

ZEESLAG

HET TACTISCHE ZEEGEVECHTSPEL

INHOUD:

1 raster,
1 standaard met laatjes,
10 schepen,
2 mannen,
145 witte pinnetjes,
80 rode pinnetjes,
missiekaart,
4 rubber voetjes en
2 zijpanelen.

LEEFTIJD

7+



15



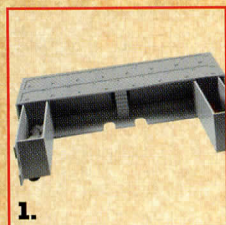
2
SPELERS

MB
SPELLEN

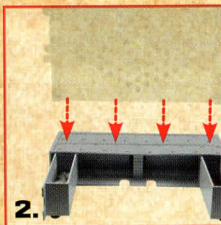
JE MISSIE

Zorg dat jij als eerste de vijf vijandelijke schepen van je tegenstander vindt en vernietigt en red je gevangengenomen man.

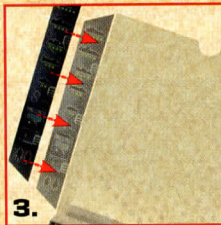
IN ELKAAR ZETTEN



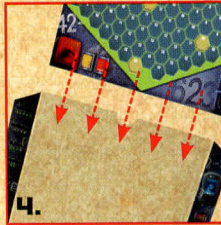
1. Open de laatjes van de standaard en zet hem op tafel.



2. Schuif het doorzichtige plastic raster in de standaard en klik vast.



3. Pak het vel karton en maak de twee geperforeerde zijpanelen voorzichtig los van het middenstuk. Zet ze op de zijkanten van het raster.

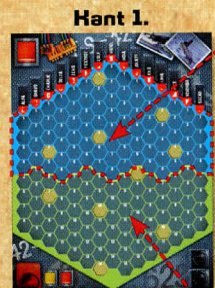


4. Schuif de missiekaart – met de rode letters (A-O) aan de bovenkant – in het plastic raster.

5. Breek de schepen, mannen en rubber voetjes los van de frames. Druk de rubber voetjes in de gaatjes aan de onderkant van de laatjes.
6. Verdeel de witte en rode pinnetjes gelijkmatig tussen de beide spelers. Doe je pinnetjes in de laatjes aan jouw kant van het raster.

HET SPEL

De missiekaart heeft twee verschillende kanten.

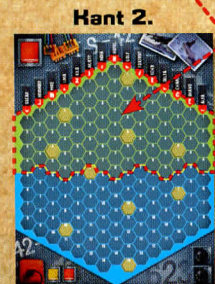


Hant 1.

BLAUW GEDEELTE
(hier komt je vloot)

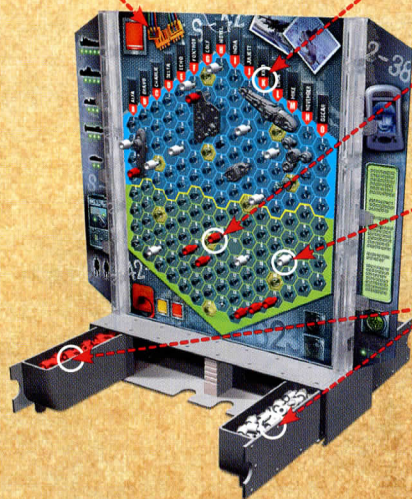
Missiekaart
(wordt in het plastic raster geschoven)

Kolomnamen
(om je te helpen coördinaten te benoemen)



Hant 2.

GROEN GEDEELTE
(geef hier je treffer en missers aan)



Rood pinnetje
(om een **TREFFER** aan te geven)

Wit pinnetje
(om een **MISSER** aan te geven)

Laatjes
(om je pinnetjes in te doen)

BEPAALE JE VLOOTFORMATIE

- 1 Pak allebei één van de volgende speelstukken:



Vliegdekschip
(5 gaatjes)



Slagschip
(4 gaatjes)



Wapenplatform
(3 gaatjes)



Onderzeeër
(3 gaatjes)



Patrouilleboot
(2 gaatjes)



Gevangengenomen man
(1 gaatje)

DIT IS JE VLOOT

- 2 Ga ieder aan een kant van het raster zitten en wel zodanig dat je alleen je eigen kant van de missiekaart kunt zien.

BEIDE SPELERS:

Verdeel je **vloot** verticaal of diagonaal (schuin) op zeevakjes van de **BLAUWE** helft van het raster. Plaats ze niet op eilanden (de gele vakjes).

Zet je **gevangengenomen man op een eilandvakje naar keuze op de BLAUWE** helft van het raster.

AANVALLUH!

- 1 Spreek af wie mag beginnen en blijf vervolgens om de beurt raden naar de posities van de vloot van je tegenstander.
- 2 Als je aan de beurt bent, noem je een combinatie van coördinaten in je **GROENE** helft van het raster om vast te stellen waar je tegenstander z'n vloot heeft liggen. Om de coördinaten van een vakje te bepalen, kijk je langs de bovenkant van het raster om te zien in welke kolom het vakje ligt en dan kijk je welk getal direct boven het pingaatje staat.

Denk eraan dat de schepen van je tegenstander in de BLAUWE helft van het raster liggen en dat z'n schepen op zeevakjes moeten liggen, niet op eilanden!

De coördinaten van dit vakje bijvoorbeeld zijn 'Delta 3'.



- 3 Je tegenstander moet je vertellen of je raadopgning een treffer was of een misser. Hiervoor controleert hij de door jou genoemde coördinaten aan zijn kant van het raster om te zien of een van z'n schepen op die positie ligt.

VOLTREFFER!

Als je goed hebt geraden, zet je een **rood pinnetje** in het genoemde vakje. Je tegenstander zet een rood pinnetje in het bijbehorende gaatje op het schip dat je getroffen hebt.

MISSER!

Als je fout hebt geraden, zet je een **wit pinnetje** in het genoemde vakje zodat je dat vakje niet nog eens gaat noemen.

NAAR DE HAAIEN!

Het aantal vakjes dat een schip inneemt varieert. Als je alle vakjes waarop een schip ligt hebt geraden, heb je het schip tot zinken gebracht – het is naar de haaien! Je tegenstander moet je vertellen welk schip het was, b.v. de onderzeeër.

- 4** Blijf doorspelen totdat één speler de hele vijandelijke vloot tot zinken heeft gebracht.

JE GEVANGENGENOMEN MAN REDDEN

Als de hele vloot van je tegenstander is gezonken, is het tijd om je gevangengenomen man te redden! Speel zoals hiervoor en noem coördinaten. Denk eraan dat hij alleen op een eiland kan staan, **NIET** in de zee!

DE WINNAAR

De eerste speler die de hele vloot van z'n tegenstander laat zinken én z'n gevangengenomen man redt, wint het spel!

OPBERGEN

- 1** Verdeel je pinnetjes en schepen gelijkmatig over je twee laatjes en sluit ze.
- 2** Haal de twee zijpanelen van het plastic raster door ze voorzichtig naar buiten te trekken.
- 3** Maak het plastic raster voorzichtig los uit de standaard en berg alles op in de doos



© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be