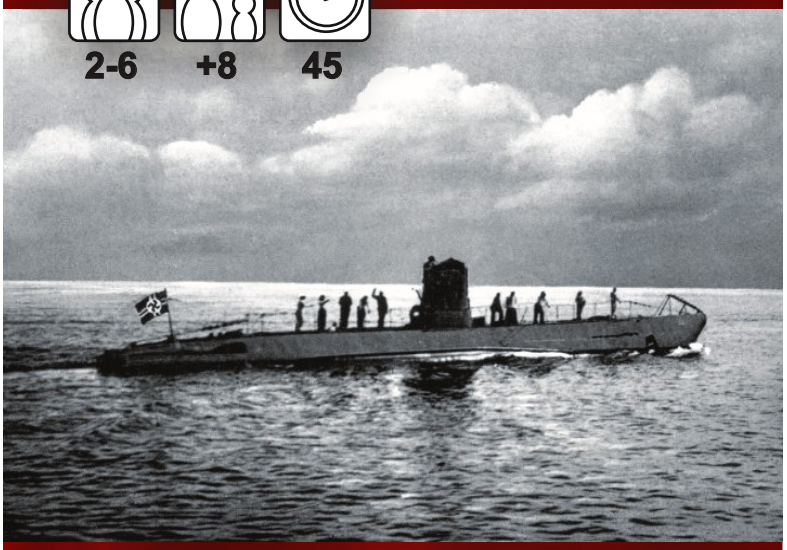
RED CODE

Pablo Bella

2-6 +8 45



DIZEMO

REGLAMENTO

RULEBOOK

Es fatal entrar en cualquier guerra,
sin la voluntad de ganarla.

– Douglas MacArthur

It is fatal to enter any war,
without the will to win it.

– Douglas MacArthur

RED CODE

Pablo Bella

1.0 INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a **Código Rojo**, un juego de mesa donde tomamos el control de un navío militar de la segunda guerra mundial. Revive épicas batallas navales con familiares y amigos, gestiona tus tripulantes para realizar las maniobras especificas de tu barco y ser un capitán eficiente, combate contra los barcos de otros jugadores, coopera con jugadores de tu bando para alcanzar la victoria, etc.

1.1.- CARACTERÍSTICAS: Los jugadores juegan de 1 en 1, pero combinados en 2 bandos formando equipos de 1vs1, 2vs2 o 3vs3, la partida oscila los 45 minutos y el juego está pensado para jugadores mayores de 8 años.

1.2.- PRÓLOGO: El juego combina mecánicas simples, como colocación de tripulantes para elegir las diferentes maniobras e ir gestionando las mejores posibilidades del terreno y nuestro barco especifico para hundir al enemigo.

2.0 OBJETIVO DEL JUEGO

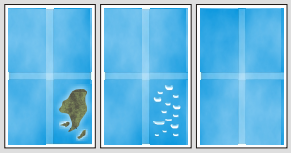
2.1.- MODO ARENA: El primer bando que **logre hundir los barcos enemigos** será el vencedor de la partida. No se usa la carta de puntuación en este modo de juego, los barcos hundidos implican la eliminación del jugador propietario.
(Partidas 2vs2) EL primer bando en sufrir una baja obtendrá 2 cartas de órdenes al barco superviviente. Los próximos barcos hundidos no tienen ningún efecto.
(Partidas 3vs3) El primer bando reducido a 2 barcos robará 2 cartas de órdenes repartidas entre los jugadores del mismo bando. El primer bando reducido a 1 barco robará 2 cartas de órdenes.

2.2.- MODO GUERRA: El primer bando que logre **alcanzar 5 puntos de victoria** será el vencedor de la partida. Hundir un barco enemigo otorga un punto de victoria, por lo tanto subiremos nuestro marcador en la carta de puntuación una posición. Los barcos hundidos permanecen un turno inmóviles, por lo tanto si un jugador es hundido, este volverá a la carta de mapa de inicio. El jugador coloca su ficha de barco boca abajo para mostrar que debe perder su próximo turno.

