



MANUAL OFICIAL DE USUARIO

Menos cuentas. Más partida.

Tres modos. Una misma mesa.

Aprende a preparar la mesa, llevar el marcador
y aprovechar cada herramienta.

ESPAÑOL · TOCKA 1.0.0

Segunda edición · Octubre de 2026



Tu partida, paso a paso

Una guía para empezar y otra para consultar mientras juegas.

01	Descubre TOCKA	3
	Inicio y perfil	
02	Prepara la mesa	7
	Invitados, color, modo y confirmación	
03	PUNTOS	11
	Inicio, regla de cero y entrada rápida	
04	VIDAS	16
	Marcador y eliminación	
05	DINERO	18
	Saldos y calculadora	
06	Dados	22
	Uno o dos dados	
07	Ruleta de turnos	24
	Automático, manual y resultado	
08	Tiempo	27
	Cronómetro y cuenta atrás	
09	Resultados y rondas	29
	Ganador, reinicio y salida	
10	Ranking e historial	32
	Qué cuenta cada estadística	
11	FREE, prueba y PRO	35
	Acceso, compra y restauración	
12	Consulta y ayuda	37
	Dudas, gestos y soporte	

La mesa es el juego. TOCKA lleva la cuenta.

Puntos, vidas, dinero ficticio y herramientas en un mismo móvil.

1 Qué puedes hacer

TOCKA acompaña tus juegos de mesa: prepara los participantes, lleva sus marcadores y utiliza dados, sorteo de turno, tiempo y ranking. Tú realizas las acciones del juego físico y actualizas las cifras en la aplicación.

2 Elige lo que necesita tu juego

PUNTOS sirve para sumar y restar puntuaciones. VIDAS controla quién sigue en juego. DINERO lleva saldos ficticios y permite aplicar operaciones con una calculadora. La app no mueve dinero real entre jugadores.

3 Una mesa, un dispositivo

El dueño configura a los invitados en su dispositivo. No hace falta que cada participante instale TOCKA ni cree una cuenta. La partida se controla desde ese móvil.

4 Cómo leer esta guía

Sigue los pasos numerados y las flechas sobre los detalles de pantalla. Cada ejemplo explica qué tocar y qué resultado esperar. Puedes volver al índice desde el pie de cualquier página.

Disponible en Google Play. Próximamente en iOS. Los controles descritos corresponden a TOCKA 1.0.0.

Conoce la pantalla inicial

Empieza una partida o consulta ayuda sin entrar en el marcador.

1 • Comenzar

Pulsa COMENZAR PARTIDA para entrar en NUEVA PARTIDA. La primera vez aparecerá la creación del perfil del dueño.

2 • Tu periodo de prueba

El mensaje de la portada indica los días de prueba restantes. Al caducar, TOCKA pasa a FREE si no tienes PRO. El contador mide días consecutivos, no días en los que juegas.

3 • Ayuda e información

El icono de libro abre el manual integrado. El icono de información muestra los créditos y el contacto. El enlace de próximas mejoras describe planes futuros, no herramientas activas.



3 Manual · 2 Prueba · 1 Comenzar

La pantalla inicial de TOCKA

COMENZAR PARTIDA abre la configuración. Todavía puedes revisar la mesa antes de iniciar el marcador.

Tu nombre y tu color

Tu avatar es la inicial de tu nombre sobre el color elegido.

1 • Escribe tu nombre

En CREA TU AVATAR, toca Tu nombre e introduce el nombre con el que quieres aparecer en la mesa. Es el perfil del dueño del dispositivo, no una cuenta online.

2 • Elige un color

Toca uno de los círculos de la paleta. El borde blanco indica la selección. No se elige una foto ni un personaje: TOCKA compone el avatar con tu inicial.

3 • Guarda

Pulsa GUARDAR. Tu nombre y color quedan guardados localmente y vuelves a NUEVA PARTIDA. No es necesario volver a crearlos en cada apertura.



1 Nombre • 2 Color • 3 Guardar

Nombre, paleta y confirmación



El borde blanco señala el color elegido.

AMPLIACIÓN DE LA PALETA

El borde blanco indica el color elegido. Toca otro círculo para cambiarlo.

El campo de nombre debe contener texto. Para que el marcador resulte claro, utiliza nombres cortos y fáciles de distinguir.

Cambia tu perfil sin borrar tu historial

El lápiz y la papelera hacen cosas diferentes.



