

Naviplouf



10 min



2



Naviplouf

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • содержание



X 16



X 2



X 2



X 22



X 18



X 2

F Règle du jeu

Naviplouf

Une bataille navale pour les plus petits avec un codage simplifié, (baleine/bleue au lieu de B3).

Age : à partir de 5 ans
Nombre de joueurs : 2
Durée : 10 minutes



Contenu du jeu :

2 planches magnétiques, 2 sets de 5 bateaux, 22 pions bleus, 18 pions rouges, 16 cartes modèles et 2 socles en bois.

But du jeu

Couler en premier les bateaux de son adversaire.

Règle du jeu

Les joueurs posent devant eux une planche magnétique et une carte modèle qui indique l'emplacement des bateaux que son adversaire doit trouver.

Les pions bleus et rouges et les bateaux restent dans la boîte.

Chacun à son tour, les joueurs posent des questions.

Le joueur le plus jeune commence.

Le joueur A demande « baleine/bleu » au joueur B, le joueur B consulte sa carte et répond :

- **A l'eau...** Le joueur A pose sur la case baleine/bleu un pion bleu et c'est au joueur B de poser une question,
- **touché...** Le joueur A pose sur la case baleine/bleu un pion rouge et redemande une combinaison,
- **touché, coulé...** Le joueur A pose sur la case baleine/bleu le bateau d' 1 case ou de plusieurs cases qui vient d'être coulé et redemande une combinaison.



Qui gagne ?

Le joueur qui a le premier coulé les 5 bateaux de son adversaire

Naviplouf

A naval battle for young children with simplified coding (blue/whale instead of B3).

Age : from 5 years
Number of players : 2
Duration : 10 minutes



Game contents:

2 magnetic boards, 2 sets of 5 boats, 22 blue pawns, 18 red pawns, 16 model cards and 2 wooden stands.

Object of the game

Be the first to sink your opponent's boats.

Rules of the game

Players put a magnetic board and a model card that shows the location of the boats that their opponent has to find in front of them.

The red and blue pawns as well as the boats remain in the box.

Each player at their turn asks questions.

The youngest player starts.

Player A asks «blue/whale» of player B, player B looks at their card and answers:

- **To the water...** Player A puts a blue pawn in the blue/whale square and its up to player B to ask a question,
- **hit...** Player A puts a red pawn in the blue/whale square and asks again for a combination,
- **hit, sunk...** Player A puts the boat of one or several squares that have just been sunk on the blue/whale square and asks again a combination.



Who wins?

The first player to sink their opponents 5 boats.

Ⓓ Die Spielregeln **Naviplouf**

Eine Seeschlacht für die Kleinen mit einer vereinfachten Codierung (Wal/Blau anstelle von B3).

Alter : ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler : 2
Spieldauer : 10 Minuten



Inhalt des Spieles:

2 Magnetbretter, 2 Sets mit 5 Schiffen, 22 blaue Steine, 18 rote Steine, 16 Modellkarten, 2 Holzsockel.

Ziel des Spiels:

Als erster die Schiffe seines Gegners versenken.

Spielregeln:

Die Spieler legen ein Magnetbrett und eine Modellkarte vor sich hin. Die Modellkarte gibt die Lage der Schiffe an, die der Gegner herausfinden muss.

Die blauen und roten Steine und die Schiffe bleiben in der Schachtel. Jeder Spieler stellt Fragen, wenn er an der Reihe ist.

Der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler A fragt den Spieler B: „Wal/Blau?“, der Spieler B sieht auf seiner Karte nach und antwortet:

- **Ins Wasser...** Der Spieler A setzt auf das Feld Wal/Blau einen blauen Stein und nun ist der Spieler B an der Reihe, eine Frage zu stellen.
- **Getroffen...** Der Spieler A setzt auf das Feld Wal/Blau einen roten Stein und fragt nochmals nach einer Koordinate.
- **Getroffen, versenkt...** Der Spieler A setzt auf das Feld Wal/Blau das Schiff, das 1 Feld oder mehrere Felder einnimmt und gerade versenkt wurde, und fragt nochmals nach einer Koordinate.



Wer gewinnt?

Der Spieler, der als erster die 5 Schiffe seines Gegners versenkt hat.

E Reglas del juego **Naviplouf**

Una batalla naval para los más pequeños con un código simplificado (ballena/azul en vez de B3).

Edad : a partir de 5 años
Número de jugadores : 2
Duración : 10 minutos



Contenido del juego:

2 láminas magnéticas, 2 grupos de 5 barcos, 22 peones azules, 18 peones rojos, 16 cartas modelos y 2 zócalos de madera.

Objetivo del juego

Hundir el primero los barcos de su adversario.

