

BATTLESHIP®

POUR 2 JOUEURS **ÂGE 7+**
DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.

BUT DU JEU

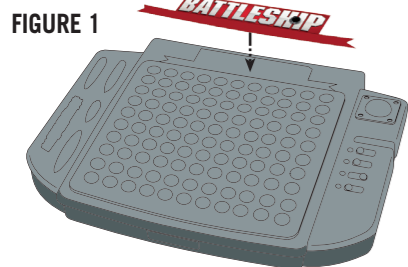
Être le premier à couler les cinq vaisseaux de l'adversaire.

CONTENU

- 2 modules de jeu portatifs en plastique
- 10 vaisseaux en plastique
- 84 chevilles rouges
- 168 chevilles blanches
- Feuille d'autocollants

LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ

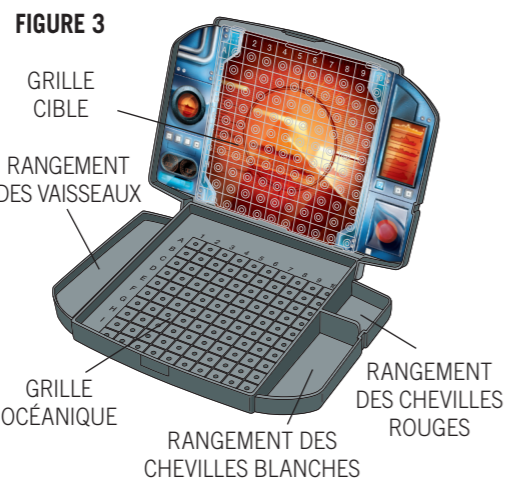
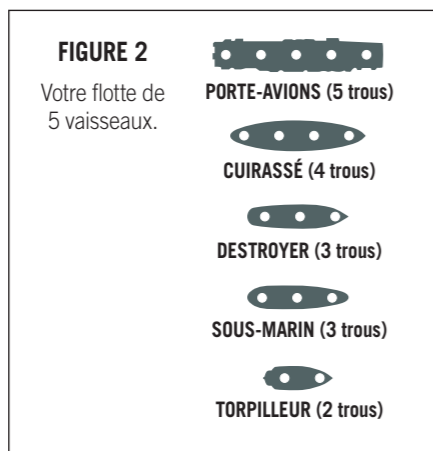
Appelez les étiquettes « Battleship » sur les couvercles des deux modules de jeu (voir Figure 1).



Détachez soigneusement les 10 vaisseaux du cadre en plastique. Si nécessaire, enlevez tout excès de plastique à l'aide d'une lime à ongles ou d'un papier sablé. Jetez le cadre après en avoir retiré toutes les pièces.

Chaque joueur prend une flotte de cinq vaisseaux différents (voir Figure 2).

Retirez les chevilles rouges et blanches du sac de plastique. Chaque joueur en prend la moitié et les range dans les compartiments de rangement de son module (voir Figure 3). Jetez le sac.



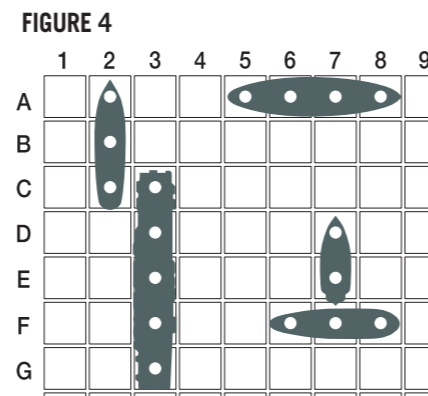
PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT!

Les joueurs s'assoient face à face, chacun avec son module ouvert. Le couvercle des modules empêche les joueurs de voir la grille de leur adversaire.

Chacun doit disposer sa flotte en secret sur sa grille en emboîtant les vaisseaux dans les trous.

RÈGLES POUR LE POSITIONNEMENT DES VAISSEAUX

- Les vaisseaux peuvent être placés verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale.
- Tous les vaisseaux doivent être placés à l'intérieur des limites de la grille.



