

SOCIÉTÉ

Bataille navale : règles (grille 10x10, touché coulé)

Mis à jour le 27 juillet 2026

Grille 10x10, flotte à placer en secret, tirs annoncés, touché coulé : les règles complètes de la bataille navale à deux joueurs, avec variantes.

La bataille navale est un jeu de déduction à deux joueurs où chacun place sa flotte en secret sur une grille, puis tente de couler celle de l'adversaire en annonçant des coordonnées. Aucun matériel compliqué, une seule règle à retenir par tour : viser, annoncer, écouter le résultat. Un bon complément aux jeux d'affrontement à deux comme la Puissance 4 ou les dames, en version cachée plutôt qu'à ciel ouvert.

Objectif et matériel Objectif : couler l'intégralité de la flotte adverse avant que la vôtre ne le soit.

Matériel : pour chaque joueur, une grille 10x10 pour positionner sa propre flotte et une seconde grille identique pour noter ses tirs sur l'adversaire ; un jeu de navires de tailles différentes ; de quoi cacher sa grille de placement à l'adversaire (paravent, plateau à volet, ou simplement deux carnets tenus à l'écart).

Joueurs : 2. **Durée** : 15 à 30 minutes.

La composition de la flotte varie selon les éditions : une répartition courante compte un porte-avions (5 cases), un croiseur (4 cases), deux contre-torpilleurs (3 cases chacun) et un torpilleur (2 cases) ; certaines boîtes remplacent un contre-torpilleur par un sous-marin de 3 cases. Vérifiez la notice de votre jeu et mettez-vous d'accord avant de placer les navires.

Mise en place Chaque grille est repérée par des colonnes numérotées de 1 à 10 et des lignes identifiées de A à J, pour désigner chaque case sans ambiguïté.

En secret, chaque joueur place tous ses navires sur sa grille personnelle, à l'horizontale ou à la verticale, jamais en diagonale. Dans la règle de base, seul le chevauchement est interdit : deux navires peuvent se toucher, y compris par un coin. La variante sans contact (voir plus bas) est plus stricte : elle impose une case d'écart entre chaque navire.

Déroulement d'un tour Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur actif annonce une coordonnée sur la grille de l'adversaire, par exemple « E7 ». L'adversaire consulte sa grille de placement et répond aussitôt :

Manqué : la case visée est vide.

Touché : la case visée correspond à une case d'un navire encore en jeu.

Touché coulé : le tir touché correspond à la dernière case intacte d'un navire, qui est alors entièrement coulé.

Chaque joueur reporte les réponses reçues sur sa propre grille de tirs, pour garder la mémoire des cases déjà visées et reconstituer peu à peu la position adverse.

Dans la règle la plus répandue, le tour passe à l'adversaire quel que soit le résultat du tir. Une variante courante accorde un tir supplémentaire immédiat à chaque touché, jusqu'au premier tir manqué.

Fin de partie et victoire La partie se termine dès que l'un des deux joueurs a coulé l'ensemble de la flotte adverse. Il est d'usage que le joueur coulé annonce le nom du dernier navire touché pour clore la partie sans ambiguïté.

Variantes courantes

Salve : chaque tour, un joueur tire autant de coups que de navires encore intacts dans sa flotte, en annonçant toutes les coordonnées avant de connaître le résultat de la première.

Une grille commune par équipe : en variante à plus de deux joueurs, chaque camp partage une seule grille de placement et se répartit les tirs.

Tirs groupés : deux ou trois coordonnées annoncées d'un coup, pour accélérer les parties longues.

Sans contact strict : aucun navire ne peut toucher un autre, même en diagonale, ce qui resserre les placements possibles et change la stratégie de recherche.

Stratégie à la bataille navale

Répartissez vos premiers tirs en quadrillage régulier plutôt qu'au hasard total : cela maximise les chances de toucher un navire, même le plus petit.

Dès qu'un tir touche, concentrez les coups suivants sur les cases voisines dans les quatre directions pour identifier l'orientation du navire.

Ne négligez pas les bords et les coins de la grille : beaucoup de joueurs y placent moins volontiers leurs navires, ce qui peut biaiser à tort les tirs vers le centre.

Au placement, évitez d'aligner tous vos navires en bordure ou selon un motif trop régulier, facilement deviné après quelques parties contre le même adversaire.

Erreurs fréquentes

Placer un navire en diagonale : seules les positions horizontales ou verticales sont autorisées.

Oublier de reporter un résultat sur sa grille de tirs, ce qui fait perdre le fil de la recherche.

Annoncer une coordonnée déjà jouée sans s'en rendre compte, faute de grille de suivi à jour.

Confondre touché et touché coulé : un navire de plusieurs cases reste en jeu tant que toutes ses cases n'ont pas été atteintes.

FAQ : Bataille navale Combien de cases fait la grille ? 10x10 dans la version standard, soit 100 cases par joueur.

Combien de navires dans la flotte ? Le nombre et les tailles varient selon les éditions ; une composition courante additionne porte-avions, croiseur, deux contre-torpilleurs et un torpilleur, parfois un sous-marin à la place d'un contre-torpilleur.

Peut-on jouer avec seulement du papier ? Oui : deux grilles 10x10 tracées sur papier quadrillé par joueur suffisent, sans matériel spécifique.

Que veut dire « touché coulé » ? Toutes les cases occupées par ce navire ont été touchées : il est définitivement hors jeu.

Bataille navale ou Puissance 4 ? La Puissance 4 se joue à information complète, tout est visible ; la bataille navale ajoute la déduction sur une position cachée, un cran plus stratégique pour des joueurs habitués au duel.