

Nella battaglia navale due giocatori (ciascuno munito di due tabelle) si sfidano alternando dei turni di gioco.

Ogni tabella è composta da 10x10 celle, identificate da coppie di coordinate, corrispondenti a riga e colonna: si usano lettere (A-L) per le righe e numeri (0-9) per le colonne (perciò le celle sono "A0", "A1", ... e così via fino a "L9").

All'inizio della partita, i giocatori devono "posizionare le proprie navi" segnandole sulla prima delle loro due griglie (che terranno nascosta all'avversario per tutta la durata del gioco). La posizione delle navi non può essere cambiata durante la partita.

Ciascun giocatore ha da posizionare:

- x1 nave di lunghezza 2 (sommersibile);
- x2 navi di lunghezza 3 (incrociatori);
- x1 nave di lunghezza 4 (torpediniere);
- x1 nave di lunghezza 5 (portaerei).

Una "nave" di lunghezza 2 occupa 2 celle adiacenti sulla tabella; una di lunghezza 3 occupa 3 celle, e così via. Le celle devono essere adiacenti: sarà possibile cioè posizionare le proprie navi in modo verticale o orizzontale (non diagonale). Due navi non possono toccarsi.

Una volta posizionate le navi, il gioco procede a turni. Il giocatore che comincia la partita verrà scelto di comune accordo dai due partecipanti al gioco.

Il giocatore di turno "spara un colpo" dichiarando una cella (per esempio, "C3"). L'avversario controlla sulla sua prima tabella se quella cella è occupata da una sua nave. In caso affermativo risponde "Colpito!", in caso negativo "Acqua!".

Se il giocatore di turno colpisce una nave avversaria, marca la cella in questione nella sua seconda tabella (che non va tenuta nascosta) con un opportuno segno e l'avversario (che è stato colpito) marca quella cella della sua prima tabella con un opportuno segno.

Se il giocatore di turno non colpisce una nave avversaria, marca la cella in questione nella sua seconda tabella con un opportuno segno, diverso da quello usato per il "Colpito!", mentre l'avversario non segna nulla né sulla sua prima tabella, né sulla seconda tabella.

In questo modo i giocatori possono ricordare i colpi che hanno sparato/subito ed il loro esito.

Quando un colpo centra l'ultima cella di una nave non ancora affondata, il giocatore che subisce il colpo dovrà dichiarare "Colpito e affondato!", e la nave si considera persa.

Se durante un turno un giocatore colpisce (ed eventualmente affonda) una nave avversaria ha diritto a sparare un altro colpo. Il turno passa all'avversario solo quando un giocatore fa "Acqua!".

Vince il giocatore che per primo affonda tutte le navi dell'avversario.