

RED CODE

Pablo Bella



2-6



+8



45



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 específicas 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 específico 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

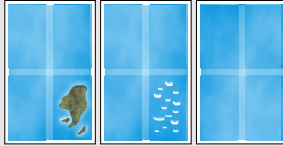
- 15 Cartas de mapa
- 30 Cartas de órdenes
- 3 Carta de control azul
- 3 Carta de control rojo
- 1 Carta de puntuación
- 18 Marcadores rojo
- 18 Marcadores amarillo
- 36 Marcadores blanco
- 6 fichas de barco
- 2 Marcador puntos

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 actuaría 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

3

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

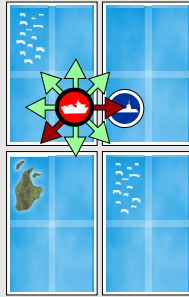
gestión es lo que convierte a nuestro barco más o menos letal.

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.

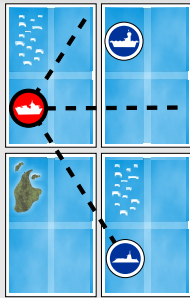


ejemplo: movimiento

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.*

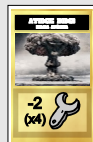
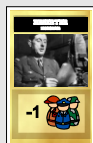
Campo de visión: Es la visión y alcance de nuestro barco para fijar diferentes objetivos. Para ello seguiremos las casillas donde se sitúe nuestra ficha de barco en línea ortogonal y diagonal. Tendremos en cuenta la distancia que dicta la maniobra en concreto que queremos usar, *ejemplo, si la distancia 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.



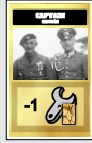
- Emboscada: -2 reparaciones al barco objetivo.
- Desertor: -1 tripulante de la reserva al barco objetivo. Este tripulante se se podrá recuperar en su turno (fase de recuperación).
- Contraestre: +2 tripulantes al barco objetivo.
- Bomba Atómica: -2 reparaciones a todos los barcos incluidos en un cuadrado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

RED CODE

Pablo Bella

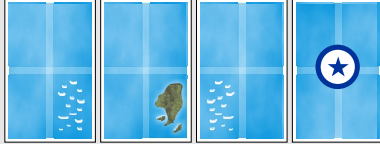
5

- 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.

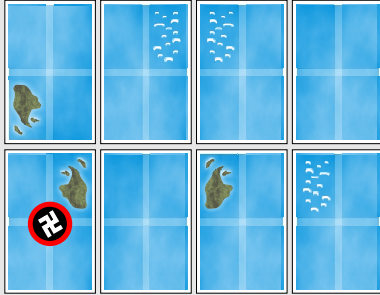


4.0 INICIO DE PARTIDA

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.



RED CODE

Pablo Bella



1.0 INTRODUCTION:

Welcome to **Red Code**, a game board where we got the control of a military ship of the World War II. Bring back memories the great epic naval battles with friends and family, manages your crew to be an efficient captain, fight against other players' ship, cooperates with players on your side to get victory, etc.

1.1 CHARACTERISTIC: The players, each one of them will play into two sides making up a two big team, 1vs1, 2vs2 or 3vs3. The game takes around 45 minutes and it is available for players over eight years.

1.2 PROLOGUE: The game combines a simple mechanism, like placement of the crew to choose different maneuvers and can manage our ship and the best possibility of the area to sink the enemy.

2.0 TARGET OF THE GAME:

2.1 BATTLE MODE: The first team to **achieve enemy's ship sink** will be the winner of the game. Do not use the scorecard in this game mode; all the ship had been sunk involve the elimination of the owner player.

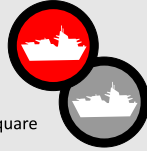
Games 2vs2: The first side to lose a ship will receive two cards of orders. The next ship sunk will not have any effect. You will not receive any cards of orders.

Games 3vs3: The first side to suffer a loss of two ships takes two cards of orders between the players of the same side. That means, the first team that has just one ship will get two cards of orders.

2.2 WAR MODE: The first side to **achieve to get 5 VPs** will be the winner of the game. Sink an enemy ship gives a victory point, therefore if a ship is sunk, this player will return to the beginning card of map. The player will flip the token to indicate the player will lose next turn.

