



MANUEL DE BORD

TORPEDO DICE

Torpedo Dice est un jeu dans lequel chaque joueur contrôle un sous-marin et va devoir couler celui de son ennemi en détruisant ses systèmes vitaux au moyen de torpilles.

MATÉRIEL



4 plateaux joueurs
effaçables recto-verso



4 marqueurs
effaçables



5 dés

POINTS IMPORTANTS À ASSIMILER AVANT DE JOUER



hublot, est le sous-marin de votre ennemi. Dans Torpedo Dice, votre ennemi est **le joueur situé à votre gauche**.

• Dans Torpedo Dice, ce n'est pas la valeur des dés qui est importante mais la disposition des points. C'est cette disposition qui va représenter les impacts de torpilles sur le sous-marin de votre ennemi. Dès maintenant, vous devez considérer chaque face de dé comme une grille de 3x3 points.

- Votre plateau de jeu représente le cockpit de votre sous-marin dans lequel vous êtes installé.
- Le tableau de bord situé en bas du plateau est donc le tableau de bord de **votre sous-marin**.
- Le sous-marin que vous voyez au travers du



PRÉPARATION



Sélectionnez le mode de jeu, **Entraînement** (initiation) ou **Mission** (expert).

Chaque joueur prend un plateau qu'il place sur la face correspondant au mode choisi ainsi qu'un marqueur effaçable.



Placez un nombre de dés égal au **nombre de joueurs + 1** au centre de la table. Placez le matériel restant dans la boîte de jeu.

Le joueur le plus jeune est le premier joueur actif, il lance les dés.

TOUR DE JEU



Un tour de jeu se décompose selon les 4 phases suivantes :

- **Phase 1 : Choisir un dé**
- **Phase 2 : Modifier** (*facultatif*)
- **Phase 3 : Tirer ou Activer un système**
- **Phase 4 : Changement de joueur actif**

Phase 1 : Choisir un dé

En commençant par le joueur actif, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un des dés et le pose près de son plateau de jeu sans en changer le résultat. A la fin de cette phase, il restera donc un dé non utilisé au centre de la table.

Phase 2 : Modifier (*facultatif*)

Une fois par tour, chaque joueur peut, s'il le souhaite, utiliser **un** des systèmes actifs de son sous-marin représentés sur son tableau de bord afin d'améliorer son dé. Il n'est pas possible d'utiliser un système détruit ou inactif.

Mode Entraînement



- Le sous-marin est équipé de 6 systèmes vitaux.
- Les 6 systèmes sont actifs par défaut dès le début de la partie.
- Les hublots et l'artillerie ne sont utilisables que 3 fois chacun pendant la partie.

Mode Mission

- Le sous-marin est équipé de 7 systèmes vitaux.
- Ces systèmes ne sont pas actifs en début de partie.
- Ils peuvent être activés lors de la phase 3.

Tableau de bord mode Entraînement

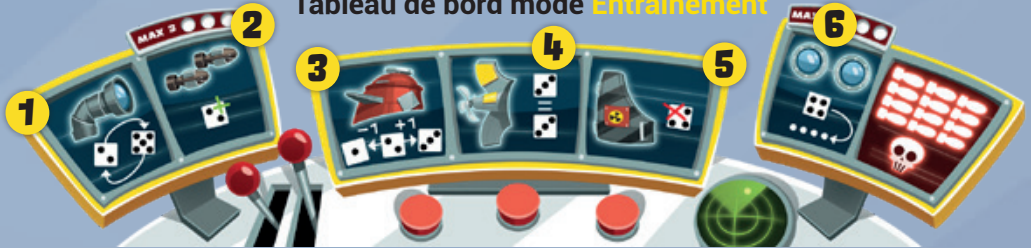


Tableau de bord mode Mission



1 Périscope

Retournez votre dé sur la face opposée et utilisez le résultat obtenu.

2 Artillerie

Ajoutez 1 point à votre dé. Faites un tir supplémentaire n'importe où sur la grille de 3x3.

3 Kiosque

Ajoutez 1 ou soustrayez 1 à la valeur de votre dé (il n'est pas possible de changer un 1 en 6 et inversement).

4 Dérive

Modifiez la valeur de votre dé pour qu'elle corresponde au dé d'un autre joueur (avant modification)

5 Moteur

Retirez 1 point de votre dé

6 Hublots

Alignez le tir en points consécutifs horizontaux, verticaux ou en diagonale.

7 Hélices

(Uniquement en mode mission) Relancez le dé et utilisez le résultat obtenu.



