

# La bataille navale

## Nombre de joueurs :

- 2 joueurs

## But du jeu :

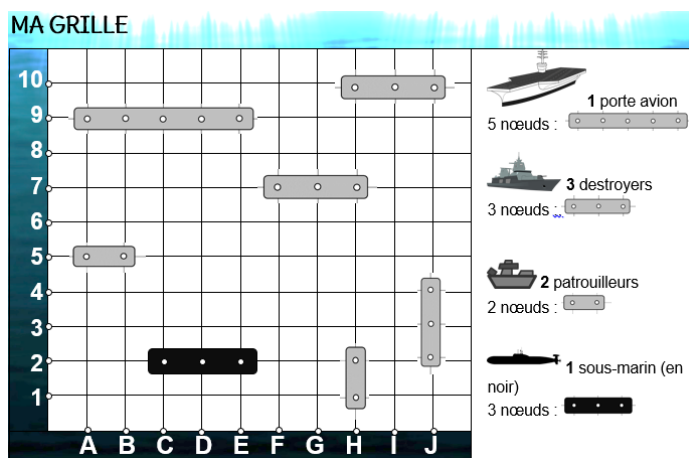
- Il faut être le premier à couler tous les bateaux et le sous-marin de l'adversaire

## Matériel :

- une photocopie des deux grilles
- un feutre gris et un feutre rouge, règle

## Déroulement :

- Chaque joueur place ses bateaux horizontalement ou verticalement sur les nœuds du quadrillage, comme indiqué sur le modèle de leur grille.



- A son tour, le joueur a deux possibilités :

**1/** Il annonce des coordonnées, par exemple (A,5). Il peut se passer deux choses :

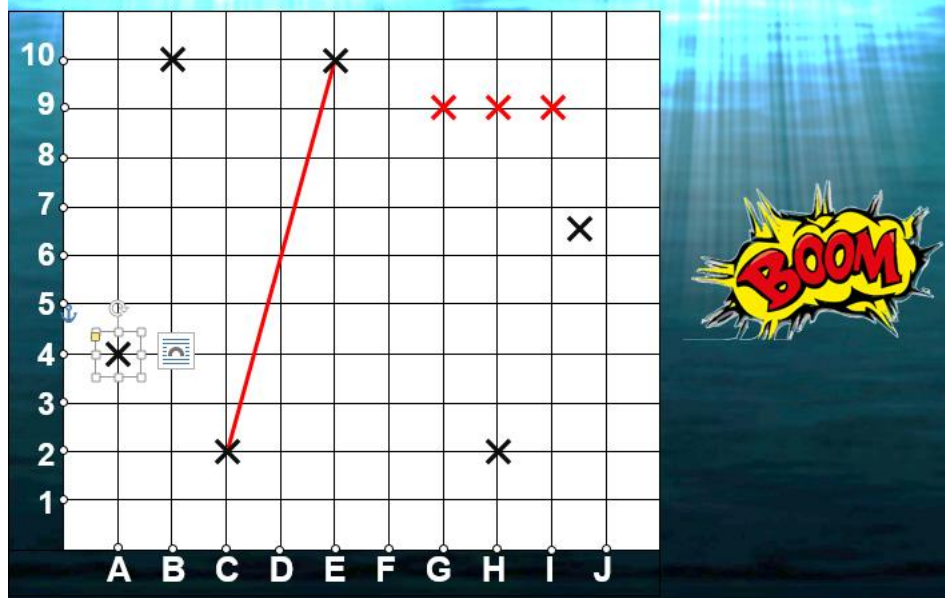
\* L'adversaire annonce « Dans l'eau ! » : il met alors une croix en noir sur le nœud correspondant sur « la grille de mon adversaire ».

\* L'adversaire annonce « Touché, coulé ! » et annonce toutes les coordonnées de son bateau. Dès qu'il est touché, un bateau est totalement coulé. On met alors une croix rouge sur le nœud correspondant sur « la grille de mon adversaire ». Le sous-marin doit être touché sur ses trois parties avant d'être coulé !

