

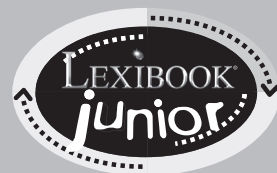
PIRATES OF THE OCEANS

THE SEA BATTLE



INSTRUCTION MANUAL
MODE D'EMPLOI

www.lexibookjunior.com



GT2000PI





1. À L'INTÉRIEUR DE CET EMBALLAGE



Une cloison verticale
 Un plateau de jeu
 10 bateaux en plastique
 200 pions blancs & 70 pions rouges
 Un manuel d'utilisation



MISE EN GARDE: Les matériaux d'emballage, tels que ruban adhésif, films plastiques, attaches souples et étiquettes ne font pas partie de ce jeu et doivent être mis au rebus de façon appropriée pour la sécurité de votre enfant.

2. POUR COMMENCER

1. Dévisse la trappe du compartiment à piles sur l'envers du plateau de jeu à l'aide d'un tournevis et insère 3 piles AA /LR6 (non fournies) en respectant les indications de polarité à l'intérieur du compartiment.
2. Fais glisser la cloison verticale en position sur le plateau de jeu de façon à séparer les deux camps adverses.
3. Partage les 10 bateaux (5 par joueur).

  (5 cases) = 1 par joueur.




  (4 cases) = 1 par joueur.

  (3 cases) = 2 par joueur.

  (2 cases) = 1 par joueur.

4. Partage les 200 pions blancs et les 70 pions rouges entre les 2 joueurs et range-les dans les compartiments prévus à cet effet.











3. DEMO

Lorsque le jeu est éteint, appuie simultanément sur les boutons  et  pour entrer en mode de démonstration. Pour sortir du mode de démonstration, appuie sur le bouton  et maintiens-le enfoncé.

4. BUT DU JEU

Le but de ce défi ultime est de deviner par déductions successives la position des navires ennemis et de les envoyer par le fond avant que ton adversaire n'y parvienne. Le jeu se joue sur 4 grilles (2 grilles par joueur). Sur la grille horizontale, tu positionnes tes navires et marque les tirs de ton adversaire. Sur la grille verticale, tu marques tes propres tirs contre les navires ennemis.

5. SEQUENCE DE DEPART

1. Appuie sur MARCHE/ARRÊT  pour mettre le jeu en marche. Appuie de nouveau sur le bouton  et maintiens-le enfoncé pour éteindre le jeu. Le jeu s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant plus de 5 minutes pour prolonger la durée de vie des piles.
2. Sélectionne le mode 1 ou 2 joueur(s). En mode 1 joueur, tu joues seul contre l'ordinateur. Lorsque cette icône  se met à clignoter à l'écran LCD, appuie sur ENTRÉE  pour confirmer. Pour sélectionner le mode 2 joueurs, utilise les boutons de déplacement vers la gauche  et vers la droite . Lorsque cette icône  se met à clignoter à l'écran LCD, appuie sur ENTRÉE  pour confirmer.
3. Utilise les boutons de déplacement vers la gauche  et vers la droite  pour sélectionner l'une des 4 batailles au choix.



Bataille Navale




Mission Radar



Opération Artillerie




Alerte Rouge

Appuie sur ENTRÉE  pour confirmer. Pour plus d'informations sur les différents types de batailles, reporte-toi à la section intitulée "TYPES DE BATAILLES" à la page 6.

4. Appuie sur  pour alterner entre volume faible et volume élevé.

6. CONFIGURATION DE TON ARMADA

Avant de commencer à jouer, il te faut positionner tes navires sur la grille horizontale (grille de positionnement de ta flotte). Chaque navire occupe un nombre donné de cases consécutives sur la grille. Le joueur 1 positionne ses navires sur le côté du plateau où se trouve la touche . Les navires peuvent être placés à la verticale (lettres A à J) ou à l'horizontale (nombres 0 à 9). Ils ne peuvent pas être positionnés en diagonale ni se chevaucher. Le nombre de cases occupées dépend du type de navire:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

5 cases, par exemple P1, P2, P3, P4, P5.

4 cases, par exemple D1, D2, D3, D4.



3 cases, par exemple C1, C2, C3.

2 cases, par exemple V1, V2.

7. SAUVEGARDER LES COORDONNEES DE TES NAVIRES

1. L'écran indique le nombre maximum de navires que tu peux utiliser.



2. Utilise les boutons de déplacement vers la gauche  et vers la droite  pour sélectionner le premier navire dont tu souhaites entrer la position.



(2 cases)








(3 cases)





(4 cases)





(5 cases)

3. Appuie sur ENTRÉE  pour confirmer. Tu peux maintenant entrer les coordonnées de la première extrémité du navire que tu as sélectionné. "A0" apparaît à l'écran et la lettre 'A' se met à clignoter. Pour sélectionner une autre lettre, utilise les boutons de déplacement vers la gauche  et vers la droite , puis appuie sur ENTRÉE  pour confirmer. Le chiffre '0' se met à clignoter. Sélectionne un autre chiffre en procédant de la même façon que pour la lettre. Appuie sur ENTRÉE  pour confirmer.

4. Procède de la même façon pour entrer les coordonnées de l'autre extrémité du navire. Un bip sonore se fait entendre pour confirmer que les coordonnées du navire ont été sauvegardées.

5. L'écran indique quels sont les navires que tu peux encore choisir de sauvegarder. Sélectionne un autre navire et entre ses coordonnées en suivant la procédure décrite aux points 3 et 4. A tout moment, appuie sur  pour annuler les coordonnées du navire précédent. Appuie de nouveau sur  pour annuler l'enregistrement précédent et ainsi de suite.

6. Tu peux choisir de livrer bataille avec 1, 2, 3 ou 4 navires uniquement ! Pour ce faire, appuie sur  après avoir entré les coordonnées d'au moins un navire. Pourquoi vouloir ainsi livrer bataille avec moins de 5 navires? Si tu utilises moins de 5 navires, tu peux employer différentes stratégies pour cacher tes navires et découvrir la position des navires ennemis.

7. Une fois que tu as sauvegardé les coordonnées des 5 navires, appuie sur  pour valider. Le jeu passe automatiquement à l'étape suivante:
- En mode 1 joueur, le jeu commence automatiquement.
 - En mode 2 joueurs, c'est au tour du joueur 2 d'entrer les coordonnées de ses navires. Le jeu commence automatiquement lorsque les coordonnées des navires des 2 armadas ont été sauvegardées.
- Note: le joueur 2 doit sauvegarder le même nombre de navires que le joueur 1.

8. TYPES DE BATAILLES

Ci-dessous une description des différents types de batailles :



Bataille Navale

Chaque joueur doit deviner la position des navires ennemis et tenter de les couler avant que son adversaire n'y parvienne. Le premier joueur qui parvient à couler la flotte de son adversaire a gagné la partie. Pour tirer, le joueur doit entrer les coordonnées des navires ennemis en procédant de la même façon que pour ses propres navires (voir chapitre 7).





Mission Radar

Ce mode de jeu est similaire au mode Bataille Navale mais après chaque tir manqué, l'écran LCD indique la distance jusqu'à la cible la plus proche. De cette façon, chaque joueur peut deviner plus aisément la position des navires ennemis et placer stratégiquement les tirs suivants.



Opération Artillerie

Ce mode de jeu est similaire au mode Bataille Navale à l'exception du mode de sélection des coordonnées. Le joueur sélectionne d'abord la lettre correspondant à la coordonnée verticale de la cible, puis appuie sur ENTRÉE . Les chiffres 1 à 10 apparaissent à l'écran LCD. Le joueur doit sélectionner le nombre correspondant à la coordonnée horizontale de la cible et appuyer sur ENTRÉE  au bon moment pour tirer. Ce jeu permet de tester à la fois les capacités de stratège et la rapidité de réaction de chaque joueur.





Alerte Rouge

Ce mode de jeu est un mélange des 3 modes précédents. Le jeu se déroule de la même façon qu'en mode Bataille Navale mais la sélection des coordonnées s'effectue comme en mode Opération Artillerie. De plus, après chaque tir manqué, l'écran LCD indique la distance jusqu'à la cible la plus proche (comme en mode Mission Radar).

9. DEROULEMENT DU JEU



1. Une fois que les navires sont en position et que leurs coordonnées ont été sauvegardées, la bataille peut commencer avec des attaques à tour de rôle entre les deux joueurs. A tour de rôle, chaque joueur (ou l'ordinateur en mode 1 joueur) désigne une case adverse qu'il croit être occupée par un navire ennemi en vue de l'atteindre.
2. Choisis une première case dans la grille de ton adversaire. Pour tirer, il te suffit d'entrer les coordonnées de la case choisie en suivant la même procédure que pour sauvegarder les coordonnées de tes navires (voir chapitre 7).
3. Lorsqu'un tir tombe à l'eau (tir manqué), utilise un pion blanc pour indiquer sa position sur la grille verticale. Chaque tir manqué est accompagné d'un effet sonore pour indiquer que le tir est tombé à l'eau et l'animation suivante apparaît à l'écran :



Un effet sonore indique également lorsque tu prends pour cible la même position deux fois. Tu peux aussi modifier les coordonnées en appuyant sur ANNULER () avant d'appuyer sur ENTRÉE ().


4. Lorsqu'un tir atteint sa cible, une détonation se fait entendre. Une animation sous forme d'explosion apparaît à l'écran LCD. Utilise un pion rouge pour marquer la position de la case touchée sur la grille verticale.



5. Il est également possible d'attacher les coordonnées des tirs ennemis. Pour afficher les coordonnées des derniers tirs ennemis, appuie simultanément sur les boutons de déplacement vers la gauche () et vers la droite (). Lorsque ton adversaire touche l'un de tes navires, tu peux marquer chaque coordonnée à l'aide d'un pion rouge directement sur le navire qui a été touché.
6. Lorsque la dernière partie d'un navire ennemi est touchée, le navire est "touché et coulé". Une animation accompagnée d'effets sonores illustre la destruction du navire.



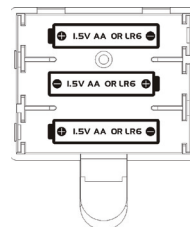
Astuce : Si tu penses que toutes les parties d'un navire ennemi ont été touchées mais le navire n'a pas encore sombré, cela signifie que deux navires ennemis sont situés l'un à côté de l'autre.

7. Le premier joueur à couler la flotte de son adversaire a gagné la partie !
8. Appuie sur () à tout moment pendant le jeu pour commencer une nouvelle partie.

INFORMATIONS SUR LES PILES

Ton jeu "Pirates of the oceans - Sea Battle" est alimenté par 3 piles alcalines AA /LR6 de 1.5V --- .

1. A l'aide d'un tournevis, ouvre la trappe du compartiment à piles situé au dos de l'appareil.
2. Insère 3 piles AA /LR6 dans le compartiment à piles en respectant les indications de polarité à l'intérieur du compartiment et sur le diagramme opposé.
3. Referme la trappe du compartiment à piles et resserre la vis. Une fois que tu as remplacé les piles, enfonce le bouton de remise à zéro RESET au dos de l'appareil à l'aide d'une pointe émoussée (trombone déplié ou pointe d'un stylo à bille) pour réinitialiser l'appareil.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. **AVERTISSEMENT** : Si l'unité dysfonctionne ou reçoit un choc électrostatique, appuyez sur la touche RESET. Si cela n'est pas efficace, enlevez les piles et insérez-les de nouveau.

ENTRETIEN ET GARANTIE

Protéger le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent

NOTE : veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans. Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Référence : GT2000PI
Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).





1. INSIDE THE PACKAGE

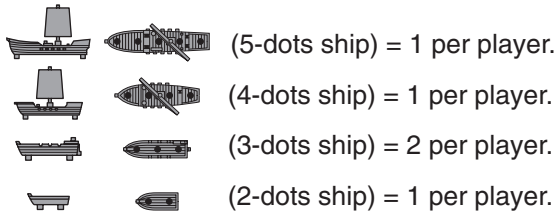
One game barrier
 One game base
 10 plastic ships
 200 white pegs & 70 red pegs
 One instruction manual

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

English




2. GETTING STARTED

1. Use a screwdriver to insert 3 x AA batteries (not included) in the battery compartment located under the base of the product.
2. Slide the barrier onto the base unit so that it is positioned between the 2 control consoles of the base.
3. Assign the 10 plastic ships, 5 to each player.



