



MANUAL DE BORDO

TORPEDO DICE

Em Torpedo Dice cada jogador controla um submarino com o objetivo de destruir com torpedos os sistemas vitais dos submarinos dos adversários e afundá-los.

COMPONENTES



4 tabuleiros de jogo
apagáveis de dupla face



4 marcadores



5 dados

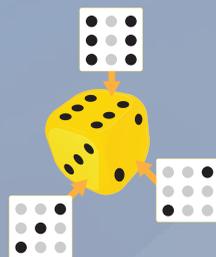
NOTAS IMPORTANTES ANTES DE JOGAR :



• O teu tabuleiro de jogo representa o cockpit do submarino que controlas. O painel localizado no final do tabuleiro é o painel de controlo do **teu** submarino. O submarino à tua frente, visível da escotilha, é o submarino do teu adversário.

Em Torpedo Dice, o teu adversário é o jogador à tua **esquerda**.

• Neste jogo, o valor dos dados é menos importante do que a localização das pintas, estas últimas a representarem o impacto dos torpedos no submarino do teu adversário. Por agora, deves considerar cada face de um dado como uma grelha de 3x3 pintas.



PREPARAÇÃO



Escolhe o modo de jogo, **Treino** (iniciação) ou **Missão** (experiente).

Cada jogador recebe um tabuleiro de jogo, voltando para si a face com o respetivo modo, e um marcador.



Coloca ao centro da mesa o número de dados igual ao **número de jogadores + 1**.

O jogador mais novo é o primeiro jogador ativo e deve rolar os dados.

RONDA DE JOGO



Uma ronda divide-se nas seguintes 4 fases.

- Fase 1: Escolher um dado
- Fase 2: Modificar (*opcional*)
- Fase 3: Disparar ou ativar um sistema
- Fase 4: Novo jogador ativo

Fase 1: Escolher um dado

Começando no jogador ativo, e continuando no sentido horário, os jogadores devem escolher um dado e colocá-lo junto ao tabuleiro. Após todos terem feito essa escolha, sobrar um único dado.

Fase 2: Modificar (*opcional*)

Uma vez por ronda, os jogadores podem, opcionalmente, escolher um dos sistemas ativos presentes no painel de controlo do seu submarino para modificar o dado escolhido. Não é possível utilizar um sistema destruído ou um sistema inativo.

Modo Treino



- Os submarinos têm 6 sistemas vitais.
- Esses 6 sistemas vitais estão já ativos no início do jogo.
- Escotilhas e Artilharia só podem ser utilizadas 3 vezes durante o jogo.

Modo Missão

- Os submarinos têm 7 sistemas vitais.
- Esses 7 sistemas não estão ativos no início do jogo.
 - Podem ser ativados durante a fase 3 da ronda.

Painel de Controlo do Modo Treino



Painel de Controlo do Modo Missão



1 Periscópio

Roda o dado 180° e usa o novo resultado.

2 Artilharia

Adiciona uma pinta ao dado. Dispara um tiro extra em qualquer espaço da grelha 3x3.

3 Torre

Adiciona ou subtrai 1 ao dado, rodando-o (1 e 6 não passam um para o outro).

4 Lemes

Modifica o teu dado para corresponder ao resultado de um adversário (antes de alterações).

5 Motores

Remove uma pinta do dado.

6 Escotilhas

Alinha as pintas de forma consecutiva na horizontal, vertical ou diagonal.

7 Hélice

(Apenas Modo Missão)
Rola novamente o dado e usa o novo resultado.



Fase 3: Disparar ou ativar um sistema



- Disparar.

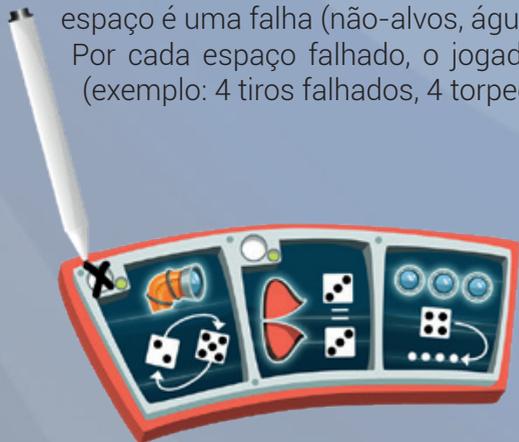
Utilizando o dado escolhido, ou opcionalmente modificado na fase 2, cada jogador dispara torpedos para o submarino do seu tabuleiro, que representa o adversário à sua **esquerda**. Fazem-no preenchendo os mesmos espaços marcados pelas pintas do dado, como apresentado na tabela de Formação de Tiros que indica os que são válidos e inválidos.

	✓	✗
	Qualquer 1 dos 9 espaços	Nenhum



Um tiro disparado contra um espaço vazio atinge-o (estes representam parte dos sistemas vitais do seu submarino). Um tiro disparado contra qualquer outro espaço é uma falha (não-alvos, água ou alvos anteriormente atingidos).

