

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 (Bourgogne du sud), 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



TOUCHÉ !

Si tu as trouvé un emplacement, mets une torpille rouge dans l'espace correspondant. Ton adversaire fait de même en mettant lui aussi une torpille rouge à l'endroit du navire touché.

MANQUÉ !

Si tu n'as pas touché de navire, mets une **torpille blanche** sur l'espace correspondant, ainsi tu auras un aide-mémoire des positions déjà demandées.

COULÉ !

Les espaces couverts par chacun des navires varient. Si tu as réussi à trouver tous les espaces couverts par un des navires de ton adversaire, tu as coulé ce navire ! Ton adversaire doit aussi t'indiquer le type de navire coulé, par exemple sous-marin.

- 4 Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait coulé tous les navires de son adversaire, mais il faut ensuite :

DÉLIVRER TON SOLDAT CAPTURÉ

La flotte de ton adversaire a coulé, il est temps désormais de délivrer ton soldat ! Continue à donner les coordonnées pour le trouver. Souviens-toi, il ne peut se trouver que sur une des îles, JAMAIS sur la mer !

LE GAGNANT

Le premier joueur à couler la flotte de son adversaire et qui a réussi à délivrer son soldat remporte la bataille !

RÉVÉLATION

Retire la carte mission de la grille pour regarder les navires que tu as loupés !

RANGEMENT

- 1 Répartis tes navires et les torpilles dans les 2 tiroirs et referme-les.
- 2 Retire délicatement les 2 parties sur les côtés de la grille.
- 3 Enlève avec précaution la grille plastique de la base et remets tous les éléments du jeu dans l'emballage, en attendant la prochaine bataille navale !



© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email: conso@hasbro.fr
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar.
Tél. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr
498146741010

1008498146741010

TOUCHÉ-COULÉ

LE VRAI JEU DE BATAILLE NAVALE

CONTENU :

1 grille,
1 base avec tiroirs,
10 navires, 2 soldats,
145 torpilles blanches,
80 torpilles rouges,
1 carte mission,
4 fixations anti-glisse.

AGE
7+

15

2
JOUEURS

MB
JEUX

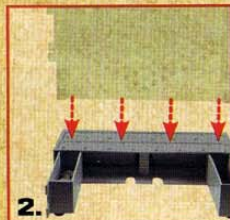
TA MISSION

Être le premier joueur à couler les 5 navires de la flotte ennemie et à délivrer son soldat.

MISE EN PLACE



1. Ouvrir les tiroirs de la base et la poser sur une table.



2. Insérer la grille en plastique dans la base.



3. Prendre la carte mission et détacher avec précaution les 2 côtés perforés. Insérer-les de chaque côté de la grille.



4. Insérer la carte mission dans la grille en plastique, les lettres (A-O) doivent se trouver en haut.

5. Détacher les navires, les soldats et les fixations anti-glisse. Ces dernières sont à placer dans les trous sous les tiroirs.

6. Répartir équitablement les torpilles blanches et rouges entre chaque joueur. Les 2 joueurs peuvent ensuite les ranger dans les tiroirs.

LE JEU

La carte mission est différente de chaque côté.



Côté 1.

SECTION BLEUE
(répartissez votre flotte ici)



Côté 2.

SECTION VERTE
(c'est ici qu'il faudra indiquer les tirs réussis et les tirs manqués)

Carte mission
(insérez-la dans la grille)

Nom des colonnes
(pour vous aider à vous repérer)



Torpilles rouges
(pour identifier un tir réussi)

Torpilles blanches
(pour identifier un tir manqué)

Tiroirs
(pour ranger vos torpilles)

POSITIONNEZ VOTRE FLOTTE

1. Chaque joueur prend un :



Porte-avions
(5 espaces)



Cuirassé
(4 espaces)



Plate-forme munitions
(3 espaces)



Sous-marin
(3 espaces)



Patrouilleur
(2 espaces)



Soldat capturé
(1 espace)

CECI EST VOTRE FLOTTE

2. Installez-vous de chaque côté de la grille, les joueurs ne doivent voir qu'un côté de la carte mission.

3. **POUR JOUER :**

Chaque joueur répartit sa **flotte** verticalement ou en diagonale sur la partie **BLEUE** de la grille, correspondant à la mer. Ne pas placer des navires sur les îles (espaces jaunes).

Il positionne ensuite son **soldat** sur une des îles (espace jaune) qui se trouve sur la partie **BLEUE** de la grille.

À L'ATTAQUE !

1. Décidez qui commence et chacun à votre tour essayez de localiser les bâtiments de votre adversaire.

2. Lors de ton tour, indique les coordonnées dans ta partie **VERTE** de la grille, pour déterminer où ton adversaire a positionné sa flotte.

Les noms des colonnes se trouvent en haut de la grille et te permettent de les identifier, les nombres, quant à eux, sont indiqués directement sur les espaces.

Attention, la flotte de ton adversaire se trouve dans la section BLEUE de la grille, les navires doivent être positionnés sur la mer, pas sur les îles !

Par exemple les coordonnées pour cet espace sont **'Delta 3'**.



3. Ton adversaire doit t'indiquer le résultat de tes tirs, en vérifiant les coordonnées sur sa partie de carte mission et te dire si un de ses navires est touché.