

INSTRUCCIONES PARA JUGAR A HUNDIR LA FLOTA CON LA TABLA PERIÓDICA.

El libro de Excel presenta 5 hojas.

1ª hoja: modelo del tablero sobre el que jugar.

2ª hoja: modelo para situar los barcos (enmarcar las casillas que forman el barco con bordes más gruesos)

3ª hoja: es una sugerencia de cómo marcar el resultado de los “disparos”. Se teñirán de verde las casillas que indiquen que hemos localizado un “barco”. Para las casillas que correspondan a “agua” se escribirán las letras de color rojo.

Estas tres primeras hojas están bloqueadas por lo que no se pueden hacer cambios en ellas; sólo se utilizan como modelos.

4ª y 5ª hoja: tableros para la partida. En la 4ª se situarán los barcos y en la 5ª se irán anotando los resultados de los disparos o para recuperar el tablero si lo hemos descompuesto después de una partida.

Para jugar será necesario ir cambiando de una a otra, según que se esté disparando o comprobando si el rival acierta en nuestros barcos).

(En el menú de la parte superior se encuentran los iconos que nos permiten seleccionar un marco grueso, teñir de verde las casillas o cambiar a rojo el color de la letra de forma rápida).

Al terminar la partida quitar todas las marcas de las hojas utilizadas para la misma (volver a poner bordes finos, letra en negro y casillas sin teñir. Así quedarán disponibles para una nueva partida.

Importante: Si por el motivo que fuera se borraran las hojas de la partida o algunos nombres del tablero, de forma que el tablero quedara incompleto se podría **recuperar el tablero original** de la siguiente manera:

- Seleccionar la hoja “tablero” y en el menú “Revisar” seleccionar “desproteger hoja” (no he puesto ninguna contraseña).
- Una vez desprotegida, hacer una copia de la misma. Para ello hacer clic con el botón derecho en el nombre de la hoja, seleccionar “mover o copiar” y en el recuadro que aparece marcar la casilla “hacer una copia” y luego seleccionar mover al final. Al final del libro os aparecerá una nueva hoja llamada Tablero(2). Cambiad el nombre (clic con el botón derecho a “barcos”)
- Repetir la operación para hacer una nueva copia. La nueva hoja se llamará Tablero(3).Cambiar el nombre a “disparos”
- Utilizad esas dos nuevas hojas para la nueva partida.
- En previsión de que se os pueda volver a descomponer el tablero, antes de comenzar la partida **volver a proteger la primera hoja** para poder disponer de ella intacta en cualquier momento. Para ello ir al menú “revisar” y seleccionar “proteger hoja”. Aunque pide contraseña, no es necesaria, por lo que se recomienda no usar ninguna para evitar olvidos.

- Si se van acumulando hojas, borrad las que sobren, vigilando dejar siempre dos en perfectas condiciones. Si borráis todas por algún descuido o no estáis seguros de que el tablero esté correcto, se pueden volver a crear dos hojas nuevas por el procedimiento mencionado anteriormente. **¡OJO! NO OLVIDAR VOLVER A PROTEGER LA HOJA DEL TABLERO PORQUE ES LA ÚNICA REFERENCIA VÁLIDA QUE NOS PERMITE RECUPERAR LA HOJA INTACTA.**