

IT T-sfida navale

SCOPO DEL GIOCO

Eliminare tutte le navi avversarie dal piano di gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponi le navi in posizione di partenza (fig.1) e scegli con quale colore giocare. Inizia il giocatore che sceglie la flotta gialla.

COME MUOVERE LE PEDINE

Il piano di gioco è formato da 81 punti, le navi devono sempre occupare tre punti.

A turno ogni giocatore muove una sua nave a scelta facendole compiere una sola rotazione di 90°, in senso orario o antiorario, facendo perno su uno dei tre punti su cui è collocata (A, B, C), oppure spostandola di un solo punto nella direzione della sua lunghezza (fig.2).

Al termine di una mossa, la nave può andare ad occupare solo punti liberi. È permesso scavalcare una nave durante la rotazione (fig.3), sempre a condizione che i tre punti di arrivo siano liberi, senza sovrapporsi ad altre navi (fig.4).

Quando tocchi una nave devi obbligatoriamente muoverla. Quando stai muovendo una nave, puoi cambiare idea sulla tua mossa fino a quando non la lasci; nel momento in cui la lasci, la mossa è considerata conclusa e non puoi più cambiare idea.

COME ELIMINARE LE PEDINE AVVERSARIE

Lo scopo delle tue mosse è di fare "T" all'avversario, ovvero disporre una tua nave perpendicolarmente, in corrispondenza del punto centrale, ad una di colore diverso formando una "T" (fig. 5). Quando fai "T" ad una nave avversaria la elimini dal piano di gioco.

Se realizzi una "T" senza accorgertene e non elimini l'altra nave, il tuo avversario non è obbligato a fartielo notare e al turno successivo potrà eliminare la tua pedina in posizione di "T" senza fare altre mosse.

Se con una sola mossa riesci a realizzare più "T" contemporaneamente, elimini tutte le navi dell'avversario che subiscono la "T".

FINE DEL GIOCO

Vinci quando elimini tutte le navi dell'avversario o quando riesci a bloccarle impedendo loro di muovere in qualsiasi direzione. Vinci quando l'avversario decide di abbandonare la partita perché in difficoltà. La partita è pari quando nessuno dei due giocatori riesce ad eliminare o bloccare tutte le navi avversarie.

EN T-boats challenge

GOAL

Eliminate all your opponent's boats.

GAME SET-UP

Place the boats in the starting formation (fig.1) and choose colours. The yellow fleet goes first.

HOW TO MOVE THE MARKERS

The board has an 81-point grid and boats must always be touching three points when in place.

Players take turns to move one of their boats. During a go, a player can only make one 90° turn, in either direction, while pivoting on one of the three points the boat was initially located on (A, B, C), or by pushing the boat forward one point in a lengthwise direction (fig.2).

Boats can only be moved onto unoccupied points. While turning a boat (fig.3), it can pass over another boat provided all three points of the final position are unoccupied and do not overlap with other boats (fig.4).

Once you have touched a boat, you have to move it. While moving a boat, you can change your planned move provided you don't let go of the boat. The moment you let go, the move is over and you cannot change your idea.

HOW TO ELIMINATE ENEMY BOATS

The aim is to "T" your opponent, which means placing one of your boats perpendicular to the centre point of the enemy boat (i.e. of the other colour) to form a "T" (fig.5). If you form a "T", you can take your opponent's boat off the board.

If you form a "T" without realising it and fail to remove your opponent's boat from the board, your opponent doesn't have to tell you and, at the next move, can eliminate your boat in the "T" without making an additional move.

If you manage to form multiple "Ts" in a single move, then you can remove all the enemy boats you have "T'd".

