



MANUALE DI BORDO

TORPEDO

Torpedo Dice è un gioco in cui ogni giocatore controlla un sottomarino e deve affondare quello del suo nemico distruggendo i suoi sistemi vitali lanciandogli dei siluri.

MATERIALE



4 schede giocatore
con entrambi i lati
cancellabili



4 pennarelli cancellabili



5 dadi

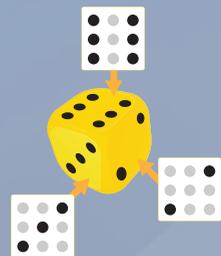
I PUNTI IMPORTANTI DA CONOSCERE PRIMA DI GIOCARE



- La tua scheda giocatore rappresenta la cabina di pilotaggio del tuo sottomarino.
- Il cruscotto situato in basso della scheda ti permetterà di guidare **il tuo sottomarino**.
- Il sottomarino che vedi attraverso l'oblò è il

sottomarino nemico. In Torpedo Dice, il tuo nemico è **il giocatore alla tua sinistra**.

• In Torpedo Dice, ciò che conta non è il valore dei dadi, ma la disposizione dei punti. Questa disposizione rappresenta l'impatto dei siluri sul sottomarino nemico. D'ora in poi, ogni faccia del dado va considerata come una griglia da 3x3 punti.



PREPARAZIONE



Selezionare la modalità di gioco, **Allenamento** (principiante) o **Missione** (esperto).

Ogni giocatore prende un pennarello cancellabile e una scheda che girerà dal lato corrispondente alla modalità di gioco scelta.



Posizionare al centro del tavolo tanti dadi **quanti sono i giocatori + 1**.

Il giocatore più giovane inizia per primo e lancia i dadi.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO



Un turno è composto da 4 fasi:

- Fase 1: Scegliere un dado
- Fase 2: Modificare (*facoltativo*)
- Fase 3: Lanciare o Attivare un sistema
- Fase 4: Cambiare giocatore attivo

Fase 1: Scegliere un dado

Ogni giocatore sceglie un dado (senza cambiarne il punteggio) e lo mette a fianco alla sua scheda, cominciando con il giocatore attivo, e continuando in senso orario. Rimarrà un solo dado inutilizzato al centro del tavolo.

2. Fase 2: Modificare (*facoltativo*)

A ogni turno, ogni giocatore può, se lo desidera, impiegare **uno** dei sistemi attivi sul suo sottomarino, rappresentati sul suo cruscotto, per aumentare il valore del dado. Non si può usare un sistema precedentemente distrutto o inattivo.

Modalità Allenamento



- Il sottomarino è dotato di 6 sistemi vitali.
- Questi 6 sistemi sono attivi di default sin dall'inizio della partita.
- Gli oblò e l'artiglieria possono essere utilizzati solo 3 volte ognuno da ogni giocatore durante la partita.

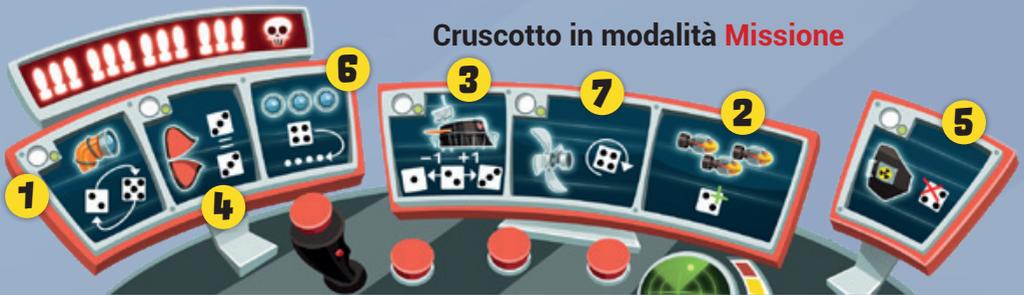
Modalità Missione

- Il sottomarino è dotato di 7 sistemi vitali
- Questi sistemi sono disattivati all'inizio della partita. Possono essere attivati nella fase 3.

Cruscotto in modalità Allenamento



Cruscotto in modalità Missione



1 Periscopio

Gira il tuo dado sul lato opposto e applica il punteggio ottenuto.

2 Artiglieria

Aggiungi 1 punto al tuo dado. Fai un altro lancio dove vuoi sulla griglia da 3x3.

3 Torre di comando

Aggiungi o sottrai 1 al valore del tuo dado (un 6 non può diventare un 1 e viceversa).

4 Deriva

Modifica il valore del tuo dado copiando il valore del dado di un altro giocatore (prima di una modifica).

5 Motore

Togli 1 punto al tuo dado.

6 Oblò

Predisponi i lanci su punti ravvicinati orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

7 Eliche

(Solo in modalità missione)
Rilancia il dado e usa il risultato ottenuto.



Fase 3: Lanciare o Attivare un sistema



• Lanciare.

Usando il dado scelto, e dopo averlo eventualmente modificato nella fase 2, ogni giocatore lancia dei siluri sul sottomarino nemico che vede dalla sua scheda giocatore, ossia il sottomarino del giocatore che si trova alla sua **sinistra**. Per attaccarlo, ogni giocatore dovrà segnare le caselle della sua scheda giocatore basandosi sullo schema di formazione di lancio qui sotto, che indica i lanci autorizzati e quelli non autorizzati.

