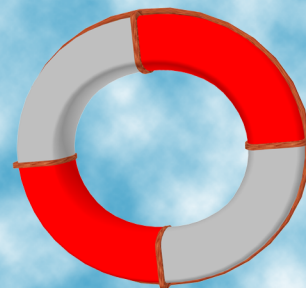


Bataille Navale

Kirov:
6 flèches

Sous-Marin:
5 flèches



SOS !

Il faut envoyer une bouée pour sauver un civil... Vous ne pourrez reprendre le combat que quand il sera sauvé (le code d'honneur des marins avant tout !)

Super-Tanker:
10 flèches

Sous-Marin de poche:
2 Flèches

Aaaarrrrgll ! un CIVIL !

Si vous le touchez, il faut lui lancer une bouée.
Au bout de 3 coups sur un civil il est évident que vous êtes un dangereux terroriste: allez en prison à Alcatraz !

Chasseur de sous-marins:
4 flèches

Sous-Marin moyen:
3 flèches

Mini Kirov:
1 flèche

Croiseur:
6 flèches

Encore un CIVIL !

Assassin ! Le yacht de la copine de l'Amiral !
Direct à Alcatraz pour vous apprendre à viser ! non mais !

Lafayette:
2 flèches

Sortir d'Alcatraz:
Votre libération pour bonne conduite vous coûte 2 flèches

Iowa:
5 flèches

Réparer un vaisseau:
Vos chantiers navals ont besoin d'aide !
Pour une volée de 3 flèches:
Annoncez le bateau que vous voulez réparer
1 flèche dans le phare: un coup réparé,
2 flèches réparent 3 coups, 3 flèches en réparent 6 !

Bataille Navale:

écrivez au **crayon à papier** pour pouvoir effacer !

Nom:..... Prénom:.....

Scores:

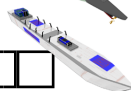
Kirov:



Sous-Marin:



Super-Tanker:



Sous-Marin de poche:



Chasseur de sous-marins:



Sous-marin moyen:



Mini Kirov:



Croiseur:



Lafayette:



Iowa:



Voilier  :  :

Voilier  :  :

Yacht  de la copine de l'Amiral:

Alcatraz:

Nom:..... Prénom:.....

Scores:

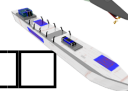
Kirov:



Sous-Marin:



Super-Tanker:



Sous-Marin de poche:



Chasseur de sous-marins:



Sous-marin moyen:



Mini Kirov:



Croiseur:



Lafayette:



Iowa:

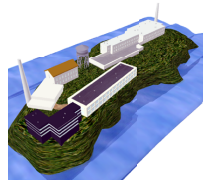


Voilier  :  :

Voilier  :  :

Yacht  de la copine de l'Amiral:

Alcatraz:



Alcatraz: Vous sortez d'Alcatraz en tirant deux flèches dans un bâtiment de la prison. Une flèche dans l'herbe ne compte pas mais les cordons sont favorables: si elle touche un bâtiment, le point est acquis.

Port de réparation: Annoncez le nom du vaisseau que vous voulez réparer puis tirez vos 3 flèches: une flèche dans le phare répare un coup, deux flèches en réparent 3, les trois flèches en réparent 6.

Cochez les cases au crayon à papier et effacez les cases des coups réparés sur la fiche de l'adversaire .

Seuls les impacts dans le phare lui-même ou dans la guérite d'entrée comptent, les flèches qui tombent dans le décors ne comptent pas.



D. DESFORGE © 2002