



MANUAL DE INSTRUCCIONES

TORPEDO

Torpedo Dice es un juego en el que cada jugador controla un submarino y trata de hundir el de los oponentes destruyendo sus sistemas vitales con torpedos.

COMPONENTES



4 tableros de juego
borrables a doble cara



4 rotuladores
de borrado en seco



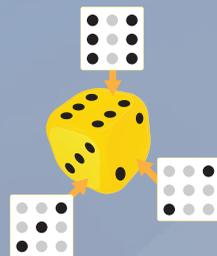
5 dados

COSAS IMPORTANTES A TENER EN CUENTA ANTES DE JUGAR:



de la ventana, es el submarino de tu oponente. En Torpedo Dice, tu oponente es el jugador situado a tu **izquierda**.

• En Torpedo Dice, el valor del dado es menos importante que la localización de las marcas. Estas localizaciones representan los impactos en el submarino de tu oponente. De ahora en adelante debes considerar cada cara de los dados como una celda de 3x3 marcas.



PREPARACIÓN:

Seleccionad un modo de juego: **Entrenamiento**  (iniciación) o **Misión** (experto).

Cada jugador coge un rotulador y un tablero de juego, usando la cara correspondiente al modo de juego escogido.



Colocad en el centro de la mesa un número de dados **igual al número de jugadores +1**.

El jugador más joven es el primer jugador activo y lanza los dados.

RONDA DE JUEGO:

Una ronda de juego está dividida en las 4 fases siguientes:

- Fase 1: Elegir un dado
- Fase 2: Modificar *(opcional)*
- Fase 3: Disparar o activar un sistema
- Fase 4: Nuevo jugador activo

Fase 1: Elegir un dado

Comenzando por el jugador activo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los jugadores eligen uno de los dados y lo colocan junto a su tablero sin modificar el resultado. Una vez que todos los jugadores hayan elegido, solo quedará un dado en el centro de la mesa.

Fase 2: Modificar *(opcional)*

Una vez por ronda, los jugadores pueden de forma opcional escoger **uno** de los sistemas activos de su submarino mostrados en su panel de control para modificar el dado que han escogido. No se pueden usar los sistemas destruidos o los sistemas inactivos.

Modo Entrenamiento



- Los submarinos tienen 6 sistemas vitales.
- Estos 6 sistemas están activos al principio de la partida.
- Las Ventanas y la Artillería solo se pueden usar 3 veces durante la partida

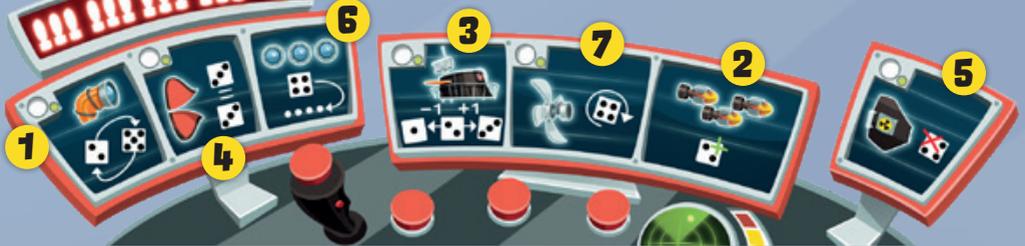
Modo Misión

- Los submarinos tienen 7 sistemas vitales.
- Estos 7 sistemas no están activos al principio de la partida. Pueden ser activados durante la fase 3 de la ronda de juego.

Panel de control del Modo Entrenamiento



Panel de control del Modo Misión



1 Periscopio

Da la vuelta al dado y quédate con el número que salga (las caras opuestas siempre suman 7).

2 Artillería

Añade una marca extra al dado (realiza un disparo adicional en cualquier espacio de la celda de 3x3).

3 Navegación

Añade o resta 1 al dado rotándolo (no se puede pasar del 1 al 6 ni viceversa).

4 Estabilizadores

Cambia el número de tu dado al número que haya cogido algún oponente (antes de modificar).

5 Motor

Elimina una marca del dado (no realizas disparo en ese espacio).

6 Ventanas

Alinea el disparo como marcas consecutivas horizontales, verticales o diagonales.

7 Hélice

(Solo en modo Misión)
Vuelve a lanzar el dado y quédate con el número que salga.



Fase 3: Disparar o activar un sistema

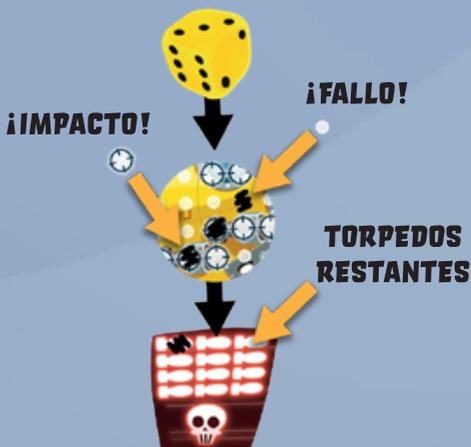


• Disparar

Usando el dado elegido, pudiendo haber sido modificado en la fase 2, cada jugador dispara torpedos al submarino oponente anotándolo en su propio tablero, el cual representa al jugador de su **izquierda**.

Para ello se rellenan los espacios de las marcas mostradas en el dado en esa misma formación. La siguiente tabla muestra las Formaciones de Disparo, separando las válidas y las no válidas.