Phase 3 : Tirer ou Activer un système

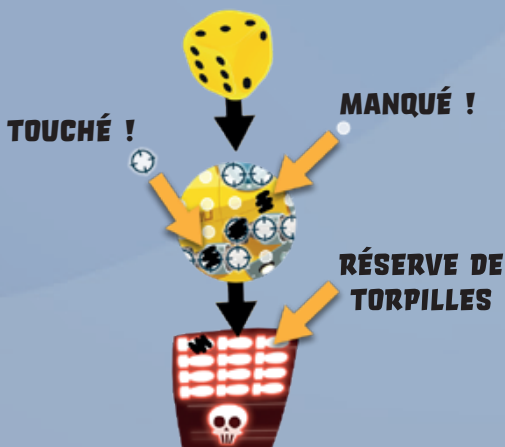


• Tirer.

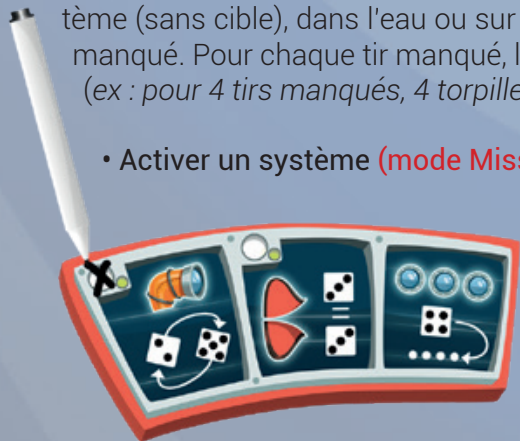
En utilisant le dé choisi, et éventuellement modifié en phase 2, chaque joueur tire des torpilles sur le sous-marin ennemi visible sur son plateau de jeu. Ce sous-marin est celui du joueur situé à sa **gauche**. Pour cela, il va cocher les cases de son plateau de jeu en se basant sur le tableau de formation de tir ci-dessous qui indique les tirs autorisés et non-autorisés.

	✓	✗
	Tous les points	Aucun

Un tir réussi. Chacune de ces cases représente une partie d'un système vital du sous-marin de votre ennemi. Un tir sur une case ne faisant pas partie d'un système (sans cible), dans l'eau ou sur une case précédemment cochée est un tir manqué. Pour chaque tir manqué, les joueurs rayent une torpille de réserve (ex : pour 4 tirs manqués, 4 torpilles de réserve sont rayées).



• Activer un système (mode Mission uniquement).



Au lieu de tirer, les joueurs peuvent utiliser le dé choisi pour activer un système non détruit de leur choix sur le tableau de bord de leur sous-marin. Pour cela, ils cochent l'interrupteur sur le système correspondant.

Remarque : les systèmes **Hublots** et **Artillerie** ne comportent pas d'interrupteur. Leur activation dépend du statut des systèmes auxquels ils sont associés. Ceux-ci doivent être activés ou détruits.



Le système des Hublots est actif car un des deux systèmes associés est actif et l'autre détruit.



Le système des Hublots est actif car les deux systèmes associés sont actifs.



Le système des Hublots est actif car les deux systèmes associés sont détruits.



Le système des Hublots est inactif car un des systèmes associés est inactif.



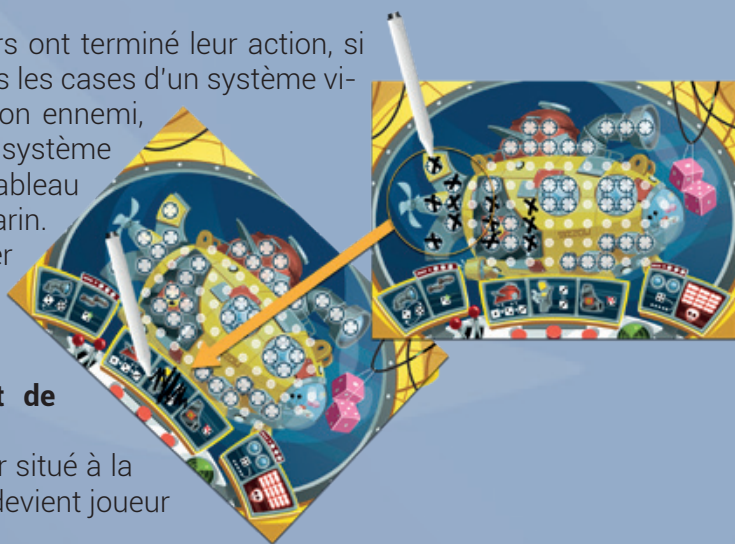
Le système des Hublots est inactif car les deux systèmes associés sont inactifs.



