blanco tocado" y marcar la coordenada en su cuadrícula con una baliza roja para indicar que su barco ha sido tocado. Las coordenadas proporcionadas no deberán coincidir con las de un barco anteriormente tocado o hundido. Una vez que haya utilizado el Ataque radar, deberá colocarlo en la cuadrícula superior (como el ataque radar siempre acertó en el blanco, deberá contabilizarse como una baliza roja).

**Mega bomba:** Para utilizar la mega bomba, deberá decir en voz alta "Mega bomba" e indicar seguidamente las coordenadas de la casilla seleccionada como objetivo. Mantenga pulsado el botón de "Disparar/Armas especiales" durante unos segundos. La mega bomba podrá acertar simultáneamente en 5 casillas dispuestas en forma de cruz.

**Ejemplo:** ver Figura 2.

[En este ejemplo, el jugador selecciona como objetivo la casilla B2, y por lo tanto, se marcarán como acertadas las casillas A2, B1, B2, B3 y C2! Su oponente deberá revelar las coordenadas que hayan tocado algún barco o hayan dado en agua. Both players then put red or white pegs on the coordinates as appropriate.

### Mantenimiento y garantía

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente.

**NOTA:** Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años. **[ADVERTENCIA!** No apto para niños menores de 3 años. Peligro de atragantamiento – Piezas pequeñas.

Referencia: GT2500\_08

Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China ©LEXIBOOK®

España

Para servicio postventa, entre en contacto con nuestros equipos: [savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com).

www.lexibook.com

Advertencia para la protección del medio ambiente

Los aparatos eléctricos desechados no reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica. Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (si existen).

## Português

### Dentro da caixa

1 barreira do jogo	2 torpedos	10 bandeiras vermelhas
1 base do jogo	2 mega-bombas	200 estacas brancas e 68 estacas vermelhas
10 navios de plástico	2 radares	1 manual de instruções

**ATENÇÃO:** As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos, etiquetas e fios de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deixados fora, por razões de segurança, antes de entregar o brinquedo a uma criança.

## Informação em relação às pilhas

A batalha naval NIMITZ® FORCE funciona com 3 pilhas de 1,5V  LR6/AA alcalinas (não incluídas).

- Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento das pilhas, que se encontra na parte inferior da unidade.
- Coloque as 3 pilhas LR6/AA, tendo em conta a polaridade indicada no fundo do compartimento das pilhas.
- Feche o compartimento das pilhas e aperte o parafuso.



As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas. As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas. As pilhas não deverão ser expostas a calor excessivo, como a directa do sol, fogo ou algo parecido.

**AVISO:** Uma descarga electrostática ou frequências fortes podem dar origem a um mau funcionamento ou perda de memória. Caso ocorra algum funcionamento anormal, reinicie a unidade ou retire e volte a colocar as pilhas.

## Descrição do produto

- Barreira / grelha dos alvos / indicadores dos navios afundados
- Grelha da frota do jogador com coordenadas
- Botão de "Alvo atingido / alvo destruído"
- Interruptor de seleção OFF/Lo (volume baixo) / Hi (volume elevado)
- Botão de "Disparar / Armas especiais"
- Botão de "Alvo falhado"

**Nota:** Cada jogador tem os seus próprios botões de acção, excepto o botão OFF/Lo/Hi, que se encontra apenas num lado do tabuleiro.

## Objectivo do jogo

O seu objectivo é descobrir todos os locais onde se encontram os navios do seu inimigo e afundá-los antes que ele consiga destruir os seus. O jogo é jogado em 4 grelhas, duas para cada jogador. Na grelha inferior, coloca os seus navios e regista os disparos do seu adversário. Na grelha superior, regista os seus disparos contra os navios do inimigo.

## Iniciar

**Atribuir as peças do jogo**

- Faça deslizar a barreira para a unidade base, de modo a que fique posicionada entre as grelhas horizontais.

- Atribua os 10 navios de plástico (5 para cada jogador), os torpedos, os radares e as mega-bombas (1 para cada jogador).

