



J02835

## [SK] Pirátske bojové lode

VEK: 4 - 7 ROKOV  
POČET HRÁČOV: 2

## [CZ] Pirátské bitevní lodě

VĚK: 4 - 7 LET  
POČET HRÁČŮ: 2

### [SK] Pirátske bojové lode

1. Každý hráč má priehradku s 10 loďami (6 malých červených, 2 modré lode, 1 zelená loď, 1 veľká žltá loď), 1 fixku, 1 veľký hrací plán (s mriežkou na ukladanie lodí) a malú mapu (s mriežkou na zaznamenávanie výstrelov). Rozložte hraciu dosku na stole.
2. Vyberte si úroveň obtiažnosti tým, že hrací plán umiestnite príslušnou stranou do plastových rohov hracej dosky:
  - Začiatočník: hrací plán s 20 poľami a 5 malých červených lodí
  - Pokročilý: hrací plán so 64 poľami a všetkých 10 lodí
3. Umiestnite vaše lode na hracom pláne čo najviac náhodne, najmä sa uistite, že nie sú všetky v jednej línii.
4. Háďajte pozíciu lodí vášho súpera tým, že oznámite koordináty vašej strely (napríklad B4). Ak ste zasiahli loď, tak príslušné pole vyznačte na svojej mape krížikom. Ak ste zasiahli vodu, vyznačte pole krížikom.
5. Loď je úplne potopená len ak zasiahnete všetky polia na ktorých je umiestnená (1 pole pre červené lode, 2 polia pre modré lode, 3 polia pre zelenú loď a 4 polia pre žltú loď).
6. Ak váš súper zasiahne jednu z vašich lodí, tak príslušné pole označte na vašom hracom pláne krížikom. Ak je vaša loď úplne potopená, tak ju odstráňte z hracieho plánu a vráťte do priehradky.
7. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý potopí všetky súperove lode.

### [CZ] Pirátské bitevní lodě

1. Každý hráč má přihrádku s 10 loďemi (6 malých červených, 2 modré lodě, 1 zelená loď, 1 veľká žltá loď), 1 fix, 1 veľký hrací plán (s mřížkou na ukládání lodí) a malou mapu (s mřížkou na zaznamenávání výstřelů). Rozložte hrací desku na stole.
2. Vyberte si úroveň obtížnosti tím, že hrací plán umístíte příslušnou stranou do plastových rohů hrací desky:
  - Začátečník: hrací plán s 20 poli a 5 malých červených lodí
  - Pokročilý: hrací plán s 64 poli a všech 10 lodí
3. Umístěte vaše lodě na hracím plánu co nejvíce náhodně, zejména se ujistěte, že nejsou všechny v jedné línii.
4. Hádejte pozici lodí vašeho soupeře tím, že oznámíte koordináty vaší střely (například B4). Pokud jste zasáhli loď, tak příslušné pole vyznačte na své mapě kroužkem. Pokud jste zasáhli vodu, vyznačte pole křížkem.
5. Loď je zcela potopena pouze pokud zasáhnete všechna pole na kterých je umístěna (1 pole pro červené lodě, 2 pole pro modré lodě, 3 pole pro zelenou loď a 4 pole pro žlutou loď).
6. Pokud váš soupeř zasáhne jednu z vašich lodí, tak příslušné pole označte na vašem hracím plánu křížkem. Pokud je vaše loď zcela potopena, tak ji odstraňte z hracího plánu a vraťte do přihrádky.
7. Vítězem se stává hráč, který jako první potopí všechny soupeřovy lodě.