



D: Ziel des Spieles ist es, alle Schiffe des Gegenspielers zu versenken

Jeder Spieler steckt nach dem Aufbau der Trennwand seine Schiffe (für den anderen Spieler nicht sichtbar) auf beliebige Felder seines Spielplanes. Schiffe dürfen sich nicht direkt berühren. Wer am Zug ist, nennt dem Gegenspieler eine Koordinate, z.B. "C3". Der Gegenspieler prüft, ob eines seiner Schiffe getroffen wurde und sagt "daneben" oder "Treffer". Der Spieler, der den Schuss abgegeben hat, markiert das entsprechende Feld, z.B. "C3" auf seinem Plan in der Trennwand mit einem roten Stecker für einen "Treffer" und mit einem weißen Stecker für "daneben". Der Gegenspieler markiert erhaltene Treffer auf seinem Schiff mit einem roten Stecker. Solange man trifft, darf man sofort weiterschießen.

GB: The aim of the game is to sink all of your enemy's ships.

After setting up the barrier, players place their ships on the playing grids, making sure that they keep them hidden from each other. Ships must be positioned so that they do not touch. Each player takes it in turn to call out a set of co-ordinates e.g. "C3". Their opponent checks to see whether one of their ships has been hit, and replies "miss" or "hit". The player who fired the shot marks the corresponding field (e.g. "C3") on his grid on the barrier with a red pen for a "hit" and a white pen for a "miss", and their opponent marks hits on his own ship with a red pen. Every time you score a hit you can carry on firing.

F: Le but du jeu est de couler tous les navires de l'adversaire.

On monte la séparation centrale et chaque joueur dispose librement ses navires dans son camp – hors de vision de l'adversaire. Les navires ne doivent pas se toucher. Le joueur qui commence propose les coordonnées d'une case, par exemple "C3". L'adversaire vérifie si l'un de ses navires est touché et répond alors soit "A l'eau!", soit "Touché!". Le joueur qui a proposé les coordonnées (par exemple "C3") marque la case en question dans son camp en enfonçant un bâtonnet rouge si l'adversaire a répondu "Touché!" et un bâtonnet blanc si l'adversaire a répondu "A l'eau!". L'adversaire marque les tirs reçus sur ses navires avec un bâtonnet rouge. Tant qu'il touche un navire adverse, chaque joueur a le droit de rejouer.

I: Lo scopo del gioco è di affondare tutte le navi dell'avversario.

Dopo aver posizionato la parete divisoria, ogni giocatore dispone le proprie navi su qualsiasi casella del proprio campo di gioco, senza che l'altro giocatore abbia la possibilità di vedere. Le navi non devono tocarsi. Durante il proprio turno il giocatore comunica all'avversario una coordinata, ad esempio "C3". L'avversario controlla se è stata colpita una delle sue navi e dice "acqua" o "colpito". Il giocatore che ha indovinato il colpo contrassegna la casella corrispondente, ad esempio "C3", sul proprio campo nel divisorio con un perno rosso. Il giocatore che è riuscito a colpire ha il diritto di tentare un altro colpo.

NL: De bedoeling van het spel is om alle schepen van je tegenspeler tot zinken te brengen.

Iedere speler steekt na het opzetten van de scheidingswand zijn schepen – voor de andere speler niet zichtbaar – op willekeurige velden van zijn speelveld. Schepen mogen niet rechtstreeks tegen elkaar liggen. Wie aan zet is, noemt zijn tegenspeler de coördinaten, b.v. "C3". De tegenspeler controleert, of een van zijn schepen is geraakt en zegt "misser" of "treffer". De speler, die het schot heeft afgewuurd, markeert het bijbehorende veld, b.v. "C3" op zijn schema op de scheidingswand met een rode stecker voor een "treffer" en met een witte stecker voor een "misser". De tegenspeler markeert geïncasseerde treffers op zijn schip met een rode stecker. Zolang je raak schiet, mag je meeten verder schieten.

E: El objetivo del juego es hundir todos los barcos del contrincante.

