



U-BOOT HANDBUCH

TORPEDO DICE

In Torpedo Dice steuert ihr euer eigenes U-Boot und versucht, gegnerische U-Boote zu versenken, indem ihr deren zentrale Systeme mit euren Torpedos zerstört.

SPIELMATERIAL



4 doppelseitige
abwischbare Spielpläne



4 Stifte



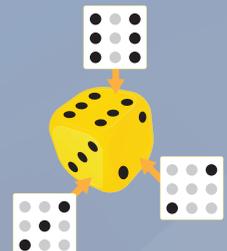
5 Würfel

WICHTIGES ZU WISSEN, BEVOR IHR LOSLEGT:



- Auf deinem Spielplan siehst du im unteren Bereich das Armaturenbrett mit den zentralen Systemen deines **eigenen** U-Boots, aufgeteilt auf 3 Bildschirme. Durch das Fenster in der Mitte siehst du das gegnerische U-Boot – und zwar das U-Boot der Person **links** neben dir.

- In Torpedo Dice ist die Position der Würfelaugen entscheidend, nicht der Würfelwert. Jede Seite des Würfels entspricht einem 3x3-Raster. Die Würfelaugen zeigen, wo deine Torpedos im gegnerischen U-Boot einschlagen.



SPIELAUFBAU

Legt den Schwierigkeitsgrad fest: **Trainingsmodus**  (leichter) oder **Missionsmodus** (schwieriger).

Nehmt euch jeweils einen Stift und einen Spielplan, den ihr mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad nach oben vor euch legt.



Legt **1 Würfel mehr als Personen mitspielen** in die Tischmitte.

Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. Diese Person würfelt einmal mit allen Würfeln.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden.
Eine Runde besteht aus folgenden 4 Phasen:

- Phase 1: Würfelwahl
- Phase 2: Modifikation (*optional*)
- Phase 3: Feuer frei oder Aktivierung eines Systems
- Phase 4: Vorbereitung der nächsten Runde

Phase 1: Würfelwahl

Wer beginnt, wählt zuerst einen der Würfel aus und legt ihn neben den eigenen Spielplan, ohne den Würfel dabei zu drehen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle jeweils einen Würfel gewählt haben. Ein Würfel bleibt übrig.

Phase 2: Modifikation (*optional*)

Einmal pro Runde darfst du deinen gewählten Würfel mit einem der aktiven Systeme auf dem Armaturenbrett deines U-Boots verändern.

Ein bereits zerstörtes oder noch nicht aktives System darfst du hierbei nicht nutzen.

Trainingsmodus



- Alle U-Boote haben 6 zentrale Systeme.
- Diese 6 Systeme sind bereits zu Beginn des Spiels aktiv.
- Sonar und Geschütz dürfen jeweils nur 3 Mal während des Spiels verwendet werden.

Missionsmodus

- Alle U-Boote haben 7 zentrale Systeme.
- Diese 7 Systeme sind zu Beginn des Spiels noch nicht aktiv.
- Ihr dürft sie in Phase 3 jeder Runde aktivieren.

Armaturenbrett im Trainingsmodus



Armaturenbrett im Missionsmodus



1 Periskop

Drehe den Würfel auf die gegenüberliegende Seite und verwende diese Würfelaugen.

2 Geschütz

Füge 1 Würfelaugen an einer beliebigen Stelle des 3x3-Rasters deines Würfels hinzu, um einen Torpedo mehr abzufeuern.

3 Turm

Ändere deinen Würfel um +1 oder -1. Drehe ihn dazu auf die entsprechende Seite. (aus einer 1 darf keine 6 werden und umgekehrt).

4 Ruder

Drehe deinen Würfel auf die gleiche Seite wie einen gegnerischen Würfel (vor dessen Modifikation).

5 Antrieb

Entferne 1 Würfelaugen vom 3x3-Raster deines Würfels.

6 Bullaugen

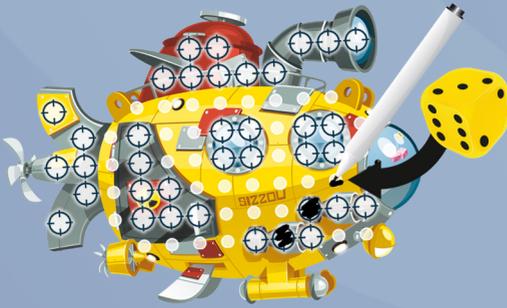
Ordne die Würfelaugen zu einer durchgehenden waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe an.