1 Editar · 2 Borrar historial

Tarjeta del dueño y estadísticas

Editar nombre o color

En NUEVA PARTIDA, busca TU PERFIL (Dueño) y pulsa el lápiz. Cambia el nombre, el color o ambos y pulsa GUARDAR. CANCELAR cierra la edición sin aplicar el cambio.

La papelera no edita

Borrar Historial reinicia las estadísticas y rachas del dueño después de pedir confirmación. No es el control para cambiar de nombre. Encontrarás una explicación del historial en la página 34.

Identifica al dueño

Su tarjeta muestra el nombre, las victorias y derrotas, la RACHA y el RÉCORD. Durante el juego también se identifica como dueño.

El perfil se guarda en este dispositivo. No se anuncia sincronización automática con otros móviles.

Añade a quienes van a jugar

El dueño ya está incluido en el número total de jugadores.

1 • Escribe el nombre

Toca Nombre nuevo invitado... y escribe cómo quieres que aparezca esa persona.

2 • Pulsa +

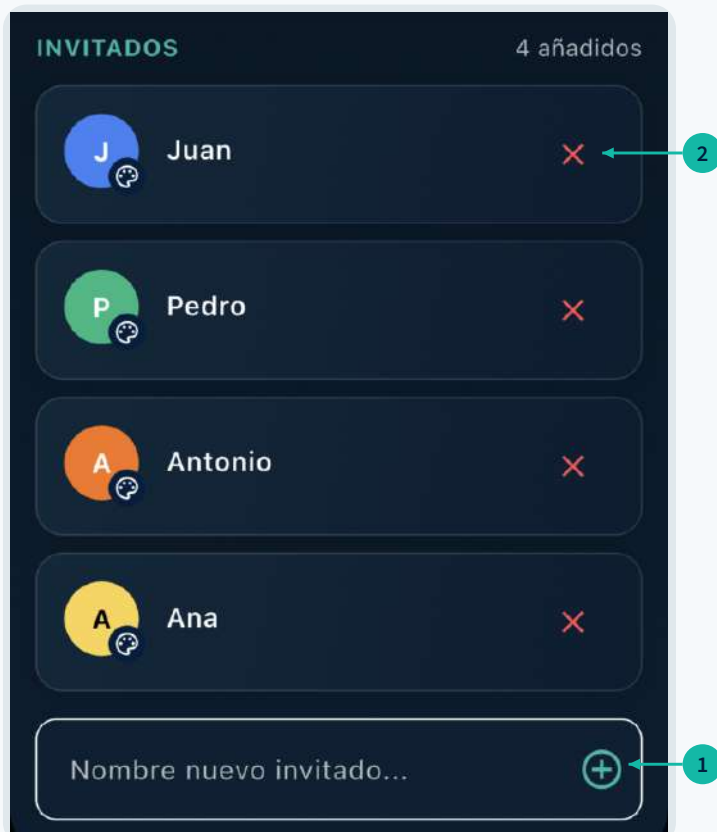
El símbolo + del campo añade al invitado a la lista. Repite el proceso con los demás participantes.

3 • Comprueba la lista

Desplázate si hay muchos jugadores. La x roja quita a un invitado; no borra el perfil del dueño.

El dueño también cuenta

FREE permite hasta 4 personas en total. Con la prueba activa o PRO, podéis ser hasta 15.



1 Escribe y pulsa + • 2 x: quitar invitado

La lista muestra a los invitados que has añadido.

El contador de invitados no incluye al dueño. Por ejemplo: 4 invitados + el dueño = 5 participantes.

Un color para cada jugador

La inicial y el color forman su avatar.

1 · Abre su paleta



Toca el avatar o su paleta para elegir el color.

2 · Elige el color



Selector de color del invitado

1 · Abre la paleta

En la tarjeta del invitado, toca su avatar o el pequeño icono de paleta que aparece junto a él.

2 · Elige un círculo

Toca el color que quieras. Se aplica al invitado y se cierra el selector.

3 · Revisa el nombre

El selector solo cambia el color. Si te has equivocado al escribir el nombre, quita al invitado con × y vuelve a añadirlo.

El color ayuda a reconocer al jugador en el marcador y en las herramientas. No cambia sus puntos ni sus resultados.

Elige cómo vais a jugar

Los tres modos comparten participantes, pero sus reglas son distintas.



Toca el modo que vais a utilizar.

PUNTOS

Puedes empezar en cero o con un entero positivo. Al iniciar, dos ventanas te pedirán la puntuación inicial y la regla de eliminación. Sumar y restar siguen disponibles con cualquiera de las reglas.