4. Split the 200 white pegs and the 70 red pegs between the 2 players, and store them in the corresponding storage compartments.

3. DEMO









When the game unit is switched off, press the  and  buttons simultaneously to launch the demo. To stop the demo, press and hold .



4. OBJECTIVE OF THE GAME

In this ultimate challenge, your goal is to discover all the locations of your enemy's ships and sink them before he can destroy yours. The game is played on 4 grids, two for each player. On the lower grid, you arrange your ships and record the shots by the opponent. On the upper grid, you record your shots on the enemy's ships.



5. START-UP SEQUENCE

1. Press the ON/OFF button  to turn the game on. Press and hold  to switch it off. The game will automatically power off if unused for 5 minutes.
2. Select 1 or 2-player mode. In 1-player mode, you play against the computer. When this icon  is blinking on the LCD screen, press ENTER  to confirm. To select 2-player mode, press  or . When this icon  is blinking on the LCD screen, press ENTER  to confirm.

3. Use the  or  key to select one of the 4 different battles available:



Sea Battle




Radar Commander



Gunner Strike




Red Alert

Press  to confirm. For more details on the different battles, please refer to section "GAME BATTLES" on page 12.

4. Press  to toggle the volume level between high and low.

6. THE CONFIGURATION OF YOUR FLEET

Before the battle begins, you must arrange a number of ships secretly on the lower grid (fleet grid). The grids where the  key is located belong to player 1. Each vessel occupies a number of consecutive squares on the grid. They can be arranged vertically (letters A to J) or horizontally (numbers 0 to 9). They cannot be arranged diagonally or overlap. The number of squares for each ship varies according to the type of ship:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 squares as per the following example P1, P2, P3, P4, P5.
- 4 squares as per the following example D1, D2, D3, D4.
- 3 squares each as per the following example C1, C2, C3.
- 2 squares as per the following example V1, V2.



7. SAVING THE COORDINATES OF YOUR SHIPS

1. The screen displays the maximum number of ships that you can choose.



2. Use the or key to select the first vessel that you wish to save.



3. Press ENTER to confirm. Then, save the coordinates of one end of the vessel. "A0" appears on screen and the letter 'A' will be blinking. To change and select another letter, use the or key, then press ENTER . Now, the number '0' is blinking. Follow the same method you used to save the letter, and select the number corresponding to the extremity of the vessel to be located. Press ENTER to save it.

4. At last, save the coordinates of the other end of the vessel. A sound effect will confirm that the vessel has been properly saved.

5. The screen will now indicate which vessels you can still save. Choose the next ship and save its coordinates as you did in steps 3 and 4. You can press to cancel the selection of the previous vessel. Press again to cancel the previous vessel and so on.

6. You can choose to use only 1, 2, 3 or 4 vessels. To do so, press the button after having saved the coordinates of at least one vessel. Why is it interesting to play with less than 5 ships? If you play with less than 5 vessels you can use different strategies to hide your ships and search for your opponent's ships.

7. Once you saved the coordinates of all 5 ships or you press , the game will move automatically to the next stage:
 - In 1-player mode, the game will start automatically.
 - In 2-player mode, it is the turn of player 2 to save the coordinates of his fleet. The game will automatically start when the two fleets have been saved.

Note: player 2 must save the same number of vessels as player 1.





8. GAME BATTLES

Here is a description of each game battle:

English



Sea Battle Mode

Both players must guess where the vessels of their opponent are and destroy them. The first player to destroy the last vessel of his opponent's fleet wins. To fire, enter the target coordinates the same way as you did for your own vessels (see chapter 7).



Radar Commander Mode

This mode is similar to the Sea Battle. However, when a shot is fired and missed, the LCD screen will display a number that indicates the distance to the nearest target. In that way you can guess where an opponent's vessel is located, and if you place your shots cleverly you can directly determine your next target.



Gunner Strike Mode

This mode is similar to the Sea Battle, but the selection of the coordinates of the target is different. First select the letter corresponding to the target followed by . Then the numbers 1 to 10 appear on the LCD screen. You must be fast and accurately press at the right time, and select the correct number of the coordinate where you want to fire. This game mode not only tests your strategic gameplay, but also your reaction time.



Red Alert Mode

This is a mix of the 3 previous modes. This game play is similar to the Sea Battle, but the selection of the coordinates is identical as in Gunner Strike Mode. Also, when the shots you fired miss the target, the LCD screen will indicate the distance to the nearest target (like in Radar Commander Mode).






9. GAME FLOW



1. After the ships have been positioned and their coordinates saved, the battle begins in a series of rounds. In each round, each player (or the computer in 1-player mode) has a turn.
2. Select the first target squares in the opponents' grid that you want to fire at. To fire, enter the coordinates as you did to save the position of your vessels (see chapter 7).
3. If your shot does not reach any target, use the white peg markers on the barrier to remember the shots already made. You will hear the sound of the shot falling into the water, and the screen will display the following animated graphic:



A sound effect indicates when you target the same position twice. You can also correct the coordinates by pressing CANCEL () before pressing ENTER.


4. If your shot hits one of the opponent's vessels, you will hear a detonation. The game will display an explosion on the screen. Use the red peg markers on the barrier to memorize the positions of the target squares hit.



5. The game also displays the coordinates of your opponent's shots. To display the last coordinates that your opponent fired, press simultaneously  and . When the opponent hits your ships, you can mark each coordinate with a red marker directly on top of your ship.
6. When you hit the last part of your opponent's vessel, it will be completely destroyed. An animation and various sound effects will illustrate the sinking!




Hint: You think that all the parts of your opponent's vessel have been hit but it is not destroyed? Then, that means your opponent has 2 vessels located next to each other.

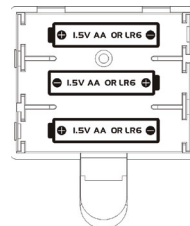
7. The first player to destroy all of his opponent's vessels wins!
8. Press  to start a new game at anytime.



BATTERY INFORMATION

Your game "Pirates of the oceans - Sea Battle" works with 3 x 1.5V  type AA alkaline batteries.

1. Using a screwdriver, open the battery compartment cover located at the back of the unit.
2. Install the 3 x AA batteries observing the polarity indicated at the bottom of the battery compartment, and as per the diagram shown opposite.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.
When new batteries are inserted, use a sharp object (the tip of a paper clip for example) to press the RESET button located at the back of the game.



Do not use rechargeable batteries. Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time. **WARNING:** If the unit malfunctions or receives an electrostatic shock, press the RESET key. If this proves ineffective, remove the batteries and insert them again.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit. If the unit malfunctions, try to change the batteries first. If this proves to be ineffective, read the instruction manual again.

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty. For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. Not suitable for children under 36 months old, as it contains small detachable elements which could be swallowed. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

Reference: GT2000PI

Designed and developed in Europe – Made in China

Environmental Protection:

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).





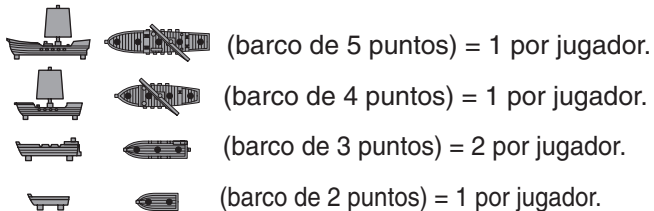
1. EN EL INTERIOR DE LA CAJA

Una barrera para el juego
 Una base para el juego
 10 barcos de plástico
 200 clavijas blancas y 70 clavijas rojas
 Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Por la seguridad de los niños, deberán retirarse todos los materiales que forman parte del embalaje, como por ejemplo cintas, láminas de plástico, alambres de sujeción, etc. Estos elementos no forman parte del juguete.




2. PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Utiliza un destornillador para colocar 3 pilas de tipo AA (no incluidas) en el compartimento de las pilas, situado bajo la base de la unidad.
2. Desliza la barrera sobre la base de manera que quede situada entre las 2 consolas de control de la base.
3. Repartir los 10 barcos de plástico, 5 a cada jugador.



4. Repartir las 200 clavijas blancas y las 70 rojas entre los 2 jugadores, y guardarlas en los compartimentos de almacenamiento correspondientes.

3. DEMO











Cuando el juego está apagado, pulsa al mismo tiempo los botones  y  para que comience la demo. Para detener la demo, mantén pulsado .

4. OBJETIVO DEL JUEGO

En este desafío final, tu objetivo es descubrir la posición de todos los barcos de tu enemigo y hundirlos antes de que él destruya los tuyos. El juego se realiza sobre 4 rejillas, dos para cada jugador. En la rejilla inferior sitúas tus barcos y registras los disparos realizados por tu adversario. En la rejilla superior registras tus disparos sobre los barcos enemigos.



5. SECUENCIA DE COMIENZO

1. Pulsa el botón ON/OFF  para encender el juego. Pulsa  para encender el juego; mantén pulsado para apagarlo. El juego se desconectará automáticamente si transcurren 5 minutos de inactividad.
2. Selecciona el modo de 1 ó de 2 jugadores. En modo de 1 jugador, juegas contra el ordenador. Cuando el icono  esté parpadeando en la pantalla LCD, pulsa ENTER  para confirmar. Para seleccionar el modo de 2 jugadores pulsa  ó . Cuando el icono  esté parpadeando en la pantalla LCD, pulsa ENTER  para confirmar.
3. Utiliza las teclas  ó  para seleccionar una de las 4 batallas diferentes disponibles:



Batalla naval




Comandante de radar



Ataque artillero




Alerta roja

Pulsa  para confirmar. En la sección “BATALLAS DEL JUEGO”, en la página 18, encontrarás más detalles sobre las diferentes batallas.

4. Pulsa  para cambiar el nivel de volumen de alto a bajo y viceversa.

6. PARA CONFIGURAR DE TU FLOTA

Antes de que comience la batalla, debes colocar en secreto un número de barcos en la rejilla inferior (rejilla de flota). Las rejillas al lado de la tecla  pertenecen al jugador 1. Cada barco ocupa un número consecutivo de cuadrados sobre la rejilla. Puedes colocarlos verticalmente (letras A a J) u horizontalmente (números 0 a 9). No puedes colocarlos diagonalmente o de manera que se solapen. El número de cuadrados para cada barco varía de acuerdo con el tipo de barco:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 cuadrados, como muestra el siguiente ejemplo, P1, P2, P3, P4, P5.
- 4 cuadrados, como muestra el siguiente ejemplo, D1, D2, D3, D4.
- 3 cuadrados, como muestra el siguiente ejemplo, C1, C2 y C3.
- 2 cuadrados, como muestra el siguiente ejemplo, V1, V2.



7. PARA ALMACENAR LAS COORDENADAS DE TUS BARCOS

1. La pantalla muestra el número máximo de barcos que puedes elegir.



2. Utiliza la tecla ó para seleccionar el primer barco cuyas coordenadas quieres almacenar.



(2 cuadrados)



(3 cuadrados)



(4 cuadrados)



(5 cuadrados)

3. Pulsa ENTER para confirmar. Ahora, almacena las coordenadas de un extremo del barco. En la pantalla se muestra "A0", con la "A" parpadeando. Para cambiar y seleccionar otra letra, utiliza la tecla ó y pulsa luego ENTER . Ahora parpadeará el "0". Sigue el mismo método utilizado para seleccionar la letra, y selecciona el número correspondiente al extremo del barco que estas colocando. Pulsa ENTER para almacenarlo.

4. Por último, almacena las coordenadas del otro extremo del barco. El ordenador te confirmará con un efecto sonoro que la posición del barco se ha almacenado correctamente.

5. La pantalla indicará ahora qué barcos quedan todavía por colocar. Selecciona el siguiente barco para almacenar sus coordenadas como has hecho en los pasos 3 y 4. Puedes pulsar para cancelar la selección del barco anterior. Si pulsas de nuevo, cancelarás la selección del anterior, y así sucesivamente.