Después de levantar la pared divisoria, cada jugador coloca sus barcos a su gusto en las casillas de su campo de juego – sin que el otro jugador los vea. Sin embargo, los barcos no deben tocarse directamente. Quien esté de turno, indica a su contrincante una coordenada, por ej. "C3". El contrincante comprueba si el otro ha acertado en uno de sus barcos, y dice "agua" o "tocado". El jugador que ha hecho el disparo marca la casilla correspondiente, por ej. "C3", en su plano en la pared divisoria con un lápiz rojo si ha "tocado" y con un lápiz blanco si "ha hecho agua". El contrincante marca los impactos en su barco con un lápiz rojo. Mientras que se acierte, se puede volver a tirar otra vez.

P: O objectivo do jogo é afundar todos os barcos do adversário.

Após a montagem da parede divisoria, cada jogador coloca os seus barcos, sem que o adversário os veja, em campos à sua escolha no tabuleiro de jogo. Os barcos não se podem tocar. Quem para jogar diz ao adversário uma coordenada, p.ex. "C3". O adversário verifica se um dos barcos foi atingido e diz "ao lado" ou "tiro". O jogador que disparou marca o respetivo campo, p.ex. "C3" no campo existente na parede divisoria com uma caneta vermelha quanto foi um "tiro" e uma caneta branca quando foi "ao lado". O adversário assinala os tiros sofridos no seu barco com uma caneta vermelha. O jogador que acertar, continua a sua vez.

DK: Spilles formål er, at sænke alle modspillerens skibe.

Hver spiller stikker efter opbygning af skillevæggen, sine skibe – ikke synlig for den anden spiller – på vilkårlige felter på sin spilleplan. Skibene må ikke direkte berører hinanden. Spilleren, hvis tur det er, nævner modspilleren en koordinat, f.eks. "C3". Modspilleren kontrollerer, om et af hans skibe blev truffet, og siger "forbier" eller "træffer". Spilleren, der har afgivet skudtet, markerer det tilsvarende felt, f.eks. "C3" på sin plan i skillevæggen med en rød stecker for en "træffer" og med en hvid stecker for en "forbier". Modspilleren markerer træfferne på hans skib med en rød stecker. Så længe man træffer, må man straks skyde videre.

S: Spelets mål är att sänka alla motspelarens skepp.

När skilleväggen sätts upp, sätter varje spelare upp sina skepp hur han vill på skilleväggen – så att den andre spelaren inte ser det. De olika skeppen får inte vidröra varandra. Spelarna turas om att sätta sig koordinater t.ex. "C3". Motspelaren kontrollerar om ett av hans skepp träffats och säger "bredvid" eller "träff". Spelaren som skjutit markerar motsvarande fält, t.ex. "C3" på sin plan i skilleväggen med en röd penna för "träff" och en vit penna för "bredvid". Motspelaren markerar träffarna på sitt skepp med en röd penna. Så länge man träffar, får man fortsätta att skjuta direkt.

FIN: Pelin tarkoituksesta on upottaa kaikki vastapelaajan laivat.

Kun välisteinä on asennettu paikoilleen, asettaa jokainen pelaaja laivansa - multia pelaajiltä näkymättömässä - halumiinsa ruutuihin pelikenttääseen. Laivat eivät saa koskettaa toisiaan. Vuorossa oleva pelaaja nimeää vastapelaalleen koordinaatin, esim. "C3". Vastapelaaja tarkistaa, osuiko johonkin hänen laivoistaan, ja vastaa "ohi" tai "osuma". Se pelaaja, joka ampui, merkitsee vastaan, esim. "C3", välisteinässä olevaan pelilautaan - "osumat" punaisella ja "ohitukset" valkoisella merkillä. Vastapelaaja merkitsee saadut osumat laivaansa punaisella merkillä. Pelaaja saa jatkaa ampumistaan niin kauan kun osuu.

N: Målet med spillet er å senke alle motstanderens skip.

Hver spiller setter opp skipene sine, bak skillevæggen slik at motspilleren ikke kan se dem, hvor han vil på spillefeltet sitt. Skipene skal ikke berøre hverandre. Den som har tur skyter ved å oppgi koordinater til motspilleren, f.eks. "C3". Motspilleren ser etter om et av skipene hans ble truffet og sier så "bom" eller "treff". Den spiller som skjøt markerer dette feltet, i eksempelet "C3" på oversikten han har på skillevæggen; med rød blyant for et "treff" og med hvit for en "bom". Motspilleren markerer der han selv ble truffet med rød blyant. Man får fortsette å skyte så lenge man treffer.

