

① Regolamento del gioco

Naviplouf

Una battaglia navale per i più piccoli con una cifratura semplificata (balena/blu invece che B3).

Età : a partire da 5 anni
Numero di giocatori : 2
Durata del gioco : 10 minuti



Contenuto del gioco:

2 tavole magnetiche, 2 set di 5 navi, 22 pedine blu, 18 pedine rosse, 16 carte modelli e 2 basi di legno.

Finalità del gioco

Mandare a picco le navi dell'avversario.

Regole del gioco

I giocatori sistemano davanti a loro una tavola magnetica ed una carta modello che indica la posizione delle navi che l'avversario deve trovare.

Le pedine blu e rosse e le navi restano nella scatola. Quando arriva il proprio turno, ciascun giocatore pone delle domande.

Incomincia il giocatore più giovane.

Il giocatore A chiede «balena/blu» al giocatore B, il giocatore B consulta le sue carte e risponde:

- **Acqua...** Il giocatore A pone sulla casella balena/blu un pedina blu, adesso tocca al giocatore B a fare una domanda,
- **Colpito...** Il giocatore A pone sulla casella balena/blu una pedina rossa e richiede un'altra combinazione,
- **Colpito, affondato...** Il giocatore A pone sulla casella balena/blu la nave della casella 1 o di altre caselle che sono appena state affondate e richiede un'altra combinazione.



Chi vince?

Il giocatore che per primo fa affondare le 5 navi dell'avversario.