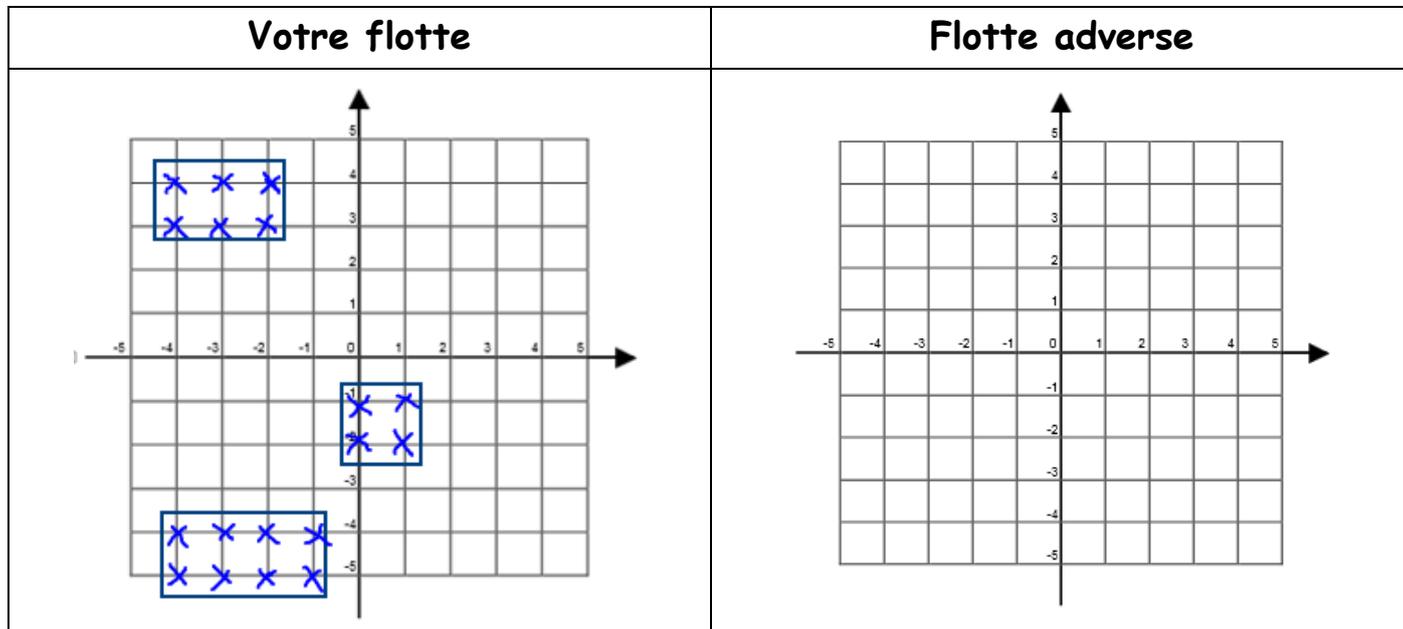
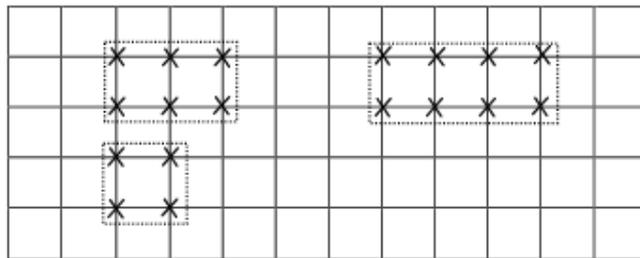


But du jeu : Détruire la flotte de bateau adverse.

Préparation : Voici votre flotte personnelle.

Elle est composée de 3 bateaux

- 3 x 2
- 4 x 2
- 2 x 2



Chaque joueur plie sa feuille en deux et place judicieusement ses 3 bateaux sans que l'adversaire puisse regarder. Attention, la triche est interdite.

