

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## RADAR 2000

Sous ce titre sont groupés deux jeux :

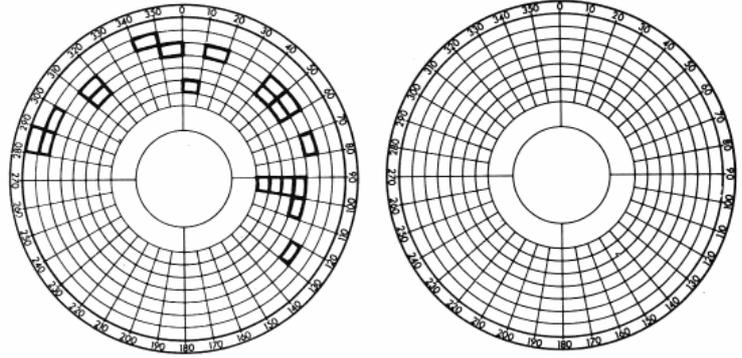
- Un jeu de bataille navale classique mais modernisé, grâce au système de repérage par coordonnées polaires.
- Un jeu de « bataille missiles », jeu nouveau où la déduction et la méthode sont les facteurs principaux de réussite.

Les deux jeux demandent des imprimés différents mais utilisent le même support d'écran « RADAR », un des écrans servant à « l'émission » et au repérage des tirs sur l'adversaire, l'autre au positionnement des bateaux ou des missiles et à la « réception » des tirs de l'adversaire.

### MISE EN PLACE DES IMPRIMÉS

- 1) Soulever la plaque « écran ».
- 2) Retirez les boutons de tir.
- 3) Placez le jeu choisi sous la plaque.
- 4) Remonter les boutons de tir et rabattre la plaque « écran ».

## Exemple de disposition



### BATAILLE NAVALE...

Etant donné le nombre important de cases, le jeu comportera par exemple :

- 1 porte-avion de 5 cases
- 2 croiseurs de 4 cases
- 3 escorteurs de 3 cases
- 4 sous-marins de 2 cases
- 5 vedettes d'1 case

**RADAR 2000**  
esj



Chaque bateau est représenté sur l'écran « réception » par un contour au crayon d'un nombre de cases correspondant à la liste ci-dessus : Attention : Aucun bateau ne doit en toucher un autre, même par un angle. Toutes les cases d'un même bateau doivent obligatoirement se toucher même par un angle.

Chaque Joueur tire à son tour en annonçant la lettre définie par une lettre du bouton de tir et le numéro défini à l'extrémité de celui-ci.

Les coups nuls sont simplement pointés au crayon, les coups « en vue » sur les cases mitoyennes aux bateaux sont barrés d'une diagonale, les coups « au but » sont marqués d'une croix.

Le premier joueur qui a détruit tous les bateaux de son adversaire a gagné la partie.

Voici un exemple de début de partie entre les deux joueurs PIERRE et PAUL.

Chaque joueur ayant positionné ses bateaux, Pierre effectue le premier tir de la façon suivante : il positionne la fenêtre du bouton de tir de l'écran émission sur un nombre quelconque (330 par exemple) et choisit l'autre coordonnée inscrite sur le bouton de tir (D par exemple) et annonce : « Tir en D - 330 ».

Paul amène son bouton de tir sur 330 et regarde en D si un bateau ou une partie de bateau s'y trouve.

4 cas peuvent se présenter :

- 1) Il n'y a rien en D 330 - Paul annonce « dans l'eau ».
- 2) Il y a quelque chose sur une case mitoyenne à D 330 - Paul annonce « En vue ».
- 3) Il y a une vedette en D 330 - Paul annonce « vedette coulée » (puisque la vedette est un bateau d'une case).
- 4) Il y a une autre sorte de bateau en D 330 - Paul annonce par exemple « sous-marin touché », ou « porte-avion touché », etc.

Dans les cas 2 et 3, Paul inscrit une croix dans la case touchée, et Pierre dessine le contour de cette même case sur son écran émission. Il a alors localisé un bateau ou une partie de bateau de son adversaire. Il l'indique d'une croix en face du bateau correspondant dans le tableau rectangulaire du pupitre RADAR 2000.

Paul effectue alors son tir et ainsi de suite.

Lorsque la dernière case d'un bateau de 2, 3, 4 ou 5 cases a été touchée, le joueur doit annoncer : « tel bateau : coulé ».

## COMBAT DE MISSILES

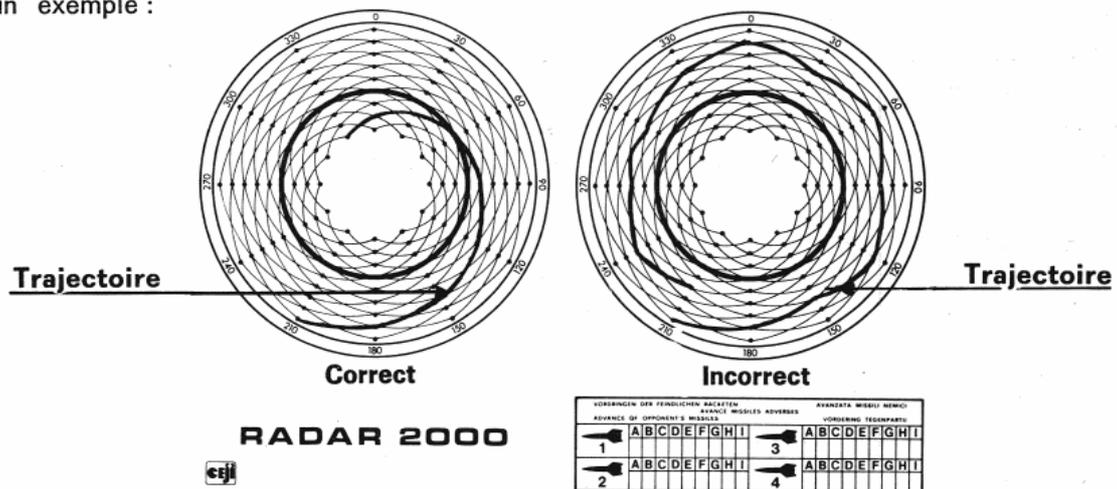
La différence essentielle entre le combat de missiles et la bataille navale tient au fait que les missiles SE DEPLACENT en cours de partie.