Lorsque tous les joueurs ont terminé leur action, si un joueur a coché toutes les cases d'un système vital du sous-marin de son ennemi, ce dernier doit rayer le système correspondant sur le tableau de bord de son sous-marin. Il ne pourra plus l'utiliser à partir du tour suivant et jusqu'à la fin de la partie.

Phase 4. Changement de joueur actif

À la fin du tour, le joueur situé à la gauche du joueur actif devient joueur actif et lance les dés.



FIN DE PARTIE

La partie se termine si, **à la fin d'un tour de jeu**, l'un ou l'autre des événements suivants se produit.

1. Sous-marin détruit : un joueur a réussi à détruire tous les systèmes vitaux du sous-marin de son ennemi. Ce joueur remporte la partie.

2. Réserve de torpilles vide : si un joueur a épuisé toutes ses torpilles de réserve et qu'un nouveau tir manqué se produit, la case Mort est rayée et la partie s'arrête. Ce joueur est éliminé, même s'il a détruit le sous-marin de son ennemi lors de ce tour. Tous les autres joueurs additionnent leur nombre de tirs réussis et leur nombre de torpilles restantes. Le joueur avec le total le plus élevé remporte la partie.

Si les deux conditions de victoire se produisent en même temps pour deux joueurs différents, c'est le joueur qui a détruit le sous-marin de son ennemi qui gagne.

- En cas d'égalité, le joueur avec le plus de torpilles de réserve est le vainqueur.
- En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

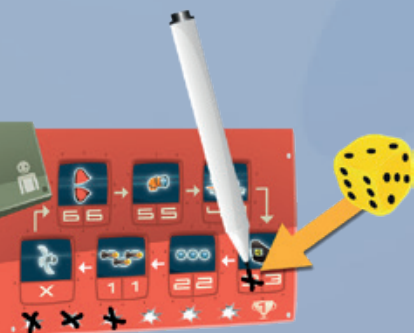
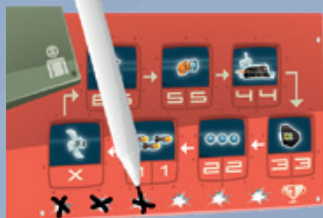


Comment jouer ?

Dans une partie solo de Torpedo Dice, le tableau de bord situé en haut à gauche du **plateau de jeu côté Mission** représente le **tableau de bord de votre ennemi**. A chaque tour, vous devez lancer deux dés et suivre les trois premières phases d'un tour classique (Choisir un dé, Modifier, Tirer / Activer un système).



Lors de la phase de Tir, si vous détruisez un système du sous-marin ennemi, vous devrez rayer une case Explosion sur le tableau de bord ennemi.



Une fois le tour terminé, une phase supplémentaire se produit : l'ennemi riposte ! Le dé restant indique le système de votre sous-marin visé par votre ennemi. Une torpille est tirée sur ce système et vous devez donc rayer une des cases disponibles situées sur le tableau de bord ennemi.

Si la dernière case disponible du système visé est rayée, ce système est détruit. Vous devez donc le rayer **sur le tableau de bord de votre ennemi et sur celui de votre sous-marin**. Vous ne pouvez plus l'utiliser pour le reste de la partie.




Si le système visé est déjà détruit, il y a deux possibilités :



- vous venez de rayer une case Explosion : le tir est considéré comme un échec, rien ne se passe.
- sinon, suivez la flèche jusqu'au prochain système disponible et rayez l'une des cases (remarque : il s'agit de la seule façon pour votre ennemi de détruire votre hélice).

Fin de la partie

Après la phase de Tir, à n'importe quel tour, si vous avez détruit le dernier système de votre ennemi, la partie s'arrête et c'est la victoire  ! En revanche, si vous avez épuisé votre réserve de torpilles ou si l'ennemi a détruit votre dernier système, c'est perdu pour cette fois.

Décompte des points

En cas de victoire, comptez votre score comme suit :

- **+10 points** pour chacun de vos systèmes restants
- **+5 points** pour chaque torpille de réserve restante



Lieutenant

25 points ou moins



Capitaine

30 à 40 points



Amiral

45 points ou plus



Un jeu créé par
Chris James



Illustré par
Stéphane Escapa

Chef de Projet : **Florian Corroyer**

Graphismes et mise en page : **Florent Wilmart, Meeple Potion**

Un jeu édité par