Une fois que chaque joueur a placé sa flotte de bateau correctement le jeu peut commencer.

Déroulement : Les élèves jouent par groupe de 2. On choisit le joueur qui commence. Le premier joueur est alors l'attaquant. Il choisit une coordonnée de point où il veut tirer : Par exemple (2 ; - 3).

L'adversaire repère le point sur sa flotte.

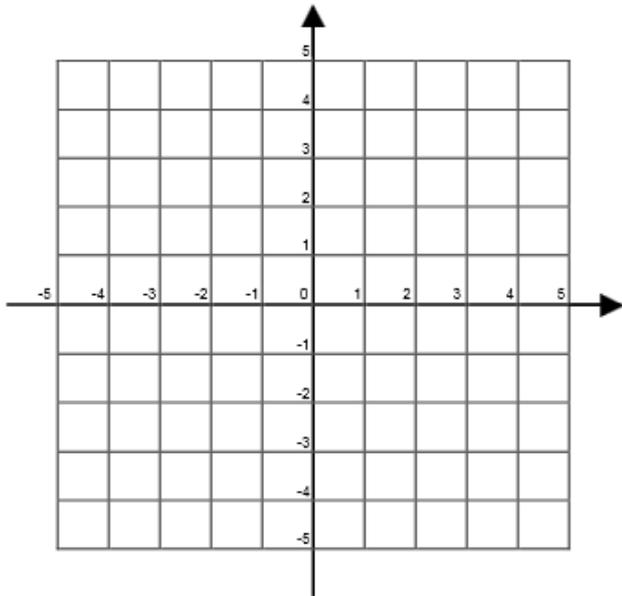
1^{er} cas de figure : Si le tir est échoué, l'adversaire dit « raté ». Le joueur qui a proposé le tir marque au stylo **bleu** par une croix l'endroit où le tir a échoué sur sa fiche personnel pour se rappeler du tir. C'est au tour de l'autre joueur de proposer un tir.

2^{ème} cas de figure : Si le tir est réussi, qu'il correspond à un bout de son bateau, l'adversaire dit « touché » et repasse en **rouge** sur sa flotte l'endroit qui a été touché. Le joueur qui a proposé le tir marque au stylo **rouge** par une croix l'endroit où le tir a réussi sur sa fiche personnel pour se rappeler du tir. Il peut proposer un autre tir quand celui-ci a été réussi. S'il échoue, c'est à l'autre de jouer.

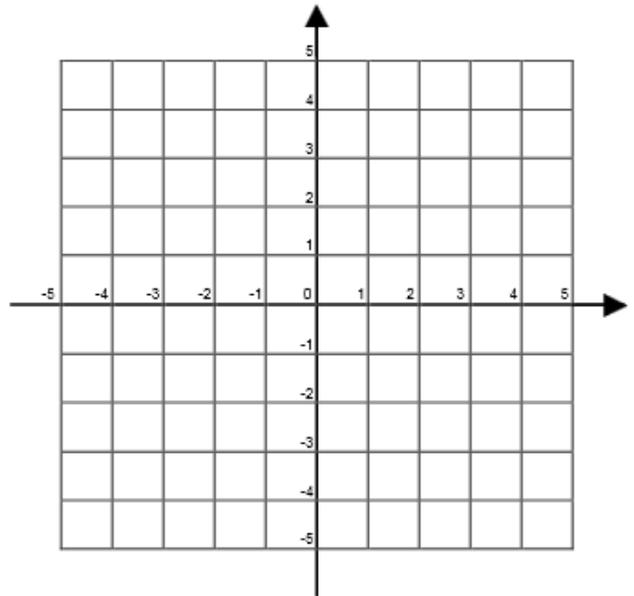
Si un tir provoque la destruction complète du bateau, l'adversaire doit dire « coulé ».

Lorsque toute la flotte de l'adversaire est coulée, la partie s'arrête. Celui à qui il reste des bateaux a gagné.

