

Règles de la Bataille Navale

Comment jouer à Bataille Navale

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Localiser et couler les 5 navires de votre adversaire avant qu'il ne coule les vôtres.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur programme secrètement sa flotte dans l'ordinateur, puis tire des torpilles à tour de rôle en entrant des coordonnées.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui coule les 5 navires adverses gagne la partie et entend le signal de victoire.

Touché-Coulé Computer, c'est LE classique de la bataille navale... mais en version électronique sonore et lumineuse ! L'ordinateur intégré mémorise les positions de chaque flotte et vous dit en temps réel si votre torpille a fait mouche. Préparez le café, installez-vous confortablement, et on vous explique tout !

Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, faites un petit inventaire. Voici ce que vous devez trouver dans votre boîte :

- 1 **plateau de base** avec 2 **pupitres de commande** (touches rouge, jaune, bleue + interrupteur blanc) et 2 **grilles Océan**
- 1 **superstructure** (l'écran de séparation) avec 2 **grilles Objectif**
- 2 séries de **84 pions blancs** chacune
- 2 séries de **42 pions rouges** chacune
- 2 **flottes identiques**, chacune composée de : 1 **porte-avions** (5 trous), 1 **cuirassé** (4 trous), 1 **contre-torpilleur** (3 trous), 1 **sous-marin** (3 trous), 1 **lance-torpilles** (2 trous)

- 4 piles 1,5V type R6 (non fournies, à prévoir !)

Petite astuce : détachez doucement les **pions** et les **bateaux** de leur support en les tournant délicatement. Ça évite les casses au démarrage !

La mise en place

Installation des piles et de la superstructure

Commencez par glisser les 4 piles dans le **boîtier à piles** situé sur le côté du plateau. Pour ouvrir le couvercle, soulevez-le d'un côté avec un doigt tout en appuyant sur la petite patte centrale. Remettez le couvercle ensuite.

Placez ensuite la **superstructure** verticalement au milieu du plateau de base : elle forme l'écran qui sépare les deux joueurs. Chaque joueur se retrouve alors avec sa **grille Océan** devant lui (où il va placer ses navires) et sa **grille Objectif** sur la superstructure (qui représente l'océan adverse et servira à noter ses tirs).

Placement des navires sur la grille Océan

Chaque joueur positionne secrètement ses 5 navires sur sa **grille Océan** (10x10, avec des lettres de A à J et des chiffres de 1 à 10). Quelques règles à respecter :

- Les navires se placent **horizontalement ou verticalement** uniquement (pas en diagonale, sauf pour les variantes avancées).
- Un navire ne peut **pas dépasser** du cadre de la grille.
- Deux navires ne peuvent **pas se superposer**.

Si vous aimez les jeux qui font travailler la logique et la déduction, vous adorerez aussi les [règles du Cluedo](#), un autre grand classique de la déduction !

[IMAGE_MATERIEL]

La programmation des navires dans l'ordinateur

C'est l'étape la plus importante et la plus délicate. Prenez votre temps, ça vaut le coup d'être rigoureux ici ! Il existe deux méthodes : la **programmation immédiate** et la **programmation**

manuelle.

Méthode 1 : la programmation immédiate

Cette méthode est rapide et simple. Vous choisissez une des 100 configurations de flotte pré-définies dans le manuel (codes de A1 à J10), vous positionnez vos navires exactement comme indiqué, puis vous entrez juste le code dans l'ordinateur. Voici les étapes dans l'ordre :

- Choisissez secrètement une **flotte codifiée** (ex : A1) et placez vos navires exactement comme sur le schéma correspondant.
- Placez l'**interrupteur ON/OFF** sur **ON** : vous entendez le son continu du sonar (« Beep... Ping »), c'est normal !
- Placez l'**interrupteur LOAD/GO** sur **LOAD**.
- Glissez la **touche jaune** sur « CM » et appuyez dessus : un signal sonore confirme que la mémoire est effacée.
- Appuyez sur la **touche rouge FIRE** une première fois : nouveau signal sonore.
- Entrez votre code : glissez la **touche bleue** sur la lettre (ex : A), appuyez dessus. Puis glissez la **touche jaune** sur le chiffre (ex : 1), appuyez dessus.
- Appuyez une seconde fois sur la **touche rouge FIRE** : vous entendez un « Beep » suivi d'un « Woup » — votre flotte est en mémoire !

Attention : les deux joueurs programment chacun leur tour, pas en même temps avec cette méthode. Et si vous éteignez l'appareil pendant la programmation, tout est effacé et il faut tout recommencer !

Méthode 2 : la programmation manuelle

Cette méthode vous permet de placer vos navires comme vous le souhaitez, sans être limité aux 100 configurations pré-définies. Elle prend un peu plus de temps, mais elle offre une liberté totale. Les deux joueurs peuvent programmer simultanément, ce qui est un vrai avantage !