Cuando recuperamos nuestro barco después de ser hundidos este se recupera por completo (tripulantes, averías y reparaciones) y lo hace en la carta de mapa de salida, pudiendo escoger la casilla que más convenga al jugador.
Si un jugador logra hundir un barco recibe una carta de órdenes.

3.0 CONTENIDOS

- 15 Cartas de mapa
- 30 Cartas de órdenes
- 3 Carta de control azul
- 3 Carta de control rojo
- 1 Carta de puntuación
- 18 Marcadores rojo
- 18 Marcadores amarillo
- 36 Marcadores blanco
- 6 fichas de barco
- 2 Marcador puntos



3.1.- CARTAS DE MAPA: las cartas de mapa se dividen en 4 casillas, las cuales son un espacio de movimiento y solo pueden ser ocupadas por un barco.
Los jugadores podrán desplazar sus navíos militares por estas casillas.
Islotes: Estas casillas son infranqueables, por lo tanto los jugadores no podrán moverse sobre ellas. También actúan como bloqueo anulando nuestro campo de visión.
Corrientes: Estas casillas provocan el desplazamiento de nuestro barco, de modo que si nos movemos en una casilla de corriente automáticamente obtendremos +1 movimiento que gastaremos para desplazarnos a una casilla colindante. Si esta casilla fuese otra corriente se actuaria de la misma forma.

3.2.- CARTA DE CONTROL: En Código Rojo existen 3 tipos de barcos disponibles: **submarino, destructor y portaaviones**, comunes en ciertos aspectos pero con maniobras exclusivas de cada uno de ellos. En esta carta de control (ejemplo: submarino) encontraremos las **reparaciones** (marcadores amarillos) y las **averías** (marcadores rojos), que marcaran el estado del barco. Si se reducen a cero estas dos características estaremos **hundidos**. Todo el daño que nos causen se traduce en el juego reduciendo reparaciones, cuando estas se reduzcan a cero se procede a quitar una avería y a reponer las tres reparaciones **(1 avería = 3 reparaciones)**. Nunca podremos superar nuestros respectivos casilleros de reparaciones y averías.

RED CODE

Pablo Bella

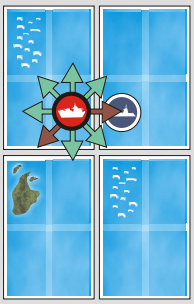
También, tenemos reflejada nuestra tripulación (marcadores blancos) que gestionaremos para usar las diferentes maniobras disponibles, todos los barcos empiezan con 6 **tripulantes** en su casillero**,** 4 maniobras comunes y 4 maniobras características de cada barco.

Tripulantes: Se usan para pagar los costes de las maniobras de nuestro barco. Iremos usando y recuperando tripulantes a lo largo de toda la partida. Los tripulantes son el motor del juego y una buena gestión es lo que convierte a nuestro barco más o menos letal.

Maniobras: Tendremos que gestionar nuestras maniobras de ataque o de defensa, para lograr una buena efectividad de nuestro barco.

Las maniobras con algún tripulante en su casillero no se pueden usar durante este turno.

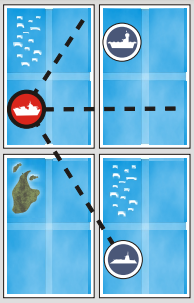
- Movimiento: Mueve +1 casilla y no tiene respuesta.
- Reparar: recupera +1 reparación.
- Torpedo: -1 reparación a distancia 2 como máximo.
- Ordenes: roba 1 carta de órdenes y no tiene respuesta.
- Inmersión: mueve 2 casillas y no tiene respuesta.
- Contramedida: -1 reparación a distancia 2 y tu barco recupera +1 reparación.
- Torpedo pesado: -2 reparaciones a distancia 3.
- Mina flotante: -2 reparaciones y -1 un tripulante de su reserva a distancia 1.
- Misil: -1 reparación a distancia 2, no tiene respuesta.
- Carga de profundidad: -2 reparaciones a distancia 1.
- Blindaje: Anula la maniobra en curso a distancia 3.
- Asalto: -1 avería a distancia 1.
- Apoyo aéreo: -1 reparación a distancia 3.
- Apoyo por radio: +1 reparación a distancia 2, no tiene respuesta.
- Equipo médico: + 1 avería a distancia 2.
- Radar: -1 reparación y -1 tripulante de la reserva a distancia 3, no tiene respuesta.