6. Puedes elegir utilizar solo 1, 2, 3 ó 4 barcos. Para ello, pulsa el botón después de haber almacenado las coordenadas de al menos un barco. ¿Por qué interesa jugar con menos de 5 barcos? Si juegas con menos de 5 barcos, puedes utilizar diferentes estrategias para esconder tus barcos y buscar los barcos de tu contrincante.

7. Una vez que has almacenado las coordenadas de los 5 barcos, o de que hayas pulsado , el juego pasará automáticamente a la siguiente fase:
 - En modo de 1 jugador, el juego comenzará automáticamente.
 - En modo de 2 jugadores, le toca ahora al jugador 2 almacenar las coordenadas de su flota. El juego comenzará automáticamente cuando estén almacenadas las coordenadas de las dos flotas.

Nota: el jugador 2 debe almacenar el mismo número de barcos que el jugador 1.



8. BATALLAS DEL JUEGO

Se describe aquí cada tipo de batalla de juego:



Modo batalla marina

Ambos jugadores deben adivinar dónde están los barcos de su contrincante y destruirlos. El primer jugador que destruya el último barco de la flota de su oponente, gana. Para disparar, introduce las coordenadas del objetivo de la misma manera que lo has hecho para colocar tus propios barcos (véase capítulo 7).

Español



Modo comandante de radar

Este modo es similar al de batalla marina. Sin embargo, cuando se realiza un disparo y se falla, la pantalla LCD mostrará un número indicando la distancia al objetivo más cercano. En este caso, puedes adivinar donde está colocado el barco de tu contrincante, y si colocas tus objetivos inteligentemente, puedes determinar directamente tu próximo objetivo.



Modo ataque artillero

Este modo es similar al modo batalla marina, pero la selección de las coordenadas del objetivo es diferente. Selecciona primero la letra correspondiente al objetivo y pulsa luego . En la pantalla LCD aparecerán los números 1 a 10. Debes actuar con rapidez y pulsar con precisión la tecla en el momento oportuno, y seleccionar el número correcto para la coordenada a la cual quieres disparar. Este juego no solo pone a prueba tu estrategia de juego, sino también tu tiempo de reacción.



Modo alerta roja



Este es una mezcla de los 3 modos anteriores. Este juego es similar a la batalla marina, pero la selección de las coordenadas se realiza de igual manera que en el modo ataque artillero. Además, cuando fallas el blanco al disparar, la pantalla LCD te indicará la distancia al blanco más cercano (como en el modo comandante de radar).



9. DESARROLLO DEL JUEGO



1. Después de que se han colocado los barcos y de que se han almacenado sus coordenadas, comienza la batalla en una serie de partidas. En cada partida, cada jugador (o el ordenador, en modo de 1 jugador) tiene su turno.
2. Selecciona el primer objetivo al que quieras disparar en la rejilla de tu contrincante. Para disparar, introduce las coordenadas como has hecho al almacenar la posición de tus barcos (véase capítulo 7).
3. Si tu disparo no alcanza ningún blanco, utiliza las clavijas blancas para poner marcas sobre la barrera y recordar así los disparos fallidos que ya has realizado. Oirás el sonido del proyectil al caer en el agua, y la pantalla mostrará la siguiente animación:



Cuando dispires dos veces sobre el mismo objetivo, se te advertirá con un efecto sonoro. Puedes también corregir las coordenadas pulsando CANCELAR () antes de pulsar ENTER ().

4. Si tu disparo alcanza a uno de los barcos de tu contrincante, oirás el sonido de una detonación. La unidad mostrará una explosión en la pantalla. Utiliza una clavija roja para marcar la posición sobre la barrera y recordarlo luego.




5. El juego muestra también las coordenadas de los disparos de tu contrincante. Para ver las últimas coordenadas del disparo de tu contrincante, pulsa simultáneamente  y  . Cuando el contrincante alcanza tus barcos, puedes marcar cada coordenada con una clavija roja directamente encima de tu barco.

6. Cuando alcanzas la última porción del barco de tu oponente, quedará completamente destruido. ¡Una animación y varios efectos sonoros ilustrarán el hundimiento!




Consejo: ¿Crees que has alcanzado todas las partes de un barco enemigo pero está todavía sin destruir? Entones, eso significa que el contrincante tiene 2 barcos colocados uno junto a otro.

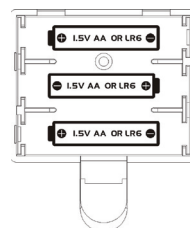
7. ¡Gana el primer jugador que hunda todos los barcos del contrincante!
8. Pulsa () para comenzar un nuevo juego en cualquier momento.



INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

El juego "Pirates of the oceans - Sea Battle" funciona con 3 pilas alcalinas de 1,5 V  de tipo AA.

1. Abre el compartimento de las pilas situado en la parte posterior de la unidad utilizando un destornillador.
2. Coloca las 3 pilas de tipo AA, respetando la polaridad que se indica en el fondo del compartimento de las pilas, como se muestra en la figura al lado.
3. Vuelve a cerrar el compartimento y aprieta el tornillo.
Cuando estén colocadas las nuevas pilas, utiliza un objeto puntiagudo (la punta de un clip para papel, por ejemplo) para pulsar el botón RESET situado en la parte posterior del juego.



No utilice pilas recargables en este equipo. No intente nunca recargar pilas no recargables; para cargar las pilas recargables, antes retírelas del juguete; las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto; no mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas; utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes; colocar siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento; retire del juguete las pilas gastadas; no permita que entren en contacto eléctrico los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas. ADVERTENCIA: Si la unidad no funciona bien o recibe una descarga electrostática, pulsa la tecla Reset. Si esto no diese resultado, retira las pilas y vuelve a colocarlas.

MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete. Retire las pilas del juguete si no va a utilizarlo durante largos periodos de tiempo.

NOTA: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años. Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones o de toda intervención improcedente sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje. Este juguete no está recomendado para niños menores de 36 meses, ya que contiene piezas que podrían desprenderse y tragarse.

Referencia: GT2000PI
Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China

Advertencia para la protección del medio ambiente

¡Los aparatos eléctricos desechados son reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica! Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (si existen).





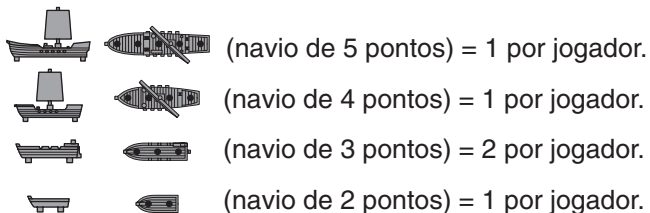
1. DENTRO DA CAIXA

Uma barreira do jogo
 Uma base de jogo
 10 navios de plástico
 200 estacas brancas e 70 estacas vermelhas
 Um manual de instruções

AVISO: Todos os materiais de empacotamento, como fita, folhas de plástico, arames e etiquetas não fazem parte do brinquedo e deverão ser deitados fora, para segurança da criança.




2. INICIAR

1. Use uma chave de fendas para inserir 3 pilhas AA (não incluídas) no compartimento das pilhas, que se encontra na parte inferior da base do produto.
2. Faça deslizar a barreira para a unidade base, de modo a que fique posicionada entre as 2 consolas de controlo da base.
3. Existem 10 navios de plástico, 5 para cada jogador.



4. Divida as 200 estacas brancas e as 70 estacas vermelhas entre os 2 jogadores e guarde-as nos devidos compartimentos.

3. DEMONSTRAÇÃO

Quando o jogo estiver desligado, prima os botões  e  em simultâneo para iniciar a demonstração. Para parar a demonstração, prima e mantenha premido .

4. OBJECTIVO DO JOGO

Neste derradeiro desafio, o seu objectivo é descobrir o local de todos os navios do seu inimigo antes que este consiga destruir os seus. O jogo é jogado em 4 grelhas, duas para cada jogador. Na grelha inferior, coloca os seus navios e regista os disparos feitos pelo seu adversário. Na grelha superior, regista os seus disparos aos navios do inimigo.





5. SEQUÊNCIA INICIAL

1. Prima o botão de LIGAR/DESLIGAR para ligar o jogo. Prima e mantenha premido para o desligar. O jogo desliga-se automaticamente se não for usado durante 5 minutos.
2. Escolha o modo de 1 ou 2 jogadores. No modo de 1 jogador, joga contra o computador. Quando este ícone estiver a piscar no ecrã LCD, prima ENTER para confirmar. Para escolher o modo de 2 jogadores, prima ou . Quando este ícone estiver a piscar no ecrã LCD, prima ENTER para confirmar.
3. Use os botões ou para escolher um dos 4 navios diferentes disponíveis:

Português



Batalha naval



Comandante do radar



Ataque de artilharia



Alerta Vermelho

Prima para confirmar. Para mais detalhes acerca das diferentes batalhas, queira consultar a secção “BATALHAS DO JOGO” na página 24.

4. Prima para alternar entre o volume elevado ou baixo.

6. CONFIGURAÇÃO DA SUA FROTA

Antes da batalha começar, tem de dispor um número de navios secretamente na grelha inferior (grelha da frota). As grelhas onde se encontra o botão pertencem ao jogador 1. Cada navio ocupa um número de quadrados consecutivos na grelha. Estes podem ser colocados na vertical (letras A a J) ou na horizontal (números 0 a 9). Estes não podem ser colocados na vertical ou uns em cima dos outros. O número de quadrados de cada navio varia, de acordo com o tipo de nave:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 quadrados, conforme o exemplo apresentado a seguir: P1, P2, P3, P4, P5.
- 4 quadrados, conforme o exemplo apresentado a seguir: D1, D2, D3, D4.
- 3 quadrados, conforme o exemplo apresentado a seguir: C1, C2, C3.
- 2 quadrados, conforme o exemplo apresentado a seguir: V1, V2.





7. GUARDAR AS COORDENADAS DOS SEUS NAVIOS

1. O ecrã apresenta o número máximo de navios que pode escolher.



2. Use os botões ou para escolher o primeiro navio que deseja guardar.



(2 pontos)



(3 pontos)



(4 pontos)



(5 pontos)

3. Prima ENTER para confirmar. A seguir, guarde as coordenadas de uma das extremidades do navio. Aparece "A0" no ecrã e a letra "A" fica a piscar. Para mudar e escolher outra letra, use os botões ou e prima ENTER . Agora, o número "0" fica a piscar. Siga o mesmo método que usou para guardar a letra e escolha o número correspondente à extremidade do navio a ser localizado. Prima ENTER para o guardar.

Português



4. Finalmente, guarde as coordenadas da outra extremidade do navio. Ouvirá um efeito sonoro a confirmar que o navio foi guardado correctamente.



5. O ecrã agora indica quais os navios que ainda pode guardar. Escolha o navio seguinte e guarde as coordenadas deste, tal como fez nos passos 3 e 4. Pode premir para cancelar a escolha do navio anterior. Prima novamente para cancelar o navio anterior e assim sucessivamente.

6. Pode escolher usar apenas 1, 2, 3 ou 4 navios. Para tal, prima o botão após ter guardado as coordenadas do último navio que deseja guardar. Por que é interessante jogar com menos de 5 navios? Se jogar com menos de 5 navios, pode usar diferentes estratégias para esconder os seus navios e procurar os navios do seu adversário.

7. Quando tiver as coordenadas dos 5 navios guardadas, ou se premir , o jogo passa automaticamente para a etapa seguinte:
- No modo de 1 jogador, o jogo começa automaticamente.
 - No modo de 2 jogadores, é a vez do jogador 2 guardar as coordenadas da sua frota. O jogo começa automaticamente quando as duas frotas tiverem sido guardadas.

Nota: O jogador 2 tem de guardar o mesmo número de navios que o jogador 1.



8. BATALHA DO JOGO

Eis uma descrição de cada batalha do jogo:



Modo de Batalha Naval

Ambos os jogadores têm de adivinhar onde estão os navios do seu adversário e destruí-los. O primeiro jogador a destruir o último navio da frota do seu adversário ganha. Para disparar, insira as coordenadas do alvo, do mesmo modo que fez para os seus próprios navios (consulte o capítulo 7).