Por cada espaço falhado, o jogador deve riscar um torpedo sobresselente (exemplo: 4 tiros falhados, 4 torpedos sobresselentes riscados).



- Ativar um sistema (**Apenas Modo Missão**).

Em vez de disparar um tiro, os jogadores pode decidir ativar um sistema não destruído do painel de controlo do seu submarino. Fazem-no assinalando o interruptor correspondente.

Nota: Escotilhas e Artilharia não têm interruptores. O seu estado depende dos outros dois sistemas desse painel (que tanto podem estar ativados ou destruídos).



O sistema de Escotilhas está ativado, uma vez que um dos dois sistemas associados está ativado e o outro destruído.



O sistema de Escotilhas está ativado, uma vez que os dois sistemas associados estão ativados.



O sistema de Escotilhas está ativado, uma vez que os dois sistemas associados estão destruídos.



O sistema de Escotilhas não está ativado, uma vez que um dos dois sistemas associados não está ativado.



O sistema de Escotilhas não está ativado, uma vez que os dois sistemas associados não estão ativados.



Após todos os jogadores terem terminado o seu turno, se algum tiver todos os espaços de um sistema vital preenchidos, esse sistema está destruído e o jogador deverá riscá-lo no seu painel de controlo. Este não mais poderá ser utilizado até ao final do jogo.



Fase 4: Novo jogador ativo.

No final da ronda, aquele que está à esquerda do jogador ativo torna-se no novo jogador ativo e deve rolar os dados.

FIM DO JOGO

O jogo termina **no final da ronda** em que acontece uma das seguintes situações:

1. Submarino destruído: se um jogador conseguir destruir todos os sistemas vitais do submarino de um adversário é declarado o vencedor da partida!

2. Torpedos sobresselentes esgotados: se algum jogador já utilizou todos os torpedos sobresselentes e assinala mais uma falha, o espaço com a caveira é preenchido e o jogo termina. Este jogador é eliminado do jogo, mesmo que o submarino do seu adversário tenha sido destruído durante essa ronda. Todos os outros jogadores devem somar então o número de tiros com sucesso e os torpedos sobresselentes que lhes restam. Aquele com o valor mais alto é o vencedor.



Se estas duas situações acontecerem na mesma ronda a jogadores diferentes, ganha aquele que destruiu o submarino do adversário.

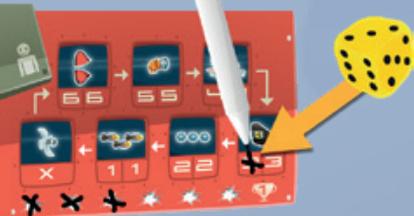
Desempate (para ambos os casos): ganha aquele com mais torpedos sobresselentes disponíveis. Se, mesmo assim, continuar a existir uma situação de empate, os jogadores dividem a vitória.

Como jogar?



Numa partida a solo de Torpedo Dice, o jogador encontra no canto superior esquerdo do tabuleiro (**modo Missão**) a representação de um adversário virtual. Em cada ronda, rola dois dados e segue as 3 primeiras fases de uma ronda normal (Escolher um dado, Modificar e Disparar/Ativar um sistema).

Durante a fase de Disparar, se destruír um sistema vital do submarino desse adversário deve riscar um espaço de explosão do seu painel de controlo.



Depois da fase de Disparar, uma nova fase acontece: o adversário dispara um tiro!

O dado não escolhido determina qual dos sistemas vitais será atingido pelo adversário. Um tiro é então disparado e deve-se colocar uma cruz, no painel do adversário, num dos espaços disponíveis desse sistema.

Se o último espaço disponível de um sistema for riscado, o sistema é destruído. Deve ser riscado **tanto no teu painel de controlo pessoal como no do teu adversário**, de forma a indicar que não mais pode ser ativado até ao final do jogo.



Se o sistema atingido já tiver sido destruído, podem acontecer duas coisas:



- Se se acabou de preencher um espaço de explosão, o tiro falha e nada acontece.
- Caso contrário, o teu adversário escolhe um sistema diferente para atingir. Para tal, deve seguir a seta que lhe indica qual o próximo sistema disponível, assinalando aí uma cruz. Nota: Esta é a única forma para a hélice ser atingida.

Fim do Jogo

Vences a partida se **no final da ronda** conseguires destruir o último sistema vital do adversário. Preenche o espaço com o troféu e celebra 🏆. Se esgotares os teus torpedos sobresselentes, ou o teu adversário destruir o teu último sistema vital, perdes o jogo. Boa sorte para a próxima!

Pontuação opcional:

Em caso de vitória, podes pontuar da seguinte forma:

- **+10 pontos** por cada sistema vital não destruído no teu submarino
- **+5 pontos** por cada torpedo sobresselente disponível



Tenente

25 pontos ou menos



Capitão

30 a 40 pontos



Almirante

45 pontos ou mais



Autor do Jogo
Chris James



Ilustrador
Stéphane Escapa

Gestor de Projeto : **Florian Corroyer**
Designer Gráfico : **Florent Wilmart, Meeple Potion**
Tradução: **Fábio Lima**

Publicado por

