INDICE

- INTRODUZIONE ____ 2
- SCOPO DEL GIOCO ____ 2
- PREPARAZIONE DEL GIOCO ____ 2

CONTENUTO ____ 2

FUNZIONAMENTO A BATTERIE ____ 3-4

- PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA ____ 5

TASTIERA DI COMANDO ____ 6

OPZIONI DI GIOCO ____ 7

SCHIERAMENTO DELLE NAVI ____ 7-9

CORREZIONI ____ 9

RIPETIZIONE ____ 9

- LA BATTAGLIA ____ 11

VINCITORE ____ 11

- COMBATTIMENTO CONTRO IL COMPUTER ____ 11

AEREI DA RICOGNIZIONE ____ 12-13

Scansionato con CamScanner

INTRODUZIONE

Commander è una battaglia navale, elettronica e parlante, che unisce alla tradizionale strategia di questo gioco, effetti sonori e luminosi rendendolo ancora più entusiasmante. La possibilità di utilizzare aerei da ricognizione dotati di radar aggiunge nuovo realismo alle sfide contro il computer o contro i vostri amici.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore possiede una flotta composta da 5 navi. Prima di iniziare a giocare dovete indicare al computer la posizione delle vostre navi. A questo punto il gioco inizia. Cercate di localizzare le giuste coordinate in cui si trovano le navi del vostro avversario e lanciategli contro i vostri missili. Chi riesce ad affondare tutte le navi avversarie vince la partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

CONTENUTO

Nella presente confezione trovate:

- 10 navi in plastica
- 4 aerei da ricognizione
- 220 piolini in plastica bianca
- 100 piolini in plastica rossa
- 1 valigetta composta da due plance apribili.
- 1 regolamento

Scansionato con CamScanner

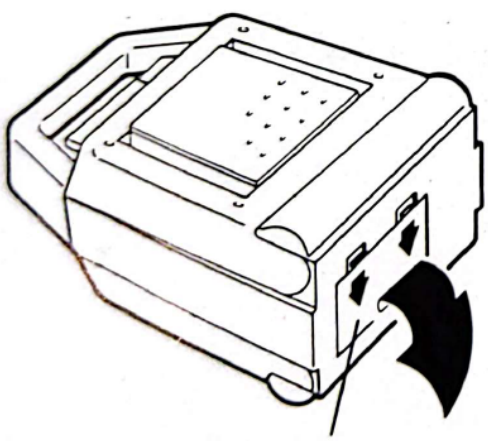
FUNZIONAMENTO A BATTERIE

Inserite 4 batterie alcaline di tipo "C" da 1,5 V nell'apposito alloggiamento situato nella parte inferiore della valigetta, come illustrato nei disegni 1 e 2.

Sostituite le batterie quando si verificano i seguenti difetti di funzionamento:

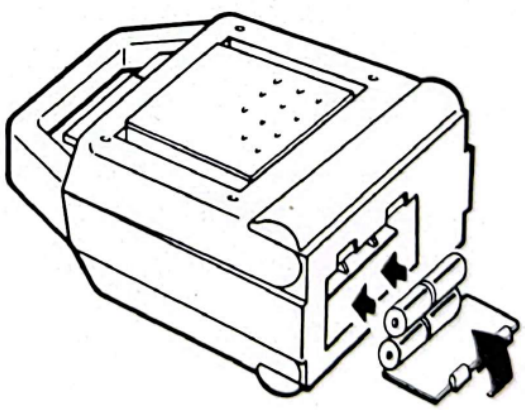
* Premendo il tasto ON non sentite nessun segnale acustico
* La voce del computer è molto bassa

(Disegno 1)



Alloggiamento batterie

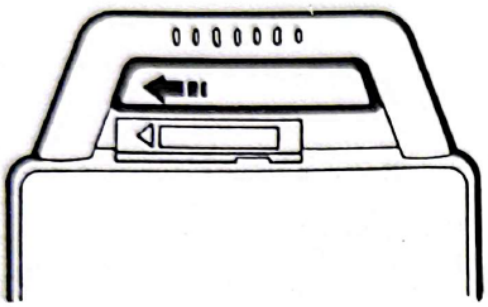
(Disegno 2)



