

TOUCHÉ COULÉ



BUT DU JEU

Utilisez les cartes torpilles et pouvoir pour trouver, frapper et couler la flotte de votre adversaire composée de cinq cartes navire. Pour remporter la partie, vous devez couler la flotte de votre adversaire avant qu'il ne coule la vôtre.

Vous jouez avec des enfants? Tentez de les initier à l'aide des Règles du débutant (au verso). Elles ne comportent pas de texte à lire et impliquent une stratégie moins compliquée.

CONTENU:
24 cartes coordination
60 cartes destruction
4 cartes référence

Téléchargez l'application
Shufflecards



www.shuffle.cards

À VOS MARQUES!

- Téléchargez l'application **Shufflecards** gratuite pour visionner la vidéo de démarrage rapide ou poursuivez la lecture.
- Choisissez une couleur de carte et prenez toutes les cartes de cette couleur. Séparez vos 12 cartes coordination de vos 26 cartes destruction. Éliminez vos deux cartes référence et gardez-les près de vous.
- **Vos cartes coordination:**
Ce jeu contient cinq cartes navire et sept cartes manqué. Mélangez le jeu. Placez ensuite vos cartes coordination face à vous, faces vers le bas et au hasard, selon une grille de 3x4 (voir ci-dessous).
- **Votre jeu de cartes destruction:**
Mélangez le jeu avant de vous distribuer cinq cartes. Placez les cartes restantes faces vers le bas pour former une pioche.

Pioche



Cartes destruction



Cartes destruction



Pioche

RÈGLES DU JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie. Chacun votre tour, suivez ces deux étapes:

1. Jouez une carte

Choisissez l'une de vos cartes, soit une **carte torpille**, soit une **carte pouvoir** et jouez-la.

2. Reprenez des cartes

Reprenez suffisamment de cartes de votre pioche afin de reformer votre jeu de cinq cartes. (Passez cette étape si vous disposez déjà de cinq cartes ou plus.) La main passe.

Si vous n'avez plus de cartes dans votre pioche, reformez-en une en mélangeant votre tas de défausse.

CARTES TORPILLES:



Cartes Torpilles blanches:

Ces cartes vous aident généralement à retrouver des navires ennemis dissimulés. Pour jouer une carte torpille blanche, jetez une carte face vers le bas sur la grille de votre adversaire.

Ce dernier retourne votre carte, laquelle reste dans cette position jusqu'à la fin du jeu. Déposez votre carte torpille sur votre tas de défausse. Si vous avez joué une carte manqué, rien ne se passe. Si vous avez abattu une carte navire, vous

pouvez placer des cartes torpilles rouges sur ce navire révélé afin de lancer des coups durant les autres tours.

Cartes Torpilles rouges: Pour jouer une carte torpille rouge, glissez-la sous un navire ennemi révélé en faisant apparaître le(s) torpille(s). Chaque torpille rouge sur la carte représente un coup sur le navire.



Chercher à l'aide de torpilles rouges:

Si vous le souhaitez ou si vous avez épuisé vos cartes torpilles blanches, vous avez la possibilité d'utiliser une carte torpille rouge pour chercher un navire ennemi.

Si vous jouez une carte manqué, jetez votre carte torpille rouge. S'il s'agit d'une carte navire, chaque torpille rouge figurant sur votre carte est considéré comme un coup direct.

Exemple: TOUCHÉ!



Vous abattez une carte torpille rouge sur le porte-avions de votre adversaire. Comptez deux coups pour les deux torpilles rouges sur votre carte.

Couler un navire:

Un nombre figure sur chaque carte navire. Il représente le nombre de coups nécessaires pour couler le navire. Si vous jouez au moins autant de torpilles sur le navire, vous l'avez coulé! Placez vos cartes torpilles sur votre défausse. Votre adversaire retire du jeu la carte du navire coulé.

Exemple: COULER UN NAVIRE



Vous jouez une deuxième carte torpille rouge sur le porte-avions, ce qui élève le total de coups à six. Vous avez coulé le porte-avions!

CARTES POUVOIR:

Pour jouer une carte Pouvoir, placez-la face vers le haut à un endroit visible par les deux joueurs. Suivez ensuite les instructions de la carte.

Lorsque vous jouez une **carte Pouvoir Double**, choisissez-en **une seule**. Il existe trois sortes de cartes pouvoir:

Bouclier: Placez cette carte sur l'un de vos navires révélés. Votre adversaire doit jouer suffisamment de torpilles rouges afin de détruire le bouclier avant de pouvoir attaquer le navire.

