

Egy mágneses tengeri csata, a fiatal, kezdő kapitányoknak egyszerűsített kódolással tervezve (kék/bálna B/3 helyett).

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

Játékosok száma: 2 játékos részére

A játék időtartama: 10 perc

A játék tartalma: 2 mágneses tábla, 2x5 hajóból álló készlet, 22 kék zseton, 18 piros zseton, 16 hajómodell kártya, 2 fa táblatartó talp.

A játék célja: Elsőként kell elsüllyeszteni az ellenfél hajóit.

Mindkét játékos maga elé tesz egy mágneses táblát és egy mintakártyát, amely a hajóinak a helyét ábrázolja. Ezeket kell az ellenfélnek megtalálnia. A piros és kék zsetonok, csakúgy, mint a hajók a dobozban maradnak.

Minden játékos, amikor rá kerül a sor, kérdez.

A legfiatalabb játékos kezd.

“A” játékos kérdezi “B”-től, pl. “kék/bálna?”, és “B” játékos megnézi a kártyáját és eszerint válaszol:

- “Nem talált”: “A” játékos tesz egy kék zsetont a “kék/bálna” négyzetbe és “B” kérdezhet.
- “Talált”: “A” játékos tesz egy piros zsetont a “kék/bálna” négyzetbe és újra kérdezhet egy kombinációt.
- “Talált, süllyedt”: Ha sikerült az ellenfél hajója által elfoglalt összes négyzetet eltalálni, “A” játékos arra a négyzetre/négyzetekre helyezi a hajót, amit éppen most süllyesztett el. Új kombinációt kérdezhet.

Ki nyer? Aki elsőként süllyeszti el az ellenfele 5 hajóját.