

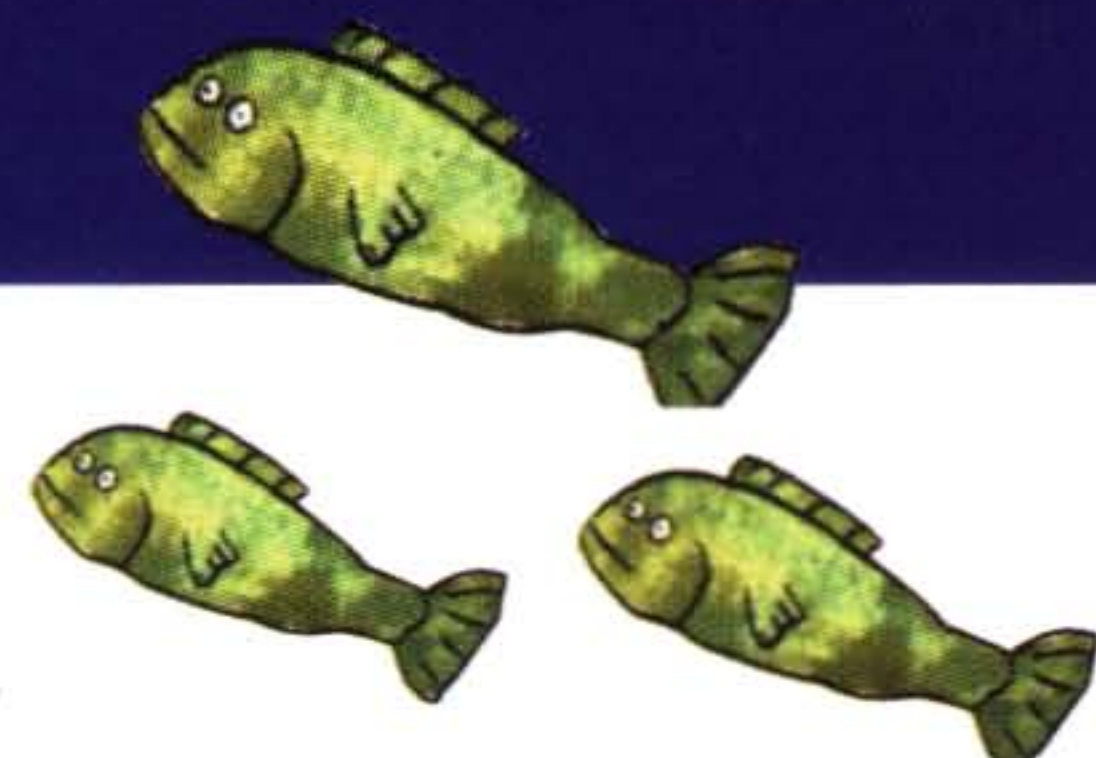
MIT 'MAX'-BILDSCHIRMSCHÖNER UND TIVOLA DEMOS

AUF CD-ROM MAC/MIN

SCHIFFE VERSENKEN



Tivola
S P I E L S P A S S



Tivola

SPIELGESCHICHTEN

... AUF CD-ROM FÜR MAC/WIN ...

- © Die **Kinder SpielGeschichten** sind für Kinder von 4 bis 10 Jahren und jederzeit wählbar in zwei bzw. drei Sprachen.
- © Die **Sach SpielGeschichten**, für alle von 8 - 102 Jahren, verbinden Spiel, Spaß und Information.
- © Die **Detektiv SpielGeschichten**, für alle Spürnasen ab 8 Jahren, erfordern Kombinationsgabe und aufmerksame Beobachtung.

INSTALLATION

SCHIFFE VERSENKEN • TIVOLA DEMOS

WIN 95: Autostart

WIN 3.x:

1. Im Menü 'Datei/Ausführen' "a:\install.exe" eingeben (Spiel wird auf die Festplatte kopiert).
2. Im Programm-Manager die Gruppe 'Tivola' auswählen und das gewünschte Symbol anklicken.

MAC: Doppelklick auf das gewünschte Symbol.



In der Reihe **Sach SpielGeschichten:** **WELLEN, WRACKS UND WASSERMÄNNER**

Nick und Charly verbringen ihre Ferien am Meer. Bei vielen lustigen Abenteuern lernen sie Wissenswertes und Kurioses über Seefahrt, Schiffe und alles, was mit Wasser zu tun hat.

8 - 102 Jahre • ISBN: 3-931372-03-0



Detektiv SpielGeschichten:

'EIN FALL FÜR MÜTZE & CO'

ab 8 Jahre

ISBN: 3-931372-02-2



Kinder SpielGeschichten: **'SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL'**

4 - 102 Jahre • ISBN: 3-931372-07-3



Kinder SpielGeschichten:

'MAX UND DIE GEHEIMFORMEL'

in Deutsch, Englisch und Französisch
ab 4 Jahre • ISBN: 3-931372-00-6

'MAX UND MARIE GEHEN EINKAUFEN'

in Deutsch, Englisch und Französisch
ab 4 Jahre • ISBN: 3-931372-01-4

'MAX UND DAS SCHLOSSGESPENST'

in Deutsch, Englisch und Französisch
ab 4 Jahre • ISBN: 3-931372-05-7

**Jeder kennt das Spiel!
Aber wer ist dabei
schon einmal gegen
den Wassermann
persönlich
angetreten?**



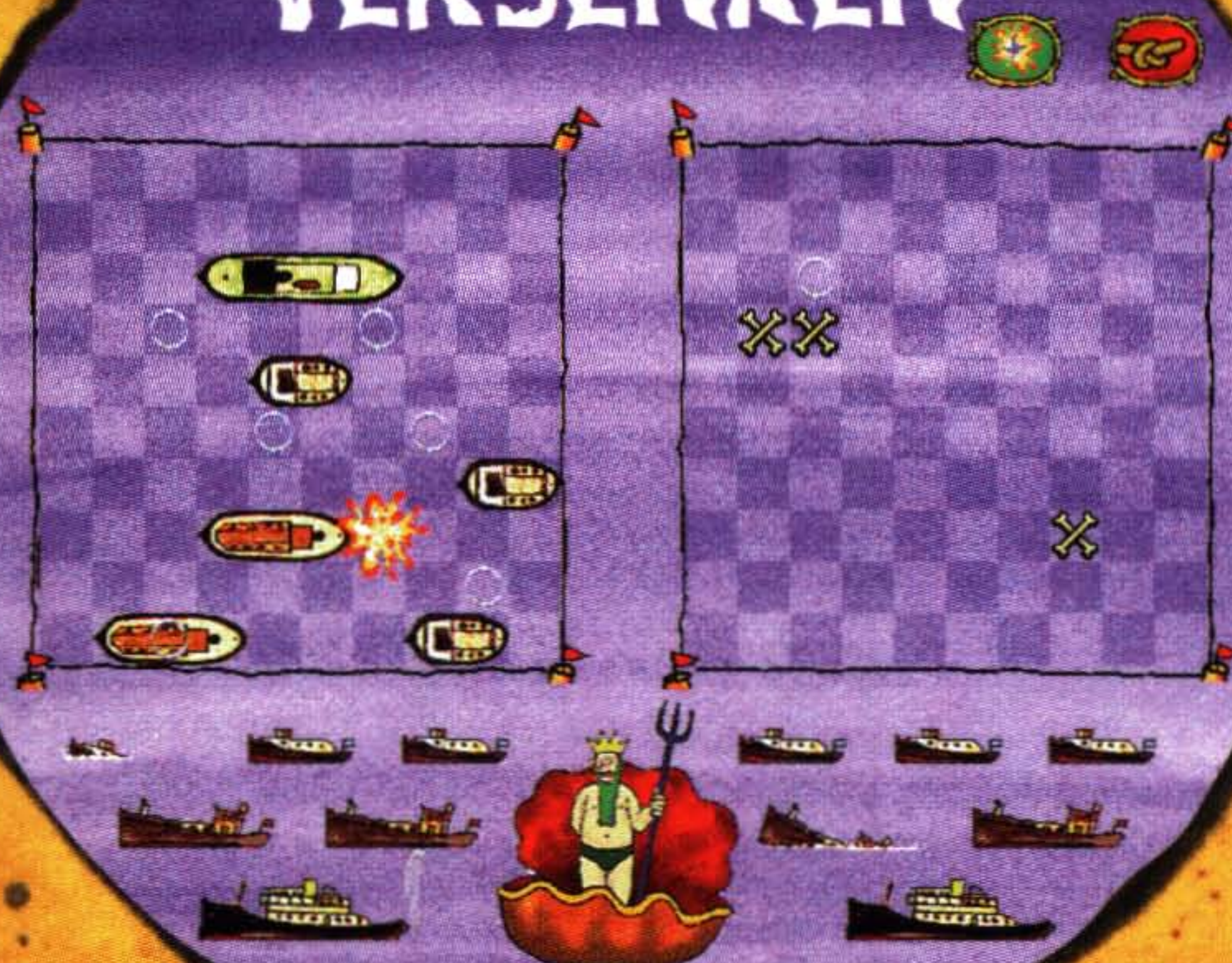
WIN: IBM-kom-
patibler PC,
386 PC oder
höher, 4 MB freier
Arbeitsspeicher,
Windows 3.1 o. neu-
er, VGA Grafikkarte
(640x480 Bildpunk-
te, ab 256 Farben),
Maus, CD-ROM Lauf-
werk mit doppelter
Geschwindigkeit.



MAC: System
7.1 oder neuer,
4 MB freier Ar-
beitsspeicher, 256 Farben,
CD-ROM Laufwerk mit dop-
pelter Geschwindigkeit.



SCHIFFE VERSENKEN



Spielregeln: Dem Wassermann gehört das rechte, Euch das linke Spielfeld. Zieht Eure sechs Schiffe auf das Spielfeld. Laßt immer ein Feld Abstand zwischen den Schiffen! Mit Doppelklick könnt Ihr Eure Schiffe drehen. Wenn Ihr alle Schiffe gesetzt habt, klickt auf die Startflagge. Nun setzt der Wassermann seine Schiffe. Ihr habt den ersten Schuß. Klickt einfach in sein Spielfeld. Bei einem Treffer dürft Ihr noch einmal schießen. Mit ein bißchen Glück und der richtigen Strategie könnt Ihr seine ganze Flotte versenken! Aber Vorsicht - den Wassermann in seinem Element zu schlagen, ist nicht leicht! Wollt Ihr das Spiel beenden - klickt auf den roten Knopf! Wollt Ihr noch einmal spielen - klickt auf den grünen Knopf.



Tivola

S P I E L S P A S S

© 1996 TIVOLA VERLAG GMBH & CO KG • BOUCHÉSTRASSE 12 • 12435 BERLIN
PRODUZIERT VON PIXELPARK MULTIMEDIA AGENTUR GMBH