Reglas del juego

Los jugadores ponen delante suyo una lámina magnética y una carta modelo que indica la posición de los barcos que su adversario debe encontrar.

Los peones azules y rojos y los barcos se quedan en la caja. Cada jugador, en su turno, va haciendo preguntas.

Comienza el jugador más joven.

El jugador A pregunta "ballena/azul" al jugador B, el jugador B consulta su carta y responde:

- **Agua...** El jugador A pondrá un peón azul en la casilla ballena/azul y le tocará preguntar al jugador B,
- **Tocado...** El jugador A pondrá un peón rojo en la casilla ballena/azul y vuelve a preguntar otra combinación,
- **Tocado, hundido...** El jugador A pondrá en la casilla ballena/azul el barco de una casilla o de varias casillas que acaba de hundir y vuelve a preguntar otra combinación.



¿Quién gana?

El jugador que primero hunda los 5 barcos de su adversario.

① Regolamento del gioco

Naviplouf

Una battaglia navale per i più piccoli con una cifratura semplificata (balena/blu invece che B3).

- Età : a partire da 5 anni
Numero di giocatori : 2
Durata del gioco : 10 minuti



Contenuto del gioco:

2 tavole magnetiche, 2 set di 5 navi, 22 pedine blu, 18 pedine rosse, 16 carte modelli e 2 basi di legno.

Finalità del gioco

Mandare a picco le navi dell'avversario.

Regole del gioco

I giocatori sistemano davanti a loro una tavola magnetica ed una carta modello che indica la posizione delle navi che l'avversario deve trovare.

Le pedine blu e rosse e le navi restano nella scatola. Quando arriva il proprio turno, ciascun giocatore pone delle domande.

Incomincia il giocatore più giovane.

Il giocatore A chiede «balena/blu» al giocatore B, il giocatore B consulta le sue carte e risponde:

- **Acqua...** Il giocatore A pone sulla casella balena/blu un pedina blu, adesso tocca al giocatore B a fare una domanda,
- **Colpito...** Il giocatore A pone sulla casella balena/blu una pedina rossa e richiede un'altra combinazione,
- **Colpito, affondato...** Il giocatore A pone sulla casella balena/blu la nave della casella 1 o di altre caselle che sono appena state affondate e richiede un'altra combinazione.



Chi vince?

Il giocatore che per primo fa affondare le 5 navi dell'avversario.

NL Spelregel

Naviplouf

Een waterslag voor de allerjongsten met een vereenvoudigde codering (walvis/blauw in plaats van B3).

Leeftijd : vanaf 5 jaar
Aantal spelers : 2
Speelduur : 10 minuten



Inhoud van het spel:

2 magnetische platen, 2 sets van 5 boten, 22 blauwe pionnen, 18 rode pionnen, 16 modelkaarten en 2 houten voetstukken.

Doel van het spel

Als eerste de boot van zijn tegenstander doen zinken.

Spelregel

De spelers leggen een magnetische plaat voor zich neer en een modelkaart met de ligging van de boten die zijn tegenstander moet vinden.

De rode en blauwe pionnen en de boten blijven in de doos. Omstebeurt stellen de spelers vragen. De jongste speler begint.

De speler A vraagt «walvis / blauw» aan speler B, de speler B raadpleegt zijn kaart en antwoordt:

- **Te water...** de speler A zet een blauwe pion op het hokje walvis/blauw en dan mag speler B een vraag stellen,
- **Geraakt...** de speler A zet een rode pion op het hokje walvis/blauw en vraagt weer een andere combinatie,
- **Geraakt, gezonken...** de speler A zet op het hokje walvis/blauw de boot die net gezonken is van 1 hokje of van meerdere hokjes en vraagt een nieuwe combinatie.



Wie wint?

De speler die als eerste 5 boten van zijn tegenstander heeft doen zinken.

Ⓢ Spelregler

Naviplouf

Ett sjöslag för de minsta med förenklade symboler (val/blå i stället för B3).

Ålder : från 5 år
Antal spelare : 2
Tid : 10 minuter



Spelet innehåller:

2 magnetiska spelplaner, 2 set med 5 båtar, 22 blåa spelpjäser, 18 röda spelpjäser, 16 modellkort och 2 träsocklar.

Vad spelet går ut på

Att först sänka motspelarens skepp.

Spelregler

Spelarna lägger en magnetisk spelplan framför sig och ett modellkort som visar var de egna skeppen finns, som motståndaren ska hitta och sänka.

De blåa och röda spelpjäserna ligger kvar i asken.

Spelarna frågar i tur och ordning. Den yngste deltagaren börjar.

Spelare A säger till exempel "val/blå", spelare B tittar på sitt modellkort

och svarar:

- **I vattnet (den missade alltså!)**...

