



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones · 게임 지침



Floaty Fight!



浮艇竞猜! · Schiffe versenken · Bataille navale
Colchonetas en la piscina · 튜브 타고 똥똥

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 erase markers, 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.

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

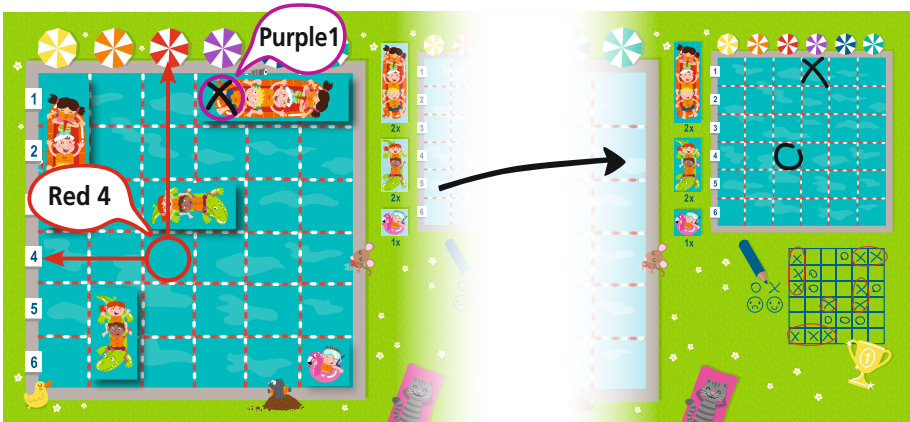
Good for you! Use your marker to mark the corresponding square on the smaller grid (on the right-hand side of your board) with a cross.

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.

浮艇竞猜！

经典的双人竞猜游戏，适用于年龄在 6 至 99 岁的玩家。

插画：Sandra Kretzmann

编辑：Annemarie Wolke

产品配件：

2 块带有磁力的游戏底板、10 艘带有磁力的“浮艇”（共分为 2 种颜色）、2 支可干擦的记号笔、1 块干擦抹布、1 套游戏说明

游戏目的：

最先找出对手所有浮艇位置的玩家获胜。

第一次游戏前：

从磁贴板上轻轻取下印有浮艇图案的部分，可以丢弃剩余的纸板边角。

开玩前：

将一块底板置于游戏包装盒的盒盖内，另一块则置于盒底内。请一位玩家用盒底，另一位用盒盖。请两位玩家各选一支记号笔，并取走与自己游戏底板的格子相匹配的五艘“浮艇”（1 艘单人、2 艘双人、2 艘三人浮艇）。

然后，请两位玩家秘密地将五艘浮艇摆放在底板上的格子（面积较大的一侧）内。

请遵守以下规则：

- 在每个格子内不能出现一艘以上的浮艇。
- 可以横放、竖放浮艇，但不能斜放。
- 各艘浮艇之间必须至少有一个格子的空隙。

正确的摆放方法



和错误方法！



怎么玩：

请玩家轮流猜想。请最近一次乘坐过浮艇的玩家开局。如果该规则无法决定游戏顺序，那么则请年龄较小的玩家开局。

开始比赛吧！尝试猜出你的对手放置浮艇的位置。指出一个你认为他放置了浮艇的位置。说出横向（伞的颜色）和纵向（格子边缘的数字）的具体位置，例如“红色 4”。

你的对手则必须告知你在这个格子里是否有一艘浮艇或浮艇的一部分。

• 你找出你对手某一艘浮艇的准确位置了吗？

太棒了！用你的记号笔在面积较小的一侧格子（游戏底板右边）内画叉标记出这个位置。

因为你猜得准，所以可以再猜一次。你的对手也必须同时在已被找出的浮艇上画叉以做标记。

• 如果你没猜对，也没关系。

用圆圈标记该位置。

然后轮到另一位玩家。



如果某位玩家的一艘浮艇的所有部分已经被另一位玩家找出，那么这位玩家需要明确指出这一点，并将整艘浮艇用叉号标记。玩家还需将浮艇从自己的底板上取下。

游戏结束：

如果某位玩家成功找出对手全部五艘浮艇的确切位置，则赢得比赛胜利。

游戏结束后，请使用随附的抹布将游戏底板和浮艇擦拭干净。

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 Lappchen, 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 Läppchen wieder abzuwischen.

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 ?

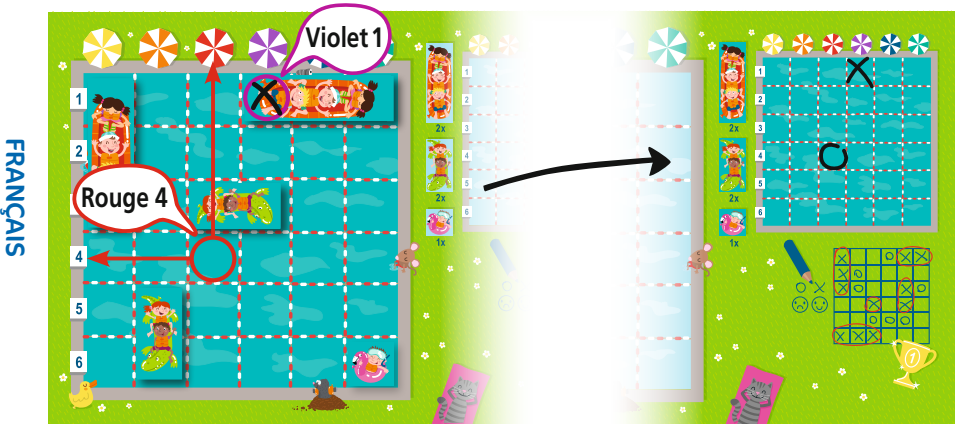
Super ! Marque la case correspondante dans la petite piscine à droite sur ton plateau de jeu en faisant une croix sur cette case à l'aide du crayon.