2/ Le joueur dispose d'une autre possibilité : il peut tirer une torpille avec son sous-marin.

Cela consiste à annoncer une première coordonnée, qui est celle d'une partie de son sous-marin, par exemple (C ;2) puis annoncer un point de destination, par exemple (E ;10). Il trace alors le segment entre ces deux points. Tous les bateaux qui sont traversés par le segment sont **directement coulés** et l'autre joueur annonce les coordonnées des bateaux touchés.

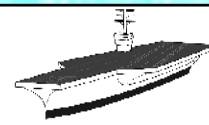
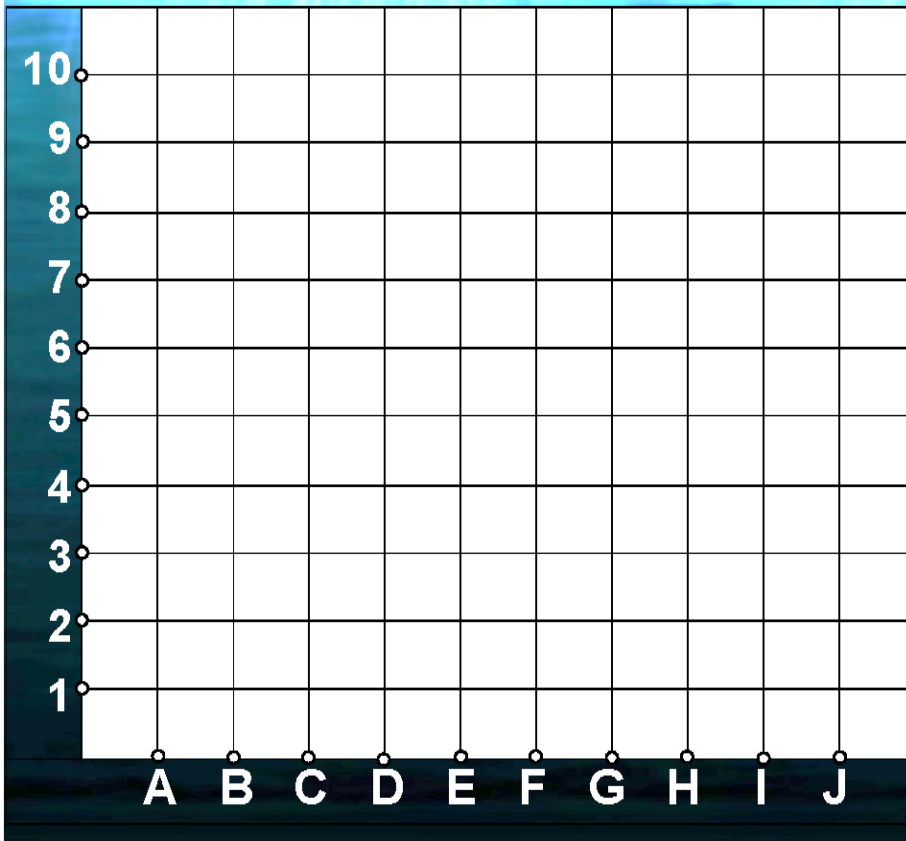
### LA GRILLE DE MON ADVERSAIRE



Utiliser son sous-marin est très efficace mais cela donne aussi une des coordonnées du sous-marin. Une fois qu'il a été joué, il faut continuer jusqu'à ce qu'il soit coulé !

**Fin du jeu :** Le jeu s'arrête lorsque tous les bateaux de l'adversaire ont été coulés.

# MA GRILLE



1 porte avion

5 nœuds :



3 destroyers

3 nœuds :



2 patrouilleurs

2 nœuds :



1 sous-marin (en noir)

3 nœuds :



+

# LA GRILLE DE MON ADVERSAIRE

