

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BATAILLE SOUS LES MERS

UN JEU DE STRATEGIE EN 3 DIMENSIONS

Les deux flottes de surface cherchent à couler les sous-marins ennemis.

MONTAGE ET REGLE DU JEU

BATAILLE SOUS LES MERS est un jeu de stratégie navale pour deux joueurs. Chaque joueur dispose d'une flotte de 3 sous-marins et de 3 bâtiments de surface. Les bâtiments de surface se déplacent au dessus des sous-marins ennemis en lançant des grenades sous-marines à différents niveaux. Les bâtiments de surface doivent éviter les mines et les torpilles lancées par les sous-marins.

1. Sortez de la boîte la plaque de carton sans rainure qui est imprimée de chaque côté et qui a des pattes vers le bas. C'est la section du milieu qui sépare les camps.

Enfilez le bas de cette plaque dans la fente au centre de la base en plastique bleue, (Fig. 1).

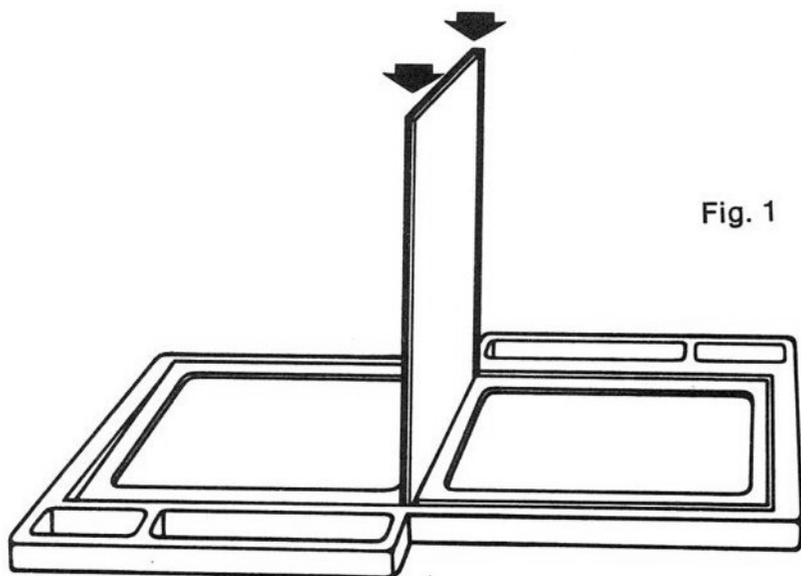


Fig. 1

2. Les deux côtés sont les plaques de carton qui ont des rainures et qui contiennent six trous chacune. Dégagez les trous si nécessaire.

Prenez un des côtés et pliez le carton le long de la rainure. Emboîtez-le ensuite dans les fentes de la base en plastique, (voir schéma).

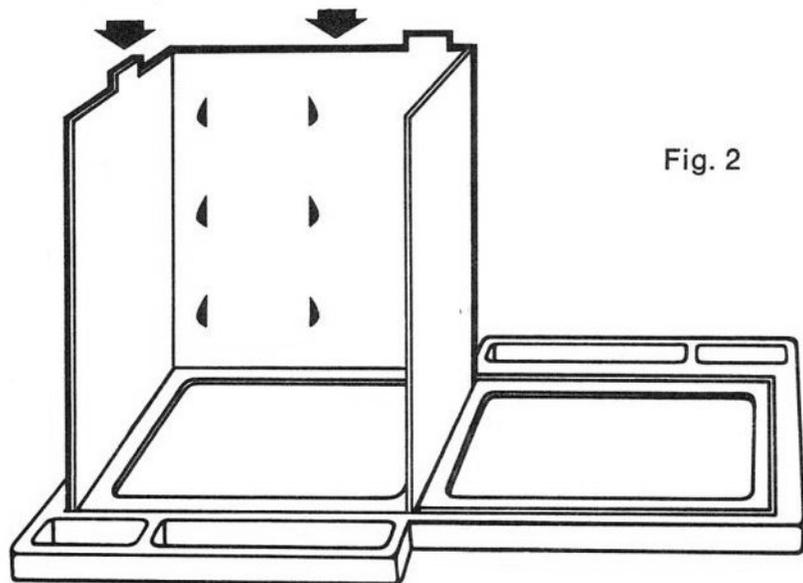


Fig. 2

Montez l'autre côté du jeu de la même façon, (Fig. 2A).

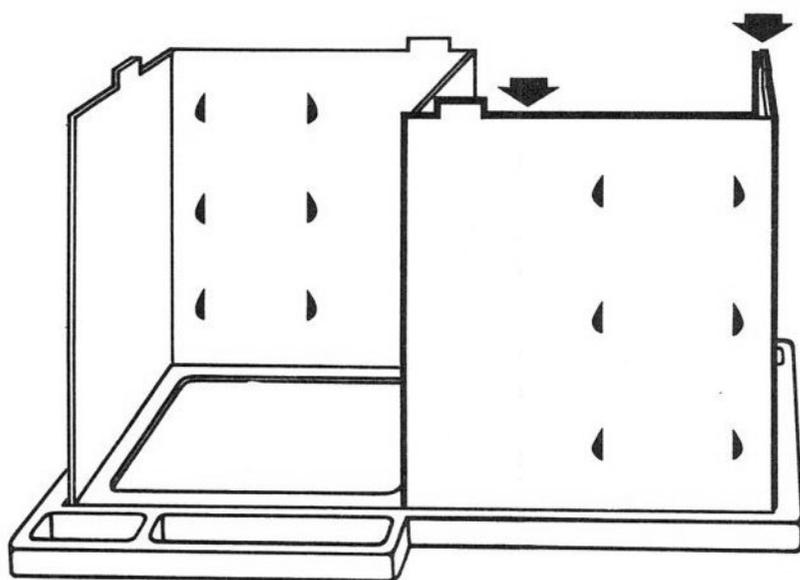


Fig. 2A

3. Prenez la feuille sur laquelle sont imprimés les six "grilles de repérage". Détachez-les avec soins et dégagez les trous si nécessaire.

Prenez une des grilles marquée 100. Repliez les deux côtés et enfitez les deux pattes dans les deux fentes au sommet d'un des murs du jeu.

Poussez-le délicatement en suivant la direction des flèches jusqu'à ce qu'il soit bien en place.

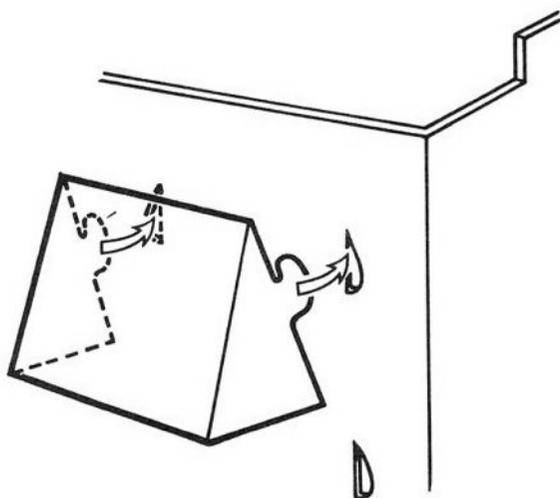


Fig. 3

Ensuite placez en dessous les grilles 200 et 300, (Fig. 4).

Répétez les instructions ci-dessus pour compléter l'autre côté du jeu.

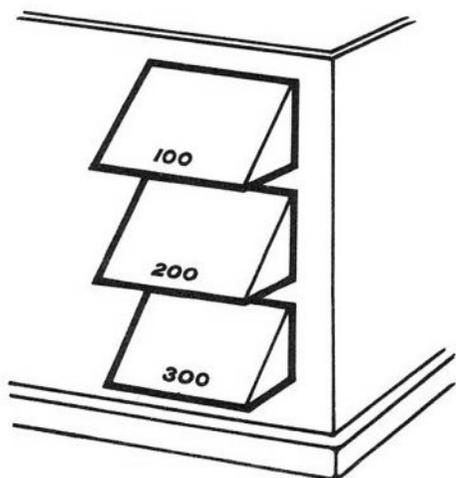
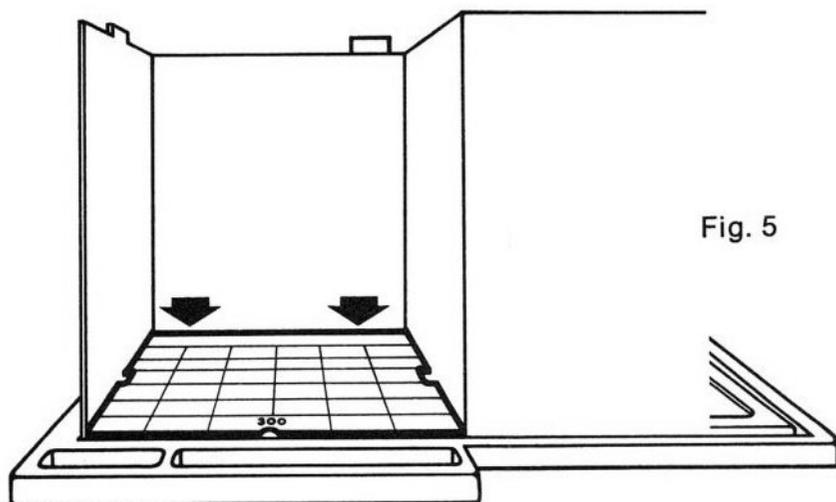
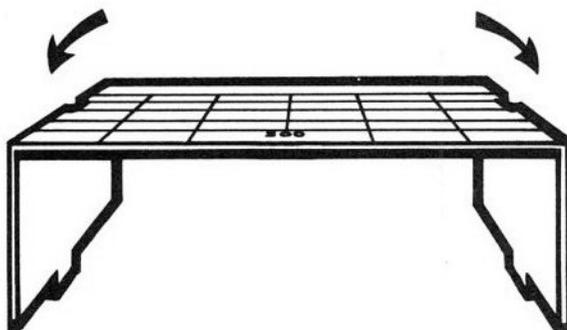


Fig. 4

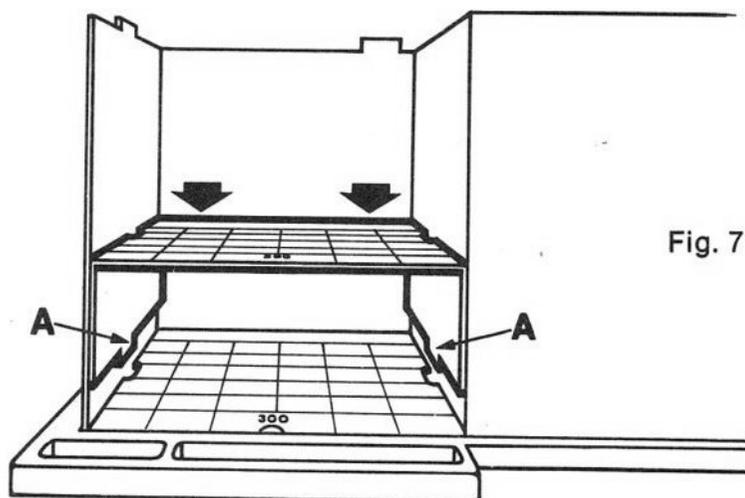
4. Prenez maintenant une des étagères carrelées marquées 300 et placez-la, côté imprimé en face de vous, sur la base d'un des camps en faisant attention de placer l'encoche vers le dehors.



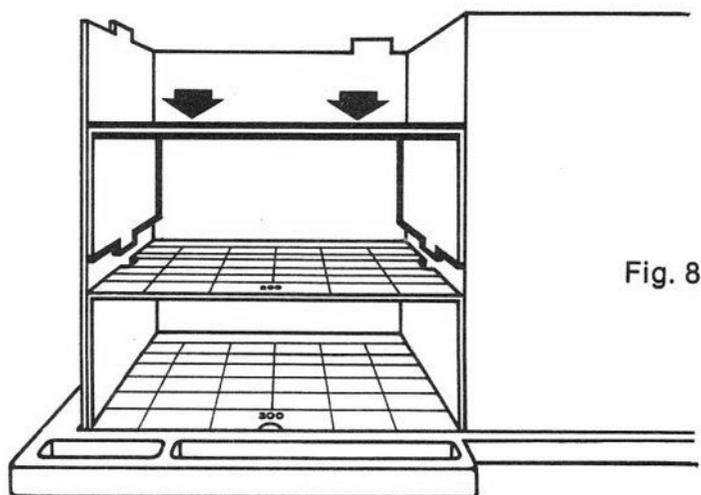
5. Prenez une des étagères marquées 200. Pliez le carton le long des rainures, comme l'indique la Fig. 6.



Placez celle-ci dans le jeu de sorte que les pattes à "A" s'emboîtent dans les fentes sur les côtés de l'étagère du bas.



6. Posez l'étagère du haut – marquée 100 – de la même façon (Fig. 8), puis préparez le deuxième camp avec les trois autres étagères.



7. Prenez maintenant le grand plateau et placez-le au sommet de votre "construction". C'est la surface de la mer. Emboîtez toutes les pattes dans les fentes correspondantes et pressez délicatement jusqu'à ce que cette section soit fermement en place. Vous avez maintenant fini de monter le jeu et vous pouvez commencer à jouer.

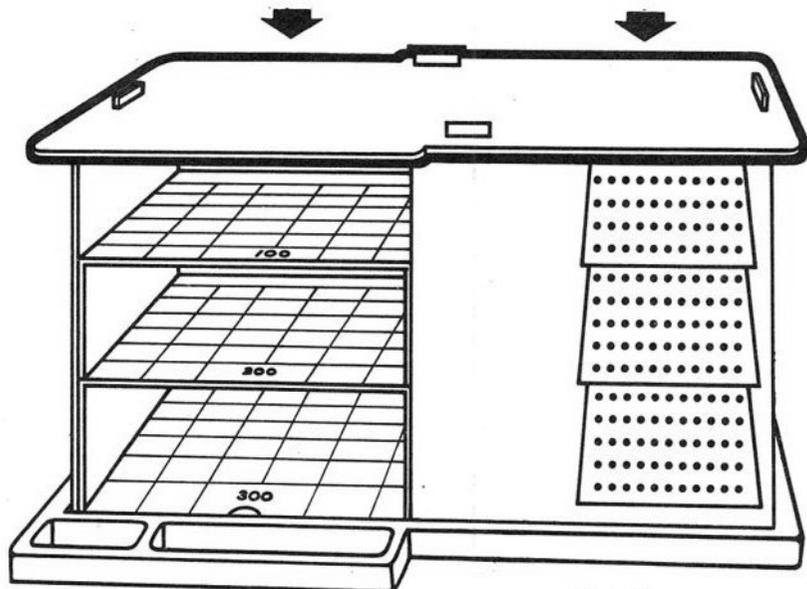


Fig. 9

Remarque: Si vous êtes obligé de démonter le jeu pour le ranger, faites très attention lorsque vous désengagez les pattes des fentes, spécialement celles des indicateurs de contrôle, qui doivent être sorties depuis l'intérieur en soulevant puis en poussant délicatement. N'essayez surtout pas de les sortir de l'extérieur en force.

BUT DU JEU

Etre le premier à couler soit les 3 sous-marins adverses, soit les 3 bâtiments de surface adverses.

INSTALLATION DU JEU

1. Le joueur rouge s'assied de façon à ce que le port rouge (sur le haut du jeu) soit à sa droite. Le joueur jaune s'assied en face avec le port jaune à sa droite.
2. Chaque joueur utilise 3 bâtiments de surface, 3 sous-marins, 1 mine et 3 drapeaux de sa couleur.
3. Répartir les pions rouges et blancs à égalité entre les deux joueurs et les mettre dans les cases de rangement.
4. Armer chaque flotte de surface avec 9 pions blancs (grenades sous-marines). Quatre pions sur le bâtiment qui a 4 trous, 3 sur celui qui a 3 trous et 2 sur celui qui a 2 trous.
5. Disposer les bâtiments de surface rouges n'importe où sur le port rouge et les jaunes sur le port jaune.
6. Chaque joueur dispose en cachette ses 3 sous-marins sur les 3 niveaux sous-marins qui sont sous les bâtiments de surface adverses. Il peut placer un sous-marin sur chaque niveau, tous au même niveau ou selon la combinaison qu'il désire. Après avoir été placés au début du jeu, les sous-marins ne peuvent pas changer de place en cours de partie.
7. Chaque joueur place sa mine sur une case quelconque du niveau 100. Elle ne peut pas être mise dans la même case qu'un sous-marin ou dans une case au dessus d'une sous-marin. Chaque joueur note sur un morceau de papier le numéro de la case occupée par la mine et cache ce morceau de papier jusqu'à ce qu'il doive prouver à son adversaire la place de sa mine (voir règle du jeu, paragraphe "Mine").

REGLE DU JEU

1. Le joueur qui a la flotte rouge joue le premier et les joueurs jouent chacun leur tour. Un tour est le mouvement d'un bâtiment de surface. Mais un tour peut aussi être le lancement d'une grenade sous-marine ou d'une torpille.
2. Les bâtiments prennent la mer par une des 4 cases fléchées de leur port d'attache.
3. A chaque tour, un des bâtiments peut bouger de 1, 2 ou 3 cases. Un bâtiment peut bouger en avant, en arrière, sur le côté ou en diagonale ou en combinant plusieurs directions.
4. A la fin du mouvement d'un bâtiment de surface, le joueur peut :
 - a. déclarer qu'il ne lancera pas de grenade sous-marine ;
 - b. décider de lancer une grenade sous-marine au niveau de son choix, directement sous la case qu'occupe son bâtiment ;
 - c. décider de faire "a" ou "b" ci-dessus et d'envoyer une torpille d'un de ses sous-marins vers un des bâtiments de surface de son adversaire.
5. Pour pouvoir tirer une grenade sous-marine, un bâtiment doit porter un pion. Quand un joueur lance une grenade sous-marine, il enlève un pion et annonce d'abord le numéro de la case sur laquelle se trouve le bâtiment qui tire et ensuite la profondeur (100, 200 ou 300) à laquelle la grenade explosera. Par exemple, numéro 14 au niveau 200.

6. Quand vous avez tiré une grenade sous-marine, votre adversaire, après avoir vérifié le lieu de l'explosion par rapport à la position de ses sous-marins, annonce le résultat. Il annonce une des formules suivantes :
- Touché.** Si un de ses sous-marins est exactement sur la case citée (numéro et niveau). Le sous-marin est coulé.
 - Manqué de peu.** Si un de ses sous-marins est sur une des 4 cases entourant celle de l'explosion et au même niveau. Ces 4 cases sont Nord, Sud, Est et Ouest, mais pas celles qui sont en diagonale. "Manqué de peu" est également annoncé quand le sous-marin est bien sur le numéro de la case annoncé, mais à une profondeur différente, juste au-dessous ou au-dessus de celle annoncée. Ceci permet de localiser le sous-marin dans 6 cases possibles.
 - Manqué.** Quand aucune des conditions ci-dessus n'est remplie.

Exemple : grenade sous-marine lancée case 14, niveau 200.

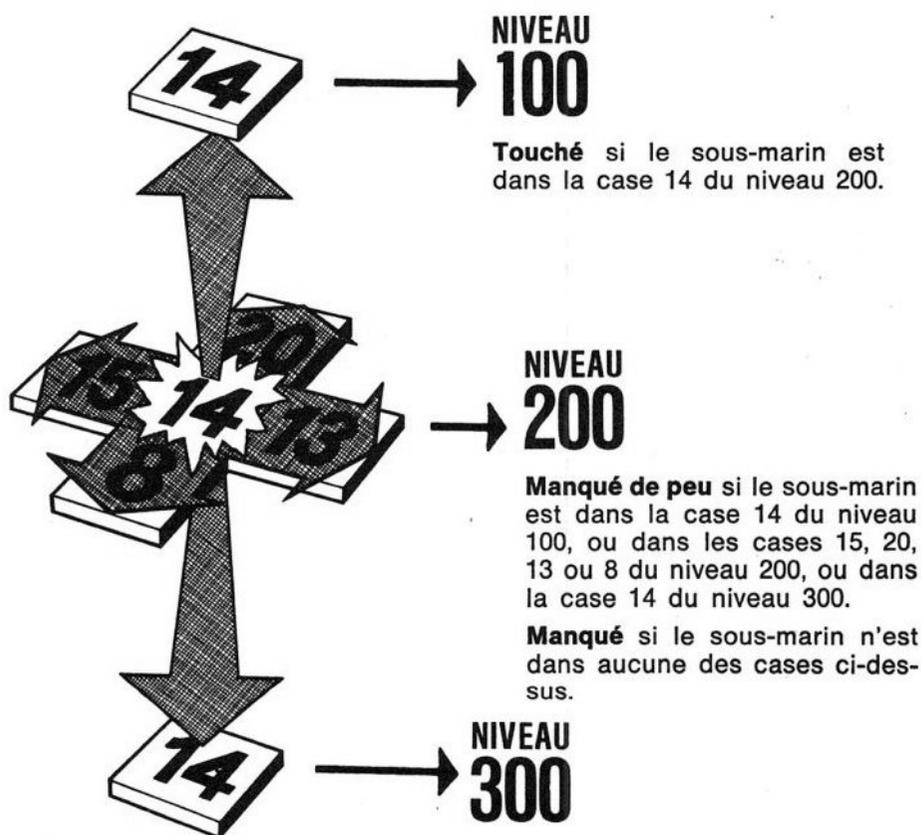


Fig 10

7. Si une grenade sous-marine est "manqué de peu" pour plus d'un sous-marin, on doit annoncer (a) manqué de peu pour 2 sous-marins, ou (b) manqué de peu pour 3 sous-marins, selon ce qui s'est passé.
8. Chaque fois qu'un bâtiment lance une grenade, on lui enlève une charge. Un bâtiment qui n'a plus de charge ne peut pas tirer sans réarmer. Pour réarmer un bâtiment avec la quantité de charges qu'il avait au départ, le bâtiment doit retourner par des mouvements normaux (1, 2 ou 3 cases) à son port d'attache. Quand il a atteint son port d'attache, il peut se recharger, mais il ne peut quitter le port qu'au tour suivant.
9. Un bâtiment peut quitter son port d'attache, au tour suivant, par la case fléchée de son choix, pas obligatoirement celle par laquelle il est entré.

LANCEMENT DES TORPILLES :

1. Après avoir bougé un bâtiment de surface et tiré ou non une grenade sous-marine, le joueur peut lancer une torpille d'un de ses sous-marins si la condition suivante est remplie :
Les trajets des torpilles sont des lignes droites dans les directions indiquées sur la grille supérieure par les torpilles dessinées. Le sous-marin doit être dans une case sur le même trajet que le bâtiment de surface qu'il vise, mais à n'importe quel niveau.
2. Quand la condition de lancement d'une torpille est remplie et que le joueur souhaite en lancer une, il annonce le bâtiment de surface qu'il vise et fait tourner la torpille. Si la tête de la torpille s'arrête sur "TOUCHE", le bâtiment est coulé et est enlevé du jeu. Si la tête de la torpille s'arrête sur "MANQUE", il ne se passe rien.
3. Si 2 ou 3 sous-marins sont sur le trajet de la même torpille, chaque sous-marin peut lancer une torpille, une à la fois.
4. Si 2 ou 3 bâtiments de surface sont sur le trajet de la même torpille, le Commandant du sous-marin doit annoncer le bâtiment qu'il vise.
NOTE : Rappelez-vous qu'il n'est généralement pas recommandé de lancer des torpilles, à moins que le sous-marin qui tire soit presque repéré. En effet, lorsque vous annoncez le trajet d'une torpille, votre adversaire sait que votre sous-marin est quelque part sur ce trajet et cela lui permet de mieux le localiser.

MARQUAGE DES LANCEMENTS DE GRENADES :

1. Les trois grilles de repérage à la droite de chaque joueur lui permettent de marquer les coups tirés, de faire une stratégie et d'éviter de tirer deux fois au même endroit.
2. Quand le joueur annonce son tir, il enlève un pion blanc du bâtiment qui tire et le place dans le numéro et à la profondeur de la grille de repérage correspondant au tir annoncé.
3. Si la réponse au tir est "MANQUE", le joueur (a) met des pions blancs supplémentaires dans les 4 cases Nord, Sud, Est, Ouest qui entourent la case visée, sur la même grille, et (b) met un pion blanc sur la case qui porte le même numéro dans les grilles du dessus et du dessous, si c'est possible. Ces pions blancs indiquent les cases que ne peut pas occuper un sous-marin.

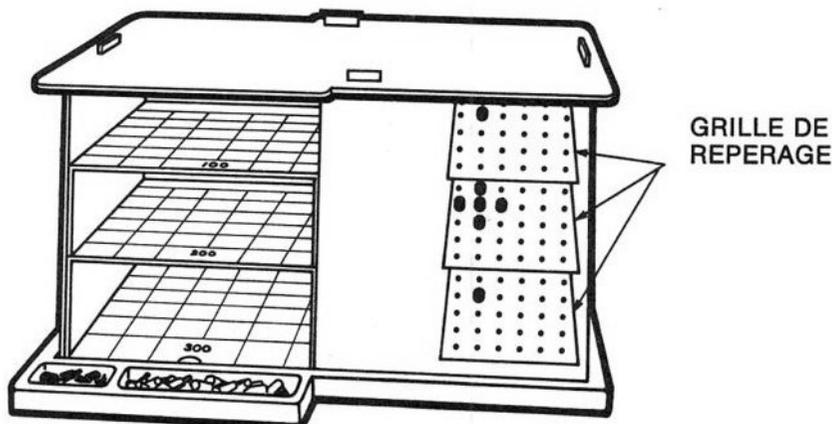


Fig. 11

4. Quand la réponse au tir est "MANQUE DE PEU", le joueur met un pion blanc dans la case visée et des pions rouges aux mêmes endroits que ci-dessus (Nord, Est, Sud et Ouest, juste au-dessus et juste au-dessous si possible). Ceci lui permet de se souvenir qu'il y a un sous-marin ennemi dans une des cases qui a un pion rouge.
5. Quand la réponse au tir est "TOUCHE", le sous-marin ennemi est enlevé du jeu et mis dans le port d'attache adverse. Le joueur met un drapeau rouge dans la case visée au lieu d'un pion rouge. Après une réponse "touché", les pions rouges qui entouraient le sous-marin coulé sont remplacés par des pions blancs pour indiquer qu'il n'y a plus de sous-marins dans ces cases.

LA MINE :

1. Quand le bâtiment d'un joueur termine son mouvement sur la case qui porte le même numéro que celle de la mine adverse, la mine explose et son bâtiment est coulé avant d'avoir pu lancer une grenade sous-marine. Le bâtiment et la mine sont enlevés du jeu. On prouve la place de la mine en montrant le morceau de papier sur lequel on l'avait indiqué au début du jeu.
2. Le joueur qui perd un bâtiment à cause d'une mine peut envoyer une torpille d'un sous-marin avant de laisser jouer son adversaire.

QUI GAGNE :

Le premier joueur qui coule les 3 sous-marins ennemis ou, grâce aux torpilles et à sa mine, les 3 bâtiments de surface adverses, a gagné la partie.

UNE AUTRE FAÇON DE JOUER :

La seule différence par rapport à la version précédente est l'explosion des grenades sous-marines.

La grenade sous-marine explose seulement au niveau visé, mais couvre toutes les cases adjacentes (y compris les diagonales) de la case visée. Il faut y penser quand on indique "Manqué de peu".

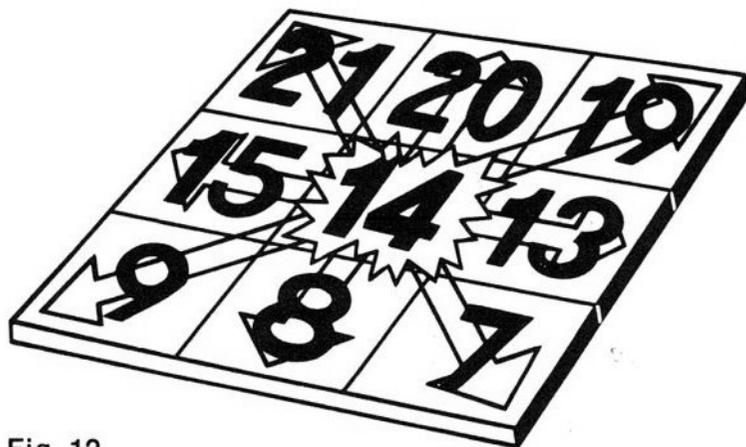


Fig. 12

Exemple : grenade sous-marine lancée case 14, niveau 200.

Si le sous-marin est dans la case 14 au niveau 200 : Touché.

Si le sous-marin est dans les cases 7, 8, 9, 13, 15, 19, 20 ou 21 du niveau 200 : Manqué de peu.

Si le sous-marin n'est dans aucune de ces cases : Manqué.