DINERO

Selecciona DINERO y escribe el saldo inicial común. En el marcador, toca el saldo de un jugador para abrir su calculadora. Las cantidades representan el dinero de tu juego.

VIDAS

Selecciona VIDAS y escribe las vidas iniciales en el campo que aparece. Esa cantidad se aplica a todos. Cada pulsación de + o – cambia una unidad.

Antes de continuar

Revisa nombres, colores, modo y cantidad inicial cuando corresponda. Desplázate por la lista si hay muchos invitados: no todos tienen por qué caber a la vez.

VIDAS y DINERO requieren prueba activa o PRO. Las herramientas no convierten una modalidad en otra.

Confirma antes de empezar

Hasta completar las ventanas de inicio no se crea la nueva partida.

1 • Revisa la mesa

En NUEVA PARTIDA pulsa ¡EMPEZAR PARTIDA! después de configurar los participantes. TOCKA vuelve a comprobar el acceso a la modalidad y los límites de jugadores.

2 • Lee la confirmación

La ventana confirma la modalidad. En PUNTOS, ACEPTAR te lleva a los dos pasos adicionales de configuración. En VIDAS y DINERO, confirma para pasar al marcador.

3 • Puedes cancelar

Cancelar la confirmación o cualquiera de los pasos de PUNTOS devuelve a NUEVA PARTIDA sin iniciar el juego. Los participantes configurados se mantienen.

Si no te deja iniciar

Comprueba que has creado el perfil, que el valor inicial es válido y que tu acceso permite ese modo y ese número de participantes. No hace falta pulsar repetidamente.



1 ACEPTAR: continuar

La confirmación muestra la modalidad antes de empezar.

En PUNTOS, ACEPTAR no abre aún el marcador: primero eliges los puntos iniciales y la regla de cero.

Un valor inicial para todos

Se introduce una sola vez, no jugador por jugador.

1 • Indica la cantidad

Después de aceptar la confirmación aparece PUNTOS INICIALES: «¿Con cuántos puntos comienzan todos los jugadores?». El campo comienza en 0.

2 • Usa un entero válido

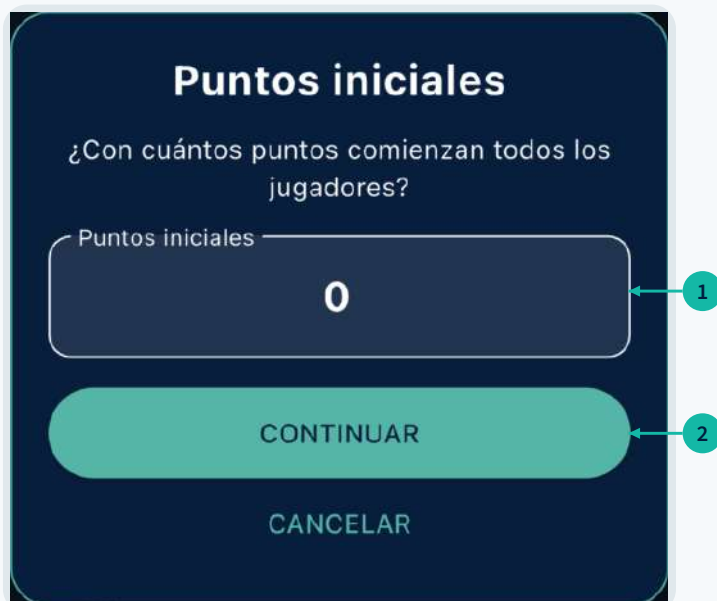
Puedes dejar 0 o introducir un número entero positivo, como 20 o 100. No se admiten cantidades iniciales negativas ni decimales.

3 • Continúa

Pulsa CONTINUAR para elegir qué sucede al llegar a cero. CANCELAR vuelve a la configuración sin crear la partida.

La misma salida para toda la mesa

Si hay 15 participantes y escribes 20, los 15 comienzan con 20. No tienes que abrir quince marcadores ni repetir la cantidad.



1 Cantidad inicial • 2 CONTINUAR

El valor se aplica a todos los jugadores.

EJEMPLO

20 puntos iniciales → todos comienzan con 20

Empezar con 0 no elimina a ningún jugador. El valor inicial tampoco impide sumar y restar después.

¿Qué ocurre al llegar a cero?

Debes elegir una regla antes de iniciar.

Seguir jugando

La puntuación puede llegar a 0 y continuar en negativo. Por ejemplo, si tienes 3 y restas 5, quedas con -2 y sigues activo.

