



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



Schiffe versenken



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

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

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?

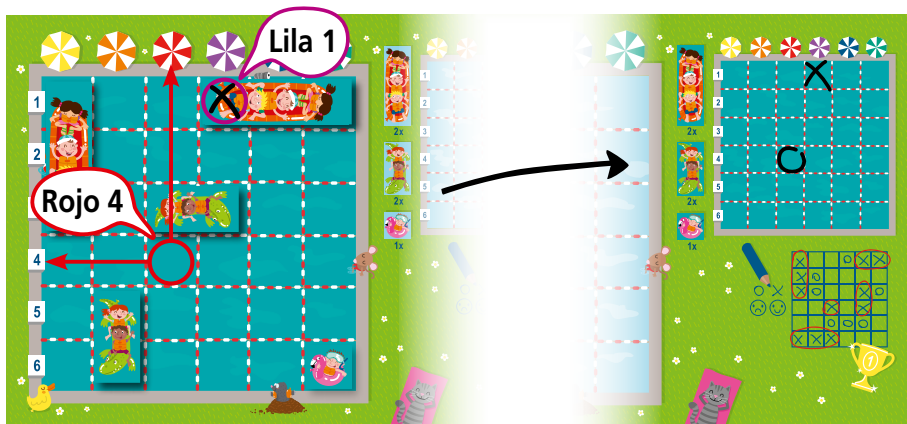
¡Fantástico! Marca la casilla correspondiente en la piscina pequeña, en la parte derecha de tu tablero de juego. Dibuja una cruz con el rotulador en esa casilla.

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.