Modo de Comandante do Radar

Este modo é semelhante ao modo de Batalha Naval. No entanto, quando se dispara e se falha, o ecrã LCD mostra um número que indica a distância até o alvo mais próximo. Assim, pode adivinhar onde se encontram os navios do seu adversário e se disparar de um modo inteligente, pode determinar directamente o seu alvo seguinte.



Modo Ataque de Artilharia

Este modo é semelhante ao modo de Batalha Naval, mas a escolha das coordenadas do alvo é diferente. Primeiro, escolha a letra correspondente ao alvo, seguida de . A seguir, os números 1 a 10 aparecem no ecrã LCD. Tem de ser rápido e premir de um modo preciso o botão na altura certa e escolher o número correcto da coordenada para onde deseja disparar. Este modo de jogo não só testa as suas jogadas estratégicas, como também o seu tempo de reacção.



Modo Alerta Vermelho


Este é uma mistura dos 3 modos anteriores. Este modo de jogo é semelhante ao modo de Batalha Naval, mas a escolha das coordenadas é idêntica ao Modo Ataque de Artilharia. Além disso, quando disparar e falhar o alvo, o ecrã LCD indica a distância do alvo mais próximo (como no Modo de Comandante do Radar).



9. ENCAMINHAMENTO DO JOGO



1. Após ter posicionado os navios e ter guardado as coordenadas destes, a batalha começa numa série de rondas. Em cada ronda, cada jogador (ou o computador, no modo de 1 jogador) tem a sua oportunidade de jogar.
2. Escolha o primeiro quadrado na grelha do adversário para onde deseja disparar. Para disparar, insira as coordenadas, tal como fez para guardar a posição dos seus navios (consulte o capítulo 7).
3. Se não atingir ninguém ao disparar, use os marcadores brancos na barreira, para se lembrar dos disparos que já fez. Irá ouvir o som de um disparo a cair na água e o ecrã apresenta o seguinte gráfico animado:



Um efeito sonoro indica quando disparar duas vezes para a mesma posição. Também pode corrigir as coordenadas, premindo CANCELAR () antes de premir ENTER.


4. Se o seu disparo atingir um navio do adversário, ouvirá uma detonação. O jogo apresenta uma explosão no ecrã. Use os marcadores vermelhos para memorizar a posição dos quadrados em que um alvo foi atingido.



5. O jogo também apresenta as coordenadas dos disparos do seu adversário. Para ver as últimas coordenadas para onde o seu adversário disparou, prima em simultâneo  e  . Quando o seu adversário atingir os seus navios, pode marcar cada coordenada com um marcador vermelho, directamente em cima do seu navio.
6. Quando atinge a última parte do navio do seu adversário, este fica completamente destruído. Uma animação e vários efeitos sonoros ilustram o afundamento!



Dica: Acha que todas as partes do navio do seu adversário foram atingidas, mas este não está destruído? Então, isso significa que o seu adversário tem dois navios encostados um ao outro.

7. O primeiro jogador a destruir todos os navios do seu adversário ganha!
8. Prima  para começar um novo jogo a qualquer altura.

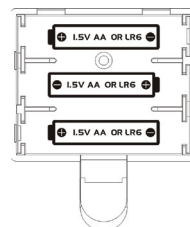




INFORMAÇÕES ACERCA DAS PILHAS

O jogo “Pirates of the oceans - Sea Battle” - Sea Battle” funciona com 3 pilhas alcalinas AA de 1,5V --- .

1. Com uma chave de fendas, abra o compartimento das pilhas, que se encontra na parte traseira da unidade.
2. Coloque as 3 pilhas AA, tendo em conta a polaridade indicada na parte inferior do compartimento das pilhas e conforme a imagem apresentada ao lado.
3. Feche o compartimento das pilhas e aperte o parafuso.
Quando colocar pilhas novas, utilize um objecto afiado (a ponta de um clipe para papéis, por exemplo) para premir o botão RESET que se encontra na parte traseira do jogo.



Português

Não utilize pilhas não recarregáveis. As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas. As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas. AVISO: Se a unidade funcionar mal ou receber um choque electrostático, prima o botão RESET. Se isto não funcionar, retire as pilhas e volte a inseri-las.



MANUTENÇÃO / GARANTIA

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade. Retire as pilhas caso o produto não seja utilizado durante um longo período de tempo.

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos. Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma futura referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa. Não aconselhado a crianças com menos de 36 meses de idade, devido às pequenas peças desmontáveis, susceptíveis de serem engolidas.

Referência: GT2000PI

Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China

Indicações para a protecção do meio ambiente

Aparelhos eléctricos antigos são materiais que não pertencem ao lixo doméstico! Por isso pedimos para que nos apoie, contribuindo activamente na poupança de recursos e na protecção do ambiente ao entregar este aparelho nos pontos de recolha, caso existam.





1. NELLA CONFEZIONE

Una barriera di gioco
 Una base di gioco
 10 navi in plastica
 200 pedine bianche & 70 pedine rosse
 Un manuale di istruzioni



AVVERTENZA: Tutti i materiali da imballaggio, quali nastro, fogli in plastica, fili per legare ed etichette non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati per la sicurezza del bambino.



2. PER INIZIARE

1. Con un cacciavite inserire 3 batterie tipo AA (non in dotazione) nel vano batterie collocato sotto la base del prodotto.
2. Far scorrere la barriera sulla base in modo che sia posizionata tra le 2 console di controllo della base.
3. Assegnare le 10 navi in plastica, 5 ad ogni giocatore.

  (nave da 5 punti) = 1 per giocatore.




  (nave da 4 punti) = 1 per giocatore.

  (nave da 3 punti) = 2 per giocatore.

  (nave da 2 punti) = 1 per giocatore.

4. Dividere le 200 pedine bianche e le 70 pedine rosse tra i 2 giocatori, mettendole nei vani appositi.

3. DEMO

Quando l'unità di gioco è spenta, premere i tasti  e  contemporaneamente per lanciare la demo. Per interrompere la demo, tenere premuto .

4. SCOPO DEL GIOCO

In questa sfida all'ultimo sangue, lo scopo è scoprire la posizione di tutte le navi del nemico e affondarle prima che riesca a distruggere le vostre. La partita si gioca su 4 griglie, due per ogni giocatore. Sulla griglia inferiore, potete posizionare le vostre navi e registrare i colpi dell'avversario. Sulla griglia superiore potete registrare i vostri colpi contro le navi del nemico.





5. SEQUENZA DI AVVIO

1. Premere il tasto ON/OFF per accendere il gioco. Tenere premuto per spegnerlo. Il gioco si spegnerà automaticamente se non utilizzato per 5 minuti.
2. Selezionare la modalità a 1 o 2 giocatori. In modalità 1 giocatore, si gioca contro il computer. Quando questa icona lampeggia sullo schermo LCD, premere ENTER per confermare. Per selezionare la modalità a 2 giocatori, premere o . Quando questa icona lampeggia sullo schermo LCD, premere ENTER per confermare.
3. Usare il tasto o per selezionare una delle 4 diverse battaglie disponibili:



Battaglia Navale



Battaglia con il Radar



Fuoco di Artiglieria



Allarme Rosso

Premere per confermare. Per ulteriori dettagli sulle diverse battaglie, fare riferimento alla sezione “TIPI DI BATTAGLIE” a pagina 30.

4. Premere per passare da alto a basso e viceversa con il livello del volume.

6. CONFIGURAZIONE DELLA FLOTTA

Prima che inizi la battaglia, dovere collocare una serie di navi in segreto sulla griglia inferiore (griglia della flotta). Le griglie dove è posizionato il tasto appartengono al giocatore 1. Ogni nave occupa una serie di caselle consecutive sulla griglia. Possono essere posizionate verticalmente (lettere da A a J) o orizzontalmente (numeri da 0 a 9). Non possono essere posizionate in diagonale oppure sovrapposte. Il numero di caselle per ogni nave varia secondo il tipo di nave:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 caselle come da esempio seguente P1, P2, P3, P4, P5.
- 4 caselle come da esempio seguente D1, D2, D3, D4.
- 3 caselle ciascuna come da esempio seguente C1, C2, C3.
- 2 caselle come da esempio seguente V1, V2.



7. SALVARE LE COORDINATE DELLE NAVI

1. Lo schermo visualizza il numero massimo di navi che si possono scegliere.



2. Usare il tasto o per selezionare la prima nave che si desidera salvare.



3. Premere ENTER per confermare. Quindi salvare le coordinate di una estremità della nave. Sullo schermo compare "A0" e la lettera 'A' lampeggia. Per cambiare e selezionare un'altra lettera, usare il tasto o , quindi premere ENTER . Ora lampeggia il numero '0'. Seguire la stessa procedura utilizzata per salvare la lettera e selezionare il numero corrispondente all'estremità della nave da posizionare. Premere ENTER per salvarla.

4. Alla fine, salvare le coordinate dell'altra estremità della nave. Un effetto sonoro confermerà che la nave è stata salvata correttamente.

5. Lo schermo ora indicherà quali navi dovete ancora salvare. Scegliere la nave successiva e salvarne le coordinate come da passaggi 3 e 4. Potete premere per annullare la selezione della nave precedente. Premere nuovamente per cancellare la nave precedente e così via.

6. Potete scegliere di utilizzare soltanto le navi 1, 2, 3 o 4. Per fare ciò, premere il tasto dopo aver salvato le coordinate di almeno una nave. Perché è interessante giocare con meno di 5 navi? Se si gioca con meno di 5 navi si possono utilizzare strategie diverse per nascondere le proprie navi e cercare le navi dell'avversario.

7. Una volta salvate le coordinate di tutte e 5 le navi, premere , il gioco passerà automaticamente allo stadio successivo:
 - In modalità a 1 giocatore, il gioco inizierà automaticamente.
 - In modalità a 2 giocatori, tocca al giocatore 2 salvare le coordinate della propria flotta. Il gioco inizierà automaticamente quando sono state salvate le due flotte.

Nota: il giocatore 2 deve salvare lo stesso numero di navi del giocatore 1.



8. TIPI DI BATTAGLIE

Ecco la descrizione di ogni tipo di battaglia:



Modalità Battaglia Navale

Entrambi i giocatori devono indovinare dove sono le navi del proprio avversario e distruggerle. Il primo giocatore a distruggere l'ultima nave della flotta del proprio avversario vince. Per sparare, inserire le coordinate del bersaglio nello stesso modo in cui si è fatto per le proprie navi (vedere capitolo 7).



Modalità Battaglia con il Radar

Questa modalità è simile alla Battaglia Navale. Tuttavia, quando viene sparato un colpo e si manca il bersaglio, lo schermo LCD visualizza un numero che indica la distanza rispetto all'obiettivo più vicino. In tal modo è possibile indovinare dove è posizionata la nave dell'avversario e se si lanciano i propri colpi in modo intelligente è possibile determinare direttamente l'obiettivo successivo.



Modalità Fuoco di Artiglieria

Questa modalità è simile alla Battaglia Navale, ma la selezione delle coordinate dell'obiettivo è diversa. Prima selezionare la lettera corrispondente all'obiettivo seguita da . Poi compaiono sullo schermo LCD i numeri da 1 a 10. Dovete essere rapidi e colpire nel modo giusto al momento giusto e selezionare il numero corretto delle coordinate su cui si vuole sparare. Questa modalità di gioco non testa solo la strategia, ma anche il tempo di reazione dei giocatori.



Modalità Allarme Rosso

Si tratta di un miscuglio delle 3 modalità precedenti. Questa modalità di gioco è simile alla Battaglia Navale ma la selezione delle coordinate è identica alla Modalità Fuoco di Artiglieria. Inoltre, quando i colpi lanciati mancano il bersaglio, lo schermo LCD indicherà la distanza rispetto all'obiettivo più vicino (come nella modalità Battaglia con il Radar).







