

# FRANÇAISE

## RÈGLES DU JEU:

### DEUX JOUEURS

Pour jouer, chaque joueur dispose des pièces suivantes:  
(voir figure 1).

- 2 CROISEURS
- 3 DESTROYERS
- 3 SOUS-MARINS
- 32 BALISES INDICATRICES ROUGES (IMPACT).
- 36 BALISES INDICATRICES BLANCHES (EAU).
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 ÉCRAN RADAR.

1. Chaque joueur devra déployer sa flotte de manière à ce que tous les bateaux soient correctement positionnés à l'intérieur du panneau, PLATEAU DE JEU disposé au choix verticalement ou horizontalement (voir figure 2).
2. Décider d'abord du joueur qui commencera à jouer en premier et de fait débutera la partie.
3. Le joueur qui joue en premier débute la partie en annonçant des coordonnées composées d'une lettre et d'un numéro, par exemple: B5
4. L'autre joueur vérifie les coordonnées énoncées et communique à son adversaire si ce dernier a réussi son tir ou non. Par exemple si dans la case B5 se trouve situé l'un de ses bateaux, le joueur devra dire «TOUCHÉ!» (voir figure 3) si au contraire, dans cette case ne se trouve positionné aucun bateau, il dira «DANS L'EAU!»
5. Le premier joueur devra alors mettre en B5 une balise rouge (TOUCHÉ- (voir figure 4)) sur son écran RADAR s'il a réussi son tir, ou une BALISE blanche (DANS L'EAU- (voir figure 5)) s'il l'a raté.  
Il évitera ainsi de tirer une seconde fois au même endroit.
6. Le deuxième joueur devra pour sa part mettre une balise rouge sur son bateau si ce dernier a été TOUCHÉ par l'adversaire (voir figure 6).
7. Les deux joueurs jouent chacun à leur tour. Le joueur qui aura touché un bateau de son adversaire devra essayer de le couler lors des tours suivants, en donnant des coordonnées proches de celles grâce auxquelles il a pu toucher le bateau la première fois. Dès que le nombre d'impacts nécessaires à couler le bateau en question aura été atteint, l'adversaire dont le bateau a été d'abord touché puis coulé devra dire TOUCHÉ ET COULÉ!

Le nombre d'impacts nécessaires pour couler un bateau est le suivant:

CROISEUR.....	3 impacts
DESTROYER.....	2 impacts
Sous-MARIN.....	1 impact

8. Le vainqueur de la partie sera celui qui aura réussi à couler tous les bateaux de son adversaire.