

Elektroniczna gra w okręty ze światłem

Cena brutto	**99,99 zł**
Cena netto	**81,29 zł**
Numer katalogowy	**WGSIMR0UC014435**
Kod producenta	**606104435**
Kod EAN	**4000826002352**
Uwaga	**CE + kosz + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Zasilanie (lista)	**Baterie/akumulatory AA**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**2**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Strategiczne i ekonomiczne**
Nr katalogowy	**606104435**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Tak**
Baterie w zestawie	**Tak**
Wymagania wiekowe	**5**
Zasilanie	**Baterie/akumulatory AA**

Opis produktu

Celem gry jest zatopienie wszystkich statków rywala.
Każdy gracz po zbudowaniu ścianki działowej umieszcza swoje statki (niewidoczne dla drugiego gracza) w dowolnym polu swojego planu gry. Statki nie mogą się bezpośrednio stykać. Ten gracz, który ma ruch w danym momencie, podaje współrzędne rywalowi, np. C3. Rywal sprawdza, czy któryś z jego statków został trafiony i naciska czerwony guzik oznaczający trafienie lub biały guzik oznaczający wodę, słychać odpowiednio odgłos eksplozji lub wody. Lampki zapalają się kolejno. Gdy pocisk ląduje w wodzie, lampki gasną. W przypadku trafienia lampki migają na zmianę. Gracz, który oddał strzał, zaznacza odpowiednie pole, np. C3, na swoim planie umieszczonym na ściance działowej za pomocą czerwonej wtyczki w przypadku trafienia lub białej w przypadku wody. Rywal zaznacza otrzymane trafienie na swoim statku czerwoną wtyczką. Dopóki gracz trafia, może dalej strzelać.