ejemplo: movimiento

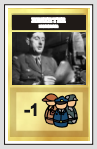
Maniobras libres: Son maniobras disponibles para usar con nuestro barco y no poseen ningún tripulante en sus casilleros. Los jugadores solo pueden usar estas maniobras en su turno y solo las correspondientes a su barco, exceptuando las respuestas.

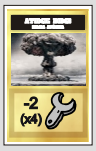
Respuestas (marcadas en amarillo): Podrán usarse tanto en su turno como en el turno de otro jugador, deben de ser **maniobras libres** en ese momento. Siempre que el jugador en turno haya ejecutado cualquier maniobra. *Como ejemplo: La contramedida es una respuesta de distancia 2 que al objetivo le hace 1 reparación de daño y a nuestro submarino le repara 1.*
Campo de visión: Es la visión y alcance de nuestro barco para fijar diferentes objetivos. Para ello seguiremos las casillas donde se sitúe nuestra ficha de barco en línea ortogonal y diagonal. Tendremos en cuenta la distancia que dicta la maniobra en concreto que queremos usar, *ejemplo, si la distancia no se releja en nuestra carta, significa que la usaremos con nosotros mismo, en cambio una maniobra con distancia 2 nos indica que podemos usarla con cualquier barco a esa distancia, siempre en diagonal o ortogonal e incluso podremos usarla con nosotros mismos.*
Los barcos del bando opuesto actúan como un islote.



ejemplo: el destructor rojo tiene a tiro al submarino pero no al portaaviones

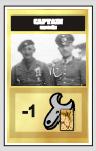
3.3.- CARTA DE ÓRDENES: Proporciona cierta **ventaja en el juego**, dando bonificaciones o perjudicando a enemigos, modificando las características de los barcos (movimiento, reparaciones, maniobras, etc.)**.** Solo puede usarse **una carta por turno.** Estos efectos pueden usarse en cualquier objetivo del tablero sin importar la distancia o factores de bloqueos **(no le afecta el campo de visión),** además una carta de orden siempre se ejecuta y no hay posibilidad de respuesta **(sin respuesta).**
Un jugador no podrá tener más de 3 cartas de órdenes en mano.





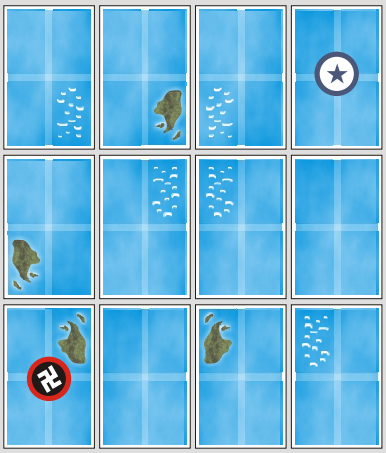
- Emboscada: -2 reparaciones al barco objetivo.
- Desertor: -1 tripulante de la reserva al barco objetivo. Este tripulante se se podrá recuperar en su turno (fase de recuperación).
- Contramaestre: +2 tripulantes al barco objetivo.
- Bomba Atómica: -2 reparaciones a todos los barcos incluidos en un cuadrado de 4 casillas.
- Evasión: +3 movimientos al barco objetivo.

