

Touché-coulé (MB)

Jeu de stratégie pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

Touché-coulé est 1 version moderne du célèbre jeu de la bataille navale, dans lequel 2 joueurs déploient leur flotte hors de la vue de l'adversaire, chacun essayant de couler les bateaux de l'autre. Le joueur ayant réussi le premier à couler la flotte de son adversaire a gagné la partie. Par rapport au jeu de la bataille navale, Touché-coulé offre beaucoup plus de possibilités et les joueurs habiles peuvent en augmenter les difficultés. De plus, son emballage très maniable en fait un jeu de voyage idéal.

Préparation des manœuvres

Chacun des joueurs prend un coffret. Le rouge commençant toujours la partie, les couleurs sont tirées au sort.

Ouvrez le coffret : les deux planches comportant les lettres A à J et les chiffres 1 à 10 représentent les mers, la planche horizontale étant la mer du joueur et la planche verticale, celle de l'adversaire ; cette dernière sert également d'écran de protection.

Dans le jeu, vous trouverez 2 séries de 5 bateaux, 84 pions blancs de tir et 42 pions rouges pour marquer les « touchés ». Chaque joueur reçoit une série de bateaux et de pions. Il détache les bateaux du support central en les tournant soigneusement, et les place dans la case longue et étroite qui se trouve à gauche de sa mer, dans le fond du coffret. Les pions rouges sont également soigneusement détachés du support central et placés dans la partie supérieure du coffret, à droite de la mer du joueur, ainsi que les pions blancs.

Les bateaux ont des tailles différentes ; ils ont des trous sur leur partie supérieure et des pointes sur leur partie inférieure. Chaque joueur possède un porte-avions (5 trous), un cuirassé (4 trous), un contre-torpilleur (3 trous), un sous-marin (3 trous) et un lance-torpilles (2 trous).

Déploiement des bateaux

1. Les 2 joueurs sont assis face à face, chacun ayant son coffret devant lui. Ils ouvrent alors les coffrets de façon à ne pas pouvoir regarder dans le coffret de l'adversaire. Les coffrets restent ouverts pendant toute la durée de la partie.
2. Chaque joueur dispose sa flotte de 5 bateaux sur sa mer, en se cachant de son adversaire. Les pointes d'ancrage permettent de placer les bateaux dans toute position horizontale ou verticale, mais pas diagonale car, dans ce cas, elles ne correspondraient pas aux trous. Tous les trous des bateaux doivent être situés au-dessus des trous de la mer. Aucun bateau ne doit être placé de telle façon qu'il dépasse du cadre de la mer ou recouvre des lettres et/ou des chiffres.
3. Lorsque les 2 joueurs ont disposé leurs bateaux de la façon indiquée ci-dessus, ils déclarent qu'ils sont « prêts », et on ouvre le feu.

Règle de jeu

A. Stratégie pour les seconds-mâtres = jeu de base

1. A tour de rôle, les joueurs ouvrent le feu sur la mer ennemie. Le joueur ayant le coffret rouge commence la partie, puis c'est au tour de l'autre joueur : un tir rouge, un bleu, un rouge, un bleu ...
2. Les joueurs ouvrent le feu en annonçant une lettre de A à J et un chiffre de 1 à 10, ce qui détermine le trou de la mer de l'adversaire que le tir va atteindre (le trou est à l'intersection de la ligne horizontale de la lettre annoncée (sur le côté) et de la ligne verticale du chiffre annoncé (en haut)).
3. Lorsqu'un coup a été tiré, l'adversaire indique immédiatement au tireur s'il a « touché » ou si le coup est « tombé à l'eau ». Le coup a touché si le trou annoncé dans sa mer est couvert par 1 bateau. Dans ce cas, le joueur touché indique à son adversaire quel bateau a été touché (croiseur, porte-avions, etc).

Comment marquer les tirs

1. Lorsqu'un joueur a fait feu et que son coup a touché, il place un pion rouge dans la mer verticale de l'ennemi afin de marquer son tir ; lorsque le coup est tombé à l'eau, le joueur utilise un pion blanc pour le marquer. Ceci lui permet d'éviter d'annoncer plusieurs fois le même tir et lui facilite le repérage de la flotte ennemie.
2. Le joueur peut également, s'il le désire, marquer, à l'aide de pions blancs, dans sa propre mer les coups tirés dans l'eau, quoique ce ne soit pas obligatoire pour la stratégie des seconds-mâtres. Par contre, les tirs réussis doivent obligatoirement être marqués à l'aide d'un pion rouge sur les bateaux touchés.