7 Propeller

(nur im Missionsmodus)
Würfel noch einmal und verwende das neue Ergebnis.



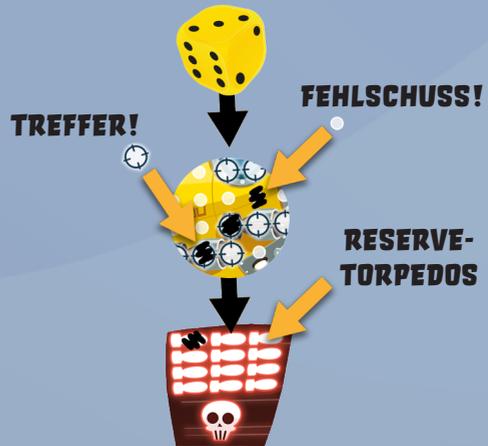
Phase 3: Feuer frei oder Aktivierung eines Systems



• Feuer Frei!

Nutze deinen gewählten Würfel, den du in Phase 2 eventuell verändert hast, und feure damit Torpedos auf das gegnerische U-Boot ab – also das von der Person zu deiner **Linken**. Zeichne dazu auf dem gegnerischen U-Boot ein, wo deine Torpedos einschlagen, so wie es die Würfelaugen vorgeben. Sieh dazu in der Tabelle unten nach.

	✔	✘
	Beliebiges Feld	Kein Feld



Ein Torpedo, der auf einem freien Zielfeld einschlägt, ist ein Treffer und beschädigt die zentralen Systeme des gegnerischen U-Boots. Ein Torpedo, der auf keinem Zielfeld, im Wasser oder auf einem bereits ausgefüllten Feld einschlägt, ist ein Fehlschuss. Für jeden deiner Fehlschüsse musst du einen deiner Reserve-Torpedos durchstreichen. (Beispiel: Bei 4 Fehlschüssen streichst du 4 Reserve-Torpedos durch.)



• Aktiviere ein System

(nur im Missionsmodus)

Statt zu feuern, darfst du ein noch nicht zerstörtes System auf deinem Armaturenbrett aktivieren. Mache dazu ein Kreuz links oben beim gewählten System.

Hinweis: Bullaugen und Geschütz haben keine Ankreuzmöglichkeit. Ob sie aktiv sind, hängt von den beiden anderen Systemen auf demselben Bildschirm ab. Diese müssen entweder bereits aktiviert oder zerstört worden sein.



Die Bullaugen sind aktiv, da eines der beiden anderen Systeme auf demselben Bildschirm bereits aktiviert und das andere zerstört wurde.



Die Bullaugen sind aktiv, da die beiden anderen Systeme auf demselben Bildschirm bereits aktiviert wurden.



Die Bullaugen sind aktiv, da die beiden anderen Systeme auf demselben Bildschirm bereits zerstört wurden.



Die Bullaugen sind nicht aktiv, da eines der beiden anderen Systeme auf demselben Bildschirm noch nicht aktiviert bzw. zerstört wurde.



Die Bullaugen sind nicht aktiv, da noch keins der beiden anderen Systeme auf demselben Bildschirm aktiviert bzw. zerstört wurde.



Sobald alle fertig sind, prüfe, ob du alle Zielfelder für ein zentrales System des gegnerischen U-Boots getroffen hast.

Dieses System ist ab sofort zerstört. Die Person links von dir muss es auf ihrem Armaturenbrett durchstreichen und darf es ab der nächsten Runde bis zum Ende des Spiels nicht mehr nutzen.



Phase 4: Vorbereitung der nächsten Runde

Wer links von der Person sitzt, die in dieser Runde begonnen hat, wirft alle Würfel neu und beginnt in der nächsten Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet **am Schluss einer Runde**, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

1. Versenktes U-Boot: Hast du es geschafft, alle zentralen Systeme deines gegnerischen U-Boots zu zerstören, gewinnst du!

