

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



LE JEU

1. A tour de rôle, chaque joueur annonce les coordonnées d'une cible, composée d'1 lettre et d'1 chiffre. Exemple : H10.
2. L'adversaire indique alors si le tir a touché ou manqué la cible. Si la cible a été touchée, marque le point d'une torpille rouge sur la **grille-océan**.
3. Le joueur attaquant marque son score sur la **grille-cible** en utilisant une torpille rouge pour une cible touchée et une torpille blanche pour une cible manquée.

COULER UN NAVIRE

Un navire est coulé lorsque tous les trous qui le composent contiennent une torpille rouge. Annonce alors à ton opposant quel navire a été coulé et retire-le de ta grille-océan.

COULER LA FLOTTE

Le premier joueur qui coule les 5 navires de la flotte adverse gagne la partie !

RANGEMENT

Fixe les 5 navires n'importe où sur la grille-océan et place les torpilles dans les compartiments de stockage. Ferme les consoles de jeu et fais-les glisser l'une contre l'autre pour qu'elles s'emboîtent.



www.hasbro.fr

© 2005 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 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

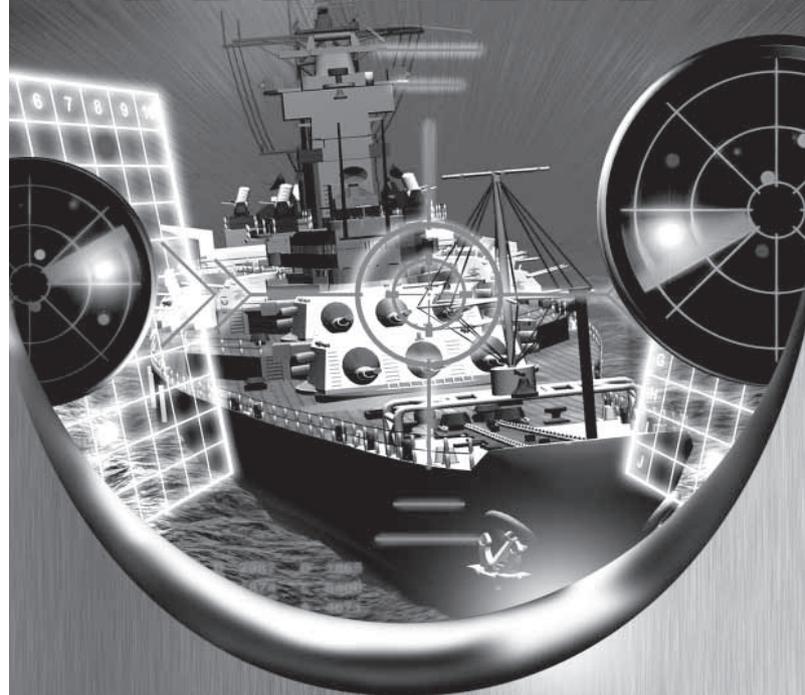
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

- JEUX -
LES BONS VOYAGES

MB
JEUX

060514528101

TOUCHÉ-COULÉ



Le vrai jeu de bataille navale !

Contenu : 2 consoles de jeu, 2 flottes de 5 navires et des torpilles blanches et rouges.

LA MISSION

Être le premier joueur à couler tous les bateaux de son adversaire.

PRÉPARATION DE LA BATAILLE

1. Sépare les consoles de jeu en les tirant de chaque côté.
2. Les deux adversaires s'installent face à face, leur console ouverte devant eux. Le couvercle de la console, appelé grille-cible, est ouvert et empêche ton adversaire de voir ta grille horizontale, appelée grille-océan.
3. Chaque joueur choisit 1 flotte de 5 navires et les détache de leur support (utiliser des ciseaux à bout rond en cas de difficulté).
4. Fixe tes navires dans les trous de la grille-océan, en les plaçant verticalement ou horizontalement (voir schéma 1). Attention : les navires ne doivent pas dépasser de la grille-océan.

