

Touché coulé

2 joueurs

Contenu:

2 consoles de jeu avec grille océans

2 grilles-cibles

2 écrans radar

2 jeux de torpilles blanches (percées au dessus)

1 jeu de torpilles rouges (petit sac)

2 flottes comprenant chacune :

1 porte-avions

1 cuirassé croiseur

1 sous-marin

1 destroyer

1 règle

La mission

Etre le premier joueur à avoir coulé tous les bateaux de son adversaire.

Positionnement de la flotte

1. Installe-toi en face de ton adversaire, vos deux consoles étant dos à dos. La grille-cible est ainsi à l'abri du regard de ton adversaire. Les consoles resteront ouvertes pendant toute la durée de la partie.

2. Fixe tes bateaux dans les trous de la partie inférieure de ta console (grille-océan).

Nota bene :

- les bateaux doivent être placés verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale.
- les bateaux ne doivent pas dépasser de la grille-océan.

3. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Le jeu

Exemple 1

* Tu joues le rôle du Capitaine A, et lances une torpille pour toucher un bateau de ton adversaire en indiquant les coordonnées de ton tir (par exemple H10).

* Ton adversaire joue le rôle du Capitaine B et vérifie les coordonnées de ton tir sur la grille-océan de sa console. Il doit indiquer si ton tir atteint l'un de ses bateaux.

Exemple 2

* A son tour, le Capitaine B lance une torpille pour toucher un de tes bateaux en indiquant les coordonnées de son tir. (par exemple F8).

* Vérifie si l'un de tes bateaux occupe la case F8.

Marquer les tirs

Après chaque tour, repère tes tirs sur la grille-cible comme suit :

Tir manqué- Place une torpille blanche sur ton écran radar pour visualiser un tir manqué. Cela te servira d'aide-

mémoire pour la suite de la partie : tu n'énonceras plus ces cases-là.

Tir réussi- Place une torpille rouge sur ton écran radar pour visualiser un tir qui touche un bateau de ton adversaire.

Objectifs de la mission

Alternativement, chaque joueur essaye de toucher un bateau de son adversaire. Chaque fois qu'un tir est réussi, un navire est localisé et il faut tenter de le couler. Tu dois toucher autant de fois que nécessaire un bateau pour le couler. Le nombre de tirs requis varie d'un navire à l'autre

Porte-avions	5 tirs réussis
Sous-marin	3 tirs réussis
Cuirassé	4 tirs réussis
Destroyer	2 tirs réussis
Croiseur	3 tirs réussis

Nota bene : Si tu as touché un bateau, essaie de le couler complètement en indiquant les coordonnées des cases voisines. Mais attention, tu ne peux effectuer qu'un seul tir par tour. Dès que tu as effectué tous les tirs nécessaires pour couler un vaisseau, ton adversaire doit indiquer de quel navire il s'agit.

Couler une flotte

Le premier joueur qui réussit à couler les 5 vaisseaux de la flotte adverse est le gagnant de la partie.

Le jeu par salves- La mission la plus difficile

La règle de jeu est la même excepté ce qui suit :

1. Chaque joueur exécute une salve de 5 tirs consécutifs pendant le même tour. Après cela, son adversaire indique les tirs réussis ou manqués.
2. Repère les tirs réussis et les tirs manqués sur ton écran radar comme précédemment.
3. Lorsque l'un de tes vaisseaux est coulé par ton adversaire, ta salve suivante est de 4 tirs seulement. Ensuite, ta salve diminue d'un tir à chacun de tes vaisseaux coulés (indépendamment de la taille du navire coulé). La partie continue ainsi, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait coulé toute la flotte adverse.