	✓	✗
	Tutti i punti	Nessuno



Ogni lancio fatto su una casella target non segnata è un lancio riuscito. Ognuna di queste caselle rappresenta una parte di uno dei sistemi vitali del sottomarino nemico. Un lancio fatto su una casella che non fa parte di uno dei sistemi (mancato), in acqua o su una casella già segnata in precedenza è un lancio mancato. Per ogni lancio mancato, i giocatori barrano un siluro di riserva (es.: 4 lanci mancati, 4 siluri di riserva barrati).

• Attivare un sistema (solo in modalità Missione).



Invece di lanciare, i giocatori possono usare il dado scelto per attivare un sistema a loro scelta non ancora distrutto sul cruscotto del loro sottomarino. Per fare ciò, mettono una crocetta sull'interruttore del sistema corrispondente.

Nota bene: I sistemi **Oblò** e **Artiglieria** non hanno un interruttore. Vengono attivati in funzione dello stato dei sistemi ai quali sono associati (questi sistemi devono essere attivati o distrutti).



Il sistema Oblò è attivo poiché uno dei due sistemi associati è attivo e l'altro è distrutto.



Il sistema Oblò è attivo poiché entrambi i sistemi associati sono attivi.



Il sistema Oblò è attivo poiché entrambi i sistemi associati sono stati distrutti.



Il sistema Oblò è inattivo poiché uno dei sistemi associati è inattivo.



Il sistema Oblò è inattivo poiché entrambi i sistemi associati sono inattivi.



Non appena tutti i giocatori hanno completato il loro turno, se uno dei giocatori ha messo una crocetta su tutte le caselle di un sistema vitale del sottomarino nemico, quest'ultimo deve barrare il sistema corrispondente sul suo cruscotto. Non potrà più usarlo dal turno successivo, fino alla fine della partita.



Fase 4: Cambiare giocatore attivo

Alla fine del turno, il giocatore alla sinistra del giocatore attivo prende possesso del turno e lancia il dado.

FINE DELLA PARTITA



La partita finisce quando, **alla fine di un turno**, accade una di queste due cose:

- 1. Distruzione del sottomarino:** un giocatore è riuscito a distruggere tutti i sistemi vitali del sottomarino suo nemico. Viene proclamato vincitore.
- 2. Riserva di siluri esaurita:** se un giocatore ha esaurito tutti i suoi siluri di riserva e fallisce un ennesimo lancio, deve barrare la casella Morte e la partita finisce. Il giocatore viene eliminato, anche se ha distrutto il sottomarino del suo nemico durante il suo ultimo turno. Gli altri giocatori sommano tutti i lanci andati a buon fine e il numero di siluri rimanenti. Vince il giocatore con il punteggio più alto.



Se si verificano contemporaneamente entrambe le situazioni per due giocatori diversi, vince il giocatore che ha distrutto il sottomarino nemico.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di siluri in riserva.

In caso di nuova parità, sono entrambi proclamati vincitori.

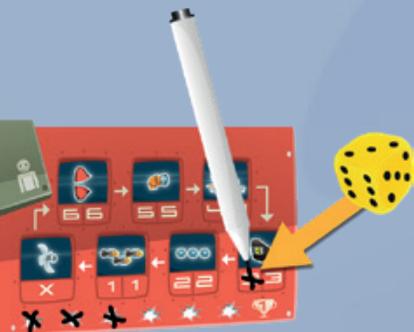
MODALITÀ SOLITARIO

Come si gioca?



In una partita di Torpedo Dice in solitario, il cruscotto situato in alto a sinistra della **scheda giocatore dal lato Missione** rappresenta il cruscotto del tuo nemico. A ogni turno, dovrai lanciare due dadi e seguire le prime tre fasi di un turno classico (Scegliere un dado, Modificare, Lanciare / Attivare un sistema).

Durante la fase di Lancio, se distruggi uno dei sistemi del sottomarino nemico, dovrai barrare una casella Esplosione sul cruscotto nemico.



Alla fine del turno, inizia una fase supplementare: il nemico risponde! Il dado rimanente rappresenta il sistema del tuo sottomarino che il tuo nemico intende distruggere. Viene lanciato un siluro su questo sistema: dovrai quindi barrare una delle caselle disponibili situate sul cruscotto nemico.

Se viene segnata anche l'ultima casella disponibile del sistema che il nemico intende distruggere, allora il sistema viene distrutto. Dovrai barrarlo sul cruscotto del tuo nemico e sul tuo e non potrai usarlo per il resto della partita.



Se il sistema colpito è già distrutto, ci sono due possibilità:



- se hai appena barrato una casella Esplosione, il lancio viene considerato come mancato e non accade niente
- altrimenti, segui la freccia fino al prossimo sistema disponibile e barra una delle caselle (nota bene: è l'unico modo che ha il tuo nemico per distruggere la tua elica)

Fine partita

Dopo la fase di Lancio, qualunque sia il turno, se hai distrutto l'ultimo sistema del tuo nemico, la partita si conclude ed è vittoria 🏆! Se invece hai finito la tua riserva di siluri, o se il nemico ha distrutto il tuo ultimo sistema, hai perso tu la partita.

Conteggio dei punti

In caso di vittoria, ecco come calcolare il tuo punteggio:

- **+10 Punti** per ogni tuo sistema ancora intatto
- **+5 Punti** per ogni siluro di riserva ancora in mano tua



Tenente

Fino a 25 punti



Capitano

Dai 30 ai 40 punti



Ammiraglio

Da 45 punti in su



Gioco ideato da
Chris James



Illustrato da
Stéphane Escapa

Responsabile di progetto: **Florian Corroyer**

Grafiche e impaginazione: **Florent Wilmart, Meeple Potion**

Traduttrice: **Marion Costanza Mandro**

Gioco edito da