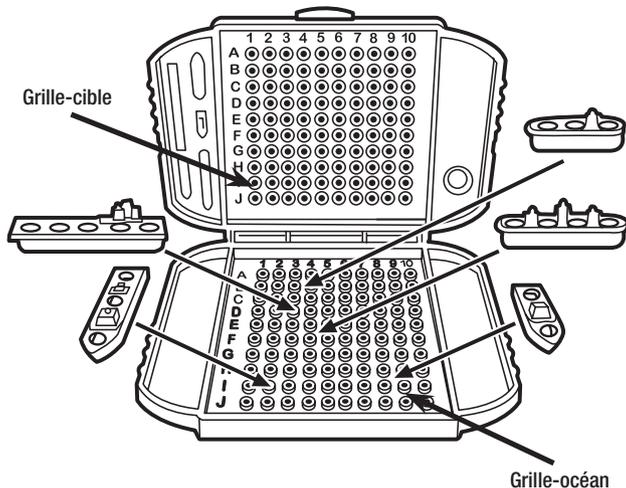


Schéma 1

Chaque flotte est composée de :

Un porte-avions (5 tirs)



Un cuirassé (4 tirs)



Un croiseur (3 tirs)



Un sous-marin (3 tirs)



Un destroyer (2 tirs)



5. Chaque joueur se partage la moitié des torpilles rouges et des torpilles blanches et les place dans les compartiments sur les côtés de la grille-océan (voir schéma 2).

Torpilles blanches

Torpilles rouges

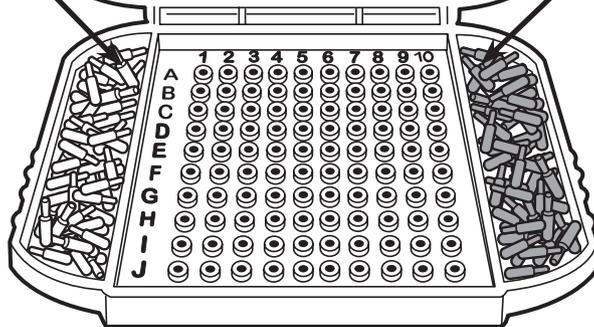
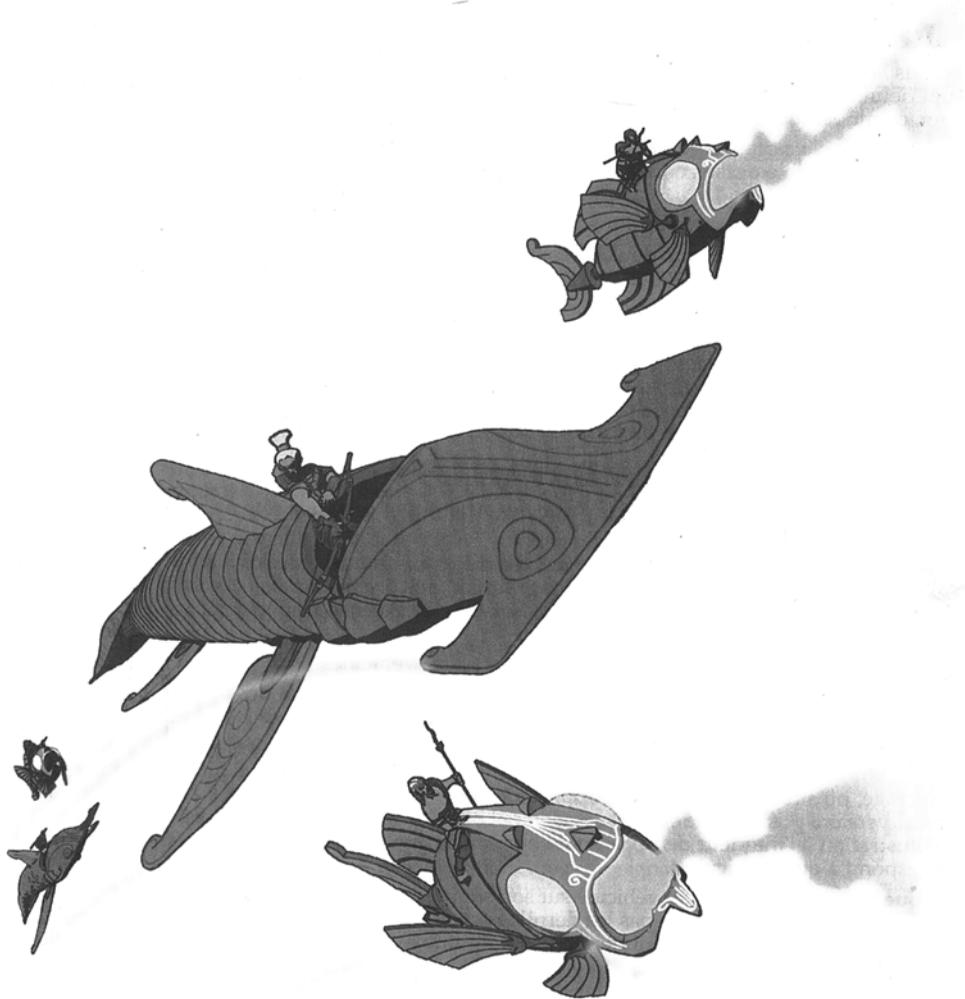


