

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



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





Imp. BERTI-REPRO Tél. 788.17.15

Jouets Éducatifs Universels B.P. N° 19 93700 DRANCY  
Tél. 284.13.13

# BATAILLE

# SOUS-MARINE

pour 2 joueurs

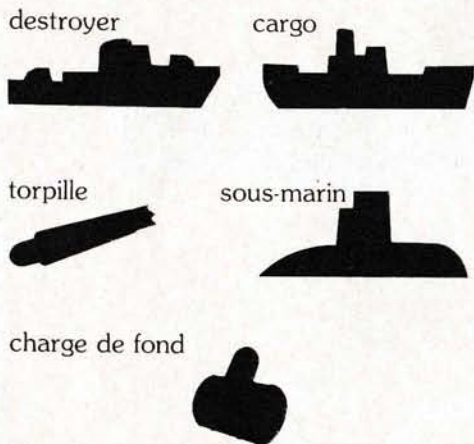


## BUT DU JEU

Il s'agit d'amener le maximum de cargos à bon port (c'est-à-dire le port situé en haut à droite de l'écran) dans un minimum de temps. Pour une version plus rapide du jeu, le gagnant sera le joueur qui, le premier, amènera son premier cargo à bon port.

## LES PIÈCES

Chaque joueur reçoit : 1 destroyer, 4 cargos, 1 torpille, 1 charge de fond et 1 sous-marin.



## INSTALLATION

Glissez le périscope le long du bord inférieur puis placez les pieds de l'écran pour le faire tenir debout. Les joueurs s'assoient face à face en plaçant l'écran entre eux, chaque joueur utilisant un des côtés de l'écran invisible pour son adversaire.

## UTILISATION DU PÉRISCOPE

Chaque joueur a son propre objectif de visée par lequel il peut « viser » les bateaux de son adversaire. Pour vous initier au maniement du périscope, nous allons procéder à un essai de visée.

Demandez à votre adversaire de placer un de ses bateaux sur la ligne verticale n° 5. Faites glisser le périscope jusqu'à la ligne n° 5 et placez votre œil près du viseur en tournant le bouton molleté d'un côté ou de l'autre. Vous allez voir le bateau de votre adversaire sous le même angle et dans les mêmes conditions qu'un commandant de sous-marin voit un navire en surface. Refaites la même opération pour permettre à votre adversaire de voir un de vos bateaux.

## POSITION DE DÉPART

Le départ est en bas à gauche, l'arrivée en haut à droite. Chaque joueur place ses cargos et son destroyer dans son port de départ (qui est la zone placée entre crochets en bas à gauche de l'écran de jeu). Le destroyer sera placé en cale sèche (marquée d'un cercle rouge). Il gardera le reste de ses pièces à portée de la main.

## PRINCIPE DU JEU

Le jeu comporte 3 phases : le déplacement des bateaux, l'attaque et la contre-attaque.

## LE DÉPLACEMENT DES BATEAUX

Chaque joueur à son tour, met à l'eau les bateaux placés dans le port. Le destroyer doit être à la mer le plus tôt possible car il ne peut contre-attaquer lorsqu'il est en cale sèche. Chaque joueur n'a droit qu'à un déplacement de 3 carrés, c'est-à-dire un bateau se déplaçant sur 3 carrés ou un bateau se déplaçant sur 2 carrés et un autre sur 1 carré, ou enfin 3 bateaux se déplaçant d'un carré chacun.

Le joueur, s'il le souhaite, peut ne déplacer ses bateaux que d'un ou deux carrés seulement. Les bateaux peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, sauf en diagonale. Les bateaux doivent toujours être dirigés vers la droite et doivent contourner les îles.

Après avoir déplacé ses bateaux, le joueur regarde dans le périscope sur une des lignes verticales (numérotées de 6 à 0 et de 0 à 6). Si la mer est déserte sur cette ligne, le tour de ce joueur est terminé. Si par contre, il aperçoit un navire dans sa ligne de mire, il peut attaquer.

## L'ATTAQUE

En regardant dans le périscope, le joueur va tenter de juger à quelle distance se trouve le navire adverse (grâce aux longueurs numérotées de 500 à 8.000). Alors il enfonce sa torpille dans le trou qu'il présume correspondre à celui du navire adverse (il annoncera par exemple « torpille n° 1, distance 5.500, feu! »). Si son estimation est correcte, sa torpille fera tomber le navire de son adversaire marquant ainsi un navire touché. Si le premier coup passe à côté de la cible, le joueur aura droit à un deuxième tir. Si ce deuxième essai est encore manqué, ce sera la fin de son tour. Chaque joueur ne peut attaquer qu'un navire à la fois. Lorsqu'un destroyer est touché, celui-ci est remis en cale sèche.

Lorsqu'un joueur touche un cargo, son adversaire contre-attaque.

## LA CONTRE-ATTAQUE

Cette manœuvre permet à un joueur de détruire le sous-marin adverse et de sauver ainsi le cargo qui devra reprendre la mer à son port de départ. Le joueur amène son destroyer sur la ligne d'attaque (ligne sur laquelle son cargo vient de couler). Le destroyer peut venir de n'importe où (sauf de la cale sèche).

Puisqu'il sait sur quelle ligne verticale se trouve sa proie (en l'occurrence le sous-marin), le joueur ne se servira pas du périscope. Le destroyer aura alors 3 essais pour tenter de toucher avec sa charge de fond le sous-marin.

Le joueur annoncera à chaque fois sa distance de tir, par exemple « charge de fond à 7.500 envoyée ». Si le sous-marin est touché, le cargo est alors considéré comme endommagé mais non coulé et peut repartir de son port de départ. Si par contre le sous-marin n'est pas touché, le cargo est alors considéré comme coulé. L'adversaire retire son sous-marin de l'écran et se prépare à jouer à son tour.

**REMARQUE :** Le sous-marin peut être réutilisé tout au long de la partie.

**Si par hasard un cargo est touché par une charge de fond, il est considéré comme endommagé et doit repartir à son port de départ.**

Un destroyer ne peut contre-attaquer depuis la cale sèche. Il doit d'abord être mis à l'eau et ne peut se déplacer qu'au tour suivant sur les lieux de la contre-attaque.

## L'ATTAQUE D'UN DESTROYER

Une fois en vue, un destroyer s'attaque de la même façon qu'un cargo.

Lorsqu'il est touché, le destroyer retourne en cale sèche et c'est la fin du tour.

Les joueurs doivent annoncer l'arrivée de chacun de leurs bateaux au port de destination.

## LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui amène le premier tous ses cargos à bon port ou fait rentrer au port autant de navires que son adversaire en possède sur l'écran ou a coulé tous les cargos de son adversaire.