	Porta-aviões (navio de 5 pontos) = 1 por jogador.		Torpedo = 1 por jogador.
	Submarino nuclear (navio de 4 pontos) = 1 por jogador.		Radar = 1 por jogador.
	Couraçado (Navio de 3 pontos) = 2 por jogador.		Mega-Bomba = 1 por jogador.
	Bote dos Comandos (Navio de 2 pontos) = 1 por jogador.		

- Divida as 200 estacas brancas, as 68 estacas vermelhas e as 10 bandeiras entre os 2 jogadores e guarde-as nos respectivos compartimentos de armadura.

**Disposição da flota**

Antes da batalha começar, tem de colocar um número de navios secretamente na grelha inferior (grelha da frota). Os jogadores também podem combinar jogar com menos de 5 navios cada. Cada navio ocupa um número de quadrados consecutivos na grelha. Eles podem ser colocados na vertical (letras A a J) ou horizontal (números de 0 a 9). Não podem ser colocados na diagonal ou uns por cima dos outros. O número de quadrados para cada navio varia de acordo com o tipo de navio (veja a Figura 1).

## Decorrer do jogo

- Faça deslizar o interruptor de seleção OFF/Lo/Hi para a posição "Lo" (volume baixo) ou "Hi" (volume elevado) para ligar o jogo. Ouvirá uma melodía de boas-vindas. Após os jogadores terem colocado os navios na sua grelha, prima qualquer botão. A unidade toca uma melodía para indicar que a batalha começou! Quando tiver terminado o jogo, basta deslizar o interruptor de volta para a posição "OFF".

**Nota:** A unidade desliga-se automaticamente passados 5 minutos de inactividade.

2. O jogo é jogado por rondas. Em cada ronda, um jogador diz as coordenadas dos quadrados alvo, onde ele acha que existe um navio adversário. Escolha os primeiros quadrados alvo na grelha do adversário e dispare! Para disparar, prima o botão "Disparar / Armas especiais".

3. Se o seu disparo não atingir qualquer alvo, o seu adversário prime o botão "Alvo falhado" para indicar que o disparo acertou na água. De seguida, ele/ela pode usar as estacas brancas na grelha inferior. Você deverá colocar uma estaca branca na sua grelha superior, para se lembrar dos disparos que já efectuou.

4. Se o seu disparo acertar num dos navios do adversário, o seu adversário prime o botão "Alvo atingido" e ouvirá uma detonação. De seguida, ele/ela tem de colocar uma estaca vermelha no navio que foi atingido, para marcar as coordenadas do local que foi atingido na grelha inferior. Você deverá colocar uma estaca vermelha na sua grelha superior para se lembrar das posições dos alvos atingidos.

5. Quando atingir a última parte do navio do seu adversário, este será completamente destruído. O seu adversário tem de premir e manter premido o botão "Alvo atingido" durante alguns segundos. Ouvirá uma detonação e depois o som do navio a afundar-se. A seguir, o seu adversário coloca uma estaca vermelha por cima, para indicar que destruiu um dos seus navios.

**Dica:** Se achar que todas as partes do navio do seu adversário foram destruídas, mas este não foi destruído por completo, isso significa que o seu adversário tem 2 navios ao lado um do outro.

- O primeiro jogador a destruir todos os navios do seu adversário ganha!

**Jokers!**

Cada jogador pode usar armas especiais ou jokers: torpedos, ataques de radar e mega-bombas. Os jogadores podem combinar antes do jogo se querem usar as armas especiais ou jogar com as regras clássicas sem jokers.

**Torpedo:** Se quiser usar um torpedo, basta dizer "Torpedo", indicar as coordenadas do alvo quadrado e premir o botão "Disparar / Armas especiais" seis vezes. Se um torpedo atingir um navio, este afunda automaticamente o navio por completo. O seu adversário tem de manter premido o botão "Alvo atingido" durante alguns segundos e indicar todas as coordenadas do navio que foi atingido. Pode colocar uma bandeira vermelha no topo da barrera. Ambos os jogadores colocam então as estacas vermelhas ou brancas nas coordenadas conforme adequado. Quando tiver usado o torpedo, tem de o colocar na grelha superior (juntamente com as estacas vermelhas, caso tenha atingido um navio).