9. SVOLGIMENTO DEL GIOCO



1. Dopo che le navi sono state posizionate e le coordinate salvate, inizia la battaglia con una serie di turni. In ogni turno, gioca ogni giocatore (o il computer in modalità a 1 giocatore).
2. Selezionare le prime caselle bersaglio che si vogliono colpire sulla griglia dell'avversario. Per sparare, inserire le coordinate come si è fatto per salvare la posizione delle navi (vedere capitolo 7).
3. Se il colpo non centra alcun obiettivo, usare le pedine bianche sulla barriera per ricordare i colpi già fatti. Si sentirà il suono di un colpo che cade nell'acqua e sullo schermo comparirà la seguente grafica animata:



Un effetto sonoro indica quando si colpisce per due volte la stessa posizione. Si possono correggere le coordinate premendo ANNULLA () prima di premere ENTER ().

4. Se il colpo centra una delle navi dell'avversario, si sente uno scoppio. Il gioco visualizza una esplosione sullo schermo. Usare le pedine rosse sulla barriera per memorizzare le posizioni delle caselle colpite.




5. Il gioco visualizza anche le coordinate dei colpi del vostro avversario. Per visualizzare le ultime coordinate colpite dall'avversario, premere contemporaneamente  e  . Quando l'avversario colpisce le vostre navi, potete segnare ogni coordinata con una pedina rossa direttamente sulla nave.

6. Quando colpite l'ultima parte di una nave dell'avversario, sarà distrutta completamente. Una animazione e vari effetti sonori illustreranno l'affondamento!



Suggerimento: Pensate che tutte le parti della nave del vostro avversario siano state compite ma la nave non è stata distrutta? Ciò significa che il vostro avversario ha 2 navi posizionate una vicino all'altra.

7. Il primo giocatore a distruggere tutte le navi del suo avversario vince!
8. Premere  per iniziare una nuova partita in qualsiasi momento.

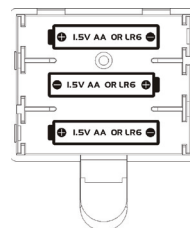




INFORMAZIONI SULLE BATTERIE

Il gioco "Pirates of the oceans - Sea Battle" funziona con 3 batterie alcaline da 1.5V --- tipo AA.

1. Con un cacciavite, aprire il coperchio del vano batterie collocato sul retro dell'unità.
2. Inserire le 3 batterie tipo AA osservando la polarità indicate sul fondo del vano batterie, come da schema a lato.
3. Chiudere il vano batterie e serrare la vite.



Quando si inseriscono batterie nuove, utilizzare un oggetto appuntito (la punta di una graffetta ad esempio) per premere il pulsante RESET collocato sul retro dell'unità.

Non servirsi di batterie non ricaricabili. Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire le batterie rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; _non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona. **AVVERTENZA:** Se l'unità non funziona correttamente o se subisce uno shock elettrostatico, premere il tasto Reset. Se ciò non è efficace, togliere le batterie e reinserirle.

Italiano

MANUTENZIONE / GARANZIA

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente. Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore. Non bagnare. Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere. Estrarre le batterie in caso di mancato utilizzo per un lungo periodo di tempo.

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni. Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi in quanto contiene piccole parti mobili che potrebbero essere ingoiate.

Riferimento: GT2000PI
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina

Avvertenze per la tutela dell'ambiente

Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pregiati, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta competenti, qualora siano presenti sul territorio.





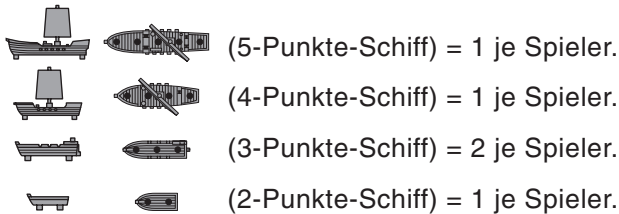
1. VERPACKUNGSGEHALT

Eine Barriere
 Eine Spielbasis
 10 Plastikschiffe
 200 weiße Stifte & 70 rote Stifte
 Eine Bedienungsanleitung

WARNUNG: Verpackungsmaterialien, wie Klebeband, Kunststoffbögen, Schutzlagen und Etiketten sind keine Bestandteile dieses Spielzeugs und müssen zum Schutz der Kinder entfernt werden.




2. ERSTE SCHRITTE

1. Batteriefach an der Produktunterseite mit einem Schraubenzieher öffnen und 3 x AA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) einlegen.
2. Die Barriere auf die Spieleinheit schieben, so dass sie sich zwischen den 2 Steuerkonsolen befindet.
3. Jeder Spieler erhält 5 der 10 Plastikschiffe.



4. Die 200 weißen und 70 roten Stifte zwischen den 2 Spielern aufteilen und in den entsprechenden Fächern ablegen.

3. DEMO

Drücke während das Spiel ausgeschaltet ist, gleichzeitig die Tasten  und , um den Demo-Modus zu starten. Mit der Taste  wird der Demo-Modus beendet.











4. ZIEL DES SPIELS

Die ultimative Herausforderung ist es, die Position der feindlichen Schiffe zu entdecken und sie zu versenken, bevor sie deine Schiffe zerstören können. Das Spiel wird auf vier Rastern gespielt; je zwei pro Spieler. Auf dem unteren Raster stellst du deine Schiffe auf und dort zeichnest du die Schüsse des Gegners auf. Auf dem oberen Raster zeichnest du deine Schüsse auf die Schiffe des Gegners auf.





5. STARTREIHENFOLGE

1. Drücke den Netzschalter (ON/OFF)  , um das Spiel einzuschalten. Halte gedrückt, um es auszuschalten. Wenn es nicht benutzt wird, schaltet  das Spiel automatisch nach 5 Minuten ab.
2. Wähle den Modus 1 oder 2 Spieler aus. Im Modus 1 Spieler spielst du gegen den Computer. Wenn das Symbol  an der LCD-Anzeige blinkt, drückst du zur Bestätigung die Eingabetaste  . Um den 2-Spieler-Modus auszuwählen, drückst du  oder  . Wenn das Symbol  an der LCD-Anzeige blinkt, drückst du zur Bestätigung die Eingabetaste  .
3. Mit der Taste  oder  wählst du eine der 4 verschiedenen Schlachten aus:



Seeschlacht



Radarangriff



Kanonenangriff




Roter Alarm

Bestätige die Auswahl mit der Taste  . Weitere Details zu den einzelnen Schlachten findest du im Abschnitt "SCHLACHTEN" auf Seite 36.

4. Drücke  , um die Lautstärke laut oder leise zu stellen.

6. SO BAUST DU DEINE FLOTTE AUF

Bevor die Schlacht beginnt, muss du heimliche eine Reihe Schiffe auf dem unteren Raster (dem Flotten-Raster) aufstellen. Die Raster mit der Taste  gehören zu Spieler 1. Jedes Schiff belegt eine Reihe aufeinanderfolgender Quadrate auf dem Raster. Du kannst die Schiffe vertikal (Buchstabe A bis J) oder horizontal (Nummer 0 bis 9) aufstellen. Sie können nicht diagonal aufgestellt werden und sie dürfen sich nicht überschneiden. Die Nummern der Quadrate variieren je nach Schiffstyp für die einzelnen Schiffe:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 Quadrate, im folgenden Beispiel P1 , P2, P3, P4, P5.
- 4 Quadrate, im folgenden Beispiel D1, D2, D3, D4.
- 3 Quadrate, im folgenden Beispiel C1, C2, C3.
- 2 Quadrate, im folgenden Beispiel V1, V2.





7. SO SPEICHERST DU DIE KOORDINATEN DEINER SCHIFFE

1. Am Bildschirm wird die maximale Anzahl der Schiffe eingeblendet, die du auswählen kannst.



2. Mit der Taste oder wählst du das erste Schiff aus, das du speichern möchtest.



(2 Punkte)



(3 Punkte)



(4 Punkte)



(5 Punkte)

3. Bestätige die Auswahl mit der EINGABE taste Speichere dann die Koordinaten des Bugs oder des Hecks von deinem Schiff. An der Anzeige wird "A0" eingeblendet und der Buchstabe "A" blinkt. Mit oder änderst du den Buchstaben oder wählst einen Neuen aus; drücke dann die Taste ENTER . Nun blinkt die Zahl '0'. Gehe ebenso vor, wie für den Buchstaben, den du gespeichert hast, und wähle dann die Zahl entsprechend dem Endpunkt für das Schiff aus. Speichere deine Auswahl mit ENTER .

4. Schließlich speicherst du die Koordinaten für das andere Ende des Schiffs. Ein Klingeffekt bestätigt die korrekte Speicherung dieses Schiffs.

5. An der Anzeige werden nun die Schiffe eingeblendet, die du noch speichern kannst. Wähle das nächste Schiff aus und speichere die Koordinaten wie in den Schritte 3 und 4. Mit der Taste kannst du die Daten des vorhergehenden Schiffs löschen. Drücke erneut , um jedes beliebige vorherige Schiff zu löschen.

6. Du kannst 1, 2, 3 oder 4 Schiffe auswählen. Dazu drückst du die Taste nachdem du die Koordinaten des vorhergehenden Schiffs gespeichert hast. Weshalb es interessant ist mit weniger als 5 Schiffen zu spielen? Wenn du mit weniger als 5 Schiffen spielst, kannst du verschiedene Strategien anwenden, um deine Schiffe zu verstecken und um nach den Schiffen des Gegners zu suchen.

7. Nachdem du die Koordinaten aller 5 Schiffe gespeichert hast oder drückst, wechselt das Spiel automatisch auf die nächste Ebene:
- Im 1-Spieler-Modus startet das Spiel automatisch.
 - Im 2-Spieler-Modus gibt nun Spieler 2 die Koordinaten seiner Flotte ein. Das Spiel beginnt automatisch, nachdem die beiden Flotten gespeichert worden sind. Hinweis: Spieler 2 muss die gleiche Anzahl an Schiffen speichern, wie Spieler 1.





8. SCHLACHTEN

Hier folgt die Kurzbeschreibung für jede Schlacht:



Seeschlacht

Beide Spieler müssen die Schiffe des Gegners finden und zerstören. Der erste Spieler, der alle Schiffe der gegnerischen Flotte zerstört hat, ist der Sieger. Um zu schießen gibst du die Zielkoordinaten genauso ein, wie für deine eigenen Schiffe (siehe Kapitel 7).



Radarangriff

Dieser Modus ähnelt der Seeschlacht. Wenn jedoch ein Schuss sein Ziel verfehlt, wird an der LCD-Anzeige eine Zahl eingeblendet, die die Distanz zum nächsten Ziel ist. Auf diese Weise kannst du vermuten, wo sich das Schiff des Gegners befindet und wenn du deine Schüsse überlegt ausrichtest, kannst du das Ziel exakt festlegen.



Kanonenangriff

Dieser Modus ist der Seeschlacht vergleichbar, allerdings werden die Zielkoordinaten anders ausgewählt. Zuerst wählst du den gewünschten Buchstaben aus, dann drückst du . An der LCD-Anzeige werden die Zahlen 1 bis 10 eingeblendet. Du musst schnell sein und die Taste genau zum richtigen Zeitpunkt drücken und die korrekte Zahl des Koordinaten, auf den du feuern möchtest, auswählen. In diesem Spielmodus werden nicht nur deine strategischen Fähigkeiten, sondern auch dein Reaktionsvermögen getestet.

Deutsch



Roter Alarm


Dies ist eine Mischung aus den 3 vorhergehenden Spielmodi. Dieses Spiel ist der Seeschlacht vergleichbar, die Koordinaten werden jedoch wie für den Kanonenangriff ausgewählt. Auch hier wird bei einem Fehlschuss an der LCD-Anzeige die Distanz zum nächsten Ziel eingeblendet (wie bei dem Radarangriff).



9. SPIELVERLAUF



1. Nachdem die Schiffe aufgestellt und ihre Koordinaten gespeichert worden sind, beginnt die erste der Schlachtrunden. In jeder Runde ist abwechselnd jeder Spieler (oder der Computer im 1-Spieler-Modus) am Zug.
2. Wähle die ersten Zielquadrate im gegnerischen Raster aus, auf die du schießen möchtest. Dazu gibst du die gespeicherten Koordinaten für die Position deiner Schiffe ein (siehe Kapitel 7).
3. Sollte dein Schuss das Ziel verfehlen, verwendest du die weißen Stifte auf der Barriere, um die bereits abgefeuerten Schüsse zu markieren. Du hörst das Geschoss ins Wasser fallen und an der Anzeige wird die folgende animierte Grafik eingeblendet:



Wenn du zweimal die gleiche Position anvisierst, hörst du ebenfalls einen Klingeffekt. Bevor du ENTER drückst, kannst du die Koordinaten mit der Taste LÖSCHEN () korrigieren.


