

Carton d'emballage = 2 plans de jeu ouverts (un bleu, un rouge) avec pions (noirs et blancs) sur le plan horizontal et bateaux + pions noirs sur le vertical.

Bataille navale (Toyland)

(d'après la règle anglaise)

Jeu pour 2 joueurs.

Le but est de couler tous les bateaux de votre adversaire avant qu'il coule les vôtres.

Contenu

2 boîtes (1 rouge, 1 bleue) comportant chacune 2 grilles (1 verticale, 1 horizontale)

2 x 5 bateaux (1 x 5 trous, 1 x 4 trous, 2 x 3 trous, 1 x 1 trou)

Des pions noirs et blancs

1 règle de jeu

Le jeu

1. Ouvrir les 2 boîtes et les placer dos à dos.
2. La grille verticale sert à positionner vos bateaux de sorte que l'adversaire ne puisse pas les voir.
Il y a 5 bateaux par joueur, qui peuvent être positionnés horizontalement ou verticalement sur la grille.
Porte-avions : 5 trous.
Croiseur : 4 trous
Sous-marin : 3 trous
Destroyer : 3 trous
Frégate : 1 trou
3. Décider qui commence.
4. Chaque joueur a droit à un tir.
5. Chaque tir est formé par l'intersection d'une lettre et d'un chiffre. Ex. F4
6. Quand le tir est effectué, l'adversaire regarde sur la grille verticale (où se trouvent ses bateaux) et dit à haute voix « raté », « touché » ou « coulé ».
Si un de ses bateaux est touché (ou coulé), il l'indique par un pion noir.
Celui qui a effectué le tir, inscrit celui-ci sur la grille horizontale (qui représente donc le plan de jeu de l'adversaire) par un pion blanc (si le tir Raté) ou noir (s'il a touché l'adversaire).
7. L'adversaire annonce à son tour son tir. Et le jeu se poursuit jusqu'à ce que les bateaux d'un des joueurs soient tous coulés.

Le gagnant est le premier qui arrive à couler tous les bateaux de l'adversaire.