Eliminar jugador

Si una resta deja el resultado en 0 o por debajo, TOCKA fija el marcador en 0 y muestra la eliminación. Con 3 puntos, restar 3 o restar 5 elimina en ambos casos.

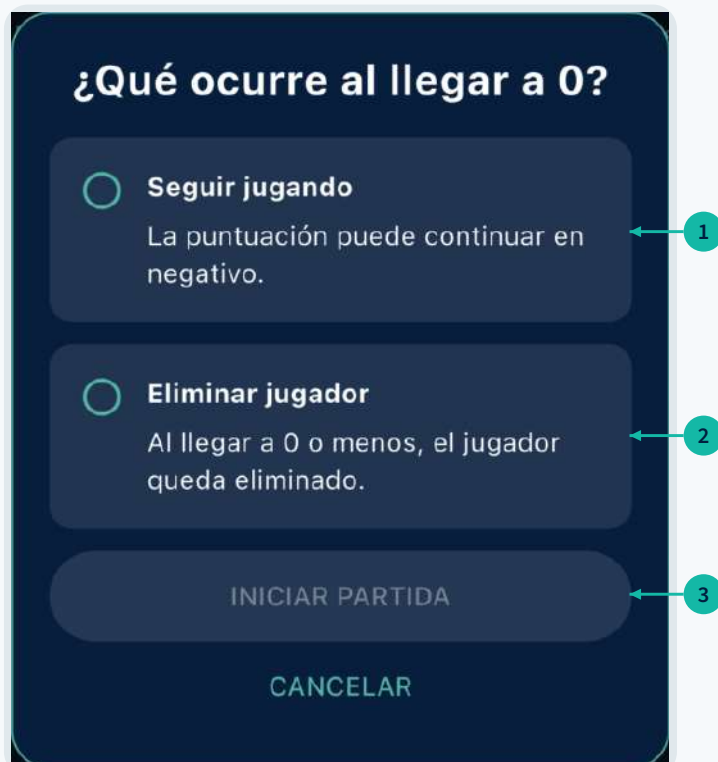
Una decisión consciente

Ninguna opción está seleccionada inicialmente. Toca cualquier parte de la fila elegida. INICIAR PARTIDA se habilita al seleccionar una regla.

La regla acompaña a la partida

Se conserva en las siguientes rondas y al reiniciar el marcador. Para empezar otra partida con reglas distintas, vuelve a la configuración y crea una nueva.

No se elimina por el mero hecho de comenzar en cero. La comprobación se realiza al reducir la puntuación mediante una operación.



1 Seguir jugando · 2 Eliminar jugador · 3 Iniciar, tras elegir

Toca una fila completa. Al elegir se habilita INICIAR PARTIDA.

Un toque, un punto

Los controles de siempre siguen disponibles.



1 - 1 · 2 Toca la cifra · 3 + 1

Detalle real de una fila de PUNTOS

Para cambios pequeños

El botón + añade 1 y el botón - resta 1 al jugador de esa fila. Revisa el nombre o el avatar antes de pulsar.

Al eliminarse

La fila pasa a mostrar ELIMINADO y deja de ofrecer sus controles de puntuación. El jugador se reincorpora al comenzar una nueva ronda o al reiniciar el marcador.

Puedes ganar y perder puntos

No hay un modo ascendente o descendente que bloquee una operación. Mientras esté activo, el jugador puede sumar y restar, tanto si empezó en 0 como en 20 o 100.

Para cantidades grandes

Toca la cifra central para abrir la entrada rápida. No necesitas pulsar + veintiuna veces para añadir 21 puntos.

EJEMPLO

0 → 10 → 31 → 26 → 65

Toca siempre la cifra de la fila correcta. El nombre y el color te ayudan a distinguir a cada participante.

Muchos puntos en una sola operación

La entrada rápida añade o resta; nunca sustituye el marcador.

1 • Toca la puntuación

Pulsa la cifra de un jugador activo. Se abre la entrada rápida de PUNTOS para ese participante.

2 • Escribe la variación

Introduce una cantidad entera positiva. No escribas signos, negativos ni decimales. Por ejemplo, 21.

3 • Elige SUMAR o RESTAR

El botón determina la operación. Si el jugador tiene 10 y sumas 21, pasa a 31. Si después sumas 39, pasa a 70.

La regla de cero también se aplica

Restar desde esta ventana produce el mismo comportamiento que los botones del marcador: permite negativos o elimina, según la regla elegida. CANCELAR cierra sin aplicar cambios.

