

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
6-7 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

10 à 20
minutes

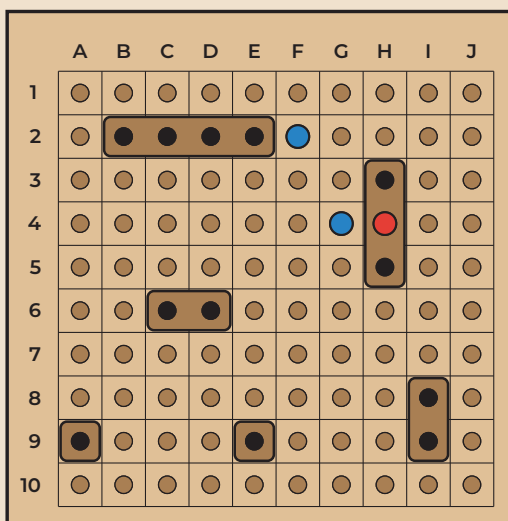
NOMBRE JOUEURS

2

CONTENU DU JEU : 1 plateau en bois en 2 parties (un plateau à plat pour sa flotte, un plateau relevé pour ses tirs, chacun de 10 × 10 trous, colonnes A à J, lignes 1 à 10) + 20 navires en bois + 130 pions noirs et blancs + 130 pions bleus et rouges. Les marqueurs permettent de suivre les tirs réussis et manqués.

LE BUT DU JEU : Être le premier à couler tous les navires de l'adversaire.

MISE EN PLACE : Les joueurs se font face, chacun derrière son coffret ouvert, le plateau relevé cachant sa flotte. Chacun place ses navires sur son plateau à plat, à l'horizontale ou à la verticale, sans les faire se toucher ni les faire dépasser de la grille. Les deux flottes sont identiques. Le plus jeune commence.



Le plateau de la flotte : les navires posés en ligne ou en colonne, sans se toucher. Pion rouge = touché, pion bleu = à l'eau

RÈGLE DU JEU : À son tour, le joueur annonce une case, par exemple « D7 ». L'adversaire regarde sa flotte et répond « À l'eau » si la case est vide, « Touché » si un navire l'occupe, ou « Coulé » si c'est le dernier trou libre de ce navire.

Marquer les coups : le tireur plante un pion sur son plateau relevé, à la case annoncée : rouge pour touché, bleu pour à l'eau. L'adversaire plante un pion rouge dans le trou touché de son navire, pour ne pas l'oublier. Puis c'est à l'autre joueur de tirer.

Fin de la partie : le premier joueur qui coule tous les navires adverses gagne.

Variante : un joueur qui touche rejoue aussitôt. Les parties sont plus rapides.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous
@jeuxfaugere