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 ?

Dommage. Marque la case d'un cercle.

Ensuite c'est au tour de ton adversaire.



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.

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.

튜브 타고 동동



6세에서 99세까지 플레이 할 수 있는 2인용 추리 게임입니다.

일러스트 : Sandra Kretzmann

편집자 : Annemarie Wolke

구성품

자석 게임판 2개, 자석 튜브 타일 10개, 마커펜 2개, 형겅 2개, 게임설명서 1부

게임 목표

추리를 통해 상대방의 튜브를 모두 발견한 플레이어가 승리하는 게임.
(게임을 하기 전, 자석 튜브 타일을 조심스럽게 밀어내어 뜯어내세요.)

게임 준비

게임판은 게임 박스의 뚜껑 부분과 바닥 부분으로 나누어져 있습니다. 한 사람은 뚜껑 부분을, 한 사람은 바닥 부분을 받습니다. 자신이 가지고 있는 게임판과 같은 색깔의 마커펜 한 개와 자석 튜브 타일 5개(한 칸 타일 1개, 두 칸 타일 2개, 세 칸 타일 2개)를 가져갑니다. 그리고 상대방이 모르게 비밀리에 5개의 자석 튜브 타일을 게임판 위에 올려 놓습니다.

다음의 규칙에 맞게 올려 놓으세요.

- 하나의 사각형 칸에 2개 이상의 자석 튜브 타일을 배치할 수 없습니다.
- (대각선 방향이 아닌) 수직 또는 수평으로 자석 튜브 타일을 배치하세요.
- 타일과 타일 사이에는 적어도 (대각선 포함) 하나 이상의 비어있는 사각형 칸이 있어야 합니다.

올바른 방법



잘못된 방법



게임 진행

한번씩 돌아가면서 게임을 진행합니다. 가장 최근에 수영장에 가서 튜브를 타고 놀아 본 플레이어가 게임을 시작합니다. (만약 누가 먼저 시작할지 정하지 못하였다면 나이가 어린 플레이어부터 시작합니다.)

상대방이 어디에 자석 튜브 타일을 올려 놓았는지 추측해 보고, 이야기해 보세요.

칸의 위치를 말할 때는 가로 줄에 있는 우산 색깔과 세로 줄에 있는 숫자 순서로 말합니다. (예: “빨강4”)

위치를 추측하여 말했다면, 상대방은 반드시 그 칸에 자석 튜브 타일이 있는지 없는지 말해주어야 합니다.

• 상대방의 자석 튜브 타일 중 하나를 맞혔다면?

아주 잘했어요. 나의 게임판 오른쪽에 있는 작은 판의 같은 위치에 X표를 체크하세요. 추측이 성공했기 때문에 한번 더 말할 수 있는 기회를 얻게 돼요.

• 만약 상대방의 자석 튜브 타일을 맞히지 못했다면, 신경 쓰지 마세요.

작은 판의 같은 위치에 O표를 체크하세요.

그리고 다른 플레이어의 차례가 됩니다.



플레이어는 자신이 가지고 있는 자석 튜브 타일 중 하나가 완전히 발견되었을 때 반드시 이야기해 주어야 합니다. 즉 자석 튜브 타일 전체에 X표시가 되었다면 그 타일을 게임판에서 제거해야 합니다.

게임 종료

상대방이 가지고 있는 5개의 자석 튜브 타일을 모두 발견했을 경우 게임에서 승리합니다.


그리고 게임이 끝난 후에 제공된 헝겊으로 게임판을 깨끗하게 닦아야 한다는 점을 잊지 마세요.





HABA®


Erfinder für Kinder





 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.

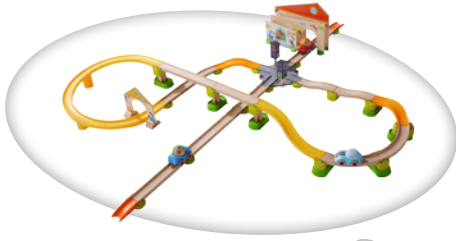
 孩子们乐于探索世界！我们在探索的道路上与他们同行，以寓教于乐的方式用玩具和游戏向他们提出挑战，以提高他们战胜困难的能力。HABA提供的儿童产品定能让您的眼睛熠熠生辉！

 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.

 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.

 ¡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.

 아이들은 탐험가입니다! 하바는 아이들이 보드게임과 장난감을 통해 다양한 기술을 습득하고 도전하는 과정을 재미있게 즐기도록 그 여정을 함께하고 있습니다.



Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr. 304900

1/19

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