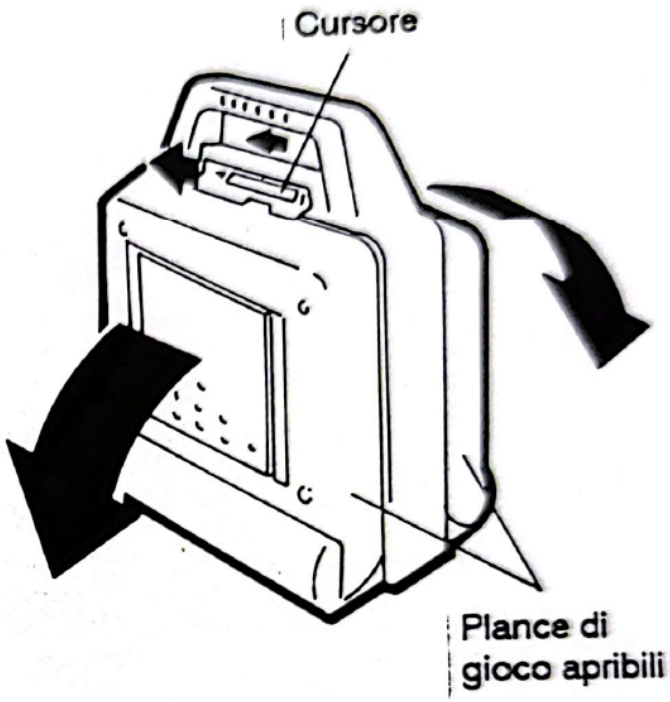
Dopo aver installato le batterie ponete Commander in posizione verticale, fate scorrere il cursore di apertura (come indicato nel disegno 3) e aprite le due plance di gioco come illustrato nel disegno 4. Per iniziare a giocare premete il tasto ON sulla tastiera di comando della plancia "A". Sentirete la voce dell'ammiraglio che vi invita ad inserire nel computer le coordinate di posizione delle vostre navi. Nel disegno 5 sono illustrate le varie parti che compongono Commander.

Scansionato con CamScanner

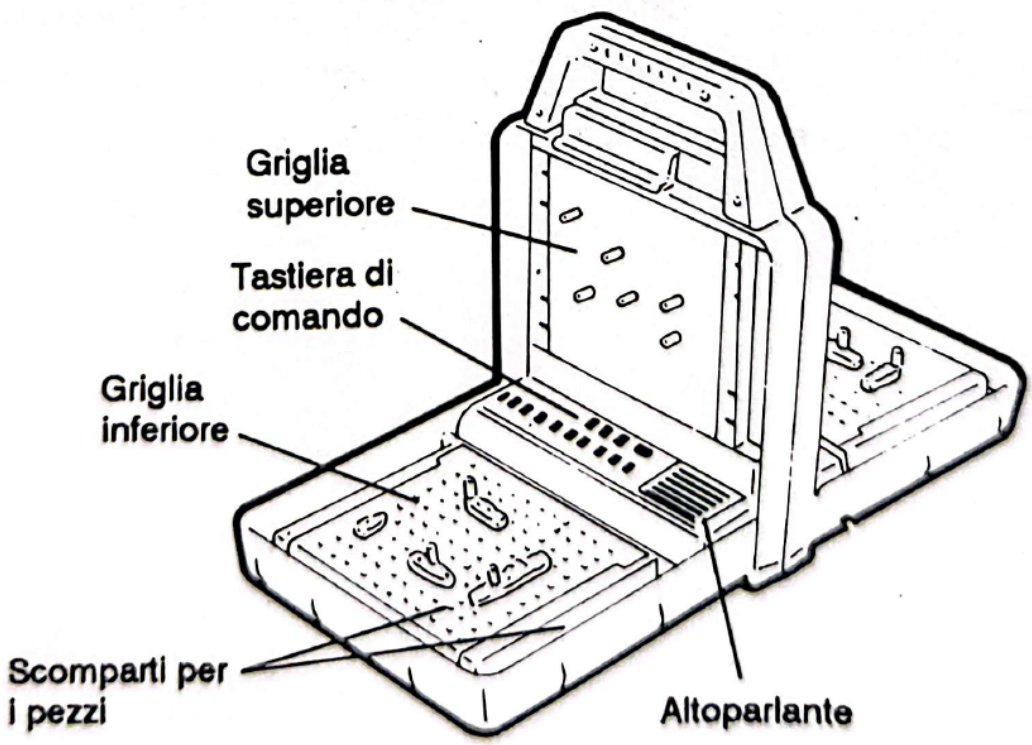
(Disegno 3)