EJEMPLO

$$10 + 21 = 31$$

$$31 + 39 = 70$$



1 Escribe la cantidad • 2 RESTAR • 3 SUMAR

La cantidad es una variación; no sustituye la puntuación.

Esta función no es la calculadora de DINERO: aquí introduces una cantidad, no una expresión como 10+20.

Cuando termina el juego físico

FINALIZAR & GUARDAR sigue disponible con ambas reglas.

1 Finalización manual

Pulsa FINALIZAR & GUARDAR cuando quieras registrar el resultado de la ronda. Gana quien tenga la mayor puntuación entre los participantes no eliminados.

2 Si hay empate

Todos los jugadores empatados en la puntuación máxima reciben una victoria. TOCKA muestra un resultado de EMPATE, no decide al azar entre ellos.

3 Finalización por supervivencia

Con Eliminar jugador, si una eliminación deja solo un participante activo, pulsa PARTIDA TERMINADA en el aviso del eliminado. Después aparece GANADOR y se registra la victoria.

4 Qué significa guardar

Se registra el resultado y se actualizan las estadísticas correspondientes. No significa que puedas cerrar la aplicación y recuperar el marcador de esa partida más tarde.

EJEMPLO

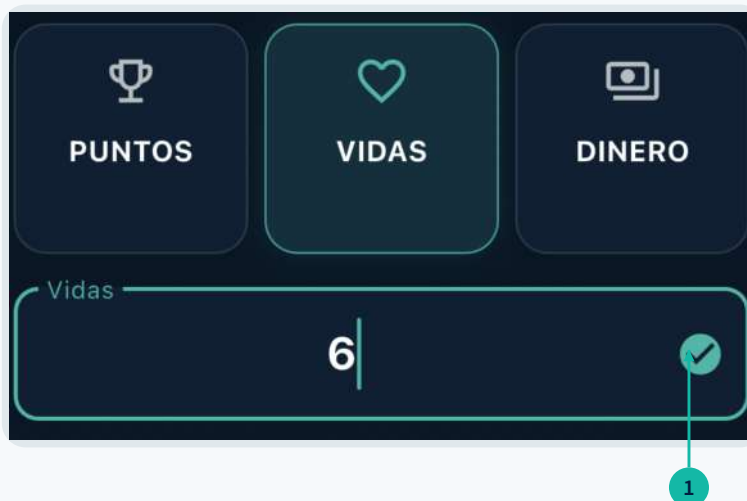
Puntuaciones activas: 12 · 18 · 18

FINALIZAR & GUARDAR → dos ganadores empatados.

No se aplican reglas de “gana el menor” ni criterios propios de un juego de mesa que TOCKA no tenga configurados.

Empieza con las vidas de vuestro juego

Una cantidad inicial común y controles sencillos.



1 Vidas iniciales

VIDAS: modalidad y cantidad inicial común.

1 • Selecciona VIDAS

En NUEVA PARTIDA toca VIDAS. Introduce la cantidad inicial en el campo situado bajo los modos; por ejemplo, 6.

3 • Ajusta durante el juego

Utiliza + y – en la fila del participante que gana o pierde una vida. Las herramientas de la barra inferior siguen disponibles.

2 • Confirma la partida

Añade y revisa a los jugadores. Pulsa ¡EMPEZAR PARTIDA! y confirma. Todos entran con el mismo valor inicial.

Sin entrada rápida de PUNTOS

VIDAS no muestra los diálogos de regla de cero ni abre la calculadora al tocar la cifra. Sus reglas de eliminación son propias del modo.

Para una partida convencional de VIDAS, utiliza una cantidad inicial positiva adecuada a vuestro juego. No es necesario configurar cada jugador por separado.

Una vida menos. Una ronda que continúa.

El aviso identifica claramente al jugador eliminado.

Al agotarse las vidas

TOCKA deja su marcador en cero y muestra ¡ELIMINADO! con su nombre y avatar. Ese jugador queda fuera de la ronda.