END OF GAME

The winner is the player who eliminates all the enemy boats or manages to block them so they can't move in any direction. If a player decides to stop playing because they are struggling, the other player wins. The game ends in a draw if neither player manages to eliminate or block all the enemy boats.

fig.1

Posizione di partenza
Starting formation
Position initiale
Ausgangsposition
Posición inicial
ゲーム開始の時のポジション

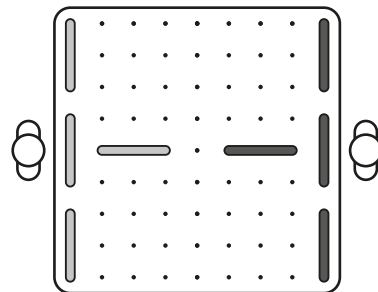


fig.2

Muovere una pedina
Moves
Déplacer un navire
Ein Schiff manövrieren
Mover una pieza
船を動かす

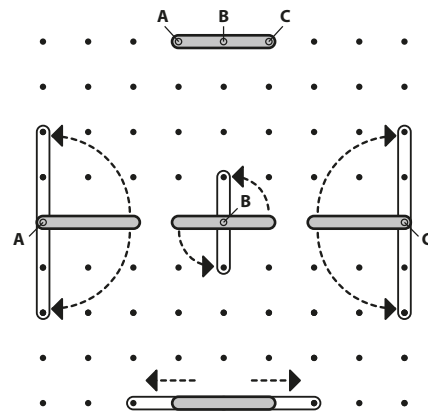


fig.3

Mosse consentite
Valid moves
Mouvements autorisés
Erlaubte Spielzüge
Movimientos permitidos
できる動かし方

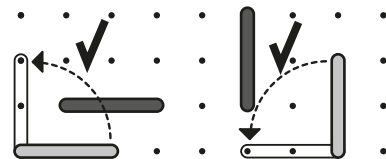


fig.4

Mosse non consentite
Invalid moves
Mouvements non autorisés
Unerlaubte Spielzüge
Movimientos no permitidos
できない動かし方

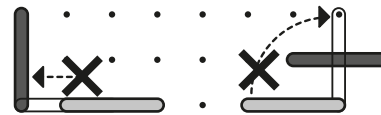
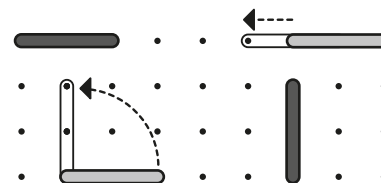


fig.5

Fare "T" all'avversario
"T" your opponent
Faire "T" à l'adversaire
Dem Gegenspieler "T" bieten
Hacer "T" al oponente
敵の船と「T」の形を作る



FR T-défi naval

BUT DU JEU

Éliminer tous les navires adverses du plateau de jeu.

PRÉPARATION DU JEU

Disposez les navires dans la position de départ (**fig.1**) et choisissez la couleur avec laquelle jouer. Le joueur qui choisit la flotte jaune commence.

COMMENT DÉPLACER LES PIONS

Le plateau de jeu est formé de 81 points, les navires doivent toujours occuper trois points.

À tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses navires selon son choix en lui faisant exécuter une seule rotation de 90°, dans le sens horaire ou antihoraire, en pivotant sur l'un des trois points sur lesquels il repose (**A, B, C**), ou bien en le déplaçant d'un seul point dans la direction de sa longueur (**fig.2**).

À la fin d'une action, le navire peut occuper seulement des points libres. Il est permis de passer par-dessus un navire durant la rotation (**fig.3**), à condition toutefois que les trois points d'arrivée soient libres, sans chevaucher d'autres navires (**fig.4**).

Lorsque vous touchez un navire vous devez obligatoirement le déplacer. Lorsque vous déplacez un navire, vous pouvez changer d'idée sur votre action jusqu'à ce que vous ne le lâchiez, au moment où vous le lâchez, l'action est considérée comme terminée et vous ne pouvez plus changer d'idée.

COMMENT ÉLIMINER LES PIONS ADVERSES

Le but de vos actions est de former un "T" à l'adversaire, c'est-à-dire disposer l'un de vos navires perpendiculairement, en correspondance du point central, de l'un des navires de couleur différente en formant un "T" (**fig.5**). Lorsque vous formez un "T" à un navire adverse vous l'éliminez du plateau de jeu.