**Ataque radar:** Para usar o ataque radar, tem de dizer "Ataque radar" e premir o botão "Disparar / Armas especiais" três vezes. O seu adversário tem de lhe dizer as coordenadas de um quadrado ocupado por um navio e depois premir o botão "Alvo atingido" e assimilar as coordenadas como "atingido" com uma estaca vermelha. Estas coordenadas não podem ser de um alvo atingido anteriormente. Quando tiver usado o ataque radar, tem de o colocar na grelha superior (como o ataque radar acertá sempre no alvo, este conta como uma estaca vermelha).

**Mega-Bomba:** Quando usar a mega-bomba, diga "Mega-Bomba" e indique as coordenadas de um quadrado alvo. De seguida, prima e mantenha premido o botão "Disparar / Armas especiais" durante alguns segundos. A Mega-Bomba pode atingir 5 quadrados de uma vez na forma de cruz.

**Exemplo:** veja Figura 2.

Neste exemplo, o jogador escolhe o quadrado B2 e A2, B1, B2, B3, C2 são todos atingidos de uma vez! O seu adversário tem de indicar as coordenadas que atingem navios, que ali se falharam. Ambos os jogadores inserem as cavilhas vermelhas ou brancas nas respectivas coordenadas.

## Manutenção e garantia

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente.

**NOTA:** Por favor guardar este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos.

**ATENÇÃO!** Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento – peças pequenas.

Referência: GT2500\_08

Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China ©LEXIBOOK®

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas: [www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)



Indicações para a protecção do meio ambiente

Os aparelhos eléctricos velhos são materiais perigosos, não pertencem ao lixo doméstico! Por isso pedimos para que nos ajude, contribuindo activamente na poupança de recursos e na protecção do ambiente ao entregar este aparelho nos pontos de recolha, caso existam.

## Italiano

### Contenuto della confezione

1 barriera	2 siluri	10 bandierine rosse
1 base	2 mega-bombe	200 segnalini bianchi & 68 segnalini rossi
10 navios in plastica	2 radar	1 manuale d'istruzioni

**ATTENZIONE :** I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati per motivi di sicurezza prima dell'utilizzo dei bambini.

## Informazioni relative alle batterie

La battaglia navale NIMITZ® FORCE funziona con 3 batterie alcaline LR6/AA da 1,5V  (non in dotazione).

- Servendosi di un cacciavite, aprire lo scomparto batterie situato a livello della parte inferiore dell'unità.
- Inserire le 3 batterie LR6/AA rispettando le polarità indicate nel fondo dello scomparto batterie.
- Chiudere lo scomparto batterie e stringere la vite.



Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mescolare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire le batterie rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona. Non esporre le batterie a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco.

**AVVERTENZA:** Una forte interferenza di frequenza o scariche elettrostatiche possono causare malfunzionamenti o perdite di memoria. Se si dovessero verificare funzionamenti anomali, resettare l'unità o togliere e reinsertire le batterie.

## Descrizione del prodotto

- Barriera / griglia dei bersagli / indicatori delle navi affondate
- Griglia della flotta del giocatore con le relative coordinate
- Tasto "Bersaglio colpito / Bersaglio affondato"
- Interruttore OFF/Lo (volume basso)/Hi (volume alto)
- Tasto "Fuoco/armi speciali"
- Tasto "Bersaglio mancato"

**Nota bene:** Ogni giocatore ha i suoi pulsanti di comando, ad eccezione dell'interruttore OFF/Lo/Hi, situato da un solo lato del tabellone.

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di scoprire l'ubicazione di tutte le navi del nemico e di affondarle prima che questi possa distruggere le proprie. Il gioco ha luogo su 4 griglie, due per ciascun giocatore. Sulla griglia inferiore, si dispongono le proprie navi e si segnano i colpi effettuati dall'avversario; su quella superiore si segnano i colpi portati alle navi avversarie.