Schéma 2

Disney's
ATLANTIS

ATLANTIDE



Hasbro MB

Disney

Disney
ATLANTIDE
 L'EMPIRE PERDU

CONTENU :

- 2 consoles de jeu • 10 supports de véhicules • 4 grilles cible • 5 véhicules de l'Expédition
- 5 véhicules Atlantes • 1 feuille cartonnée • 168 pions blancs • 84 pions rouges
- une feuille d'autocollants

BUT DU JEU

Être le premier joueur à couler les 5 véhicules de son adversaire.

LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ

- Prends l'une des consoles et place la carte Atlantide bleue dans la partie supérieure. Puis positionne une grille cible dessus et clique-là pour bien la fixer, comme indiqué sur l'illustration 1.
- Insère ensuite la carte Atlantide verte dans le fond de la console. Fixe une grille cible dessus en appuyant légèrement pour bien l'encaster.
- Avec précaution, détache les 5 véhicules Atlantes, les 5 véhicules de l'Expédition ainsi que les 10 supports des véhicules de leur cadre.
- Applique les autocollants aux deux côtés de chaque véhicule correspondant, voir illustration 2.
- Applique les autocollants Atlantide sur le couvercle de la console, comme indiqué sur l'illustration 3 ci-contre.
- Avec précaution, détache les pions rouges et les pions blancs de leur cadre et place-les dans le compartiment de rangement de chaque console, voir illustration 4. Pour information, chaque console doit contenir l'équivalent de deux cadres de pions blancs et un cadre de pions rouges.



Illustration 1

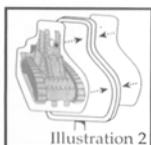


Illustration 2



Illustration 3



Illustration 4

PRÉPARATION DE LA BATAILLE

- Décide quel joueur est à la tête de la flotte des Atlantes et celui à la tête de la flotte des Membres de l'Expédition.
- Chaque joueur prend d'abord 5 supports de véhicules puis, soit 5 véhicules Atlantes (Léviathan, Kraken, Aktirak, Martag, Turtak), soit 5 véhicules de l'Expédition (L'Ulysse, La nacelle de secours, Nautilus, La Foreuse, Capitaine Jack).

Remarque : utilise bien les supports correspondant à tes véhicules.

- Installe-toi en face de ton adversaire, vos deux consoles étant dos à dos. La partie inférieure reste ainsi bien à l'abri du regard de l'autre joueur.
- Place secrètement ta flotte de 5 véhicules sur ta grille inférieure. Pour cela, fixe d'abord le support de ton véhicule à la grille à l'aide des 2 encoches d'ancrage, puis fixe le véhicule au support, dans la position de ton choix. Ton adversaire positionne sa flotte également, voir illustration 5. Réfère-toi à l'illustration à l'intérieur de ta console pour savoir quel support correspond à quel véhicule.

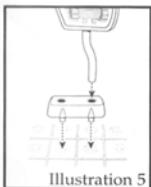


Illustration 5

Remarque : tu peux déplacer ton véhicule sur son support durant la partie, tant que ton adversaire ne mentionne pas les dernières coordonnées de ce support. Lorsque toutes les coordonnées d'un véhicule sont énumérées, cela signifie qu'il est coulé, voir paragraphe Couler un véhicule adverse en page 4.



Léviathan
Support à 5 trous



Kraken
Support à 4 trous



Aktirak
Support à 3 trous



Martag
Support à 3 trous



Turtak
Support à 2 trous



L'Ulysse
Support à 5 trous



La nacelle
de secours
Support à 4 trous.



Le Nautilus
Support à 3 trous



La Foreuse
Support à 3 trous



Capitaine Jack
Support à 2 trous

RÈGLE DE PLACEMENT DES VÉHICULES

- Place chaque véhicule horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale sur ta grille inférieure.
- Les supports des véhicules ne doivent cacher ni les lettres, ni les chiffres, ni le bord de la grille, ou même d'autres supports.
- Voir illustration 6 pour le positionnement d'un support.

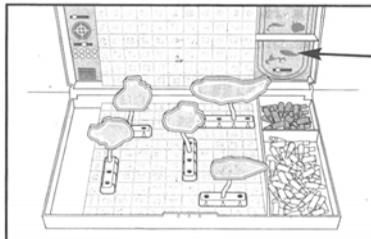


Illustration 6

Correspondance
support/
véhicule

LE JEU

Le joueur le plus jeune commence le premier. Chacun son tour, ton adversaire et toi faites un tir en donnant les coordonnées d'un point, en vue de toucher l'un des véhicules adverses.