Si vous réalisez un "T" sans vous en rendre compte et que vous n'éliminez pas l'autre navire, votre adversaire n'est pas obligé de vous le dire et au tour suivant celui-ci pourra éliminer votre pion en position de "T" sans faire d'autres actions.

Si avec une seule action vous réussissez à réaliser plusieurs "T" à la fois, éliminez tous les navires de l'adversaire qui subissent le "T".

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez lorsque vous éliminez tous les navires de l'adversaire ou lorsque vous réussissez à les bloquer en les empêchant de se déplacer dans n'importe quelle direction. Vous gagnez lorsque l'adversaire décide d'abandonner la partie parce qu'il est en difficulté. La partie est un match nul lorsqu'aucun des deux joueurs ne réussit à éliminer ou bloquer tous les navires adverses.

DE T-schiffe versenken

ZIEL DES SPIELS

Alle Schiffe des Gegenspielers versenken.

SPIELVORBEREITUNG

Stelle die Schiffe in die Ausgangsposition (**fig.1**) und wähle die Farbe aus, mit der du spielen möchtest. Es beginnt der Spieler, der die gelbe Flotte wählt.

WIE WERDEN DIE SCHIFFE MANÖVRIERT

Der Spielplan besteht aus 81 Punkten und die Schiffe müssen immer drei Punkte berühren.

Der Reihe nach manövriert jeder Spieler eines seiner Schiffe nach Wahl, wobei er immer nur eine Rotation um 90° im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn ausführen darf. Das Schiff muss dabei um einen der drei Punkte auf dem es steht um 90° gedreht werden (**A, B, C**). Es kann auch um einen Punkt in eine Längsrichtung verschoben werden (**fig.2**).

Am Ende eines Spielzugs darf das Schiff immer nur die freien Punkte belegen. Während der Rotation darf man ein Schiff überspringen (**fig.3**), aber nur unter der Voraussetzung, dass die drei Ankerpunkte frei sind und das Schiff auf keinem der anderen Schiffe aufliegt (**fig.4**). Wenn du ein Schiff berührst, dann musst du es auch manövriert und den Spielzug zu Ende führen. Du kannst deine Entscheidung dann nicht mehr rückgängig machen.

WIE WERDEN DIE SCHIFFE DES GEGENSPIELERS VERSENKT

Ziel ist es, dass du deinem Gegenspieler „T“ bietest, d.h. eines deiner Schiffe muss im Mittelpunkt senkrecht zu einem Schiff deines Gegenspielers stehen und dabei ein „T“ (**fig.5**) bilden. Wenn du ein „T“ gebildet hast, kannst du das Schiff deines Gegenspielers vom Spielplan entfernen.

Wenn du ein "T" bildest und es nicht merkst und das Schiff deines Gegenspielers nicht entfernst, dann ist dein Gegenspieler nicht dazu gezwungen, es dir zu sagen. Er kann dann bei einem folgenden Spielzug dein Schiff in "T" Position entfernen, ohne eines seiner Schiffe zu manövriert.

Wenn du bei einem Spielzug gleichzeitig mehrere "T" bilden kannst, kannst du alle Schiffe deines Gegenspielers, denen du "T" geboten hast entfernen.

SPIELEND

Es gewinnt derjenige, der zuerst alle Schiffe seines Gegenspielers versenkt oder dem es gelingt, sie so zu blockieren, dass sie sich in keine Richtung mehr bewegen können. Man gewinnt auch, wenn der Gegenspieler sich entscheidet das Spiel aufzugeben, weil er sich in Schwierigkeiten befindet. Das Spiel endet im Gleichstand, wenn es keinem der beiden Spieler gelingt, alle Schiffe des Gegenspielers zu versenken oder zu blockieren.

ES T-desafío naval

PROPÓSITO DEL JUEGO

Eliminar todas las naves oponentes del tablero de juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Disponga las naves en la posición inicial (**fig.1**) y elija con qué color jugar. Comienza el jugador que elige la flota amarilla.