4. Wenn dein Schuss eines der gegnerischen Schiffe trifft, hörst du eine Detonation. An der Anzeige wird eine Explosion eingeblendet. Markiere die getroffenen Zielquadrate mit den roten Markierungsstiften von der Barriere.



5. Es werden auch die Koordinaten der gegnerischen Schüsse angezeigt. Für die Einblendung der letzten Koordinaten, von welchen aus der Gegner geschossen hat, drückst du gleichzeitig  und . Wenn der Gegner deine Schiffe trifft, kannst du jeden Koordinaten direkt auf deinem Schiff mit einer roten Markierung kennzeichnen.
6. Wenn du den Bug des gegnerischen Schiffs triffst, wird es vollständig zerstört. Eine Animation und verschiedene Klingeffekte begleiten das sinkende Schiff!




Anmerkung: Du glaubst, du habest alle Teile des gegnerischen Schiffs getroffen, aber es ist nicht zerstört worden? Das bedeutet, dass dein Gegner 2 Schiffe nebeneinander positioniert hat.

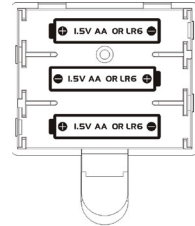
7. Der erste Spieler, der alle gegnerischen Schiffe zerstört, ist der Sieger!
8. Mit der Taste  beginnst du jederzeit ein neues Spiel.



BATTERIEHINWEIS

Dein Spiel "Pirates of the oceans - Sea Battle" arbeitet mit 3 x 1,5 V  AA-Alkaline-Batterien.

1. Das Batteriefach an der Rückseite des Geräts wird mit einem Schraubenzieher geöffnet.
2. Beim Einsetzen der 3 x AA-Batterien müssen die Polaritätsmarkierungen am Boden des Fachs, wie nebenstehend abgebildet, beachtet werden.
3. Das Batteriefach wird geschlossen und die Schraube angezogen. Nachdem die neuen Batterien eingesetzt worden sind, musst du die RESET-Taste an der Rückseite des Gerät mit einem spitzen Gegenstand (z. B. der Spitze einer Büroklammer) herunter drücken.



Verwenden Sie keine nicht wiederaufladbaren Batterien. Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. **WARNUNG:** Bei Fehlfunktionen des Geräts bzw. bei elektrostatischer Aufladung die RESET-Taste drücken. Sollte der Fehler anhalten, Batterien herausnehmen und erneut einlegen.



Deutsch

FLEGE UND WARTUNG / GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen. Entnehmen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht in Gebrauch ist.

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. Dieses Produkt hat 2 Jahre Garantie. Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, da es kleine, abnehmbare Einzelteile enthält, die verschluckt werden könnten.

Referenznummer: GT2000PI
Design und Entwicklung in Europa - Made in China

Hinweise zum Umweltschutz

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhanden) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.






1. INHOUD VAN DE VERPAKKING


Een spelbarrière
 Een spelbasis
 10 plasticen schepen
 200 witte pinnen & 70 rode pinnen
 Een gebruikershandleiding

WAARSCHUWING: Alle verpakkingsmaterialen, zoals kleefband, plasticen vellen, metalen draadjes en etiketten, maken geen deel uit van dit spel en moeten weggegooid worden omwille van de veiligheid van je kind.

2. STARTKLAAR MAKEN

1. Gebruik een schroevendraaier om 3 x AA batterijen (niet bijgeleverd) in het batterijvak te steken dat zich aan de onderkant van de basis bevindt.
2. Schuif de barrière in de basis zodat het rechtop staat tussen de twee bedieningsconsoles van de basis.
3. Verdeel de 10 plasticen schepen, 5 voor elke speler.

 (schip met 5-stippen) = 1 per speler.


 (schip met 4 stippen) = 1 per speler.

 (schip met 3 stippen) = 2 per speler.

 (schip met 2 stippen) = 1 per speler.

4. Verdeel de 200 witte pinnen en 70 rode pinnen onder de 2 spelers en bewaar ze in de corresponderende opbergvakken.

3. DEMO











Wanneer het spel werd uitgezet, druk je gelijktijdig op de  en  toetsen om te demo te starten. Om de demo te stoppen, hou je  ingedrukt.

4. DOEL VAN HET SPEL

Bij deze ultieme uitdaging, is het jouw doel om alle locaties van de schepen van je tegenspeler te vinden en ze te doen zinken alvorens hij jouw schepen kan vernietigen. Het spel wordt gespeeld op 4 roosters, twee voor elke speler. Op het onderste rooster, plaats je je schepen en duidt je de schoten van je tegenspeler aan. Op het bovenste rooster, duidt je de schoten aan die je naar de schepen van je tegenspeler hebt afgevuurd.



5. VOLGORDE VOOR HET OPSTARTEN

1. Druk op de AAN/UIT-toets  om het spel te starten. Hou  ingedrukt om het uit te zetten. Het spel zal automatisch uitschakelen indien het gedurende 5 minuten niet wordt gebruikt.
2. Selecteer 1- of 2-speler modus. In de 1-speler modus, speel je tegen de computer. Wanneer dit symbool  op het LCD-scherm flinkt, druk je op ENTER  om te bevestigen. Om de 2-speler modus te selecteren, druk je op  of . Wanneer dit symbool  op het LCD-scherm flinkt, druk je op ENTER  om te bevestigen.
3. Gebruik de  of  toets om één van de 4 verschillende, beschikbare gevechten te selecteren:



Zeeslag



Radar Commandant



Kanon Aanval



Rood Alert

Druk op  om te bevestigen. Voor meer details omtrent de verschillende gevechten, gelieve te verwijzen naar het hoofdstuk "SPELGEVECHTEN" op pagina 42.

4. Druk op  om het volume te veranderen van hoog naar laag en omgekeerd.

6. DE CONFIGURATIE VAN JOUW VLOOT

Voor het gevecht begint, moet je eerst een aantal schepen in het geheim op het onderste rooster (vlootrooster) plaatsen. De roosters waar de  toets staat, behoren bij speler 1. Elk schip neemt een aantal opeenvolgende vakken op het rooster in beslag. Ze kunnen vertikaal (letters A tot J) of horizontaal (cijfers 0 tot 9) geplaatst worden. Ze mogen niet diagonaal geplaatst worden en mogen elkaar niet overlappen. Het aantal vakken voor elk schip hangt af van het type van het schip:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 vakken zoals bij onderstaand voorbeeld P1, P2, P3, P4, P5.
- 4 vakken zoals bij onderstaand voorbeeld D1, D2, D3, D4.
- 3 vakken zoals bij onderstaand voorbeeld C1, C2, C3.
- 2 vakken zoals bij onderstaand voorbeeld V1, V2.

7. DE COORDINATEN VAN JE SCHEPEN BEWAREN

1. Het scherm geeft het maximum aantal schepen weer die je kan kiezen.



2. Gebruik de of toets om het eerste schip te selecteren dat je wil bewaren.



(2 vakken)



(3 vakken)



(4 vakken)



(5vakken)

3. Druk op ENTER om te bevestigen. Bewaar nadien de coördinaten van het ene uiteinde van het schip. "A0" verschijnt op het scherm en de letter 'A' zal fllikeren. Om de letter te vervangen en een andere letter te kiezen, gebruik je de of toets en druk je daarna op ENTER . Het cijfer '0' zal nu fllikeren. Volg dezelfde methode die je hebt gebruikt om de letter te bewaren en selecteer het cijfer dat overeenstemt met het uiteinde van het schip dat geplaatst moet worden. Druk op ENTER om dit te bewaren.

4. Ten laatste, bewaar je de coördinaten van het andere uiteinde van het schip. Een geluidseffect zal bevestigen dat het schip correct werd bewaard.

5. Het scherm zal nu aantonen welke schepen je nog kan bewaren. Kies het volgende schip en bewaar de coördinaten ervan net zoals in stappen 3 en 4. Je kan op drukken om de selectie van het vorige schip te annuleren. Druk nogmaals op om het vorige schip te annuleren en zo verder.

6. Je kan kiezen om 1, 2, 3 of 4 schepen te gebruiken. Om dit te doen, druk je op de toets nadat je de coördinaten van tenminste 1 schip hebt bewaard. Waarom is het interessant om met minder dan 5 schepen te spelen? Als je met minder dan 5 schepen speelt, kan je verschillende strategieën gebruiken om je schepen te verbergen en om naar de schepen van je tegenspeler te zoeken.

7. Eens je de coördinaten van alle 5 schepen hebt bewaard of op drukt, zal het spel automatisch overschakelen naar de volgende stap:
 - In de 1-speler modus, zal het spel automatisch starten.
 - In de 2-speler modus, is het nu de beurt aan speler 2 om de coördinaten van zijn vloot te bewaren. Het spel zal automatisch starten wanneer beide vloeten werden bewaard.

Opmerking: speler 2 moet hetzelfde aantal schepen als speler 1 bewaren.

8. SPELGEVECHTEN

Hier is een omschrijving van elk spelgevecht:



Zeeslag modus

Beide spelers moeten raden waar de schepen van hun tegenspeler zich bevinden en deze vernietigen. De speler die als eerste het laatste schip van de tegenspeler vernietigt, wint. Om een schot af te vuren, moet je de doelcoördinaten invoeren net zoals je dit deed voor je eigen schepen (zie hoofdstuk 7).



Radar Commandant modus

Deze modus is gelijkaardig aan Zeeslag, maar wanneer een schot werd afgevuurd dat geen raakschot was, zal het LCD-scherm een cijfer weergeven dat de afstand tot het dichtst bijgelegen doel aantoont. Op deze manier kan je raden waar het schip van je tegenspeler staat en kan je, indien je jouw schoten verstandig afvuurt, jouw volgend doel onmiddellijk bepalen.



Kanon Aanval modus

Deze modus is gelijkaardig aan Zeeslag, maar de selectie van de coördinaten voor het doel is anders. Selecteer eerst de letter die overeenstemt met het doel, gevolgd door . Nadien zullen de cijfers 1 tot 10 op het LCD-scherm verschijnen. Je moet dan snel en nauwkeurig op het juiste moment op drukken en het juiste cijfer van de coördinaat selecteren waar je een schot wil naar afvuren. Deze speelmodus test niet alleen jouw strategisch speeltalent, maar ook jouw reflexen.



Rood Alert modus



Dit is een mengeling van de 3 vorige modes. Deze speelmodus is gelijkaardig aan Zeeslag, maar de selectie van de coördinaten is identiek aan de Kanon Aanval modus. Darenboven zal het LCD-scherm de afstand tot het dichtst bijgelegen doel aanduiden (zoals bij Radar Commandant modus) wanneer een schot het doel heeft gemist.



9. SPELVERLOOP



1. Nadat de schepen werden geplaatst en hun coördinaten werden bewaard, zal het gevecht beginnen in een reeks van rondes. In elke ronde, heeft elke speler (of de computer in geval van 1-speler modus) een beurt.
2. Selecteer de eerste doelvakken in het rooster van je tegenspeler waar je een schot wil naar afvuren. Om een schot af te vuren, voer je de coördinaten in zoals je deed bij het plaatsen van je eigen schepen (zie hoofdstuk 7).
3. Indien je schot geen enkel doel heeft geraakt, gebruik je de witte pinnen op de barrière om te onthouden welke schoten je reeds hebt afgevuurd. Je zal het geluid horen van een schot in het water en het scherm zal de volgende afbeelding weergeven:



Een geluidseffect zal eveneens aantonen wanneer je dezelfde positie voor een tweede maal raakt. Je kan eveneens de coördinaten corrigeren door op ANNULEREN () te drukken alvorens je op ENTER () drukt.


