



La "bataille navale" de Vachon et Pounar



Règles du jeu

Le but du jeu :

retrouver les cases des trois personnages principaux de l'histoire présents sur la grille de son adversaire :
Vachon, Pounar et Léon.

Ma grille

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

Mon adversaire

	1	2	3	4	5
A	X	X	○		
B	○				
C			X		
D	X	○			X

Conditions de jeu et matériels :

- deux joueurs
- un dé (*seulement en début du jeu pour déterminer l'ordre des annonces*)
- chaque joueur possède deux grilles et un crayon (*voir ci-dessus*) :
 - ⇒ une grille personnelle où se trouvent des personnages, des légumes, des objets de l'album.
 - ⇒ une grille vierge qui permet de noter si les combinaisons demandées à son adversaire sont gagnantes ou perdantes. Ainsi, on est certain de ne pas demander deux fois la même case.
 - ⇒ une croix **X** dans la case proposée signifie que l'un des trois personnages n'a pas été trouvé. Dans ce cas, on dit « *manqué* ».
 - ⇒ un cercle **O** dans la case proposée signifie que l'un des trois personnages a été trouvé. Dans ce cas, on dit « *trouvé* » et on annonce le nom du personnage.

Déroulement du jeu

- 1 - Les deux joueurs sont adversaires.
- 2 - A tour de rôle les deux joueurs lancent le dé, celui qui a obtenu le plus grand nombre commence.
- 3 - Le premier joueur annonce une combinaison, ex. **A1**. Si son adversaire annonce : « *manqué* », le premier joueur inscrit une croix dans la case **A1** de sa grille vierge.
- 4 - C'est au tour du deuxième joueur de proposer une combinaison. Il inscrira dans la case proposée une croix si c'est manqué, un cercle s'il a trouvé l'emplacement de Vachon, Pounar ou Léon.
- 5 - Lorsqu'un joueur trouve un des trois personnages, il a le droit de rejouer : il propose une nouvelle combinaison.
- 6 - Le premier des deux joueurs qui obtient 3 cercles sur sa grille vierge a gagné.

Il est conseillé de plastifier les fiches afin de pouvoir jouer plusieurs fois.