

Bataille navale

C'est dans la boîte! 3005

Un jeu de tactique où il faut s'orienter en posant des questions, pour 2 joueurs dès 6 ans.

Matériel: 10 bateaux rouges et 10 bleus de différentes tailles, 2 grilles, 1 bloc de feuilles, 2 crayons de couleur

Principe du jeu: Qui va détecter en premier tous les bateaux de l'autre?

Préparation: Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre. Chacun choisit une couleur et prend les dix bateaux de la couleur correspondante, le crayon de la même couleur, une grille et une feuille du bloc.
Les grilles et les feuilles du bloc représentent les plans de position des bateaux et sont répartis en 100 petits carreaux. En posant les bateaux horizontalement ou verticalement sur la grille, on s'aperçoit qu'ils occupent de 1 à 4 carreaux. Mettre la boîte fermée debout entre les joueurs. Elle servira de cache pour empêcher de voir le jeu de l'autre. Chacun répartit ses bateaux sur sa grille. Faire attention à ce le joueur adverse ne voit pas le jeu de l'autre.

Attention:

- Les bateaux doivent être posés seulement en position horizontale ou verticale, jamais de travers.
- Laisser au moins un carreau de libre autour des bateaux.

Déroulement: Chacun questionne l'autre joueur à tour de rôle pour savoir où il a placé ses bateaux.
Pour cela, servez-vous des chiffres et des lettres indiqués au bord de la grille pour donner un point exact, par exemple B5.

L'autre joueur répond en disant soit:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1
2	X	O	O	X	.
3
4	.	X	.	.	O
5	.	X
6
7
8	.	O	O
9	X	X	.	.
10

- "Non! Manqué"
... si ce carreau n'est pas occupé par l'un de ses bateaux. Le joueur qui a posé la question dessine un point sur sa feuille pour se rappeler qu'il a déjà demandé cette combinaison.
C'est au tour de l'autre joueur de poser sa question.
- soit "Oui! touché"
... si ce carreau est occupé par l'un de ses bateaux. Là aussi, celui qui a posé la question fait un repère sur sa feuille: il marquera le carreau d'une croix. Le joueur dont le bateau vient d'être touché fera un cercle dans le carreau pour savoir que son bateau est touché.
- Attention: il ne faut pas dire lequel des bateaux a été touché, ni dans quels carreaux est situé le reste du bateau.
- Dès qu'un bateau est complètement coulé, on l'enlève de la grille.

Fin du jeu: La partie s'achève lorsqu'un joueur a trouvé et fait couler les 10 bateaux de son adversaire.

Astuces et particularités:

- Un grand classique en petit format.
- Pratique à emmener partout!

HABA®

10

9

8

7

A partir de

6

5

4

3

2

1