

BATTLESHIP TOUCHÉ COULE



Hasbro
Gaming

Q
Quick

BATTLESHIP TOUCHÉ COULÉ

2 joueurs

But du jeu :

Coulez en premier la flotte de votre adversaire.

À vos marques !

Chaque adversaire prend son tas de cartes. Rouges pour l'un, bleues pour l'autre. Séparez les cartes destruction (portrait) et coordination (paysage). Mélangez les cartes coordination et déposez-les face vers le bas en formant une grille de 3x3.

Une fois les cartes mélangées, prenez 3 cartes destruction. Vous voici prêt pour la bataille.

Règles du jeu :

Lorsque vous avez la main, choisissez l'une de vos cartes destruction et jouez-la. Vous pouvez jouer une carte torpille blanche ou une carte bombe rouge.

Après votre tour, prenez une carte afin d'avoir toujours 3 cartes destruction.

Lorsque vous jouez une carte torpille blanche, abattez-la sur la carte coordination que vous voulez voir. Si elle indique « CIBLE MANQUÉE », la main passe.

Laissez la carte « CIBLE MANQUÉE » face vers le haut et déposez la carte torpille blanche sous votre défausse. Si vous avez découvert un navire, vous pouvez l'attaquer à l'aide de bombes rouges lors des prochains tours. Sur chaque carte navire est indiqué le nombre de bombe ou torpille qu'il faut utiliser pour le

faire couler. Pour attaquer, placer la carte bombe rouge sous le navire. Une fois celui-ci coulé, placez les cartes bombe rouge sous la défausse. Le navire doit être retiré de la partie.

Si vous n'avez plus de carte torpille blanche vous pouvez utiliser une bombe rouge. Si vous manquez, placez la carte rouge dans la défausse. Si c'est un succès, il compte comme une attaque.

Pouvoir des navires.

A partir du moment où le navire est découvert et jusqu'à ce qu'il soit coulé, les pouvoirs de chaque navire sont activés.

Pouvoirs d'attaque contre les navires ennemis



Destroyer : transforme les torpilles blanches lancées en bombes rouges. Les torpilles blanches ont maintenant le pouvoir des bombes rouges.



Cuirassé : les cartes bombes rouges ont un bonus de +1 en dégât.

Pouvoirs de défense pour votre navire



Sous-marin : seules les torpilles blanches reçues peuvent l'endommager (Les torpilles blanches utilisées pour le dévoiler comptent).



Lance-torpilles : Vous pouvez retirer une carte bombe d'un de vos navires.

TOUCHE COULE, BATTLESHIP © 2015 Hasbro.