Si quedan varios activos

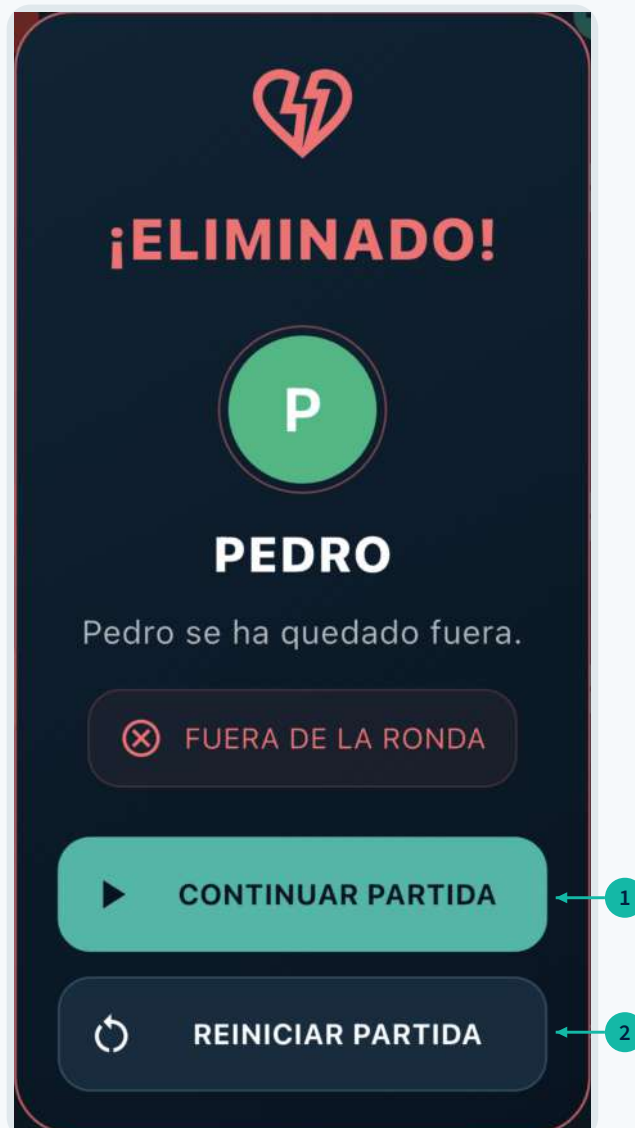
CONTINUAR PARTIDA cierra el aviso y permite seguir. REINICIAR PARTIDA reinicia el marcador de todos, no solo el del eliminado.

Si solo queda uno

El aviso utiliza PARTIDA TERMINADA como único botón. Púlsalo para continuar a GANADOR. La victoria se registra mediante la secuencia normal del juego.

En la siguiente ronda

Todos vuelven a estar activos y recuperan el valor inicial de vidas. Las victorias del ranking actual se conservan entre rondas.



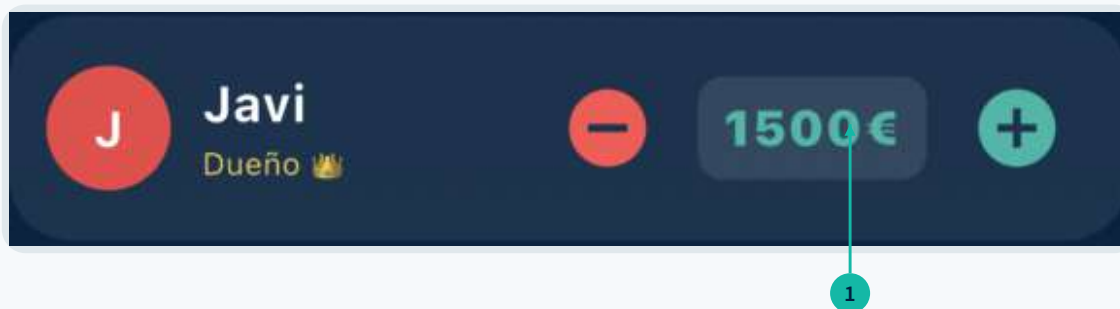
1 Continuar · 2 Reiniciar

Aviso cuando quedan varios jugadores activos.

Si solo queda un jugador activo, el aviso cambia a PARTIDA TERMINADA. Púlsalo para llegar al resultado GANADOR.

Lleva el saldo de cada participante

Dinero ficticio del juego, sin transferencias reales.



1 Toca el saldo

Detalle real del saldo de un jugador

Configura el saldo inicial

En NUEVA PARTIDA selecciona DINERO y escribe el saldo común, por ejemplo 1500. Confirma para asignarlo a todos los participantes.

El jugador correcto

La calculadora muestra el nombre y avatar del participante al que se aplicará el resultado. Compruébalo antes de confirmar.

Ajustes pequeños

Los botones + y – cambian una unidad. Para cobrar, pagar o combinar importes mayores, toca directamente el saldo del jugador.

Al quedarse sin saldo

El jugador queda eliminado y su marcador se fija en cero. Cuando solo queda uno activo, continúa la secuencia hacia GANADOR.