(Disegno 4)



(Disegno 5)



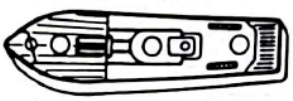
Scansionato con CamScanner

PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA

Ogni giocatore possiede una flotta così composta:

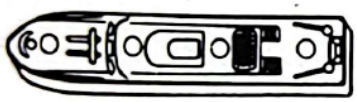
- 1 portaerei (5 fori)
- 1 incrociatore (4 fori)
- 2 cacciatorpediniere (3 fori)
- 1 fregata (2 fori)
- 2 aerei da ricognizione

Portaerei

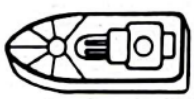


Incrociatore

Aereo da ricognizione



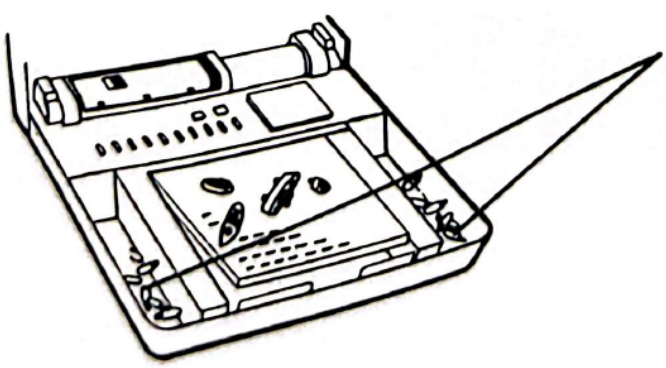
Cacciatorpediniere



Fregata

Ogni giocatore, inoltre, prende 110 piolini bianchi e 50 piolini rossi e li pone negli appositi scomparti ai due lati della griglia inferiore (disegno 6).

(Disegno 6)

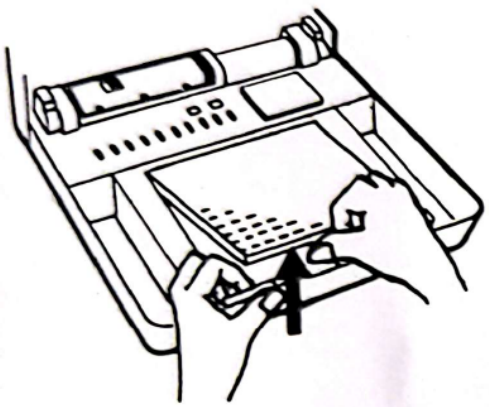


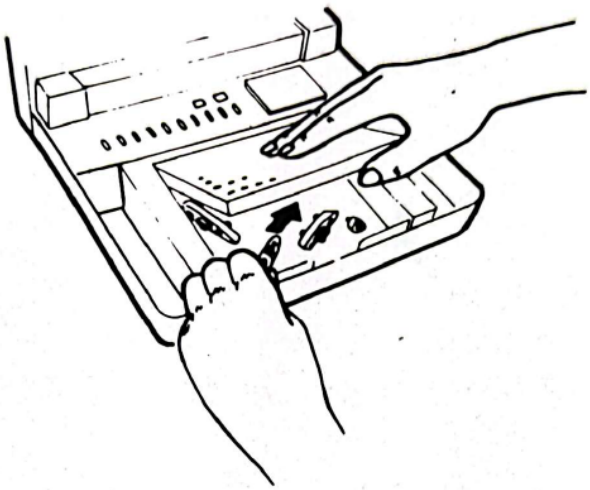
Tenete i vostri piolini in questi scomparti.

Scansionato con CamScanner

Quando avete finito di giocare, riponete tutti i pezzi nello scomparto sotto la griglia inferiore, che può essere aperta esercitando una leggera pressione sul bordo frontale, come illustrato nel disegno 7.

(Disegno 7)





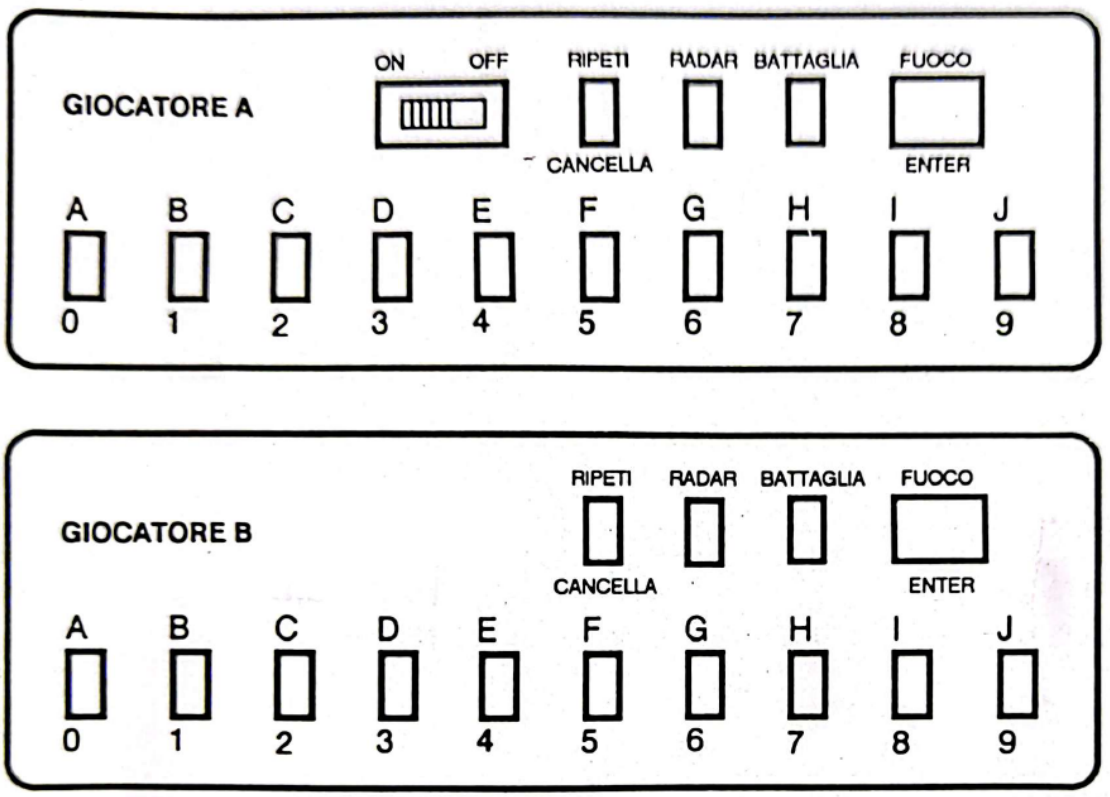
Tirate verso di voi il bordo con l'indice della mano sinistra e sollevate la griglia facendo leva con il pollice della mano destra.

TASTIERA DI COMANDO

La tastiera di comando serve a svolgere tutte le attività necessarie per giocare a Commander. Su entrambe le plance è presente una tastiera di comando. Le due tastiere si differenziano esclusivamente per il tasto ON/OFF presente solo sulla plancia "A".

Scansionato con CamScanner

(Disegno 8)



OPZIONI DI GIOCO

Avete due opzioni di gioco:

Contro un altro giocatore: ciascuno inserisce le coordinate di posizione delle proprie navi e preme il tasto BATTAGLIA sulla tastiera di comando.

Contro il computer: utilizzate la plancia A. Inserite le coordinate di posizione delle vostre navi e premete il tasto BATTAGLIA.

SCHIERAMENTO DELLE NAVI

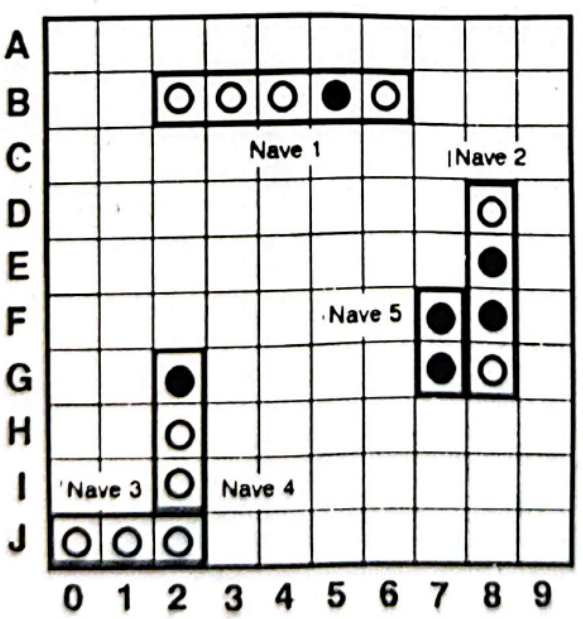
Posizionate le navi della vostra flotta sulla griglia inferiore sia in senso verticale che orizzontale. Le navi non possono essere posizionate in diagonale, oltre il bordo della griglia e una sull'altra.

