



## HANDLEIDING ONDERZEEBOOT

# TORPEDO

Torpedo Dice is een spel waarin elke speler een onderzeeboot controleert en probeert de onderzeeboot van zijn tegenspeler tot zinken te brengen door de vitale systemen te vernietigen met torpedo's.

## SPELMATERIAAL



4 dubbelzijdige  
afwissbare  
speelborden



4 whiteboard-stiften



5 dobbelstenen

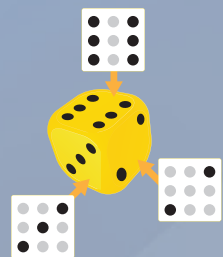
## BELANGRIJKE ZAKEN OM TE BEGRIJPEN VOOR JE GAAT SPELEN



ziet, is de onderzeeboot van je tegenstander. In Torpedo Dice is de speler **links** van je tegenstander.

• In Torpedo Dice is de waarde van de dobbelstenen minder belangrijk dan de locatie van de ogen. Deze locatie vertegenwoordigt de impact van de torpedo's op de onderzeeboot van je tegenstander. Vanaf dit moment moet je elke zijde van de dobbelstenen zien als een raster van 3x3 ogen.

• Je speelbord toont de cockpit van je onderzeeboot waarin je bent gestationeerd. Het dashboard aan de onderkant van het speelbord is het dashboard van **jouw** onderzeeboot. De onderzeeboot die je - door het venster - voor je

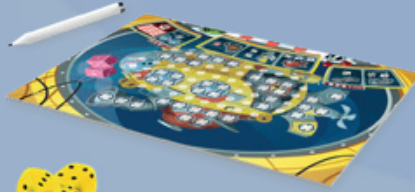


## VOORBEREIDING



Kies een speelniveau: **Training** (Start) of **Missie** (Expert).

Elke speler neemt een speelbord, dat hij met de gekozen zijde boven legt, en een stift.



Leg zoveel dobbelstenen klaar in het midden van tafel als **het aantal spelers +1**.

De jongste speler is de eerste actieve speler; hij werpt de dobbelstenen.

## SPEELRONDE



Een speelronde bestaat uit de volgende 4 fasen.

- Fase 1: Kies een dobbelsteen
- Fase 2: Pas aan (*optioneel*)
- Fase 3: Vuur af of activeer een systeem
- Fase 4: Nieuwe actieve speler

### Fase 1: Kies een dobbelsteen

Beginnend met de actieve speler, en daarna met de klok mee, kiest elke speler een van de dobbelstenen en plaatst deze naast zijn spelersbord zonder de waarde te veranderen. Als alle spelers gekozen hebben, blijft er één dobbelsteen over.

### Fase 2: Pas aan (*optioneel*)

Enmaals per ronde kiest elke speler optioneel één van de actieve systemen op het dashboard van zijn onderzeeboot om de gekozen dobbelsteen aan te passen. Je kunt geen vernietigd of inactief systeem kiezen.

## Training-modus



- Onderzeeboten hebben 6 vitale systemen.
- Deze 6 systemen zijn al actief aan het begin van het spel.
- Ramen en Artillerie kunnen elk slechts 3 keer per spel gebruikt worden.

## Missie-modus

- Onderzeeboten hebben 7 vitale systemen.
- Deze 7 systemen zijn niet actief aan het begin van het spel.
- Ze kunnen geactiveerd worden in fase 3 van de speelronde.

### Dashboard Training-modus



### Dashboard Missie-modus



#### 1 Periscoop

Draai de dobbelsteen op de tegenoverliggende zijde en gebruik het resultaat.

#### 2 Artillerie

Voeg 1 oog toe aan de dobbelsteen (vuur een extra schot af in het 3x3 raster).

#### 3 Toren

Tel 1 op bij / trek 1 af van de dobbelsteen, en draai op die waarde (niet van 1 naar 6 of vice versa).

#### 4 Vinnen

Verander je dobbelsteen naar wat een van je tegenstanders heeft genomen (voor aanpassing).

#### 5 Motor

Verwijder 1 oog van de dobbelsteen.

#### 6 Vensters

Plaats de schoten in één aangrenzende lijn; horizontaal, verticaal of diagonaal.

#### 7 Schroef

*(alleen in de Missie-modus)*  
Werp de dobbelsteen opnieuw en gebruik het resultaat.



### Fase 3: Vuur af of activeer een systeem



- Vuur af

Met de gekozen dobbelsteen, optioneel aangepast in fase 2, vuurt elke speler torpedo's af op de onderzeeboot van zijn tegenstander op zijn spelersbord (de speler **links** van hem). Dit doe je door velden aan te kruisen in hetzelfde patroon als de ogen op je dobbelsteen, overeenkomstig de patroontabel hieronder, die de geldige en ongeldige schoten aangeeft.

	✔	✘
	Alle velden	Geen veld



Een schot afgevuurd op een leeg doelveld is raak (dit betekent dat je een deel van een vitaal systeem van je tegenstanders onderzeeboot hebt geraakt). Een afgevuurd schot op elk ander veld is mis (veld zonder doel, water of eerder geraakt veld). Voor elk gemist schot moet de speler een reservetorpedo doorstrepen (voorbeeld: voor 4 gemiste schoten moeten 4 reservetorpedo's doorgestreept worden).

- Activeer een systeem (alleen in Missie-modus).



In plaats van een schot afvuren mag elke speler ervoor kiezen om een niet-verniegd systeem naar keuze te activeren op zijn dashboard. Dit doet hij door de bijbehorende drukknop aan te kruisen.