Spelare A ställer en blå spelpjäs på rutan val/blå, och sedan är det spelaren B:s tur att fråga,

- **Träffad...** Spelare A ställer en röd spelpjäs på rutan val/blå och frågar igen efter en ny kombination,

- **Träffad och sänkt...** En båt är sänkt när alla rutor som den står på är träffade. Spelare A ställer båten som sänkts på rätt plats på sin spelplan och ber om en ny kombination.



Vem vinner?

Den spelare som först har sänkt sin motståndares 5 båtar.

Naviplouf

Et søslag for de helt små børn med simple koder (blå/hval i stedet for B3).

Alder : fra 5 år
Antal spillere : 2
Spilletid : 10 minutter



Spilletets indhold:

2 magnetplader, 2 sæt med 5 skibe, 22 blå brikker, 18 røde brikker, 16 modelkort og 2 træsokler.

Spilletets formål:

At være den første, der sænker modspillerens skibe.

Spilleregler

Spillerne lægger en plade foran dem med et modelkort, som angiver, hvor de skibe, som modspilleren skal finde, er placeret.

De blå og røde brikker og skibene bliver i æsken.

Hver spiller stiller spørgsmål efter tur.

Den yngste spiller starter.

Spiller A siger "blå/hval" til spiller B, spiller B kigger på sit kort og svarer:

- **I vandet...** Spiller A anbringer en blå brik på feltet blå/hval. Nu er det spiller B's tur til at stille et spørgsmål.
- **Ramt...** Spiller A anbringer en rød brik på feltet blå/hval og beder om en ny kombination,
- **Ramt, synker...** Spiller A anbringer det skib, fra et eller flere felter, der lige er sunket, på feltet blå/hval, og beder om en ny kombination.



Hvem vinder?

Den spiller, der først har sunket modspillerens 5 skibe.

Ⓟ Regra do jogo

Naviplouf

Uma batalha naval para os mais pequenos com uma codificação simplificada, (baleia/azul em vez de B3).

Idade : a partir de 5 anos

Número de jogadores : 2

Duração : 10 minutos



Conteúdo do jogo:

2 pranchas magnéticas, 2 conjuntos de 5 barcos, 22 peões azuis, 18 peões vermelhos, 16 cartas modelo e 2 bases de madeira.

Objectivo do jogo:

Afundar em primeiro lugar os barcos do seu adversário

Regras do jogo:

Os jogadores colocam na sua frente uma prancha magnética e uma carta-modelo que indica o lugar dos barcos que o seu adversário deve encontrar.

Peões azuis e vermelhos e os barcos permanecem na caixa.

Os jogadores fazem perguntas, cada qual por sua vez.

Começa o jogador mais novo.

O jogador A pede "baleia/azul" ao jogador B, o jogador B consulta a sua carta e responde:

- **À água ...** O jogador A coloca na casa baleia/azul um peão azul e é ao jogador B que cabe fazer uma pergunta,
- **tocado ...** O jogador A coloca na casa baleia/azul um peão vermelho e pede novamente uma combinação,
- **tocado, afundado ...** O jogador A coloca na casa baleia/azul o barco de 1 casa ou várias casas que acaba de ser afundado e pede uma combinação.



Quem ganha?

O jogador que tenha afundado em primeiro lugar os 5 barcos do seu adversário

RUS Правило игры *Naviplouf*

Морской бой для самых маленьких с упрощенной кодировкой, (кит/голубой вместо ВЗ).

Возраст : старше 5 лет

Количество игроков : 2

Продолжительность : 10 минут



Игра состоит из:

2 магнитных дощечек, 2 наборов по 5 кораблей, 22 синих фишек, 18 красных фишек, 16 карточек-образцов и 2 деревянных подставки.

Цель игры :

первым потопить корабли противника

Правила игры:

Игрок кладет перед собой магнитную дощечку и карточку-образец, на которой показано расположение кораблей, которые его противник должен найти. Синие, красные фишки и корабли остаются в коробке.

Каждый по очереди задает вопросы. Начинает самый младший игрок.

Игрок А спрашивает «кит/голубой» («baleine / bleu») у игрока В, игрок В смотрит в свою карточку и отвечает:

- Мимо ... Игрок А ставит синюю фишку на клетку «baleine/bleu» и теперь очередь игрока В задавать вопросы,
- ранен ... Игрок А ставит красную фишку на клетку «baleine/bleu» и переспрашивает комбинацию,
- ранен, убит ... Игрок А ставит одноклеточный или многоклеточный корабль на клетку «baleine/bleu», который только что потопили и переспрашивает комбинацию.



Кто выигрывает?

Игрок, который первым потопит 5 кораблей своего противника.