El símbolo € forma parte de la presentación actual. TOCKA no ofrece aquí conversión ni selección de divisas.

Tu calculadora, dentro del marcador

Una operación preparada todavía no ha cambiado el saldo.

1 • Abre desde el saldo

Toca la cifra del jugador activo. Arriba verás su nombre para confirmar a quién estás modificando.

2 • Escribe la operación

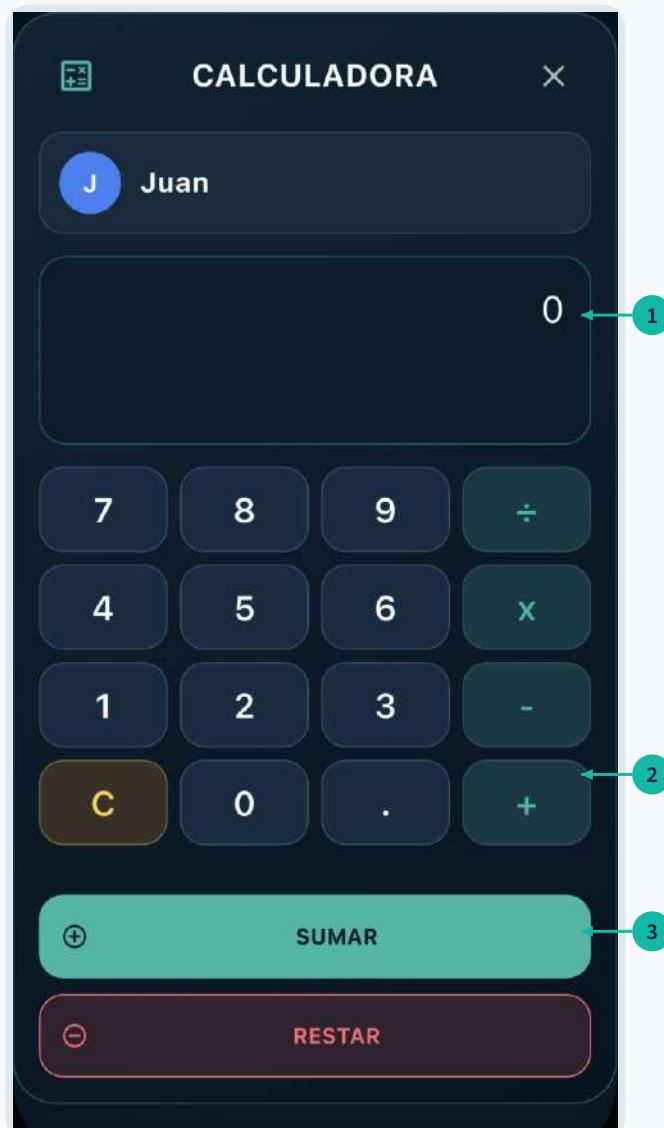
Puedes utilizar suma, resta, multiplicación y división. La vista previa muestra el resultado. La tecla decimal del teclado es el punto.

3 • Aplica el resultado

SUMAR añade el resultado calculado al saldo. RESTAR lo descuenta. Al aplicarlo, la calculadora se cierra.

Limpiar o salir

C borra la operación para empezar de nuevo. La × cierra sin aplicarla. Una operación inválida no modifica el marcador.



1 Expresión • 2 Teclado • 3 Aplicar

La calculadora pertenece al jugador seleccionado

Multiplicaciones y divisiones se resuelven antes que sumas y restas. No hay controles para paréntesis en este teclado.

Tres importes, un solo movimiento

Ejemplo completo con la calculadora.

La situación

Juan tiene 1500 y debe pagar tres importes: 150, 300 y 500. Toca el saldo de Juan para abrir su calculadora.

