



Quantum Naval: A quantum computing game

Kevin Cardenas

Rules

- Each player has access to a 4x4 grid (16 positions) and 4 ships.
- Players will place their ships in the desired positions without knowing the other player's positions.
- To attack in the traditional way, a player chooses a specific position on the opponent's grid between 1 and 16. If the position matches the location of an opponent's ship, the ship sinks.
- The player who runs out of ships loses.
- QuantumBonus: There are quantum attacks.

Classic attack

- El jugador 1 ha ingresado uno de sus barcos en la posición 4. El jugador 1 no tiene un barco en la posición 8.



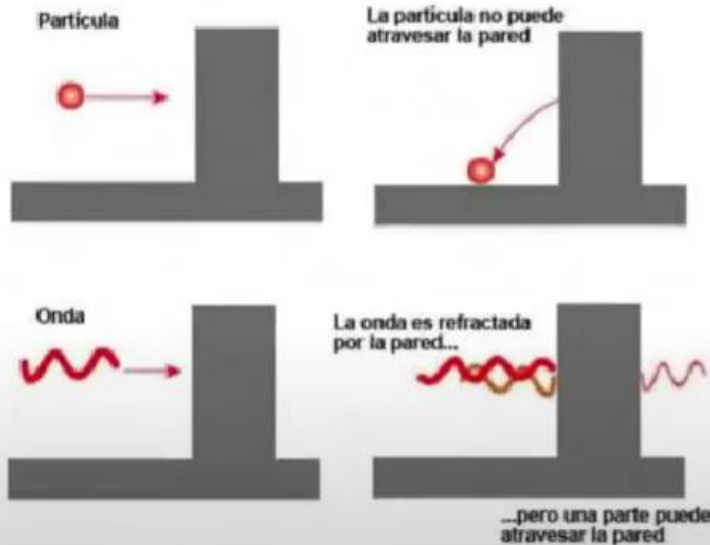
Quantum Attack

- "AQ" donde A es una casilla a atacar. Hay dos posibles resultados: "0" y "1". Si es que la opción es "0", se pierde el turno. Si es que la opción es "1", se ataca el lugar elegido y además un lugar aleatorio.

```
⚡ Jugador 1 Ingresa una posición para atacar  
4Q  
⚡ JUGADA CUANTICA ⚡  
Resultado: 🖱 0  
🟣 FAIL CUÁNTICO 🟣
```

```
⚡ Jugador 1 Ingresa una posición para atacar  
6Q  
⚡ JUGADA CUANTICA ⚡  
Resultado: 🖱 1  
🟢 FAIL 🟢  
  
🟣 ⚡ ATAQUE CUÁNTICO ⚡ 🟣  
🟢 FAIL 🟢
```

Tunneling Attack

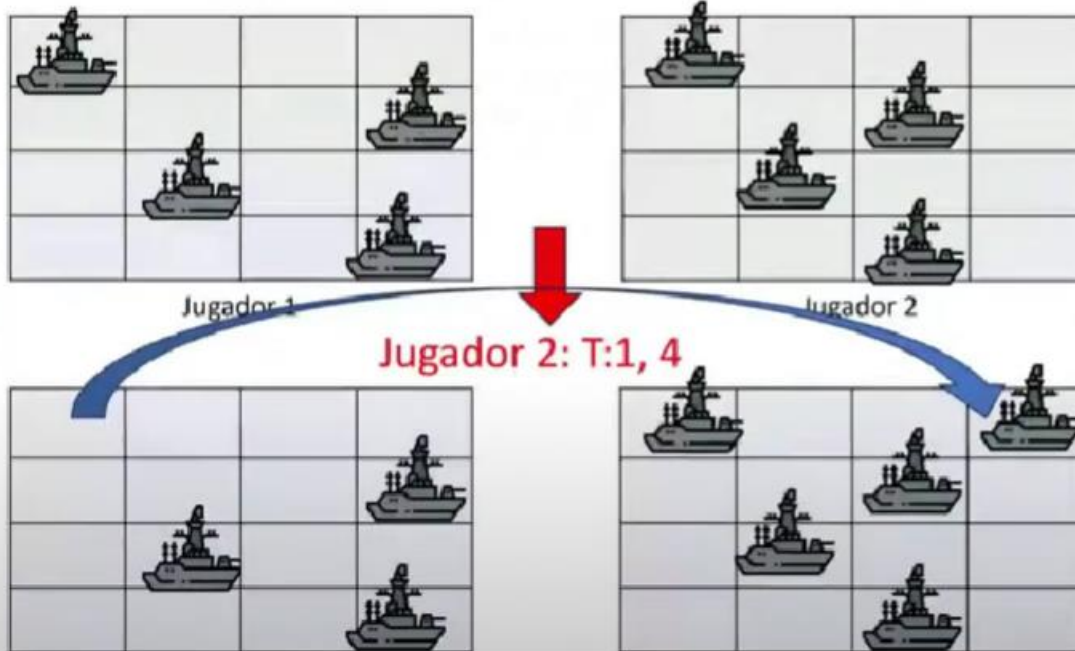


Ataques Especiales: Tunelamiento

- "T:B,A" donde A es la posición de tu tablero en donde quieres colocar el barco que crees que está en la posición B del tablero enemigo.

Tunneling attack: visual

Ataques Especiales: Tunelamiento



Compenhague "attack"

Ataques Especiales: Copenhague

- "C". Se 'mide' las posiciones del contrincante. Se van a dar 4 posiciones aleatorias de la cuadrícula del oponente. Si es que entre esas posiciones se encuentran los barcos, se marcará de azul en la cuadrícula. Este ataque solo se puede usar una vez.





Thanks!

Do you have any questions?
Kevinicio.cardenas@gmail.com
IG: @kevinicioc



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, and includes icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution