

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

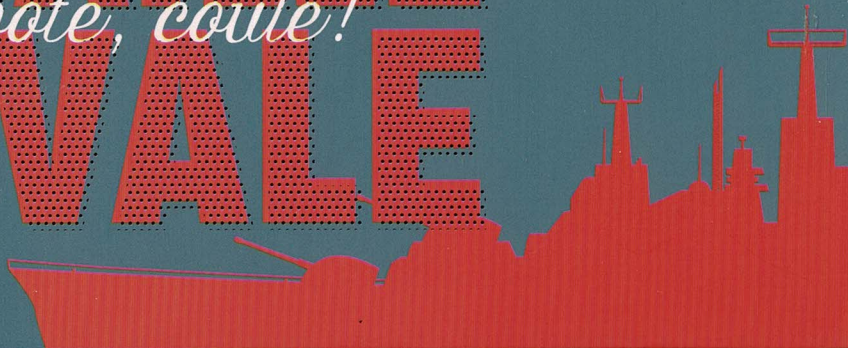
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



APÉRO  
BATAILLE  
NAVALE

*Shooté, coulé!*





# LES RÈGLES DE L'APÉRO BATAILLE NAVALE

2 joueurs

## PRÉPARATION DU PLATEAU DE JEU

Tout d'abord, il s'agit de placer tes bateaux sur ta grille (la seconde correspond à ceux de ton adversaire) de manière stratégique. Pour cela, déplie le plateau et positionne tes navires (voir schéma ci-contre).

### Tu disposes de la flotte suivante :

- 1 sous-marin = 1 shot
- 1 torpilleur = 1 shot
- 1 croiseur = 1 shot
- 1 porte-avion = 1 shot

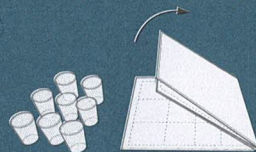
### Sur la seconde grille, tu peux noter au fur et à mesure le résultat de tes offensives :

- « X » pour un bâtiment touché
- « 0 » pour un coup perdu

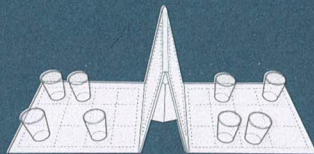
1- Plateau fermé



2- Ouverture du plateau de jeu + Shots sortis



3- Avec les shots sur le plateau



## BUT DU JEU

Trouve et coule l'intégralité de la flotte de ton adversaire pour remporter la victoire !

.....

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune lance les hostilités.

Pour indiquer à son adversaire le point visé par sa torpille, il donne une lettre et un nombre (par exemple : A-3, ou C-1).

Si l'un de tes bateaux est touché-coulé, ton adversaire décide d'un gage à choisir dans la liste d'idées ci-après... ou à inventer s'il se sent d'humeur créative !

.....

**INTERDICTION DE DÉPLACER LES BATEAUX UNE FOIS QUE LA PARTIE A COMMENCÉ !**



# GRILLES DE JEU

Il peut arriver que vous n'ayez ni la place ni le matériel nécessaire sous la main pour une bataille navale en bonne et due forme. Qu'à cela ne tienne ! Emparez-vous d'un crayon et d'une feuille, recopiez la grille ci-contre en 2 exemplaires (une pour vos bateaux, une pour ceux de votre adversaire), placez vos navire stratégiquement... et à l'abordage !

## **Placement des bateaux**

Vos navires doivent être placés horizontalement ou verticalement. Vous ne pouvez pas les placer en diagonale. Par ailleurs, ils ne doivent ni se toucher ni se superposer.

## **Votre flotte**

- 1 porte-avions (6 cases)
- 2 croiseurs (4 cases)
- 1 contre-torpilleur (3 cases)
- 1 sous-marin (3 cases)
- 2 torpilleurs (2 cases)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										