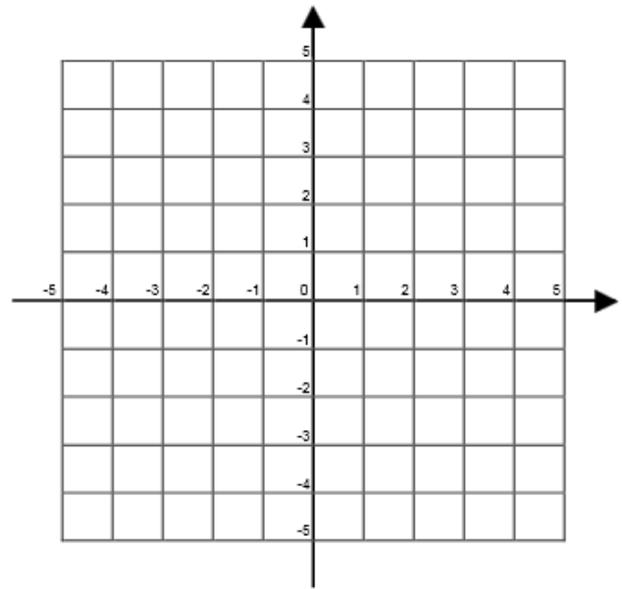
Votre flotte (PARTIE 1)



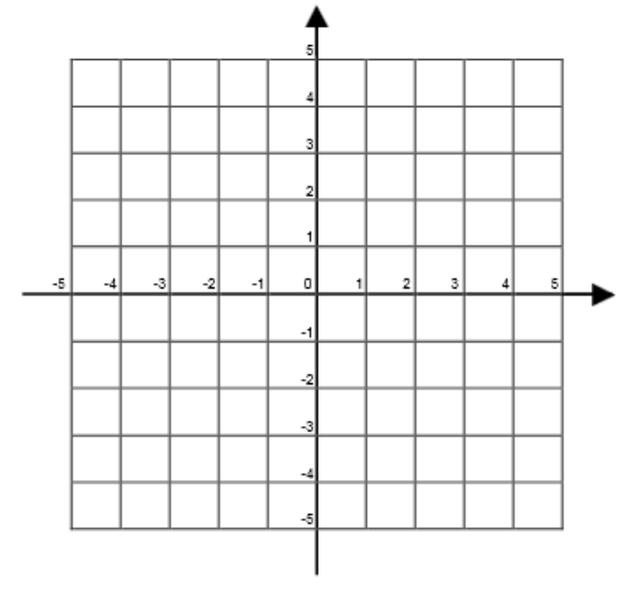
Flotte adverse



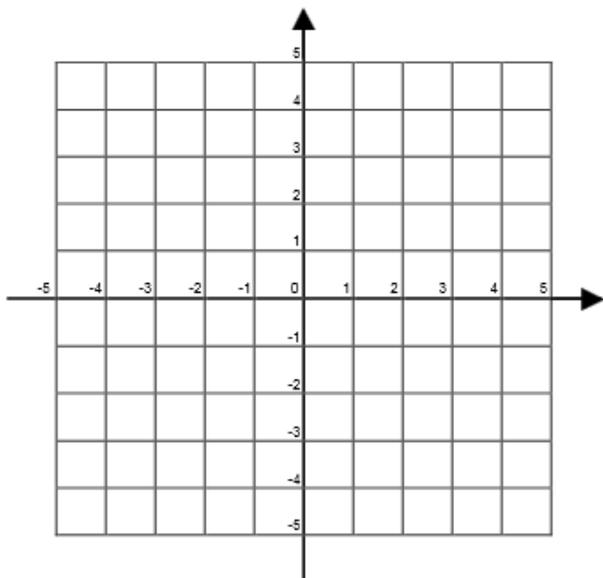
Votre flotte (PARTIE 2)



Flotte adverse



Votre flotte (PARTIE 3)



Flotte adverse