Chaque joueur dispose de 4 missiles qui progressent en cours de partie de l'extérieur vers le centre de l'écran.

Les missiles peuvent se déplacer soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit en sens inverse. Mais lorsqu'un missile est lancé, il ne peut plus changer de sens (c'est-à-dire qu'il ne peut faire marche arrière). Par contre, il peut s'arrêter.

Le déplacement des missiles se fait suivant les courbes dessinées, et à chaque déplacement, le missile doit se rapprocher du centre de l'écran, jamais s'en éloigner. Il décrit donc une spirale.

Voici un exemple :



Durant la partie, chaque joueur trace au crayon et au coup par coup ses parcours de missiles sur l'écran « réception » qui reçoit les tirs de l'adversaire. Il effectue ses tirs de protection sur l'écran « émission » les marquages au crayon des tirs de protection devront être légers car il ne faut pas oublier que les missiles se déplaçant, il sera peut-être nécessaire de tirer plusieurs fois au même endroit car chaque tir n'est valable qu'au moment de son émission.

### 1) LANCEMENT ET AVANCES DES MISSILES

Les 4 missiles dont dispose chaque joueur sont numérotés de 1 à 4 au fur et à mesure de leur lancement, les missiles pouvant partir de n'importe quel point extérieur du cercle.

Il est à noter que d'un point peuvent partir 2 missiles puisqu'il y a deux parcours inversés possibles et on pourra par exemple avoir le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> confondus. On pourra également si un missile est touché peu après son départ, faire partir le missile suivant du même point que le précédent, la superposition de parcours étant possible si le premier parcours se rapporte à un missile « détruit ».

Les missiles peuvent être lancés et les avances faites dans n'importe quel ordre, exemple :

- lancement missile 1, suivi de
- lancement missile 2, suivi de
- avance missile 1, suivi de
- lancement missile 3, suivi de
- avance missile 2, etc.

Afin d'augmenter l'intérêt du jeu et de pouvoir faire des recoupements, il faut que, lorsque le 1<sup>er</sup> missile atteindra le cercle grisé correspondant à la coordonnée « lettre F », tous les autres missiles soient lancés. A noter que le 1<sup>er</sup> missile défini ci-avant, n'est pas obligatoirement le missile numéro 1...

## 2) ATTEINTE DE L'OBJECTIF

Un missile est considéré comme ayant atteint son objectif quand, après 8 avances, il est parvenu au point coordonné situé le plus près du centre de l'écran et après que l'adversaire ait effectué son dernier tir de protection.

## 3) MISSILE DETRUIT OU REPERE

Un missile est considéré comme détruit quand un tir est effectué sur la position la plus avancée du missile qui est considérée comme la « tête ». Si un tir est effectué sur l'un des 2 points coordonnés précédant immédiatement la « tête » du missile sur sa trajectoire, le joueur visé devra annoncer « trace » à son adversaire, ce qui correspond au terme « en vue » de la bataille navale.

## 4) EXEMPLE DE JEU

Chaque joueur place au départ son missile n° 1 et annonce :

— Pierre : « lancement missile 1 » (il le place par exemple en A 180)

— Paul : « lancement missile 1 » (il le place par exemple en A 60).

Chaque joueur annonce à présent, après chaque tir de l'adversaire :

1) s'il est « détruit » ou « trace » ou « rien ».

2) le n° du missile qu'il avance ou lance,

3) les coordonnées du tir de protection.

Pierre : « Avance missile 1 » (il se trouve par exemple en B 150)

« Tir en A 330 » (il marque son tir d'une croix en A 330 sur son écran émission)

Paul : « Rien »

« lancement missile 2 » (il le place par exemple en A 240)

« tir en C 120 »

Pierre : « trace »

« lancement missile 2 » (il le place par exemple en A 300)

« tir en A 60 »

Paul : « missile 1 détruit »

« avance missile 2 » (il le place par exemple en B 270)

« tir en D 90 »

Pierre : « trace »

« avance missile 2 » (il le place par exemple en B 270)

« tir en B 210 »

etc.

## 5) DEFINITION DU GAGNANT

Le gagnant est celui des deux joueurs qui a réussi à faire parvenir au but un nombre de missiles supérieur à celui de son adversaire.

Le cas suivant pourra se présenter fréquemment en fin de partie :

Pierre : 2 missiles abattus rapidement, 2 missiles au but,

Paul : 1 missile abattu, 3 missiles en parcours.

Le jeu devra se poursuivre et Pierre devra continuer de tirer à son tour jusqu'à ce que tous les missiles de Paul soient épuisés. Si Paul arrive à placer 3 missiles au but, il est déclaré vainqueur, mais s'il n'en place que 2 c'est Pierre qui est vainqueur car il est arrivé au même résultat plus rapidement.