Bateaux coulés

1. Lorsque tous les trous d'un bateau sont marqués d'un pion rouge, il est considéré comme coulé et il doit être remis à l'adversaire.
2. Le nombre de tirs permettant de couler un bateau varie selon le type du bateau. Par exemple, il faut 5 « touchés » pour un porte-avions et 2 seulement pour un contre-torpilleur.
3. Il est très important que les tirs réussis soient admis honnêtement par le joueur touché. Il peut arriver toutefois qu'un joueur se trompe dans la localisation d'un trou annoncé. Dans le cas où un joueur pense qu'une erreur s'est produite, il peut demander un « armistice » pour arrêter provisoirement la partie afin de reconstituer ses tirs précédents. Pour ce faire, il annonce les pions qu'il a placés sur la mer verticale et demande à son adversaire de vérifier les « touchés », ainsi que les tirs précédents tombés à l'eau.

Le gagnant est le 1^{er} à avoir coulé les 5 bateaux de son adversaire

B. Le tir par salves pour les cadets

Les joueurs qui ont suffisamment joué à la stratégie pour seconds-maîtres, et qui en connaissent parfaitement les règles, peuvent jouer au tir par salves pour cadets, qui est un peu plus difficile. La principale différence, c'est que le joueur peut tirer 5 coups à la fois, au lieu d'un seul. Pour le reste, les règles sont les mêmes que pour les seconds-maîtres.

1. Chaque joueur tire 1 salve de 5 coups. A l'aide des pions blancs, il marque chaque coup annoncé sur la mer verticale. Après que la salve ait été tirée, l'adversaire indique avec les pions rouges les tirs réussis et les bateaux qui ont été touchés.
2. Après que les tirs réussis ont été localisés, le « tireur » remplace les pions blancs concernés par des pions rouges, ce qui lui servira d'indication pour les salves suivantes. Le joueur « touché » marque son bateau touché avec les pions rouges.
3. Pour chaque bateau coulé, le joueur perd un coup à sa prochaine salve. Par exemple, si 2 bateaux ont été coulés, 3 coups seulement sont autorisés au tour suivant, que le bateau ait été un porte-avions ou un contre-torpilleur.

C. Le tir par salves pour les officiers de marine

Cette façon de jouer est un peu plus difficile et demande, de la part des joueurs, une certaine expérience dans le tir pour cadets. Fondamentalement, les règles sont les mêmes aux exceptions suivantes :

1. Comme ci-dessus, les joueurs tirent des salves de 5 coups. Toutefois, après chaque salve, l'adversaire annonce seulement le nombre de tirs réussis. Il n'indique pas l'endroit où ces tirs ont atterri ni les bateaux touchés.
2. Donc, comme aucun des joueurs ne sait quel tir de sa salve a touché ni quel bateau a été touché, les pions rouges ne peuvent pas être utilisés sur les mers verticales. Par conséquent, il est conseillé aux joueurs de procéder de la façon suivante : ils notent les navires de l'adversaire sur une feuille de papier et marquent d'un trait le nombre de coups réussis sur chaque navire. Ils savent ainsi exactement à quel moment un navire a coulé et lequel (ex. porte-avions après 5 « touchés »).

D. Tir par salves pour l'amirauté

Cette façon de jouer est réservée aux vieux loups de mer. C'est la plus difficile. Si vous gagnez à ce jeu, vous méritez le titre de « grand amiral ». La règle de base est la même que ci-dessus.

1. Les joueurs tirent des salves de 5 coups. Toutefois, contrairement aux règles précédentes, les joueurs ne jouent pas à tour de rôle, une salve par tour : chaque joueur peut tirer aussi longtemps que son adversaire n'once aucun tir réussi dans une salve.
2. Le joueur « touché » annonce uniquement les tirs réussis. Il ne précise pas les coups qui ont fait mouche ni quel navire a été touché. Il sera bon de faire le marquage dans les 2 mers : dans la mer verticale, ses propres salves sur les navires de l'adversaire ; dans la mer horizontale, les salves de l'adversaire sur ses propres navires.
3. Cependant, après chaque salve, le joueur touché est autorisé à déplacer ses bateaux, mais il ne peut le faire que sur des trous où aucun coup n'a encore atterri, c'est-à-dire où il n'y a pas de pions. Lorsqu'un bateau est déplacé, le pion rouge placé sur le bateau touché doit être retiré et le tir réussi doit être marqué sur la mer à l'aide d'un pion blanc.
4. Les coups infligés à l'adversaire sont comptés à l'aide de pions rouges qui sont mis de côté. Le 1^{er} joueur ayant réussi à mettre 17 pions rouges de côté a gagné la partie.