Le principe : vous entrez dans l'ordinateur les **coordonnées** de chaque case occupée par vos navires, une par une. Pour un navire de 5 cases, vous entrez donc 5 positions. En tout, vous aurez 17 positions à entrer ($5+4+3+3+2 = 17$).

- Mettez **ON/OFF** sur **ON** et **LOAD/GO** sur **LOAD**.

- Glissez la **touche jaune** sur « CM » et appuyez : mémoire effacée.
- Pour chaque case de chaque navire, glissez la **touche bleue** sur la lettre correspondante et appuyez, puis glissez la **touche jaune** sur le chiffre et appuyez, puis appuyez sur **FIRE**. Un signal sonore confirme chaque entrée.
- Une fois les 17 positions entrées, vous entendez un signal « Woup » : votre flotte est correctement enregistrée !

Si vous n'entendez pas ce « Woup » final, appuyez sur « CM » pour effacer la mémoire et recommencez toute la programmation depuis le début. Mieux vaut prendre deux minutes de plus que de jouer avec une flotte mal enregistrée !

En cas d'erreur en cours de route : si vous n'avez pas encore appuyé sur FIRE, corrigez simplement la touche concernée. Si vous avez déjà appuyé sur FIRE, glissez la touche bleue jusqu'à « CLE » et appuyez pour annuler uniquement le dernier enregistrement, puis recommencez cette position.

[IMAGE_FIN]

Le déroulement de la bataille

La programmation est terminée ? Parfait ! Maintenant on passe aux choses sérieuses. Placez l'**interrupteur LOAD/GO** sur **GO** (attention, on ne revient plus sur LOAD pendant la bataille).

Les joueurs tirent à tour de rôle. Voici comment se déroule chaque tir :

- Choisissez une case sur votre **grille Objectif** et placez-y un **pion blanc** pour mémoriser que vous avez tiré là.
- Entrez les coordonnées dans l'ordinateur : **touche bleue** sur la lettre, **touche jaune** sur le chiffre, puis appuyez successivement sur les deux touches et enfin sur **FIRE**.
- L'ordinateur vous répond : vous entendez le sifflement de la torpille. Si un éclair apparaît accompagné d'une explosion, c'est un **Touché** ! Si rien de tel, c'est un **Manqué**.

Après chaque tir :

- Le tireur annonce la position visée.
- Si c'est un **Manqué** : l'adversaire place un **pion blanc** sur cette case de sa **grille Océan** pour se souvenir qu'il a été visé là sans dommage.
- Si c'est un **Touché** : l'adversaire annonce quel navire est touché et place un **pion rouge**

dans le trou correspondant sur son navire. Le tireur, lui, remplace son pion blanc par un **pion rouge** sur sa grille Objectif.

- Un navire est **coulé** quand tous ses trous ont un **pion rouge**.

Petite astuce stratégique : notez soigneusement tous vos tirs sur la **grille Objectif**. Quand vous avez un Touché, tirez sur les cases adjacentes pour retrouver l'orientation du navire et l'achever rapidement !

Qui gagne la partie

Le premier joueur qui réussit à couler les **5 navires** de son adversaire remporte la victoire !

L'ordinateur vous le fait savoir avec style en déclenchant le signal de victoire : **Woup... Woup...**

Woup — bien mérité !

Les variantes pour pimenter le jeu

Le jeu de la salve

Pour les joueurs qui veulent plus d'action ! Chaque joueur tire **5 torpilles à la fois** au lieu d'une seule. Choisissez 5 positions, marquez-les avec des **pions blancs**, entrez-les une à une dans l'ordinateur et tirez. Après la salve, annoncez les **Touchés** à votre adversaire. Chaque navire coulé vous fait perdre **1 tir dans la salve suivante**. Stratégique et nerveux !

Navires en diagonale ou en formes libres

Vous pouvez aussi positionner vos navires **en diagonale** en utilisant des **pions blancs** à la place des bateaux physiques (1 pion par case du navire). Même chose pour les **formes libres** : disposez vos 17 pions blancs comme vous le voulez sur la grille, même en zigzag ou en L !

Dans les deux cas, utilisez la **programmation manuelle** pour entrer les 17 positions dans l'ordinateur. Si vous aimez les jeux qui offrent plein de configurations différentes, jetez un œil aux [règles de Cascadia](#) ou aux [règles de Kingdomino](#), deux excellents jeux de placement !

Bataille navale sous-marins

Dans cette variante, oubliez les bateaux traditionnels. Chaque joueur dispose de **7 sous-marins** (2 cases chacun) et **1 sous-marin de ravitaillement** (3 cases), soit 17 positions en tout. Les sous-marins peuvent être placés **horizontalement, verticalement ou en diagonale**. La règle spéciale : si votre **sous-marin de ravitaillement** est coulé, vous êtes doublement pénalisé et devez révéler immédiatement la position de 2 de vos autres sous-marins à l'adversaire. Protégez-le bien !

Si vous cherchez d'autres jeux avec une belle dose de tension et de stratégie, les [règles de Sub Terra](#) vous offriront une aventure coopérative haletante à découvrir !