2. Keine Reserve-Torpedos mehr: Sobald du deine Reserve-Torpedos aufgebraucht und einen weiteren Fehlschuss gemacht hast, kreuzt du den Totenkopf an. Du scheidest aus der Wertung aus – auch wenn du dein gegnerisches U-Boot in dieser Runde versenkt hast. Alle anderen zählen jeweils die Anzahl ihrer gelandeten Treffer und ihrer verbleibenden Reserve-Torpedos zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt!



Treten beide Bedingungen während derselben Runde bei zwei verschiedenen Personen ein, gewinnt, wer das gegnerische U-Boot versenkt hat.

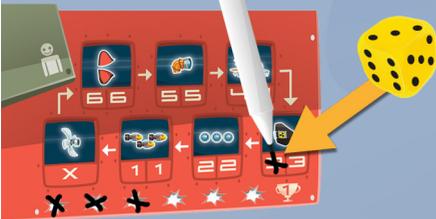
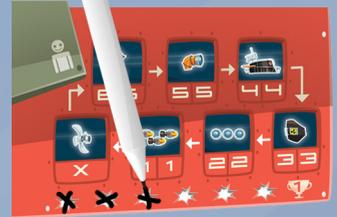
Bei Gleichstand gilt in beiden Fällen: Es gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten die meisten verbleibenden Reserve-Torpedos hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Wie wird gespielt?



Im Solomodus von Torpedo Dice trittst du gegen eine künstliche Intelligenz (KI) an und nutzt dazu den Solobereich oben links auf deinem Spielplan (**Missionsmodus-Seite**). In jeder Runde würfelst du mit zwei Würfeln und führst die ersten 3 Phasen wie im Grundspiel aus (Würfelwahl, Modifikation und Feuer frei/Aktivierung eines Systems).

Zerstörst du in Phase 3 ein zentrales System des gegnerischen U-Boots, kreuze eines der Explosionsfelder im Solobereich an.



Nach Phase 3 folgt im Solomodus die KI-Phase: Die KI feuert!

Der verbleibende Würfel, den du nicht gewählt hast, bestimmt, welches deiner Systeme getroffen wird. Kreuze eines der beiden Zahlenfelder des entsprechenden Systems im Solobereich an.

Sobald du das zweite Zahlenfeld eines Systems ankreuzt, ist dieses System zerstört. Du musst es **sowohl auf dem Armaturenbrett deines U-Boots als auch im Solobereich** durchstreichen. Für den Rest des Spiels darfst du dieses System nicht mehr nutzen oder aktivieren.



Ist das betreffende System bereits zerstört, gibt es zwei Möglichkeiten:



- Hast du in Phase 3 gerade ein Explosionsfeld angekreuzt, ist der Schuss der KI ein Fehlschuss und nichts passiert.
- Andernfalls trifft die KI ein anderes System. Folge den Pfeilen zum nächstmöglichen System und kreuze eines seiner Zahlenfelder an. Hinweis: Dies ist die einzige Möglichkeit für die KI, deinen Propeller zu treffen!

Spielende

Hast du **am Ende einer Runde** das letzte gegnerische System zerstört, gewinnst du! Kreuze das Siegesfeld  an und feiere deinen Sieg. Hast du deine Reserve-Torpedos aufgebraucht und musstest den Totenkopf ankreuzen, oder hat die KI dein letztes System zerstört, verlierst du. Vielleicht klappt es beim nächsten Mal!

Optionale Wertung:

Im Falle eines Sieges bekommst du folgende Punkte:

- **+10 Punkte** für jedes deiner nicht zerstörten Systeme
- **+5 Punkte** für jeden verbleibenden Torpedo



Unterer Rang

25 Punkte oder weniger



Mittlerer Rang

30 bis 40 Punkte



Höchster Rang

45 Punkte oder mehr



Autor
Chris James



Illustrationen
Stéphane Escapa

Projektleitung: Florian Corroyer

Grafische Gestaltung: Florent Wilmart, Meeple Potion

Übersetzung & Lektorat DE: Jens Borcharding, Lisa Prohaska,
Daniel Theuerkauf (Board Game Circus)

Herausgegeben von