	✓	✗
	Válido	No válido



Un disparo que alcanza un espacio objetivo sin rellenar es un impacto (representa parte de un sistema vital del submarino oponente).

Un disparo que alcance cualquier otro espacio es un fallo (un espacio que no sea objetivo, que sea agua o uno que haya sido rellenado previamente). Por cada espacio que sea fallo, el jugador que disparó debe tachar uno de sus torpedos de reserva (por ejemplo: para 4 disparos fallados, se deben tachar 4 torpedos de reserva).

• Activare un sistema (en el modo Misión).

En lugar de realizar un disparo, un jugador puede activar uno de los sistemas que no esté destruido de su panel de control. Esto se hace rellenando su correspondiente interruptor de palanca.



Nota: Los sistemas de Artillería y Ventanas no tienen interruptor de palanca. Su estado depende de los otros dos sistemas en su mismo panel (que deben estar activos o destruidos).



El sistema de la Ventana está activado, pues uno de los dos sistemas asociados está activado y el otro destruido.



El sistema de la Ventana está activado, pues los dos sistemas asociados están activados.



El sistema de la Ventana está activado, pues los dos sistemas asociados están destruidos.



El sistema de la Ventana está desactivado, pues uno de los dos sistemas asociados está desactivado.



El sistema de la Ventana está desactivado, pues los dos sistemas asociados están desactivados.



Una vez que todos los jugadores hayan acabado su acción, si algún jugador ha rellenado todos los espacios de un sistema vital de un oponente, dicho sistema queda destruido y el jugador correspondiente debe tacharlo de su panel de control. No puede volver a ser usado desde la próxima ronda hasta el final de la partida.



Fase 4. Nuevo jugador activo:

Al final de cada ronda, el jugador situado a la izquierda del jugador activo se convierte en el nuevo jugador activo y lanza los dados.

FINE DE LA PARTIDA



La partida acaba **al final de una ronda de juego** si se cumple alguno de los siguientes requisitos:

- 1. Submarino destruido:** si cualquier jugador ha derrotado al submarino de su oponente habiendo destruido sus sistemas vitales, ¡dicho jugador gana la partida!
- 2. Torpedos de reserva agotados:** si cualquier jugador usa todos sus torpedos de reserva y falla otro disparo, el espacio "muerto" es rellenado y la partida acaba. Dicho jugador es eliminado de la partida, incluso si el submarino de su oponente es destruido durante esa ronda. El resto de jugadores suman el número de impactos y los torpedos de reserva que les quedan. ¡El jugador con mayor puntuación es el ganador!



Si los dos requisitos ocurren durante la misma ronda a dos jugadores diferentes, el jugador que destruyó el submarino de su oponente es el ganador.

Romper un empate (para ambos escenarios): el jugador al que le queden más torpedos de reserva será el ganador. Si el empate persiste, los jugadores empatados compartirán la victoria.

MODO SOLITARIO

Cómo jugar.

En una partida en solitario a Torpedo Dice, el panel de control situado en la esquina superior izquierda del tablero de juego (**cara de Misión**) es usado para representar a un oponente IA. En cada ronda, lanza dos dados y sigue las 3 primeras fases de la ronda clásica (Elegir un dado, Modificar y Disparar/Activar un Sistema).

Durante la fase de Disparo, si destruyes un sistema vital del submarino de la IA, debes tachar un espacio de explosión del panel de control de tu oponente.



Después de la fase de Disparo, tiene lugar una nueva fase: ¡tu oponente realiza un disparo! El dado que no robaste determina cual de tus sistemas será el objetivo de tu oponente. Un disparo es efectuado a este sistema; debes tachar uno de los espacios disponibles bajo él en el panel de control de tu oponente.

Si el último espacio de un sistema es tachado, dicho sistema es destruido. Si eso ocurre, deberás tacharlo de **tu panel de control y del panel de control del submarino enemigo**. No podrás volver a usarlo ni activado durante la partida.



Si el sistema que va a ser objetivo del ataque ya había sido destruido, hay dos posibilidades:



- Si acabas de rellenar un espacio de explosión, el disparo es un fallo y no ocurre nada.
 - En cualquier otro caso, tu oponente elige un sistema diferente como objetivo. Sigue la flecha hacia el siguiente objetivo disponible y tacha uno de los espacios bajo él.
- Nota: esta es la única forma en la que la hélice puede ser objetivo de un ataque.

Final de la partida:

Tras una ronda de juego, si has destruido el último sistema de tu oponente, ¡has ganado! Rellena el espacio de victoria y celébralo . Si has agotado tus torpedos o tu oponente destruye el último de tus sistemas, pierdes. ¡Más suerte la próxima vez!

Puntuación Opcional:

En caso de Victoria, puedes recibir puntos de victoria como se indica a continuación:

- **+10 puntos** por cada sistema que aún conserves.
- **+5 Puntos** por cada torpedo restante.



Teniente

25 puntos o menos



Capitán

de 30 a 40 puntos



Almirante

45 puntos o más



Diseñador del juego
Chris James



Ilustradora:
Stéphane Escapa

Gestor del proyecto: **Florian Corroyer**

Diseñadores gráficos: **Florent Wilmart y Meeple Potion**

Traducción al español: **Mario Quiles y Luis López**

Publicado por