Exemple:

Placer une carte bouclier sur un destroyer déjà endommagé par une torpille ne répare pas les dommages causés.



Toutefois, votre adversaire doit jouer deux torpilles pour détruire le bouclier avant de pouvoir provoquer d'autres dommages à votre navire. Si votre bouclier est détruit, éliminez-le.



SOIT: Vous éliminez une ou plusieurs carte(s) torpille(s) blanche(s) (cette action vous permet de prendre plus de cartes lorsque vous rechargez votre jeu).

SOIT: Vous jouez deux autres cartes.



SOIT: Vous réparez un navire avant de jouer une carte: Retirez une carte torpille de l'un de vos navires touchés. Jouez ensuite une autre carte lorsque vous avez encore la main. Cette carte pouvoir n'a aucun effet sur les boucliers.

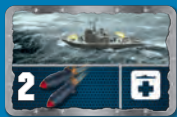
SOIT: Vous prenez 3 cartes et vous en jouez une: Piochez trois cartes dans votre jeu et jouez-en une. Gardez les deux autres en main.

LES POUVOIRS DU NAVIRE:

Chaque navire dispose d'un pouvoir spécial en place dès l'instant où le navire est révélé jusqu'au moment où il est coulé. Profitez des pouvoirs de votre navire avant qu'il ne soit trop tard!



Sous-marin: Seules les cartes torpilles blanches peuvent endommager ce navire, y compris celle qui le révèle. Votre adversaire jette n'importe quelle carte torpille rouge abattue sur ce navire.



Lance-torpilles: Dès que vous avez la main, éliminez une carte torpille de l'un de vos navires révélés. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les boucliers.



Destroyer: Vous pouvez à présent utiliser des cartes torpilles blanches ainsi que des cartes torpilles rouges afin d'endommager les navires ou boucliers ennemis. (Exception: Seuls les torpilles blanches peuvent endommager un sous-marin.)

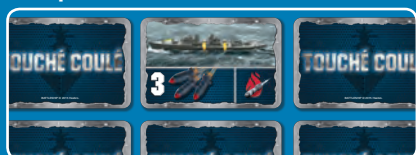


Cuirassé: Ajoutez une torpille rouge à chacune de vos cartes torpilles rouges en jeu. Par exemple, une carte à deux torpilles compte à présent comme une carte à trois torpilles.



Porte-avions: À la fin de votre tour, reformez un groupe de sept cartes au lieu de cinq.

Exemple: LES POUVOIRS DU NAVIRE



Votre adversaire trouve votre destroyer. Vous pouvez à présent utiliser des torpilles blancs afin d'endommager tous les navires ennemis! Si votre destroyer a été coulé, il perd immédiatement son pouvoir. Jetez les cartes torpilles blanches encore en jeu (sauf sur un sous-marin).

GUIDE DU DÉBUTANT

Les joueurs ne doivent pas lire lorsqu'ils jouent à cette version. Elle est donc idéale pour permettre aux plus jeunes de se familiariser avec l'action!

La disposition du jeu est identique à la version ordinaire, sauf que les cartes pouvoir ne sont pas utilisées, retirez-les donc des jeux de destruction.

Jouez comme dans la version standard, mais ignorez les pouvoirs des navires. Le jeu est ainsi plus simple à comprendre pour les plus jeunes joueurs.

LE VAINQUEUR!

Le joueur qui parvient en premier à couler les cinq navires ennemis remporte la partie.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Les pouvoirs des navires sont des 'briseurs de règles' qui influenceront votre jeu. Soyez donc toujours conscient des pouvoirs de tous les navires révélés, qu'il s'agisse des vôtres ou de ceux de votre adversaire.

Au lieu de jouer une carte torpille, envisagez une carte pouvoir, par exemple une carte qui vous permettra de jouer deux cartes au lieu d'une seule lorsque vous aurez la main. Plus vous jouez de cartes et plus vous pourrez en prendre pour recharger votre tas.

Votre carte 4 torpilles est une arme précieuse: elle coulera immédiatement n'importe quel navire, sauf le porte-avions. Mais prenez garde lorsque vous jouez uniquement cette carte sur le porte-avions car votre adversaire pourrait l'éliminer à l'aide d'une carte pouvoir!

Pour deux fois plus de plaisir de jeu, téléchargez l'application **Shufflecards**.



Manufactured and distributed by:

Cartamundi 
A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium
Made in EU



BATTLESHIP © 2015 Hasbro.
All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



www.shuffle.cards

