



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J



BALEINE
5 CASES



REQUIN
4 CASES



MÉROU
3 CASES



POULPE
3 CASES



CREVETTE
2 CASES



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



BALEINE
5 CASES



REQUIN
4 CASES



MÉROU
3 CASES



POULPE
3 CASES



CREVETTE
2 CASES





BATAILLE NAVALE

3 Les habitants de la mer bleue et de la mer rouge ne sont jamais d'accord et règlent souvent leurs différends à coup de lance-bigorneaux.

4 **Le but du jeu**

Chacun des 2 joueurs tente à tour de rôle d'assommer les animaux de l'équipe adverse.

5 **Préparatifs du jeu**

Avant de commencer la partie, chaque joueur représente à l'aide de croix les animaux de son équipe sur la grille du haut (A). Il peut les placer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale.

D'autre part, les joueurs doivent laisser un espace d'une case autour de chaque animal.

6 **Début de la partie**

Le joueur qui commence la partie désigne les coordonnées d'une case (comme B5, C7, ...) où il pense trouver l'un des animaux de son adversaire.

L'adversaire répond par manqué, touché ou sonné si toutes les cases d'un animal sont touchées.

Quand un animal a été touché, le joueur trace un rond sur la grille du bas (B) sinon il trace une croix.

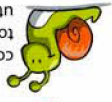
8 **Fin de la partie**

Le gagnant est celui qui a découvert en premier tous les animaux de son adversaire.

Pour éviter de réimprimer les grilles à chaque partie, l'idéal est de les plastifier et de jouer avec des feutres effaçables.

Ce jeu est une fiction. Aucun animal n'a été maltraité au cours de son élaboration.

Par ailleurs, pour votre santé et celle de votre entourage, nous vous conseillons de régler vos désaccords à l'aide de bigorneaux.



A B C D E F G H I J



BATAILLE NAVALE

3 *Les habitants de la mer bleue et de la mer rouge ne sont jamais d'accord et règlent souvent leurs différends à coup de lance-bigorneaux.*

4 **Le but du jeu**

Chacun des 2 joueurs tente à tour de rôle d'assommer les animaux de l'équipe adverse.

5 **Préparatifs du jeu**

Avant de commencer la partie, chaque joueur représente à l'aide de croix les animaux de son équipe sur la grille du haut (A). Il peut les placer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale.

D'autre part, les joueurs doivent laisser un espace d'une case autour de chaque animal.

6 **Début de la partie**

Le joueur qui commence la partie désigne les coordonnées d'une case (comme B5, C7, ...) où il pense trouver l'un des animaux de son adversaire.

L'adversaire répond par manqué, touché ou sonné si toutes les cases d'un animal sont touchées.

Quand un animal a été touché, le joueur trace un rond sur la grille du bas (B) sinon il trace une croix.

8 **Fin de la partie**

Le gagnant est celui qui a découvert en premier tous les animaux de son adversaire.

9 *Pour éviter de réimprimer les grilles à chaque partie, l'idéal est de les plastifier et de jouer avec des feutres effaçables.*

10 *Ce jeu est une fiction. Aucun animal n'a été maltraité au cours de son élaboration.*

Par ailleurs, pour votre santé et celle de votre entourage, nous vous conseillons de régler vos désaccords à l'aide de bigorneaux.

