

si j'avais un marteau (ou pas)

La bataille navale

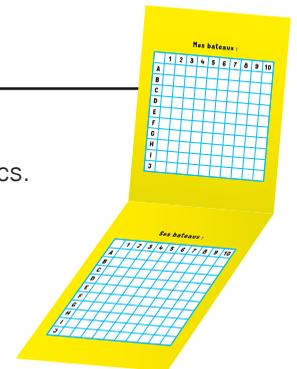
Les Vikings aimaient les loisirs : ils jouaient de la musique, dansaient, faisaient du sport... et ils jouaient aussi à des jeux de société. Georges te propose ici de jouer à la bataille navale. Un jeu qui leur aurait sans doute plu car ils étaient les rois de la mer !

MODE D'EMPLOI

Découper le rectangle jaune ci-contre, puis le découper en 2, le long des pointillés blancs.

Plier chaque moitié en 2, comme ci-contre.

Si tu ne veux pas découper Georges, tu trouveras la page ci-contre à imprimer sur www.magazinegeorges.com (rubrique Bonus).



RÈGLE DU JEU (LA BATAILLE NAVALE SE JOUE À DEUX)

But du jeu :

« Couler » tous les bateaux de l'adversaire !

Préparation :

1. Chaque joueur place ses 6 bateaux sur la grille du haut. Pour cela, il colorie légèrement au crayon les cases correspondant à ses différents navires vikings (ils ne doivent pas se toucher) :

- 1 langskip* = 5 cases
- 1 snekkja* = 4 cases
- 2 knorr* = 3 cases
- 2 rodrarferja* = 2 cases

> Bien entendu, les joueurs ne doivent surtout pas montrer leur grille à leur adversaire !

2. Les joueurs se disposent l'un en face de l'autre, et posent leur papier plié devant eux. Pour être sûr de ne pas voir par transparence la grille de l'autre joueur, vous pouvez installer votre magazine *Georges* entre vous (en le faisant tenir légèrement ouvert sur la tranche).

Le jeu :

Chacun à leur tour, les joueurs essaient de « tirer » sur les navires de l'adversaire. Pour cela, le joueur donne à voix haute l'emplacement d'une case, par exemple D9.

> **Si le joueur ne touche pas de navire** : l'adversaire dit « raté ». Le joueur fait alors un point à cet emplacement sur la grille du bas (pour se rappeler qu'il a déjà tiré à cet emplacement).

> **Si le joueur touche un navire** : l'adversaire dit « touché ». Le joueur fait alors une croix à cet emplacement. (L'adversaire fait aussi une croix à cet emplacement, mais sur la grille du haut, pour se rappeler que son bateau est touché.)

> **Si le navire est entièrement touché** : l'adversaire dit « coulé » !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										



Mes bateaux :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Mes bateaux :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Ses bateaux :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Ses bateaux :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

MÉMO : 1 langskip (5 cases) + 1 snekkja (4 cases)
+ 2 knorr (3 cases) + 2 rodrarferja (2 cases)

MÉMO : 1 langskip (5 cases) + 1 snekkja (4 cases)
+ 2 knorr (3 cases) + 2 rodrarferja (2 cases)