H: A játék célja az, hogy az ellenfél összes hajóját ellsüllyesse.

A válaszfal felállítása után minden játékos kitűzi a magát hajót - a másik játékos számára nem láthatóan - játékterének tetszőleges mezőin. A hajók közvetlenül nem érintkezhetnek egymással. Aki a soron következő, megnevez az ellenfélnek egy koordinátát, pl. "C3". Az ellenfél ellenőrzi, hogy eltalálták-e hajójának valamelyikét és azt mondja, hogy "mellé" vagy hogy "találat". Az a játékos, aki a lövést leadta, megjelöl a megfelelő mezőt, pl. a "C3"-at a válaszfalon levő saját játékterén, mégpedig piros ceruzával a "találat"-ot és fehér ceruzával "mellé"-t. Az ellenjátékos a kapott találatokat piros ceruzával jelöli meg a hajóján. Ameddig a játékos talál, azonnal tovább löhet.

CZ: Cílem hry je potopit všechny lodě druhého hráče.

Každý z hráčů po vytvoření dělící stěny zastrkuje své lodě - pro druhého hráče neviditelné - do libovolných políček svého hracího plánu. Lodě se nesmí přímo dotýkat. Hráč, který je na tahu, oznamí druhému hráči souřadnice, např. "C3". Druhý hráč zkонтroluje, jestli byla některá z jeho lodí zasažena a oznamí "vedle" nebo "zásah". Hráč, který střílí, si označí v příslušném políčku, např. "C3", na svém plánu v délci stěny, a sice červenou tužkou "zásah" a bílou tužkou "vedle". Druhý hráč označí obdržené zásahy na své lodě červenou tužkou. Dokud hráč úspěšně zasahuje lodě druhého hráče, může bez přerušení pokračovat ve střelbě.

PL: Cellem gry jest zatopienie wszystkich okrętów przeciwnika.

Po ustawnieniu ścianki zakrywającej, aby plansza do gry nie była widoczna dla przeciwnika, każdy z graczy dowolnie rozmieszcza okręty na swojej planszy. Okręty nie mogą się bezpośrednio ze sobą stykać. Gracz mający ruch wypowiada swoje współrzędne np. "C3". Przeciwnik sprawdza, czy jeden z jego okrętów nie został trafiony i mówi "nie trafiony" lub "trafony". Gracz, który strzelał zaznacza strzał np. "C3" na odpowiednim polu znajdującym się w ściance zakrywającej na czerwono, jako trafiony i na biało, jako nie trafiony. Natomiast przeciwnik zaznacza na swoim okręcie celne strzały na czerwono. Tak długo jak się trafia, można strzelać dalej.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

GR: Σκοπός του παιχνιδιού είναι, να καταβυθίσει όλα τα πλοιά του αντιπάλου.

Κάθε πάικτς βάζει τα πλοιά του μετά το στήσιμο τοίχου διαχωρισμού – για τον άλλο πάικτη μη ορατά – σε οποιαδήποτε πεδία του σχεδίου του παιχνιδιού. Τα πλοιά δεν επιτρέπεται να ακουμπούν το να το άλλο άμεσα. Οποιος είναι να παιξει, ονομάζει στον αντίπαλο μια συντεταγμένη, π.χ. "C3". Ο αντίπαλος έχει γείσει τα πλοιά του στον τοίχο διαχωρισμού με να κόκκινο μολύβι για μια "ευτοχία" και με να άσπρο μολύβι για μια "αστοχία". Ο αντίπαλος πάικτς επισημαίνει με κόκκινο μολύβι τις επιτυχείσεις ευτοχίες επί του πλοιού του. Όσο ευτοχίει κανείς, επιτρέπεται αμέσως να συνεχίσει να πιροβολεί.

RUS: Цель игры - потопить все корабли противника.

