

Objectifs de la mission

Alternativement, chaque joueur essaie de toucher un bateau de son adversaire. Chaque fois qu'un tir est réussi, un navire est localisé et il faut tenter de le couler. Tu dois toucher autant de fois que nécessaire un bateau pour le couler. Le nombre de tirs requis varie d'un navire à l'autre :

Porte-avions 5 tirs réussis
Cuirassé 4 tirs réussis
Croiseur 3 tirs réussis

Sous-marin 3 tirs réussis
Destroyer 2 tirs réussis

Nota bene : Si tu as touché un bateau, essaie de le couler complètement en indiquant les coordonnées des cases voisines. Mais attention, tu ne peux effectuer qu'un seul tir par tour. Dès que tu as effectué tous les tirs nécessaires pour couler un vaisseau, ton adversaire doit indiquer de quel navire il s'agit.

Couler une flotte

Le premier joueur qui réussit à couler les 5 vaisseaux de la flotte adverse est le gagnant de la partie.

LE JEU PAR SALVES - LA MISSION LA PLUS DIFFICILE

La règle de jeu est la même excepté ce qui suit :

1. Chaque joueur exécute une salve de 5 tirs consécutifs pendant le même tour. Après cela, son adversaire indique les tirs réussis ou manqués.
2. Repère les tirs réussis et les tirs manqués sur ton écran radar comme précédemment.
3. Lorsque l'un de tes vaisseaux est coulé par ton adversaire, ta salve suivante est de 4 tirs seulement. Ensuite, ta salve diminue d'un tir à chacun de tes vaisseaux coulés (indépendamment de la taille du navire coulé). La partie continue ainsi, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait coulé toute la flotte adverse.

TOUCHE COULE

REGLE DE JEU

2 joueurs

Contenu

- 2 consoles de jeu avec grille océans
- 2 grilles-cibles
- 2 écrans radar
- 2 jeux de torpilles blanches
- 1 jeu de torpilles rouges
- 2 flottes comprenant chacune :
 - 1 porte-avions
 - 1 cuirassé
 - 1 croiseur
 - 1 sous-marin
 - 1 destroyer



© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac,
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

MB
JEUX

109914523101

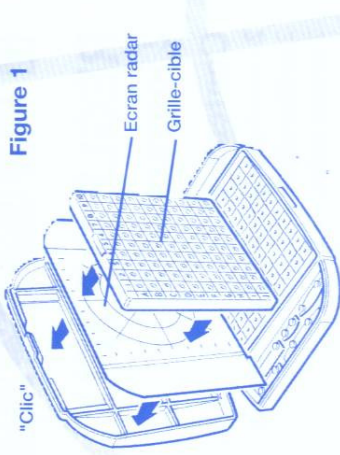
La mission

• Etre le premier joueur à avoir coulé tous les bateaux de son adversaire.

Préparation de la bataille

1. Prends une console de jeu et fixe un des écrans radar à la partie supérieure. Puis, fixe la grille-cible par dessus comme indiqué figure 1.

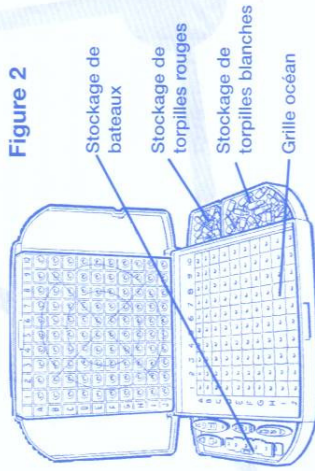
Figure 1



2. Détache les bateaux et les torpilles de leur support. Utilise des ciseaux à bouts ronds en cas de difficulté.

Chaque joueur en prend la moitié et les range dans les compartiments de stockage prévus sur sa console (voir figure 2).

Figure 2



Positionnement de la flotte

1. Installe-toi en face de ton adversaire, vos deux consoles étant dos à dos. La grille-cible est ainsi à l'abri du regard de ton adversaire. Les consoles resteront ouvertes pendant toute la durée de la partie.

2. Fixe tes bateaux dans les trous de la partie inférieure de ta console (grille-océan) comme indiqué figure 3.

Figure 3



Nota bene :

- les bateaux doivent être placés verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale.
 - les bateaux ne doivent pas dépasser de la grille-océan.
3. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Le jeu

Exemple 1

* Tu joues le rôle du Capitaine A, et lances une torpille pour toucher un bateau de ton adversaire en indiquant les coordonnées de ton tir (par exemple H10).

* Ton adversaire joue le rôle du Capitaine B et vérifie les coordonnées de ton tir sur la grille-océan de sa console. Il doit indiquer si ton tir atteint l'un de ses bateaux. Voir Schéma 1.

Schéma 1
Grille-océan du Capitaine B : H10 est une case vide. La réponse est donc : manqué.

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

Exemple 2

* A son tour, le Capitaine B lance une torpille pour toucher un de tes bateaux en indiquant les coordonnées de son tir. Par exemple F8.

* Vérifie si l'un de tes bateaux occupe la case F8. Voir Schéma 2.

Schéma 2
Grille-océan du Capitaine A : Le Capitaine B a touché l'un de tes bateaux (le sous-marin). La réponse est donc : touché.

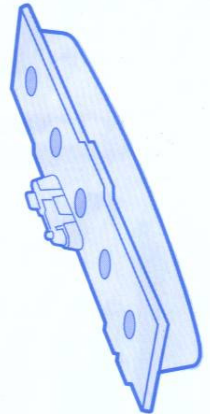
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

Marquer les tirs

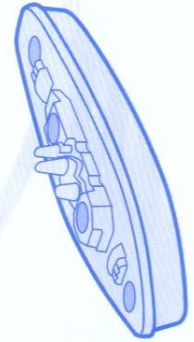
Après chaque tour, repère tes tirs sur la grille-cible comme suit :

TIR MANQUÉ - Place une torpille blanche sur ton écran radar pour visualiser un tir manqué. Cela te servira d'aide-mémoire pour la suite de la partie : tu n'énonceras plus ces cases-là.

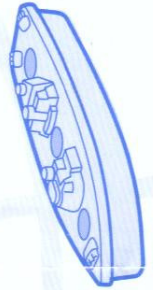
TIR RÉUSSI - Place une torpille rouge sur ton écran radar pour visualiser un tir qui touche un bateau de ton adversaire.



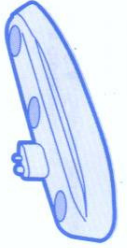
PORTE-AVIONS



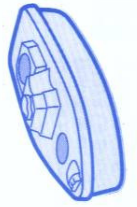
CUIRRASSÉ



CROISSEUR



SOUS-MARIN



DESTROYER