CÓMO MOVER LOS PEONES

El tablero de juego consta de 81 puntos. Las naves siempre deben ocupar tres puntos.

A su vez cada jugador mueve una de sus naves a su elección con una sola rotación de 90°, en sentido horario o antihorario, pivotando sobre uno de los tres puntos en los que está colocada (**A, B, C**), o moviéndola de un punto solo en la dirección de su longitud (**fig. 2**).

Al final de un movimiento, la nave puede ocupar solo puntos libres. Está permitido escalar a una nave durante la rotación (**fig.3**), siempre con la condición de que los tres puntos de llegada estén libres, sin superponerse con otras naves (**fig.4**).

Cuando toca una nave debe obligatoriamente moverla. Cuando está moviendo una nave, puede cambiar la idea sobre su movimiento hasta el momento en que la deje; entonces el movimiento se considera concluido y ya no puede cambiar idea.

CÓMO ELIMINAR LOS PEONES Oponentes

El objetivo de sus movimientos es hacer "T" al oponente, es decir, disponer una de sus naves perpendiculairement en correspondencia del punto central, formando una "T" con una de color diferente (**fig.5**).

Cuando hace "T" a una nave oponente la elimina del tablero de juego.

Si hace una "T" sin darse cuenta y no elimina a la otra nave, su oponente no está obligado a señalarlo y en el turno siguiente podrá eliminar su peón sin hacer ningún otro movimiento.

Si con un solo movimiento consigue hacer más de una "T" al mismo tiempo, elimine las naves del oponente que sufren la "T".

FINE DEL JUEGO

Gana cuando elimina todas las naves de su oponente o cuando consigue bloquearlas impidiendo que se muevan en cualquier dirección. Gana cuando el oponente decide abandonar el juego porque está en dificultades. Hay empate en el juego cuando ninguno de los dos jugadores consigue eliminar o bloquear todas las naves oponentes.

JP T型挑戦海戦

ゲームの目的

相手の船をすべてゲームボードから取りあげることが目的です。

ゲームの始めに

船を出発点に置いて (**fig.1**)、自分の色を決めます。黄色の船隊を選んだ人から遊び始めます。

コマの動かし方

ゲームボードには81の点がついています。船はいつも3点の上に乗るようにおきましょう。

順番に、自分の船を1つ選んで動かします。船が乗っている3点のどれかを軸にして右か左かに90°回転させるか(**A,B,C**)、船の進行方向(長い方)に1点ずらすか (**fig.2**)、好きな方法で動かしましょう。

船は必ず空いている点に乗るように動かしてください。回転させる時に他の船の上を通ることはできませんが (**fig.3**)、その時も動かした後は空いている3点に船が乗るようにしましょう。他の船の上に置くことはできません(**fig.4**)。

一度船をさわったら、それを動かさないといけません。船を手持してからどう動かすか考えてもかまいませんが、一度船をゲームボードの上に置いてしまったら、もう考えを変えることはできません。

敵のコマの取りあげ方

自分の船を動かして相手の船と「T」の形を作ることが目的です。つまり、自分の船の先っちょが相手の船の真ん中に垂直に突き刺さるようにするのです。すると2色のコマで「T」

の形ができます。この「T」ができれば (**fig.5**)、お腹を刺された相手の船をゲームボードの上から取りあげましょう。

相手が「T」を作ったのにそれに気づかなかった場合は、知らないふりをしかまいません。

そして、自分の番がきたらお腹に刺さった相手の船を取りあげましょう。「T」ができた場合は必ずその時に船を取りあげるようにしましょう。

コマを動かして「T」が2つできた場合は、2つの「T」がひっかかった相手の船を2つとも取りあげます。

ゲームの終わり

相手の船を全部取りあげるか、または相手の船が一つも身動きできないようにするかしたら、勝ちになります。また、相手がギブアップした場合は勝ちになります。誰も相手の船を取りあげられず、相手の動きを止めることもできなかった場合は、引き分けです。