

Bataille navale : commencer en 6 × 6

Deux joueurs, dès 6-7 ans avec aide à la lecture des coordonnées. Environ 15 à 25 minutes.

Préparer trois bateaux par joueur

Un bateau de 3 cases, un de 2 cases et un de 1 case : 6 cases occupées sur 36. Utilisez une feuille joueur par personne (pages 2 et 3).

Placer secrètement sa flotte

Coloriez les bateaux dans « Ma flotte ». Chaque bateau est droit, horizontal ou vertical, jamais en diagonale. Pas de chevauchement. Dans cette version, les bateaux peuvent se toucher.

Annoncer, répondre, noter

À votre tour : annoncez une lettre puis un chiffre, par exemple C4. L'autre répond « dans l'eau », « touché » ou « coulé » si toutes les cases du bateau sont touchées. Notez dans « Mes essais ».

Alterner, même après une touche

Un seul essai par tour, réussi ou non. Ne rejouez pas une coordonnée déjà essayée. Une annonce répétée est reformulée sans compter comme un nouveau tour. La flotte reste secrète et immobile.

Terminer une partie

Le premier à toucher les 6 cases adverses gagne. À durée limitée, stoppez au terme du même nombre de tours par joueur et comptez les cases touchées ; une égalité est possible.

Repères : B = bateau sur la grille secrète ; X = touché ; O = eau. Le code des colonnes est A à F ; celui des lignes est 1 à 6. Les règles de contact varient selon les jeux : gardez celles de ce kit pendant toute la partie.

Feuille du joueur 1

À garder cachée. Imprimez cette page à 100 % ; un crayon et une gomme suffisent.

MA FLOTTE / dessiner 3 + 2 + 1 cases

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Bateau de 3 :
Bateau de 2 :
Bateau de 1 :

Notez les coordonnées pour vérifier
le placement avant de jouer.

Marquez X sur vos bateaux touchés.
Ne déplacez plus un bateau après le début.

MES ESSAIS / chercher la flotte adverse

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

X = touché
O = dans l'eau

Je cherche une case encore vide.
Je dis la lettre puis le chiffre.
J'attends la réponse avant de noter.

Bateaux adverses coulés :

3 cases : 2 cases : 1 case :

Mon conseil pour une prochaine partie :

Feuille du joueur 2

À garder cachée. Imprimez cette page à 100 % ; un crayon et une gomme suffisent.

MA FLOTTE / dessiner 3 + 2 + 1 cases

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Bateau de 3 :
Bateau de 2 :
Bateau de 1 :

Notez les coordonnées pour vérifier
le placement avant de jouer.

Marquez X sur vos bateaux touchés.
Ne déplacez plus un bateau après le début.

MES ESSAIS / chercher la flotte adverse

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

X = touché
O = dans l'eau

Je cherche une case encore vide.
Je dis la lettre puis le chiffre.
J'attends la réponse avant de noter.

Bateaux adverses coulés :

3 cases : 2 cases : 1 case :

Mon conseil pour une prochaine partie :

Lire une coordonnée : exemple corrigé

À montrer avant la partie. Cette flotte d'exemple ne sert pas de solution aux placements libres.

	A	B	C	D	E	F
1						
2	B	B	B			
3						
4					B	
5					B	
6		B				

Flotte de démonstration

3 cases : A2, B2, C2

2 cases : E4, E5

1 case : B6

Pour C4, partez de C en haut,
puis descendez à la ligne 4.
Cette case est vide ici.

Tour 1 : C4

Réponse : dans l'eau. Inscrire O en C4 dans les essais.

Tour 2 : A2, puis un autre tour B2

Réponse à chacun : touché. Le bateau de 3 cases n'est pas encore coulé.

Tour suivant : C2

Réponse : coulé. A2, B2 et C2 ont toutes été touchées.

Autre bateau : B6

Réponse : coulé immédiatement, car il ne mesure qu'une case.

Contrôle adulte : les bateaux sont droits, contiennent respectivement 3, 2 et 1 cases, et ne se chevauchent pas. Un voisinage entre bateaux est autorisé. Pour débiter, jouez un tour à découvert avant de cacher les grilles.