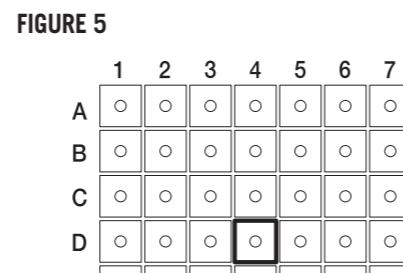
Voici un exemple de positionnement correct.

À L'ATTAQUE!

Décidez qui commence. Chacun leur tour, les joueurs annoncent un tir pour tenter de toucher un vaisseau ennemi.

ANNONCER UN TIR!

À votre tour, choisissez une coordonnée sur la grille et annoncez-la en nommant la lettre et le chiffre. Par exemple, la position du tir de la Figure 5 est D-4.



Vous avez choisi de frapper à la position D-4.

Quand vous annoncez les coordonnées de votre tir, votre adversaire doit dire si vous touchez ou ratez la cible. Ensuite, vous marquez votre tir et votre tour est terminé.

TOUCHÉ!

Si votre tir atteint une cible sur la grille de l'adversaire, vous avez touché un vaisseau! Votre adversaire ne doit pas révéler le type de vaisseau touché. Marquez votre tir en plaçant une cheville rouge dans le trou correspondant sur votre grille cible. Votre adversaire, pour sa part, insère une cheville rouge dans le trou correspondant du vaisseau touché sur sa grille océanique (voir Figure 6).

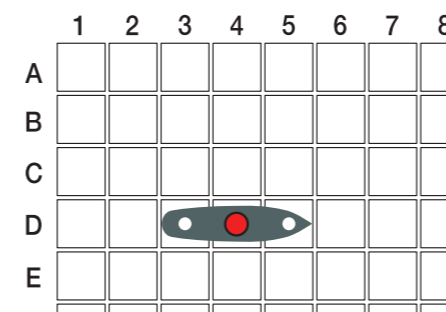
Exemple: Vous jouez avec votre adversaire et c'est votre tour.

Vous annoncez: «D-4».

Votre adversaire répond: «touché».

Vous placez une cheville rouge sur la coordonnée D-4 de votre grille cible. Votre adversaire place une cheville rouge dans le trou correspondant du vaisseau touché.

FIGURE 6



Touché! Votre adversaire marque la frappe en ajoutant une cheville rouge sur son vaisseau.

RATÉ!

Si la position visée sur la grille océanique de votre adversaire n'est pas occupée par un vaisseau, vous avez raté votre tir! Insérez une cheville blanche dans le trou correspondant sur votre grille cible, pour éviter de viser de nouveau cette position. Il n'est pas nécessaire de marquer les tirs ratés de l'adversaire avec des chevilles blanches sur sa grille océanique.

Exemple: C'est le tour de votre adversaire.

Il annonce: «F-4».

Vous répondez: «raté».

Votre adversaire place une cheville blanche à la coordonnée F-4 de sa grille cible.

COULER UN VAISSEAU

Quand il y a une cheville rouge dans tous les trous d'un vaisseau, ce dernier coule. Son propriétaire annonce quel vaisseau a coulé.

POUR GAGNER

Le premier joueur qui coule les cinq vaisseaux de son adversaire gagne.

JOUER À LA SALVE

La SALVE est une variante du jeu recommandée aux joueurs chevronnés. À chaque tour, vous tirez le nombre de missiles correspondant au nombre de vaisseaux actifs de votre flotte. Les règles du jeu suivantes s'ajoutent à celles du jeu de base.

- Chaque joueur commence avec une salve de 5 tirs (un par vaisseau actif de sa flotte). À votre tour, vous effectuez un tir à la fois et votre adversaire annonce si vous touchez ou ratez une cible. Marquez vos tirs comme pour une partie régulière.

- Chaque fois qu'un de vos vaisseaux coule, vous déduisez un tir de votre prochaine salve.

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.
Questions? 1-888-836-7025

♣C36934 ♣101C3693401



hasbrogames.com