**Opmerking** : Vensters en artilleriesystemen hebben geen drukknop. Hun status is afhankelijk van de andere twee systemen op hetzelfde paneel (elk van deze systemen moet geactiveerd of vernietigd zijn).



Het Venstersysteem is geactiveerd omdat een van de twee gekoppelde systemen is geactiveerd en het andere is vernietigd.



Het Venstersysteem is geactiveerd omdat beide gekoppelde systemen zijn geactiveerd.



Het Venstersysteem is geactiveerd omdat beide gekoppelde systemen zijn vernietigd.



Het Venstersysteem is niet geactiveerd omdat een van de twee gekoppelde systemen niet geactiveerd is.



Het Venstersysteem is niet geactiveerd omdat beide gekoppelde systemen niet geactiveerd zijn.



Nadat alle spelers hun actie hebben voltooid, en een speler alle doelvelden heeft aangekruist van een vitaal systeem van zijn tegenstander (waarmee hij dit systeem vernietigd heeft), dan moet de getroffen speler dit systeem doorstrepen op zijn dashboard. Dit systeem kan hij niet meer gebruiken vanaf de volgende ronde tot aan het einde van het spel.



#### Fase 4: Nieuwe actieve speler

Aan het einde van de speelronde wordt de speler links van de actieve speler de nieuwe actieve speler en werpt de dobbelstenen.

### EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt **aan het einde van een speelronde** als een van onderstaande situaties optreedt:

- 1. Onderzeeboot vernietigd:** Als een speler zijn tegenstanders onderzeeboot uitgeschakeld heeft door al zijn vitale systemen te vernietigen, wint deze speler het spel!
- 2. Tekort aan reservetorpedo's:** Als een speler al zijn reservetorpedo's heeft gebruikt en nog een schot mist, kruist hij het doodshoofd aan en is het spel afgelopen. Deze speler ligt uit het spel, zelfs als hij in dezelfde ronde zijn tegenstanders onderzeeboot heeft uitgeschakeld. Alle andere spelers tellen nu hun rake schoten plus hun resterende reservetorpedo's. De speler met het hoogste totaal is de winnaar!



Als beide gebeurtenissen in dezelfde ronde plaatsvinden voor twee verschillende spelers, wint de speler die de onderzeeboot van zijn tegenstander uitgeschakeld heeft.

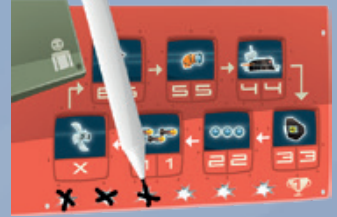
**Bij gelijke stand (voor beide scenario's)** wint de speler met de meeste resterende reservetorpedo's. Als er dan nog een gelijke stand is, delen de betrokken spelers de overwinning.



## Spelverloop



In een solospel Torpedo Dice gebruik je het solo-dashboard linksboven op je spelersbord (**Missie-zijde**) als AI-tegenstander. Elke ronde werp je twee dobbelstenen en volg je de eerste 3 fasen van een normale ronde (Kies een dobbelsteen, Pas aan, en Vuur af/Activeer een systeem). *Opmerking: Voor de Vinnen-aanpassing gebruik je de dobbelsteen die je niet hebt genomen.*

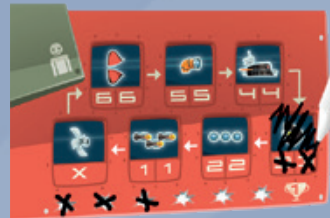


Als je in de Afvuurfase een vitaal systeem vernietigt van de AI's onderzeeboot, moet je een explosieveld op het dashboard van je tegenstander aankruisen.



Na de Afvuurfase volgt een nieuwe fase: Je tegenstander vuurt een schot af! De overgebleven dobbelsteen die je niet hebt genomen bepaalt welk van jouw systemen het doelwit is van je tegenstander. Een schot wordt op dit systeem afgevuurd en je moet een van de vakjes aankruisen onder dat systeem op het dashboard van je tegenstander.

Als het laatste beschikbare vakje voor een systeem is aangekruist, is dat systeem vernietigd. Je moet het systeem doorstrepen **op je tegenstanders dashboard en op jouw dashboard**. Je kunt het tot het einde van het spel niet meer gebruiken. Het kan niet langer meer gebruikt of geactiveerd worden.




## Als het doelsysteem al vernietigd is, zijn er twee mogelijkheden:



- Als je zojuist een explosieveld hebt aangekruist, is het schot mis en gebeurt er niets.
- Anders kiest je tegenstander een andere systeem als doelwit. Volg de pijlen naar het volgende beschikbare systeem en kruis een van de vakjes eronder aan. Let op: Dit is de enige manier waarop de Schroef doelwit kan zijn.

## Einde van het spel

Als je **aan het einde van de ronde** het laatste vitale systeem van je tegenstander hebt vernietigd, win je! Vul het overwinningsveld in en vier je . Als je reserve-torpedo's tekortkomt, of je tegenstander vernietigt jouw laatste systeem, verlies je. De volgende keer meer succes!

## Optionele puntentelling:

Bij een overwinning kun je je score als volgt berekenen:

- **+10 Punten** voor elk resterend systeem
- **+5 Punten** voor elke resterende torpedo



**Luitenant**

*25 Punten of minder*



**Kapitein**

*30 tot 40 Punten*



**Admiraal**

*45 Punten of meer*



Spelontwerper  
**Chris James**



Illustrator  
**Stéphane Escapa**

Projectmanager: Florian Corroyer  
Grafisch vormgever: Florent Wilmart, Meeple Potion  
Vertaler: Olav Fakkeldij

**Uitgegeven door**