Scansionato con CamScanner

Dopo aver posizionato le vostre navi sulla griglia dovete indicare al computer le loro coordinate. Per fare ciò utilizzerete i 10 tasti contrassegnati da una lettera e da un numero sulla tastiera di comando. Per ogni nave dovete inserire DUE coordinate composte da una lettera e da un numero. La prima coordinata corrisponde alla posizione della prua della nave, la seconda corrisponde alla poppa.
La prima indicazione deve sempre essere quella della lettera, la seconda è, invece, quella del numero. Dopo aver inserito le coordinate di ogni nave premete il tasto ENTER.
Nella figura è illustrato un esempio di schieramento:
La posizione della nave 1 deve essere indicata al computer premendo in sequenza i tasti B2B6 e, poi, il tasto ENTER.

La posizione delle altre quattro navi è la seguente:

Nave 2 D8G8 ENTER
Nave 3 J0J2 ENTER
Nave 4 G2I2 ENTER
Nave 5 F7G7 ENTER



Scansionato con CamScanner

Un segnale acustico vi indica eventuali errori del tipo: nave in diagonale, nave sovrapposta, nave troppo lunga.

CORREZIONI

Se avete commesso un errore e ve ne accorgete PRIMA di premere il tasto ENTER, ripetete semplicemente l'operazione da capo. ATTENZIONE: prima di correggere l'errore dovete completare la segnalazione delle coordinate sbagliate, senza premere il tasto ENTER alla fine.

Se vi accorgete di un errore DOPO aver premuto il tasto ENTER ripetete le coordinate che volete correggere e premete il tasto CANCELLA. A questo punto potete inserire le coordinate giuste.

Quando i due giocatori hanno terminato di schierare le loro navi e di segnalare al computer la loro posizione, entrambi devono premere il tasto BATTAGLIA per dare inizio al gioco. Dopo aver premuto il tasto BATTAGLIA, sentirete un segnale acustico e la voce dell'ammiraglio che invita il giocatore A ad iniziare.

NOTA: nessuna correzione può essere effettuata dopo aver premuto il tasto BATTAGLIA.

RIPETIZIONE

Premendo il tasto RIPETI sulla tastiera di comando sentirete la voce dell'ammiraglio che ripete le coordinate dell'ultimo colpo sparato.

Scansionato con CamScanner

LA BATTAGLIA

1) Scegliete un punto sulla griglia superiore e ponetevi uno dei vostri piolini bianchi.
2) Indicate al computer le coordinate del punto prescelto. ESEMPIO: il punto prescelto si trova in D3. Premete il tasto corrispondente alla lettera D, poi quello corrispondente al numero 3 e, infine, il tasto FUOCO. La voce dell'ammiraglio annuncia ad entrambi i giocatori le coordinate prescelte. Se commettete un errore potete correggerlo PRIMA di premere il tasto FUOCO. Ricordatevi che, anche in questo caso, dovete comunque inserire una coordinata completa di lettera e numero prima di effettuare la correzione.
3) Nel momento in cui viene premuto il tasto FUOCO e dopo aver ascoltato la voce dell'ammiraglio, sentirete il rumore del missile che parte. Se il missile colpisce una nave avversaria, sentirete il rumore dell'esplosione e la voce dell'ammiraglio che dice "COLPITA!" Se, invece, il missile finisce in acqua, sentirete il rumore del colpo a vuoto e la voce dell'ammiraglio che dice "MANCATA!".
4) Se il colpo è andato a segno lanciate un'altro missile. Continuate a lanciare i vostri missili finchè non sbagliate il bersaglio.
5) Se il colpo è andato a segno il piolino bianco deve essere sostituito con uno rosso. Il vostro avversario pone un piolino rosso sulla nave nel punto in cui è arrivato il missile.
6) Il gioco prosegue con mosse alternate. Prima un giocatore poi l'altro.
7) Quando una nave subisce un numero di colpi pari ai fori o spazi che la compongono, sentirete la voce dell'ammiraglio che dice "QUESTA NAVE AFFONDA!"