When we get back our ship after being sunk this is fully recover it, (crewmen, repairs and breakdown), and you will put your token in the square one, choosing between the possibility places of the square one.

The player who manages to sink an enemy ship takes a card orders.

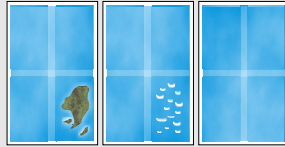




3.0 CONTENTS:

- 15 Cards of Map
- 30 Cards of orders
- 3 Card of Control (blue ship)
- 3 Card of Control (red ship)
- 1 scorecard
- 18 Red cubes
- 18 Yellow cubes
- 36 White cubes
- 6 Cardboard tokens
- 2 token score

3.1 CARDS OF MAP: The cards of map are divided into 4 boxes, which counts as a space to move. Players can move their military ship on these boxes and just is possible to be placed for one ship. **Island:** These boxes are insurmountable, so the players cannot move on them. Also it will block our visual field. **Running water:** These boxes cause movement of our ship, so that if we move into a running water box automatically get +1 movement that we will spend to move to a neighboring box. If this box would be another running water box, it would work in the same way.



3.2 CARD OF CONTROL: There are three kind of ship in Red Code available: **submarine, destroyer and aircraft carrier** with similar skills but with maneuvers unique to each.

On the card of control (example submarine) find **repairs** (yellow cubes) and **breakdown** (red cubes), that showed the state of the ship. If it has been reduced to zero, these two characteristic you will be **sunk**. All the damage they cause results on the game by reducing repairs, when your control repair is zero you will take off a breakdown and replace it with three repairs (**1 breakdown = 3 repairs**). We can never to exceed ours breakdown and repairs square.

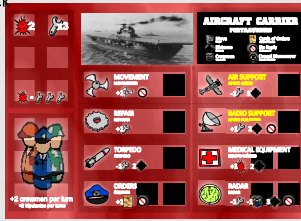
Another part of this cardboard card is the control about our crew (white cubes), that we will manage to use the different maneuvers. All the players begin with six crewmen on their locker, 4 common maneuvers and 4 special maneuvers. **The crew:** They are used to pay the cost of our ship maneuvers; we were using and recovering crews during the whole game. The crews are the engine of the game, and a good management is what makes our ship more or less lethal.

RED CODE

Pablo Bella

9

Maneuvers: We have to manage our maneuvers attack or defence actions at certain times to achieve that show the effectiveness of our ship. The maneuvers lockers cannot be used during this turn unless it became a **free maneuver**.



- Movement: Move one square and has no answer.
- Repair: Retrieve a repair.
- Torpedo: -1 repair. Two distance away at most.
- Orders: draw a card of orders and has no reply.
- Immersion: moves two squares and has no reply.
- Countermeasure: -1 repair. Two distances away and you add 1 repair ship.
- Heavy Torpedo: -2 repairs to three distance away.
- Floating Mina: -2 repairs and -1 crew of reservation. One distance away.
- Missile: -1 repair. Two distance away, no response.
- Depth charge: -2 repairs. Distance away.
- Shield: Cancel the maneuver on current. Three distance away.
- Assault: -1 damage. 1 distance away.
- Air Support: -1 repair. Three distance away.
- Radio Support: +1 repair. Two distance away. No reply.
- Medical equipment: + 1 breakdown. Two distance away
- Radar: -1 repair and less a crewman of booking. Three distance away. No reply.

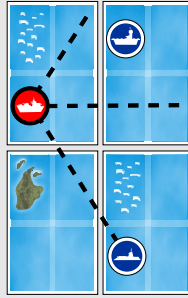


example: movement

Free maneuver: It is maneuvers available to use with our ship and do not have any crew on their lockers. The players may only use these moves in their turn and only for their ship, except the reply. **Reply: (marked on yellow letters arms)** It can be used both of them on their turn as another player's turn, must be free maneuvers at these moment. Always the player in turn has executed any maneuver.

As an example: the countermeasure is a response of distance 2, than the enemy cause damage repair (-1) and repair our ship (+1).

