

ASTUCIA NAVAL

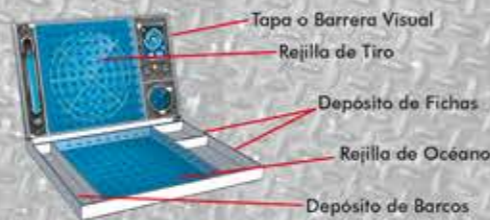
BATALLA DE CLANES

ASTUCIA NAVAL es un viejo juego de la marina, donde cada jugador tiene como objetivo hundir los 5 barcos escondidos de su oponente. Su empaque es original y práctico ya que puede alistarse y guardarse en segundos.

TABLERO DE JUEGO ABIERTO

El diagrama del tablero abierto muestra sus distintas partes:

- **Tapa:** Actúa como barrera para impedir la vista de su oponente.
- **Rejilla de Tiro:** Para anotar los tiros que se hacen.
- **Rejilla Océano:** Para colocar la flota del jugador.
- **Depósitos:** Donde se almacenan los barcos y las fichas marcadoras.



Cada tablero contiene las siguientes piezas:

5 Barcos:		Crucero	(3 orificios)	Fichas:
Porta-aviones	(5 orificios)	Submarino	(3 orificios)	90 blancas
Fragatas	(4 orificios)	Destroyer	(2 orificios)	45 rojas

REGLAS PARA EL JUEGO BÁSICO

(2 Jugadores. 1 Disparo por turno)

1. Se abren los tableros de manera que las tapas impidan al oponente ver la "rejilla de océano" de el contrario.
2. Cada jugador coloca en secreto su flota de 5 barcos en la "rejilla de océano", introduciendo los pines que cada barco tiene en los orificios de la rejilla, debe ser en posición horizontal o vertical, nunca diagonalmente ya que los pines no alcanzarían con los orificios en esta forma. Los extremos de los barcos deben quedar siempre dentro del océano; ninguna de sus partes debe sobresalir de la rejilla o estar tapando letras o números.
3. Cuando ambos jugadores tengan su flota colocada están listos. De aquí en adelante durante el juego los barcos no pueden cambiar de posición, hacerlo es trampa.

DISPAROS

El jugador hace un disparo para tratar de darle a un barco contrario alternándose cada vez. El disparo se hace mediante la selección de una letra (impresa a un lado) y un número (impreso encima) los cuales deben encontrarse en sentido horizontal y vertical en el espacio del océano del oponente a donde dirigió el tiro.

La figura 1 muestra un ejemplo de cómo localizar los disparos. Cuando se hace un disparo, el jugador pregunta a su contrario si "impacto un barco" o "falló". Si el tiro hizo "impacto" el jugador debe informar al oponente que clase de barco fue alcanzado (crucero, submarino, etc.).

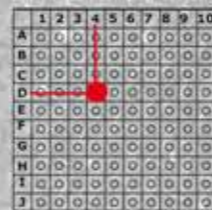


Figura 1.
Ejemplo de disparo en la coordenada "D4"

REGISTRO DE DISPAROS

Después de que el jugador ha hecho su disparo y conoce el resultado debe marcarlo en la "rejilla de tiro", con una ficha blanca en caso de fallo o con una ficha roja en caso de lograr el tiro y haber realizado un impacto sobre un barco. Este registro le sirve de guía al jugador para los próximos tiros y para evitar repeticiones. El jugador debe marcar también los tiros fallados por su contrario en su "rejilla de océano" con una ficha blanca y adicional debe marcar todos los disparos que le hayan impactado sus barcos con una ficha roja encima del barco tocado.

Ejemplos de disparos: Andrés canta "f4", Claudia anuncia "fallo", Andrés coloca una ficha blanca en la posición "f4" de su "rejilla de tiro". Claudia coloca una ficha blanca en la posición "f4" de su "rejilla de océano". Si Claudia canta "H6", Andrés anuncia "impacto en submarino", Claudia coloca una ficha roja en la posición "H6" de su "rejilla de tiro", Andrés coloca una ficha en el orificio del Submarino impactado.

DESTRUYA LA FLOTA

Los jugadores continúan por turnos sucesivos, disparando y marcando. Cuando un barco ha recibido impactos suficientes para llenar sus orificios con fichas, se considera "hundido" y debe removerse de la "rejilla de océano", comunicándolo a su compañero de juego.

Impactos que cada barco debe recibir para hundirlo:

- Porta-aviones = 5
- Fragata = 4
- Crucero = 3
- Submarino = 3
- Destroyer = 2

Es de esperarse que los jugadores sean sinceros anunciando el resultado de los tiros.

GANAR EL JUEGO

El jugador que logre hundir primero los 5 barcos de su oponente es el ¡GANADOR!

REGLAS PARA EL JUEGO SALVA

Este juego es recomendable para jugadores con más experiencia, que ya se han familiarizado con el juego básico. La diferencia principal es el número de disparos de cada jugador. Se utilizan las mismas reglas del juego básico, excepto:

1. Cada jugador, al empezar, hace cinco (5) disparos seguidos por turno. A medida que va contando los tiros los marca con fichas blancas en su "rejilla de tiro". Al final de su turno el oponente anuncia cuales tiros dieron en el blanco y en cuales barcos. Por ejemplo: Andrés hace sus cinco tiros así: F4, F6, F10, A2, A4, Claudia anuncia F6 impacto en el crucero y A2 y A4 dieron al submarino.
2. Después de conocer un disparo acertado el jugador cambia la ficha blanca por la roja para guiarse así en los tiros siguientes. El oponente sigue colocando fichas rojas en los barcos que sean tocados.
3. Cuando el jugador haya hundido un barco pierde un disparo de su próximo turno, a medida que se van retirando barcos hundidos, los disparos del próximo turno se reducen. Por ejemplo si a Claudia le han hundido 2 barcos, su oponente sólo puede hacerle 3 disparos en el siguiente turno. Se pierde un disparo por cada barco hundido sin tener en cuenta la clase de barco.



MODO DE JUEGO CON APLICACIÓN Y REALIDAD AUMENTADA

Descarga la aplicación con realidad aumentada "ASTUCIA NAVAL BATALLA CLANES" en las tiendas **Appstore** y **Playstore** y entra al mundo de los clanes.

Encontrarás una nueva forma de jugar haciendo parte de un Clan y desbloqueando habilidades que te darán una gran experiencia de juego.