

Bataille Navale (2 joueurs)

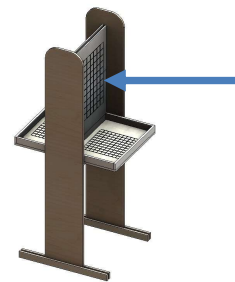


Matériel

- 1 Pupitre
- 2 porte-avions (1 par joueur) 4 Cases
- 4 croiseurs (2 par joueur) 3 cases
- 4 torpilleurs (2 par joueur) 2 cases
- 60 jetons rouge
- 200 jetons blanc

Mise en place

Placer vos bateaux aimantés (9 par personne) sur le pupitre (partie haute)



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | |
| H | | | | | | | | | | |
| I | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | |

Exemple de mise en place

Objectif du jeu

Le premier joueur qui coule tous les bateaux adverses est désigné gagnant.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent une fois par manche.

Durant son tour de jeu, le joueur doit annoncer des coordonnées pour désigner la zone d'impact du tir de ses bateaux. **Exemple H6**

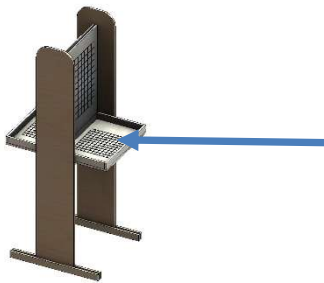
L'adversaire devra alors répondre "touché" si l'un de ses bateaux est positionné sur la case H6 sinon il devra dire "manqué"

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | |
| H | | | | | | | | | | |
| I | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | |

Exemple de tire en coordonnées H6

Il y a bien l'un des bateaux en H6, le joueur qui subit le tir annonce "touché" et prend un pion dégât **ROUGE** qu'il positionne là où il a été touché.

Sur la partie basse du pupitre, les joueurs déposent des pions ROUGE ou BLANC afin de suivre les coordonnées déjà annoncées et les résultats. C'est comme cela que les joueurs pourront repérer petit à petit le placement des bateaux adverses



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | ○ | | |
| D | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| E | | | ○ | | | ● | | ○ | ○ | ○ |
| F | | | | | | | | | ○ | ○ |
| G | | ● | | | | | | | | |
| H | | ● | | | | ● | | | ○ | |
| I | | ○ | | | | | ○ | | ○ | |
| J | | ○ | | | | | | | | |

Exemple de tir au bout de 15 tours

Les pions ROUGE indiquent les dégâts des bateaux adverses et les zones de tirs qui ont ratés

Une fois qu'un bateau adverse est entièrement touché, le joueur doit annoncer "coulé"

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| E | | | ○ | | | ● | | ○ | ○ | ○ |
| F | | | | | | | | | ○ | ○ |
| G | | ● | | | | | | | | |
| H | | ● | | | ● | ● | | | ○ | |
| I | | ○ | | | | ○ | | | ○ | |
| J | | ○ | | | | | | | | |

Plateau bas

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | ■ | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | ■ | |
| D | | | | | | | | | | |
| E | | ■ | | | | ■ | | | ■ | |
| F | | ■ | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | |
| H | | | | | ● | ● | | | | |
| I | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | |

Plateau haut

Fin de partie

La partie se termine dès que l'un des joueurs a perdu tous ses bateaux.