

## BATAILLE NAVALE



Grille allié (Bizim cetveli)

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

- 4 bateaux de 2 carreaux  (20 points)
- 3 bateaux de 3 carreaux  (30 points)

Grille Ennemie (Düşmanin cetveli)

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

- 2 bateaux de 4 carreaux  (40 p)
- 1 bateaux de 5 carreaux  (50 p)





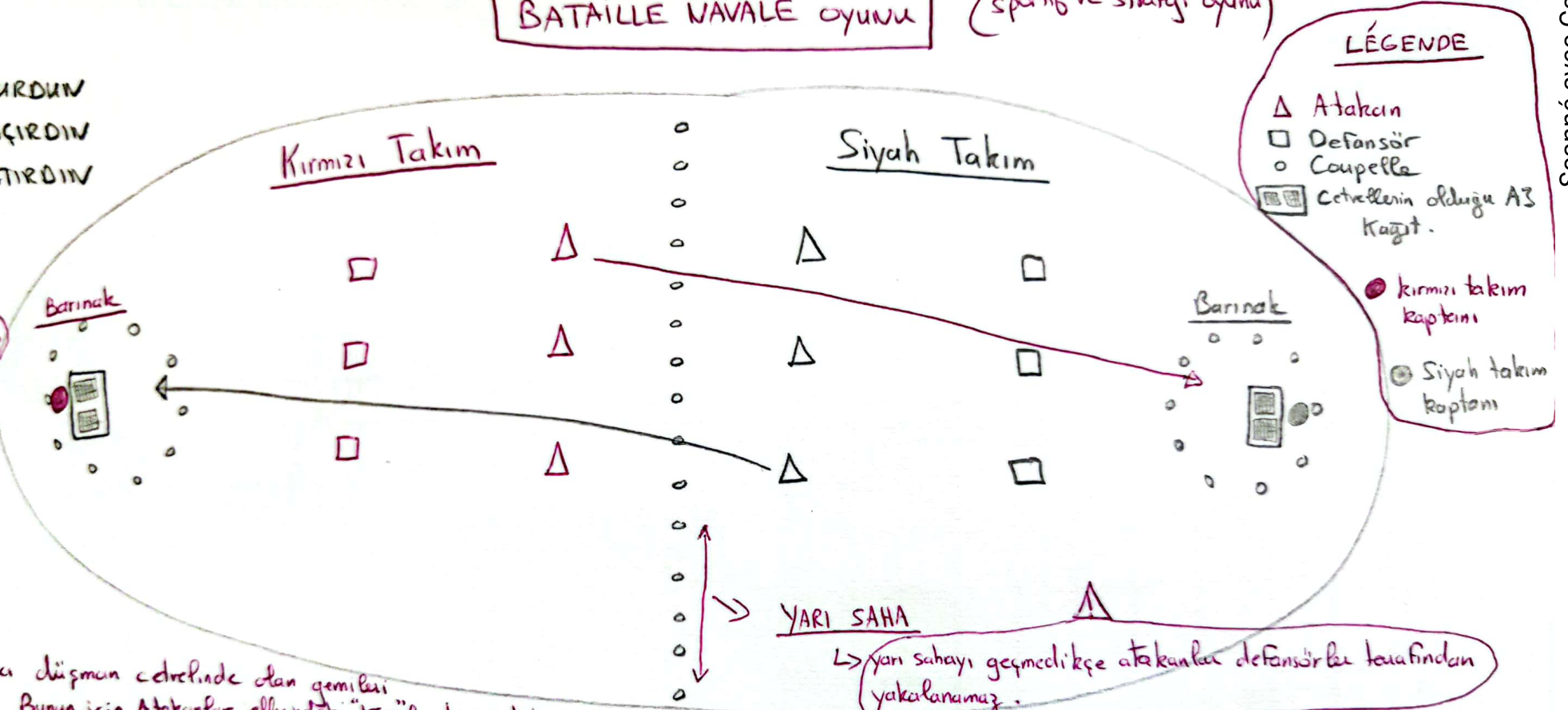
## BATAILLE NAVALE oyunu

(sporatif ve strateji oyunu)

TOUCHÉ = VURDUN  
 RATE = KAÇIRDIN  
 COULÉ = BATIRDIN

### KOD ÖRNEKLERİ:

- A5
- F6
- B 10
- J 3
- I 7
- H 1



### LÉGENDE

- △ Atakan
- Defansör
- Coupelle
- ☐ Cetrelerin olduğu A3 Kağıt.
- kırmızı takım kaptanı
- ⊙ Siyah takım kaptanı

Barınak

Kırmızı Takım

Siyah Takım

Barınak

YARI SAHA

→ yan sahayı geçmediği ke atakanklar defansörler tarafından yakalanamaz.

Oyunun amacı düşman cetrelerinde olan gemileri batırmaktır. Bunun için Atakanlar ellerindeki "KOD"la karşı takımın barınağına girmeli. (KOD bir harf ve bir rakamdan oluşur). Girebilirsen "KOD"u karşı takımın kaptanına söylemeli. Eğer "KOD"un bulunduğu yerde gemi varsa kaptan: "VURDUN!" der, yoksa: "KAÇIRDIN" der, gemi battıysa: "BATIRDIN" der. Atakan tekrar kendi Barınağına dönüp kendi kaptanına duyduğu 3 cevaptan birini söyle ki o "KOD"un bulunduğu karede VURMUŞLARMI, KAÇIRMIŞLARMI, BATIRMIŞLARMI kendi cetrelerine kaytetsinler (Örneğin karede ⊗ ⊙ işareti kullanılabilir). Atakanlar karşı barınağına varmadan defansörler tarafından yakalanabilir. Bunun için defansörler Atakanların bellilerine sıkıştırılmış "Chasubles" yakalamaları yeterlidir. Yakalanan Atakan "KOD" defansöre vermeli ki başka dönüp kod alsın, hile olmasın...

### LAZIM OLAN MATERİYEL:

- Chasubles - A4 kağıt.
- Coupelles - Makas
- 2 Kutu
- 2 Kalem