4. Indien je schot een schip van de tegenspeler raakt, zal je een ontploffing horen. Het spel zal een ontploffing op het scherm weergeven. Gebruik de rode pinnen op de barrière om de posities van de vakken met raakschoten te onthouden.



5. Het spel toont eveneens de coördinaten van de schoten van je tegenspeler aan. Om de coördinaten van het laatste schot van je tegenspeler af te beelden, druk je gelijktijdig op  en . Wanneer je tegenspeler jouw schip raakt, kan je elke coördinaat markeren met een rode pin bovenop je schip.
6. Wanneer je het laatste deel van het schip van je tegenspeler raakt, is het volledig vernietigd. Een animatie en verschillende geluidseffecten zullen het zinken illustreren!




Hint: Denk je dat alle delen van het schip van je tegenspeler zijn geraakt, maar het is niet vernietigd? Dat betekent dat je tegenspeler dan 2 schepen vlak naast elkaar heeft geplaatst.

7. De speler die als eerste alle schepen van zijn tegenspeler vernietigt, wint het spel!
8. Druk op  om eender wanneer een nieuw spel te beginnen.

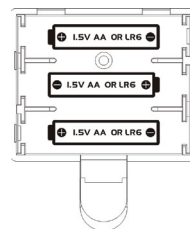




INFORMATIE OMTRENT DE BATTERIJEN

Jouw spel "Pirates of oceans - Sea Battle" werkt met 3 x 1,5V  AA alkaline batterijen.

1. Gebruik een schroevendraaier, open de deur van het batterijvak aan de achterzijde van het toestel.
2. Steek 3 x AA batterijen in, rekening houdend met de polariteit die is aangeduid op de bodem van het batterijvak en op het tegenovergestelde diagram.
3. Sluit het batterijvak en draai de schroef vast.



Wanneer je nieuwe batterijen hebt ingestoken, gebruik je een scherp voorwerp (bijvoorbeeld het puntje van een papierklem) om op de RESET-toets te drukken die zich aan de achterkant van het spel bevindt.

Geen oplaadbare batterijen gebruiken. Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen. Haal de accu's uit het spel, alvorens ze op te laden. De accu's alleen opladen in het bijzijn van een volwassene. Gebruik geen batterijen of accu's van een verschillend type, dan wel nieuwe en oude door elkaar. Dit spel mag alleen worden gebruikt met deze specifieke batterijen. Plaats de batterijen en accu's met de polen in de juiste richting. Lege batterijen en accu's moeten uit het speelgoed worden gehaald. Voorkom kortsluiting met de zijkanen van de batterijen en de accu's. Gooi geen batterijen in open vuur. Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt. **WAARSCHUWING:** Indien het toestel niet werkt of een electrostatische schok ondergaat, moet je op de Reset-toets drukken. Indien dit het probleem niet verhelpt, moet je de batterijen verwijderen en opnieuw



ONDERHOUD / GARANTIE

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergents zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen. Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

Nederlands

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie. Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet repsecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid...). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking. Niet geschikt voor kinderen onder 36 maanden daar er kleine losse onderdeeljes aanwezig zijn.

Referentie : GT2000PI

en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

Richtlijnen voor milieubescherming

Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval ! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.





1. ΜΕΣΑ ΣΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ

Ένα χώρισμα παιχνιδιού
 Μία βάση παιχνιδιού
 10 πλαστικά πλοία
 200 άσπρα και 70 κόκκινα ποδαράκια
 Ένα εγχειρίδιο οδηγιών

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Όλα τα υλικά της συσκευασίας, όπως ταινίες, πλαστικά φύλλα, σύρματα δεσίματος και ετικέτες, δεν αποτελούν μέρος αυτού του παιχνιδιού και θα πρέπει να απορριφθούν για την ασφάλεια του παιδιού σας.

2. ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

1. Με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το διαμέρισμα μπαταριών που βρίσκεται κάτω από τη βάση του παιχνιδιού, και βάλτε μέσα 3 μπαταρίες AA (δεν περιλαμβάνονται).
2. Τοποθετήστε το χώρισμα πάνω στη βάση του παιχνιδιού έτσι ώστε να βρίσκεται ανάμεσα στις 2 κονσόλες ελέγχου της βάσης.

3. Μοιράζονται τα 10 πλαστικά πλοία, 5 σε κάθε παίκτη.



(πλοίο με 5 κουκκίδες) = 1 ανά παίκτη.



(πλοίο με 4 κουκκίδες) = 1 ανά παίκτη.






(πλοίο με 3 κουκκίδες) = 2 ανά παίκτη.



(πλοίο με 2 κουκκίδες) = 1 ανά παίκτη.

4. Μοιράζονται τα 200 άσπρα και τα 70 κόκκινα ποδαράκια στους 2 παίκτες, που τα βάζουν μέσα στους αντίστοιχους χώρους φύλαξης.

3. ΕΠΙΔΕΙΞΗ

Όταν η μονάδα είναι σβηστή, πατήστε τα κουμπιά  και  ταυτόχρονα για να ξεκινήσει η επίδειξη. Για να σταματήσετε την επίδειξη, πατήστε και κρατήστε πατημένο το .

4. ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σε αυτή τη μεγάλη αναμέτρηση, ο στόχος σας είναι να ανακαλύψετε όλες τις θέσεις των πλοίων του εχθρού σας και να τα βυθίσετε πριν εκείνος μπορέσει να καταστρέψει τα δικά σας. Το παιχνίδι παίζεται με 4 πλέγματα, δύο για κάθε παίκτη. Στο κάτω πλέγμα, τακτοποιείτε τα πλοία σας και σημειώνετε τις βολές του αντιπάλου. Στο πάνω πλέγμα, σημειώνετε τις δικές σας βολές στα πλοία του εχθρού.





5. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ

1. Πατήστε το κουμπί ΑΝΑΜΜΑ/ΣΒΗΣΙΜΟ για να βάλετε σε λειτουργία τη μονάδα. Πατήστε και κρατήστε πατημένο το για να διακόψετε τη λειτουργία της μονάδας. Η λειτουργία της μονάδας διακόπτεται αυτόματα αν αυτό δεν χρησιμοποιηθεί για 5 λεπτά.
2. Επιλέξτε λειτουργία 1 ή 2 παικτών. Στη λειτουργία 1 παίκτη, παίζετε εναντίον του υπολογιστή. Όταν το εικονίδιο αρχίσει να αναβοσβήνει στην οθόνη LCD, πατήστε το κουμπί ΕΙΣΑΓΩΓΗ για επιβεβαίωση. Για να επιλέξετε λειτουργία 2 παικτών, πατήστε το ή . Όταν το εικονίδιο αρχίσει να αναβοσβήνει στην οθόνη LCD, πατήστε το κουμπί ΕΙΣΑΓΩΓΗ για επιβεβαίωση.
3. Χρησιμοποιήστε το κουμπί ή για να επιλέξετε μία από τις 4 διαθέσιμες διαφορετικές μάχες:



Ναυμαχία



Αρχηγός των Ραντάρ



Πυροβολητής



Συναγερμός Επίθεσης

- Πατήστε το για επιβεβαίωση. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις διαφορετικές μάχες, δείτε την ενότητα “ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ” στη σελίδα 48.
4. Πατήστε το για να αλλάξετε το επίπεδο έντασης ήχου από υψηλό σε χαμηλό και αντίστροφα.

6. Η ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΣΤΟΛΟΥ ΣΑΣ

Πριν αρχίσει η μάχη, πρέπει να τακτοποιήσετε κρυφά τα πλοία στο κάτω πλέγμα (πλέγμα στόλου). Το πλέγμα όπου βρίσκεται το ανήκει στον παίκτη 1. Κάθε σκάφος καταλαμβάνει έναν αριθμό συνεχόμενων τετραγώνων πάνω στο πλέγμα. Αυτά μπορούν να τοποθετηθούν κάθετα (γράμματα Α έως J) ή οριζόντια (αριθμοί 0 έως 9). Δεν μπορούν να τοποθετηθούν διαγώνια ή να πέφτει το ένα πάνω στο άλλο. Ο αριθμός των τετραγώνων για κάθε πλοίο ποικίλλει σύμφωνα με τον τύπο του πλοίου:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V1	V2				C1	C2	C3		
C											
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5		
E		D2									
F		D3									
G		D4				C1					
H						C2					
I						C3					
J											

- 5 τετράγωνα, όπως στο παρακάτω παράδειγμα: P1, P2, P3, P4, P5.
- 4 τετράγωνα, όπως στο παρακάτω παράδειγμα: D1, D2, D3, D4.
- 3 τετράγωνα το καθένα, όπως στο παρακάτω παράδειγμα: C1, C2, C3.
- 2 τετράγωνα, όπως στο παρακάτω παράδειγμα: V1, V2.





7. ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΩΝ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ ΤΩΝ ΠΛΟΙΩΝ ΣΑΣ

1. Στην οθόνη εμφανίζεται ο μεγαλύτερος αριθμός πλοίων που μπορείτε να διαλέξετε.



2. Χρησιμοποιήστε το κουμπί ή για να επιλέξετε το πρώτο σκάφος που θέλετε να αποθηκεύσετε.



(πλοίο 2 κουκκίδων)



(πλοίο 3 κουκκίδων)



(πλοίο 4 κουκκίδων)



(πλοίο 5 κουκκίδων)

3. Πατήστε το κουμπί ΕΙΣΑΓΩΓΗ για επιβεβαίωση. Μετά, αποθηκεύστε τις συντεταγμένες του ενός άκρου του σκάφους. Στην οθόνη εμφανίζεται “Α0” και το γράμμα ‘Α’ αρχίζει να αναβοσβήνει. Για να επιλέξετε ένα άλλο γράμμα, χρησιμοποιήστε το κουμπί ή και μετά πατήστε το κουμπί ΕΙΣΑΓΩΓΗ. Τώρα, ο αριθμός ‘0’ αρχίζει να αναβοσβήνει. Ακολουθήστε την ίδια διαδικασία που κάνατε για να αποθηκεύσετε το γράμμα, και επιλέξτε τον αριθμό που αντιστοιχεί σε εκείνο το άκρο του σκάφους. Πατήστε το κουμπί ΕΙΣΑΓΩΓΗ για να το αποθηκεύσετε.



4. Τέλος, αποθηκεύστε τις συντεταγμένες του άλλου άκρου του σκάφους. Ένα ηχητικό εφέ θα επιβεβαιώσει ότι οι συντεταγμένες του σκάφους έχουν αποθηκευτεί σωστά.



5. Η οθόνη τώρα θα σας δείξει ποια άλλα σκάφη μπορείτε να αποθηκεύσετε. Διαλέξτε το επόμενο πλοίο και αποθηκεύστε τις συντεταγμένες του όπως κάνατε στα βήματα 3 και 4. Μπορείτε να πατήσετε το κουμπί για να ακυρώσετε την επιλογή του προηγούμενου σκάφους. Πατήστε πάλι το κουμπί για να ακυρώσετε το προηγούμενο σκάφος και ούτω καθ’ εξής.

6. Μπορείτε να διαλέξετε να χρησιμοποιήσετε μόνο 1, 2, 3 ή 4 σκάφη. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε το κουμπί αφού αποθηκεύσετε τις συντεταγμένες τουλάχιστον ενός σκάφους. Γιατί έχει ενδιαφέρον να παίζετε με λιγότερα από 5 πλοία; Αν παίζετε με λιγότερα από 5 σκάφη, μπορείτε να χρησιμοποιείτε διαφορετικές στρατηγικές για να κρύψετε τα πλοία σας και να ψάξετε για τα πλοία του αντιπάλου σας.

7. Όταν αποθηκεύσετε τις συντεταγμένες και των 5 πλοίων ή πατήσετε το κουμπί , το παιχνίδι θα προχωρήσει αυτόματα στο επόμενο στάδιο:
- Στη λειτουργία 1 παίκτη, το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.
 - Στη λειτουργία 2 παικτών, θα είναι η σειρά του Παίκτη 2 να αποθηκεύσει τις συντεταγμένες του στόλου του. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα όταν έχουν αποθηκευτεί και οι δύο στόλοι.
- Σημείωση: Ο Παίκτης 2 πρέπει να αποθηκεύσει τον ίδιο αριθμό σκαφών με τον Παίκτη 1.





8. ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Παρακάτω περιγράφουμε την κάθε μάχη του παιχνιδιού:



Ναυμαχία

Και οι δύο παίκτες πρέπει να μαντέψουν πού βρίσκονται τα σκάφη του αντιπάλου και να τα καταστρέψουν. Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που θα καταστρέψει και το τελευταίο σκάφος του στόλου του αντιπάλου. Για να πυροβολήσετε, βάλτε τις συντεταγμένες του στόχου με τον ίδιο τρόπο που κάνατε για τα δικά σας σκάφη (δείτε κεφάλαιο 7).



Αρχηγός των Ραντάρ

Αυτή η μάχη είναι παρόμοια με τη Ναυμαχία. Εντούτοις, όταν πυροβολήσετε και αστοχήσετε, στην οθόνη LCD θα εμφανιστεί ένας αριθμός που δηλώνει την απόσταση από τον κοντινότερο στόχο. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να μαντέψετε πού βρίσκεται το σκάφος του αντιπάλου, και αν ρίξετε έξυπνα τις βολές σας, μπορείτε να ορίσετε ακριβώς τον επόμενο στόχο σας.



Πυροβολητής

Αυτή η μάχη είναι παρόμοια με τη Ναυμαχία, αλλά η επιλογή των συντεταγμένων του στόχου είναι διαφορετική. Πρώτα επιλέξτε το γράμμα που αντιστοιχεί στον στόχο, και πατήστε το . Τότε θα εμφανιστούν στην οθόνη LCD οι αριθμοί 1 έως 10. Πρέπει να είστε γρήγοροι και να πατήσετε με ακρίβεια το κουμπί την κατάλληλη στιγμή, και να επιλέξετε τον σωστό αριθμό των συντεταγμένων που θέλετε να πυροβολήσετε. Με αυτό το παιχνίδι όχι μόνο δοκιμάζετε τις στρατηγικές σας ικανότητες, αλλά και τον χρόνο αντίδρασής σας.



Συναγερμός Επίθεσης

Αυτό είναι ένα μίγμα από τα 3 προηγούμενα παιχνίδια. Και αυτό το παιχνίδι είναι παρόμοιο με τη Ναυμαχία, αλλά η επιλογή των συντεταγμένων είναι ίδια με αυτή του παιχνιδιού Πυροβολητής. Επίσης, όταν οι βολές που ρίχνετε αστοχούν, η οθόνη LCD δείχνει την απόσταση από τον κοντινότερο στόχο (όπως με το παιχνίδι Αρχηγός των Ραντάρ).






9. ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



1. Αφού τοποθετηθούν τα πλοία και αποθηκευτούν οι συντεταγμένες τους, αρχίζει μια σειρά από γύρους μάχης. Σε κάθε γύρο, παίζει διαδοχικά κάθε παίκτης (ή ο υπολογιστής, στη λειτουργία 1 παίκτη).
2. Επιλέξτε τον πρώτο από τα τετράγωνα στόχων στο πλέγμα του αντιπάλου που θέλετε να πυροβολήσετε. Για να πυροβολήσετε, βάλτε τις συντεταγμένες όπως κάνατε για να αποθηκεύσετε τη θέση των σκαφών σας (δείτε κεφάλαιο 7).
3. Αν η βολή σας δεν φτάσει σε κανέναν στόχο, χρησιμοποιήστε άσπρα ποδαράκια ως σημάδια πάνω στο χώρισμα για να ξέρετε πάντα τι βολές κάνατε ήδη. Θα ακούσετε τον ήχο της βολής που πέφτει μέσα στο νερό, και στην οθόνη θα εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα (κινούμενη στην πραγματικότητα):



Ένα ηχητικό εφέ δηλώνει τότε ριζάτε βολή στην ίδια θέση. Μπορείτε επίσης να διορθώσετε τις συντεταγμένες πατώντας το κουμπί ΑΚΥΡΩΣΗ () πριν πατήσετε το κουμπί ΕΙΣΑΓΩΓΗ.


4. Αν η βολή σας χτυπήσει ένα από τα σκάφη του αντιπάλου, θα ακούσετε έναν ήχο έκρηξης και στην οθόνη θα εμφανιστεί μια εικόνα έκρηξης. Χρησιμοποιήστε κόκκινα ποδαράκια ως σημάδια πάνω στο χώρισμα για να ξέρετε πάντα τις θέσεις των τετραγώνων των στόχων που πετύχατε.



5. Στο παιχνίδι εμφανίζονται επίσης οι συντεταγμένες των βολών του αντιπάλου σας. Για να δείτε τις τελευταίες συντεταγμένες που πυροβόλησε ο αντίπαλός σας, πατήστε ταυτόχρονα τα κουμπιά  και . Όταν ο αντίπαλος χτυπά πλοία σας, μπορείτε να σημειώσετε κάθε συντεταγμένες με ένα κόκκινο ποδαράκι κατευθείαν πάνω από το πλοίο σας.
6. Όταν χτυπάτε το τελευταίο τμήμα ενός σκάφους του αντιπάλου σας, το σκάφος καταστρέφεται τελείως. Το βύθισμα του σκάφους απεικονίζεται με μια κινούμενη εικόνα και διάφορα ηχητικά εφέ!



Υπόδειξη: Αν νομίζετε ότι έχετε χτυπήσει όλα τα τμήματα ενός σκάφους του αντιπάλου σας αλλά αυτό δεν έχει καταστραφεί, σημαίνει ότι αντίπαλός σας έχει 2 σκάφη το ένα δίπλα στο άλλο.

7. Ο πρώτος παίκτης που θα καταστρέψει όλα τα σκάφη του αντιπάλου του, κερδίζει!
8. Πατήστε το  για να ξεκινήσετε νέο παιχνίδι οποιαδήποτε στιγμή.

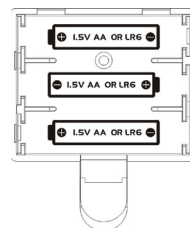




ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ

Το Pirates of the oceans - Sea Battle λειτουργεί με 3 αλκαλικές μπαταρίες 1.5V --- τύπου AA.

1. Με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το καπάκι του διαμερίσματος μπαταριών που βρίσκεται στο πίσω μέρος της μονάδας.
2. Βάλτε μέσα τις 3 μπαταρίες AA προσέχοντας την πολικότητα που φαίνεται στο κάτω μέρος του διαμερίσματος μπαταριών, και σύμφωνα με το διπλανό διάγραμμα.
3. Κλείστε το διαμέρισμα μπαταριών και σφίξτε τη βίδα.
Όταν βάζετε νέες μπαταρίες, χρησιμοποιήστε ένα αιχμηρό αντικείμενο (για παράδειγμα, την άκρη ενός συνδετήρα) για να πατήσετε το κουμπί RESET [Επανεκκίνηση] που βρίσκεται στο πίσω μέρος της μονάδας.



Μη χρησιμοποιήσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να επαναφορτίζονται. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι πριν φορτιστούν. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο κάτω από την επίβλεψη ενήλικου ατόμου. Δεν πρέπει να αναμειγνύονται διαφορετικοί τύποι μπαταριών ή νέες μπαταρίες μαζί με μεταχειρισμένες. Πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο οι μπαταρίες ίδιου ή ισοδύναμου τύπου με αυτόν που συνιστάται. Οι μπαταρίες πρέπει να μπαίνουν με τη σωστή πολικότητα. Οι μπαταρίες που έχουν εξαντληθεί πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι. Οι ακροδέκτες της τροφοδοσίας δεν πρέπει να βραχυκυκλώνονται. Όταν πέσει η ισχύς των μπαταριών, θα μειωθεί η ένταση της κόκκινης φωτεινής ένδειξης στο μηχάνημα. Φροντίστε τότε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρόμοια, όταν ο ήχος εξασθενήσει ή το παιχνίδι δεν αποκρίνεται, φροντίστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρακαλούμε κρατήστε τη συσκευασία για γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες που μπορούν να χρειαστούν στο μέλλον.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: ΑΝ Η ΣΥΣΚΕΥΗ ΔΕΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΚΑΛΑ Η ΔΕΧΤΕΙ ΣΤΑΤΙΚΟ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟ, ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ RESET. ΑΝ ΑΥΤΟ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ, ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ ΚΑΙ ΒΑΛΤΕ ΤΙΣ ΠΑΛΙ ΜΕΣΑ.



ΥΝΤΗΡΗΣΗ / ΕΓΓΥΗΣΗ

Για να καθαρίσετε το παιχνίδι, χρησιμοποιήστε μόνο ένα μαλακό πανί ελαφρά μουσκεμένο σε νερό. Μη χρησιμοποιήσετε κανένα απορρυπαντικό. Μη εκθέτετε το παιχνίδι στο φως του ήλιου ή σε οποιαδήποτε άλλη πηγή θερμότητας. Μη αφήσετε το το παιχνίδι να βραχεί. Μη αποσυναρμολογήσετε ή αφήσετε κάτω το παιχνίδι. Βγάζετε τις μπαταρίες αν το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παρακαλούμε φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο οδηγιών γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες. Αυτό το προϊόν καλύπτεται με 2ετή εγγύηση. Για οποιαδήποτε απαίτηση που προβλέπεται στην εγγύηση ή στην τεχνική υποστήριξη, παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον διανομέα, παρουσιάζοντας μια έγκυρη απόδειξη αγοράς. Η εγγύηση μας καλύπτει οποιοδήποτε ελάττωμα ως προς τα κατασκευαστικά υλικά και την τεχνική αρτιότητα, με εξαίρεση οποιαδήποτε φθορά που προκύπτει από τη μη τήρηση των οδηγιών του εγχειριδίου ή οποιαδήποτε απρόσεκτη ενέργεια απέναντι σε αυτό το προϊόν (όπως αποσυναρμολόγηση, έκθεση σε ζεστό ή υγρό μέρος, κλπ.). Συνιστάται να φυλάξετε τη συσκευασία για οποιοδήποτε περαιτέρω πληροφορίες. Στην προσπάθειά μας της συνεχούς βελτίωσης των υπηρεσιών μας, πιθανώς να κάνουμε αλλαγές στα χρώματα και τις λεπτομέρειες του προϊόντος που φαίνονται στη συσκευασία. Το προϊόν αυτό δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών, επειδή περιέχει μικρά αφαιρούμενα κομμάτια που τα μικρά παιδιά θα μπορούσαν να καταπιούν

Κωδικός αναφοράς: GT2000PI
Υποδείξεις για την προστασία του περιβάλλοντος

Οι παλιές ηλεκτρικές συσκευές είναι πολύτιμα υλικά και συνεπώς δεν έχουν θέση στα οικιακά απορρίμματα! Θα θέλαμε λοιπόν να σας παρακαλέσουμε να μας υποστηρίξετε συμβάλλοντας ενεργά στην προστασία των πρώτων υλών και του περιβάλλοντος παραδίδοντας τη συσκευή αυτή στις υπηρεσίες ανακύκλωσης - εφόσον υπάρχουν.



Contactez-nous / Contact us

LEXIBOOK S.A

2, avenue de Scandinavie

91953 Courtaboeuf Cedex

France

Assistante technique : 0892 23 27 26 (0,34€ TTC/Min)

LEXIBOOK UK Ltd

Unit 10 Petersfield Industrial Estate

Bedford Road, Petersfield

Hampshire, GU32 3QA,

United Kingdom

Freephone helpline: 0808 100 3015

Lexibook Ibérica S.L

C/ de las Hileras 4, 4º dpcho 14

28013 Madrid

España

Servicio consumidores: 91 548 89 32.

LEXIBOOK Electronica Lda

Quinta dos Loios

Praceta José Domingos dos Santos, 6B-8A

2835-343 Lavradio-Barreiro

Portugal

Apoio Técnico : 21 206 13 48

Lexibook Italia S.r.l

Via Eustachi, 45

20129 Milano

Italia

Servizio consumatori : 022040 4959
(Prezzo di una chiamata locale)

©2007 Lexibook®

IM Ref. Code: GT2000PIIM0137