CHOISIS TA CIBLE !

A ton tour, choisis une cible sur ta grille supérieure et indique sa position en donnant ses coordonnées représentées par une lettre et un chiffre. Chaque trou de la cible est défini par des coordonnées qui sont identiques sur la grille inférieure de ton adversaire. Pour les déterminer, il faut croiser la lettre sur le côté gauche de la grille et le chiffre sur le haut.

Par exemple, les coordonnées de la cible sur l'illustration 7 sont D4.

Lorsque tu indiques des coordonnées, ton adversaire doit te dire si ton tir est réussi ou manqué.

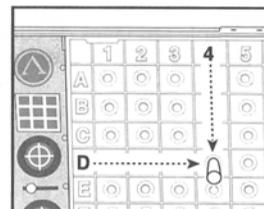


Illustration 7

TOUCHÉ !

Si tu donnes les coordonnées d'une cible qui est occupée par un support sur la grille inférieure de ton adversaire, ton tir est réussi ! Ton adversaire te donne le nom du véhicule que tu as touché (Léviathan, L'Ulysse, etc...). Enregistre ton tir sur ta grille supérieure en plaçant un pion rouge sur la cible correspondante, pendant que ton adversaire place un pion rouge sur sa grille inférieure pour signaler que tu as réussi ton tir sur cette cible, voir illustration 8.

Exemple : C'est à toi de jouer.

Et tu énonces : "D4"

Ton adversaire répond : "Touché. Capitaine Jack".

Place un pion rouge sur la cible D4 sur ta grille supérieure. Ton adversaire, lui, place un pion rouge sur la cible D4, là où est situé le véhicule Capitaine Jack, sur sa grille inférieure.

Remarque : si ton adversaire énonce les coordonnées correspondant à la cible sur laquelle se trouve ton véhicule, déplace-le sur une autre case du support et remplace-le par un pion rouge. Ton véhicule n'est coulé que lorsque toutes les cibles ont été citées par ton adversaire.

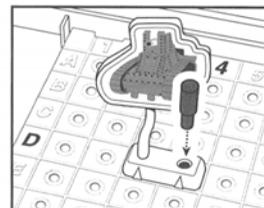


Illustration 8

MANQUÉ !

Si tu indiques les coordonnées d'une cible qui n'est occupée par aucun véhicule, tu as manqué ton tir. Place alors un pion blanc sur cette cible sur ta grille supérieure pour que tu ne l'énonces plus. Il n'est pas utile de marquer tes tirs manqués sur ta grille inférieure.

La partie continue de cette façon, chaque joueur essayant alternativement de toucher une cible.

COULER UN VÉHICULE ADVERSE

Ton véhicule est coulé lorsque ton adversaire a touché toutes les cases qui le concernent.

- Lorsque la seule case restante est occupée par un véhicule, et que ton adversaire indique ses coordonnées, enlève ton véhicule et place un pion rouge à la place.
- Tu dois lui annoncer de quel véhicule il s'agit et le lui donner. Celui-ci fixe alors ton véhicule au sommet de sa grille supérieure.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur qui réussit le premier à couler la flotte entière de son adversaire, gagne la partie.

POUR LES EXPERTS

Les joueurs familiarisés avec le jeu peuvent progresser en déroulant la règle de jeu ci-dessus, à l'exception des points suivants :

- A ton tour, énonce 5 tirs différents. Au fur et à mesure, repère chacun d'eux à l'aide d'un pion blanc sur ta grille supérieure. Après cela, ton adversaire énumère les tirs que tu as réussis et ceux que tu as manqués.
- Pour chaque tir réussi, remplace le pion blanc correspondant par un pion rouge sur ta grille supérieure, tandis que ton adversaire place un pion rouge dans le support des véhicules touchés.

Exemple : tu énonces "E3, F3, G3, H3, I3".

Ton adversaire répond : "F3 est touché pour la Foréuse. H3 est touché pour l'Ulysse".

- A chaque fois que l'un de tes véhicules est touché, tu as droit à un tir de moins.

Exemple : tu viens de couler l'un des véhicules de ton adversaire. Il ne peut en conséquence plus faire que 4 tirs au tour suivant, au lieu de 5.



MB
JEUX

© Disney

© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A. - 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 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.