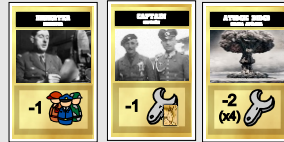
Visual field: This is the vision and the scope of our ship to achieve different goals. For it will continue the boxes where you place the token ship on line orthogonal and diagonal, taking into account the distance that dictates the specific maneuver you want to use, example: No distance imply that this maneuver can only use on ourselves, but a maneuvers to distance 2 means that we can use it with any ship for that distance or less and always with moves diagonal or orthogonal, even we can use it to ourselves. Your enemy ships act as an islet.



Example: the red destroyer has to throw the blue submarine but not the blue aircraft carrier

3.3 CARDS OF ORDERS: provide certain advantages in the game. Providing bonuses or hurting ours enemies depending of the characteristics of the ship, (movement, repairs, maneuvers, etc). It can only be used **one card per turn**, these effects can be used on any target board regardless of the distance or blockage factors (**no affected by the visual field**), card of orders always will be executed and no possibility of reply. (**No reply**). A player may not have more than 3 cards of orders.

- Ambush: The target ship less two repairs.
 - Deserter: The target ship loses a crewman of your booking. This crew can be recovered in a phase of turn.
 - Boatswain: The target ship retrieves whatever two crewmen.
 - Atomic Bomb: -2 repairs for all the ship on a square of 4 boxes.
 - Evasion: The target ship gets three movements.
 - Captain: The target ship loses a repair of ship.
- Then, draw a card order.
- Intercept: The target ship loses a repair, until next turn maneuver may not execute.
 - Kamikaze: The target ship loses 1 breakdown (1 brakdown = Three repairs).



RED CODE

Pablo Bella

11

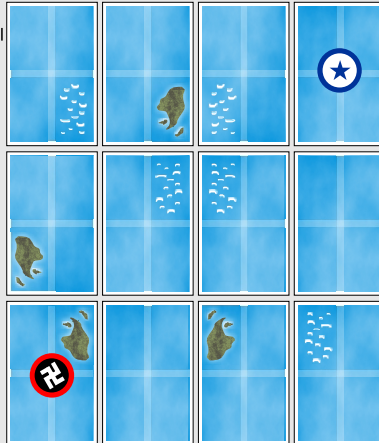
4.0 BEGINNING OF THE GAME

4.1 BOARD'S PREPARATION: Shuffle all the card of map and place it face up, in a square of 3 rows by 4 columns, (left over 3 cards than are not used in the game).

4.2 SHIP'S PREPARATION: This game will be played 1vs1, 2vs2 or 3vs3, depending on the number of the players. The each player chooses their between the 3 kinds of ships available.

Every person takes card of control corresponding to their particular ship. Each player fills their card of control with the red and yellow cubes (repairs and breakdown) indicated and also place his 6 crewmen. The players are divided into two sides. Their positions on the board will be opposite corners, means that we will start on the opposite corner on the board, (the cards of map have 4 boxes, and each player places their token ship on one of these boxes).

4.3 START THE GAME: Shuffle the cards of orders and deals each player a card of orders. Then you have to place a deck of cards face down next to the board.



5.0 PHASES OF THE TURN

5.1 RECOVER CREW: At the beginning of our turn always recover two crew returning to our booking. The new crews will be places choosing and thinking that maneuvers are necessary depending of our strategy.

You can also retrieve crew removed if the player prefers.

5.2 MANAGMENT OF MANEUVERS: We will use the maneuvers available to our ship to sink yours enemies. The maneuvers require a cost of crew members required to perform such action, also depends of the visual field of the ship as always have to be diagonally or orthogonally with our objective enemy and a some distance that we can to attack from.

5.3 POSSIBLE REPLY: You can expect from other side a possible reply. The response is called them maneuvers, but we can use it as our turn as in the other player turn. We remind that the common maneuvers has no chance of reply as well as some specific to each ship maneuvers, example: immersionhas no reply, however another player with a torpedo could execute a reply.

The latest move is the first one to execute, for example, if a player throws an action against anothe one, and this gives him a response which in turn is responded by the first player, imply that; the initial player response is met first, then the opponent response and finally performs the initial action. If in-between the chain of events some ship is sunk after done actions were not carried out, but it will cover as if they were normally used.



ENJOY WITH THIS GREAT GAME!!!

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

