

Touché-coulé

But: Être le premier joueur à avoir coulé les 5 bateaux de son adversaire.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur place secrètement ses bateaux sur la grille océan (ils doivent être placés verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale et ne doivent pas dépasser de la grille océan).

À tour de rôle les joueurs vont annoncer leur tir, 1 par tour, en donnant les coordonnées.

Exemple :

Le joueur A annonce F8.

Le joueur B vérifie si un de ses bateaux occupe la case F8.

. Si aucun des ses bateaux si trouve, il doit répondre «manqué». Dans ce cas le joueur A place un marqueur torpille blanche sur la case F8 de sa grille-cible.

. Si un bateau occupe la case F8, le joueur B doit répondre «touché» et place un marqueur torpille rouge sur son bateau à l'endroit correspondant à la case F8 de sa grille océan. Le joueur A place un marqueur torpille rouge sur la case F8 de sa grille-cible.

. Si un tir permet de placer le dernier marqueur torpille rouge sur un bateau, le propriétaire du bateau doit répondre «coulé» au lieu de «touché», pour informer son adversaire de la perte d'un bateau de sa flotte.