После установки разделяльной стены каждый игрок произвольно и не видимо для соперника размещает на своём игровом поле корабли. Корабли не должны соприкасаться друг с другом. Игрок, делающий ход, называет сопернику координаты, например, "C3". Противник проверяет, произошло ли попадание в его корабль и говорит "мимо" или "попал". Игрок, произведший выстрел, маркирует соответствующее поле, например, "C3" на своем игровом плане на разделяльной стене красным карандашом в том случае, если он попал в корабль противника и белым карандашом, если он выстрелил мимо цели. Противник маркирует попадания в свои корабли красным карандашом. До тех пор, пока выстрелы достигают целей, их можно повторять.

TR: Oyunun amacı, rakip oyuncunun tüm gemilerini batırmaktır.

Her oyuncu, ayriç bölmeyi kurdurmak için gemilerini (diğer oyuncu tarafından görünmeyecek şekilde), oyuncu tahtasının istediği alanlara yerleştirir. Gemiler birbirine doğrudan temas etmemeli. Hamle yapan oyuncu, diğer oyuncuya bir koordinat söyle, örneğin "C3". Diğer oyuncu da, gemilerinden birisinin isabet alıp almadığını kontrol eder ve "ska" veya "isabet" der. Atış yapan oyuncu, ilgili alan (örneğin "C3") ayriç bölmeyi çizgisiyle "isabet" ettiğinde atışlar körmez, "ska" atışları da beyaz ifaretler. Karşılıkla oyuncu, isabet alan gemilerini körmez bir kaleme ile ifaretler. Isabet ettiği sürece oyuncu atış yapmaya devam edebilir.

SI: Cilj igre je, potopiti vse nasprotnike ladje.

Po postavitvi ločilne stene vsak igralec postavi svoje ladje (tako, da jih nasprotnik ne vidi) na poljubna polja svoje igralne ploskve. Ladje se ne smejo neposredno dotikati. Tisti, ki je na potezi, naveže nasprotniku preverilo, npr. "C3". Nasprotnik preveri, ali je bila zadeta katera izmed njegovih ladij in odgovori "voda" ali "zadetek". Igralec, ki je streljal, označi ustrezno polje, npr. "C3" na svoji igralni ploskvi in ločilni steni z določenim značajem za "zadetek" in z "vodo". Nasprotnik označi prejetke zadetke na svojih ladjah z določenim značajem. Igralec lahko nadaljuje s strelijanjem, dokler zadeva.

SK: Cíl súvadky je da potopí vše protivníkové lodě.

Nakon stavljania pregrade, svaki igralec rasporedi svoje lodove (nisu vidljivi drugim igračima) na svoju omiljenu polja na koordinatnoj mreži za igru. Brodovi se ne smiju direktno dodirnuti. Kto je na potazu, daje protivníkovi koordinatu, npr. "C3". Protivník ispituje je li neki od njegovih brodova potopljen i kaže "pomašeno" ili "pogodak". Igrač koji je "ispalio hitac", označava crvenom bojom odgovarajuće polje, npr. "C3" na svom dijelu koordinatne mreže u pregradi kao "pogodak", a bijelom bojom označava "pomašaj". Protivník označava primijeni pogodak na svom brodu crvenom bojom. Igrač koji pogodi, smije odmah nastaviti "pucati".

HRV: Cielom hry je potopiti všechny lodě protivníka.

Každý hráč skryje po postavení přehradky svoje lodě (pre druhého hráče neviditelné) na žubovoňné polici svojho herného plánu. Lode se nesmú priamo dotýkať. Po postavitvi ločilne stene však igralec postavi svoje lodje (tak, že jih nasprotník ne vidí) na poljubná polja svoje igralne ploskve. Ladje se ne smejo neposredno dotknúť. Kto je na potazu, daje protivníkovi koordinatu, npr. "C3". Protivník vyskribe, že je jedna z jeho lodí označená, vedeľa "zásah". Hráč, ktorý vystrelil, označí priľahlé pole, npr. "C3" na svojom pláne v priebehade krovíkom v količke v pripade, že strela mieriťa vľaže vedľa. Protivník označí ziskané zásahy na svojej lodi červeným k