Scansionato con CamScanner

VINCITORE

Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad affondare tutte le navi dell'avversario.

COMBATTIMENTO CONTRO IL COMPUTER

Il combattimento contro il computer avviene in modo analogo al combattimento contro un altro giocatore, con la sola differenza che è possibile selezionare un numero di navi inferiore a 5. In questo caso il computer schiererà le stesse navi scelte dal giocatore. ESEMPIO: decidete di utilizzare solo tre navi e schierate la portaerei e due cacciatorpediniere. Anche il computer utilizzerà una portaerei e due cacciatorpediniere.

Scansionato con CamScanner

AEREI DA RICOGNIZIONE

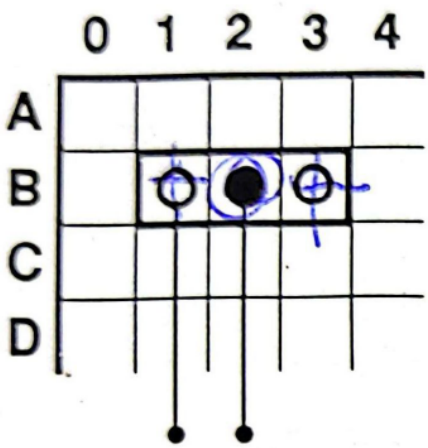
Gli aerei da ricognizione, dotati di radar, sono utilizzabili sia nel combattimento a due giocatori sia contro il computer. Gli aerei da ricognizione effettuano una ricerca su un'area di 3 quadretti per lato nel tentativo di scoprire le navi avversarie. Per utilizzare gli aerei da ricognizione seguite questa procedura:

1) Premete il tasto RADAR.
2) Posizionate uno degli aerei da ricognizione sulla griglia superiore. Il punto prescelto deve avere la stessa coordinata di una vostra nave.
3) Indicate al computer la coordinata prescelta utilizzando i tasti.
4) Il radar di bordo dell'aereo effettuerà una ricerca nel punto in cui si trova l'aereo ed in tutti i quadretti adiacenti per verificare la presenza di una nave nemica.
5) Se il radar individua una nave sentirete un segnale acustico e vedrete accendersi il LED luminoso. In questo modo saprete che una nave nemica si trova nella zona controllata senza conoscerne l'esatta ubicazione.
6) L'utilizzo del radar pone fine, in ogni caso, al vostro turno.
7) Se state giocando contro il computer utilizzate il radar con cautela. Il computer, infatti, individuerà più rapidamente le vostre navi.
8) Potete utilizzare gli aerei da ricognizione quante volte volete.

Scansionato con CamScanner

ESEMPIO: nella figura 9 è illustrata la posizione di una vostra nave. Se volete utilizzare un aereo da ricognizione dovete posizionarlo in uno dei tre quadretti corrispondenti alle coordinate della nave, ovvero: B1, B2 o B3. Supponendo che abbiate scelto la coordinata B2, nella figura 10 è illustrata la zona in cui l'aereo effettuerà la sua ricerca. Se una nave avversaria (o una parte di nave) si trova in una di queste coordinate, il radar ne segnalerà la presenza.

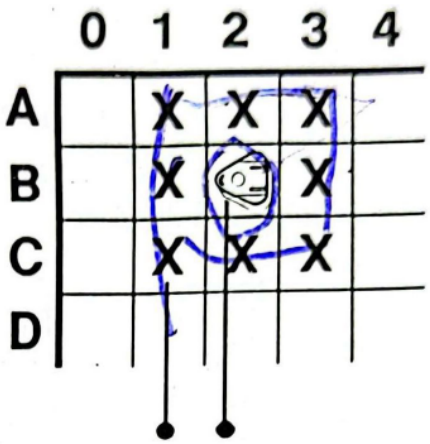
(Disegno 9)



Posizione della vostra nave sulla griglia inferiore.

Posizione prescelta per l'areo da ricognizione.

(Disegno 10)



Le X indicano l'area di ricerca

Posizione dell'aereo da ricognizine sulla griglia superiore.

Per qualsiasi ulteriore chiarimento circa le istruzioni del gioco, scrivete a:

EDITRICE GIOCHI SPA
Ufficio consulenze giochi
Via Bergamo 12 - 20135 MILANO
Oppure telefonare al numero 02 - 55187015

Scansionato con CamScanner