- Capitán: -1 reparación al barco objetivo. A continuación, roba +1 carta de órdenes.
- Interceptar: -1 reparación al barco objetivo, hasta su próximo turno no podrá ejecutar ninguna maniobra.
- Kamikaze: -1 avería (3 reparaciones) al barco objetivo.



4.0 INICIO DE PARTIDA

4.1.- PREPARACIÓN DEL TABLERO: Baraja las cartas de mapa y coloca 1 a 1 boca arriba formando un cuadrado de 3 filas por 4 columnas, (sobran 3 cartas que no se usarán en la partida).



4.2.- PREPARACIÓN DEL BARCO: Los jugadores se reparten 1vs1, 2vs2 o 3vs3 dependiendo del número de los mismos. A continuación, cada jugador escoge su barco entre los 3 tipos disponibles y se le reparten a cada jugador la carta de control de su barco. Cada jugador rellena su carta de de control con las reparaciones, averías y sus 6 tripulantes correspondientes.
Los jugadores se reparten en dos bandos y su posición inicial en el tablero serán esquinas opuestas, es decir, una esquina para cada bando completo.

4.3.- EMPEZAR LA PARTIDA: Baraja las cartas de órdenes y reparte a cada jugador una carta de órdenes inicial, a continuación coloca el mazo de órdenes boca abajo junto al tablero.

5.0 FASES DEL TURNO

5.1.- RECUPERAR TRIPULANTES: Al comienzo de nuestro turno siempre recuperaremos 2 tripulantes, que regresan a nuestra reserva.
Son elegidos por el jugador y siempre pensando en que maniobras son necesarias para su siguiente turno para liberarlas si es preciso.
También puedes recuperar tripulantes retirados si el jugador lo prefiere.

5.2.- GESTIÓN DE MANIOBRAS: Usaremos las maniobras libres de nuestro barco para poder hundir a los enemigos. Las maniobras requieren un coste de tripulantes, son necesarios para llevar a cabo dicha acción, pero además también dependen del campo de visión del barco, pues siempre ha de estar ortogonal o diagonalmente con el objetivo y a una cierta distancia donde alcance nuestra maniobra.

5.3.- POSIBLES RESPUESTAS:
Las respuestas son maniobras, pero que podemos usar tanto en nuestro turno como en el turno de otro jugador.
Ejemplo: inmersión, no tiene posibilidad de respuesta, sin embargo con un torpedo otro jugador podría ejecutar una respuesta.
La última maniobra es la primera en ejecutarse, *por ejemplo si un jugador lanza una acción frente a otro y este le lanza una respuesta que a su vez es respondida por el jugador inicial, implicaría que: la respuesta del jugador inicial se cumple primero, luego la respuesta del oponente y por último se efectúa la maniobra inicial.* Si entre medio de la cadena de sucesos un barco es hundido las acciones posteriores a efectuarse no se efectuaran, pero si quedaran tapadas como si se hubiesen usado normalmente.

Solo la fuerza puede cooperar.
La debilidad solo puede mendigar.

– Dwight D. Eisenhower

Only strength can cooperate.
Weakness can only beg.

– Dwight D. Eisenhower

RED CODE

Pablo Bella

Código Rojo es un juego estratégico bélico donde nos sumergimos en un barco de guerra de la segunda guerra mundial. Conduce tu navío, gestionando tu tripulación para ejecutar diferentes maniobras que hundan a tus enemigos.

Red Code is a strategic war game where we dive into a warship of the world war II. Drive your ship managing your crew to perform different maneuvers sink your enemies.

AUTOR: Pablo Bella
ILUSTRADOR: Pablo Bella
REDACTOR: Pablo Bella
TRDUCTOR: Raul Blázquez
PRODUCTOR: Dizemo Entertainment

DIZEMO ENTERTAINMENT
c/Sevilla, 35, c.p.: 41710
Utrera (Sevilla) - España
www.dizemo.com
info@dizemo.com

2-6 +8 45