## Per iniziare

**Assegnazione dei pezzi**

- Far scorrere la barriera sulla base in modo che sia collocata tra le griglie orizzontali.

- Assegnare le 10 navi in plastica (5 per ciascun giocatore), i siluri, i radar e le mega-bombe (1 per ciascun giocatore).

	Portaerei (nave da 54 posti) = 1 per ciascun giocatore.		Siluro = 1 per ciascun giocatore.
	Sottomarino nucleare (nave da 4 posti) = 1 per ciascun giocatore.		Radar = 1 per ciascun giocatore.
	Incrociatore (nave da 3 posti) = 2 per ciascun giocatore.		Mega-Bomba = 1 per ciascun giocatore.
	Fregata (nave da 2 posti) = 1 per ciascun giocatore.		

- Distribuire i 200 segnalini bianchi, i 68 segnalini rossi e le 10 bandiere suddividendoli tra i 2 giocatori e riporli negli appositi scomparti.

**Disposizione della flotta**

Prima che inizi la battaglia, bisogna disporre segretamente le navi sulla griglia inferiore (griglia della flota). I giocatori possono anche concordare di giocare con meno di 5 navi ciascuno. Ciascuna nave occupa un determinato numero di caselle consecutive sulla griglia. Le navi possono essere disposte verticalmente (lettere da A a J) oppure orizzontalmente (numeri da 0 a 9). Non possono essere disposte diagonalmente o sovrapporsi. Il numero di caselle occupate da ciascuna nave dipende dal tipo di nave (vedi la Figura 1).

## Regole del gioco

- Far scorrere l'interruttore OFF/Lo/Hi su "Lo" (volume basso) o "Hi" (volume alto) per accendere il gioco. Si sentirà una melodìa di benvenuto. Dopo che le navi sono state posizionate dai giocatori sulle rispettive griglie, premere un tasto qualsiasi. L'apparecchio farà risuonare una melodìa per indicare che la battaglia ha inizio! Una volta finito di giocare, riportare l'interruttore su "OFF".

**Nota bene:** l'apparecchio si spegne automaticamente dopo 5 minuti di inattività.

2. La partita ai gioca a turni. A ciascun turno, un giocatore dichiara le coordinate delle caselle bersaglio in cui ritiene vi sia una nave avversaria. Seleziona la prima casella bersaglio sulla griglia dell'avversario e aprì il fuoco! Per sparare, premi il tasto "Fuoco/armi speciali".

3. Se il colpo non raggiunge il bersaglio, l'avversario preme il tasto "Bersaglio mancato" per indicare che il colpo è caduto in acqua. Può quindi usare i segnalini bianchi sulla griglia inferiore. Va collocato un segnalino sulla griglia superiore per ricordarsi i colpi già effettuati.

4. Se il colpo centra una delle navi avversarie, questi preme il tasto "Bersaglio colpito" e si udrà una detonazione. Quindi dovrà utilizzare un segnalino rosso sulla nave colpita per segnare le coordinate del colpo. Colui che ha sparato, invece, collegherà un segnalino rosso a livello della griglia superiore per memorizzare la posizione delle caselle bersaglio colpite.

5. Quando si colpisce l'ultima parte della nave avversaria, questa sarà affondata. L'avversario deve premere il tasto "Bersaglio colpito" e tenerlo premuto per alcuni secondi. Si udrà una detonazione e poi il suono dell'affondamento. L'avversario collegherà una bandierina sulla barriera per indicare che è stata affondata una delle sue navi.

**Suggerimento:** pezzi di aver colpito tutte le parti della nave avversaria, ma questa non è ancora stata distrutta? Significa che l'avversario ha collocato 2 navi una vicina all'altra.

- Il primo giocatore a distruggere tutte le navi avversarie vince!

**Armi jolly!**

Ciascun giocatore può utilizzare armi speciali o jolly: siluri, colpi radar e mega-bombe. Prima dell'inizio della partita, i giocatori possono decidere se desiderano utilizzare anche le armi speciali o giocare con le regole classiche senza armi jolly.

**Sil**