Prepara la cantidad

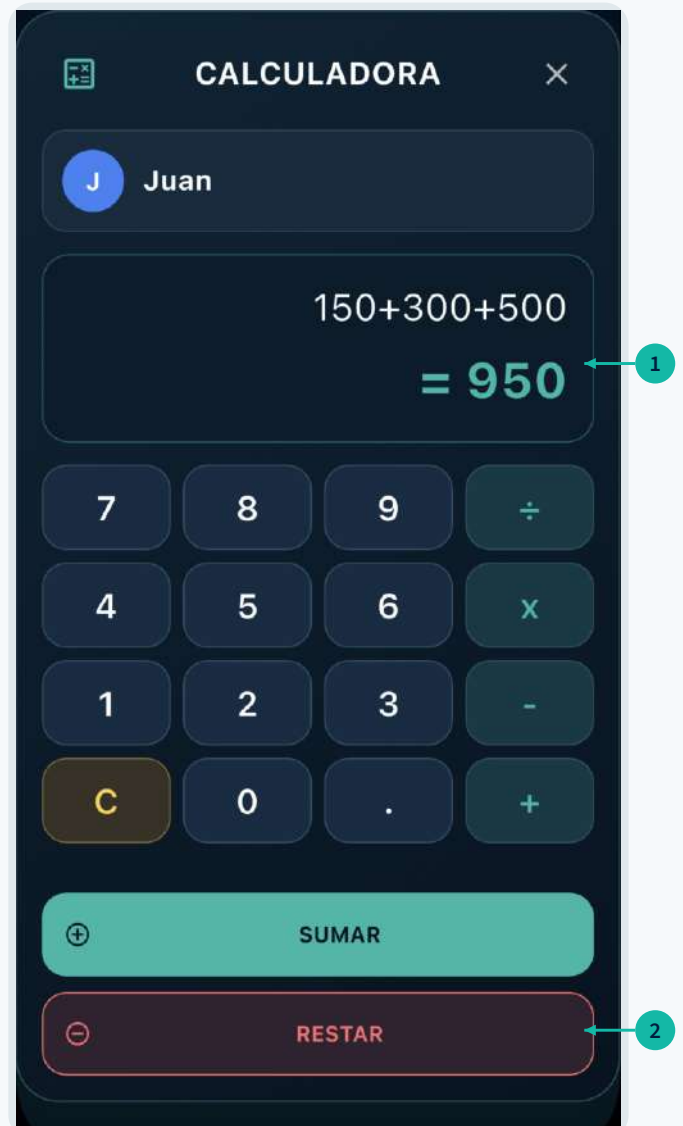
Introduce $150+300+500$. La vista previa será = 950. Hasta este momento, el saldo de Juan sigue siendo 1500.

Elige el sentido

Pulsa RESTAR para pagar: $1500 - 950 = 550$. Si esos importes fueran ingresos, SUMAR produciría $1500 + 950 = 2450$.

Comprueba el marcador

Tras cerrarse la calculadora, revisa el nuevo saldo. Si has abierto por error la calculadora de otra persona, cierra antes de aplicar la operación.



1 Resultado · 2 RESTAR

Operación real antes de aplicarla al saldo

EJEMPLO

Pagar: $1500 - 950 = 550$

Cobrar: $1500 + 950 = 2450$

Decimales y signos: lo que conviene saber

Distingue el resultado de la operación del botón que lo aplica.

1 Decimales legibles

DINERO muestra como máximo dos decimales y elimina ceros innecesarios: 0,25; 2,5; 3,33; 100. El separador de presentación se adapta al idioma.

2 La precisión se conserva

$10 \div 3$ se presenta como 3,33. Al aplicar SUMAR o RESTAR se conserva el resultado completo del cálculo; la cifra visible es una presentación redondeada.

3 Restar un resultado negativo

Si escribes $150 - 150 - 1200$, el resultado es -1200 . RESTAR ese resultado a 1500 produce 2700. Para descontar importes positivos, súmalos en la expresión y después pulsa RESTAR.

4 Si aparece operación inválida

Revisa que la expresión esté completa y que no haya división por cero. Pulsa C y vuelve a escribir. No necesitas salir de la partida.

EJEMPLO

$$1500 - (-1200) = 2700$$

$$1500 - (150 + 150 + 1200) = 0$$

Cantidades muy pequeñas pueden visualizarse como 0 por el límite de decimales. No hay un ajuste de precisión ni un selector de moneda.

Tira un dado

Una tirada rápida sin cambiar el marcador.

1· Abre DADO

Toca el icono del dado en la barra inferior del marcador.

2· Selecciona 1 dado

Pulsa la opción izquierda. El color del selector indica cuál está activa.

3· Pulsa TIRAR

Espera a que termine la animación. La cifra bajo el dado indica el resultado de la tirada.

4· Aplica el resultado a vuestro juego

TOCKA no suma esa cifra automáticamente al marcador. Puedes volver a pulsar TIRAR cuando haya terminado.



1 1 dado · 2 TIRAR

1 dado seleccionado; resultado de la última tirada.

Mientras el dado está girando no se inicia otra tirada. El resultado visible corresponde a la última tirada.

Dos dados, un total claro

Consulta cada dado y la suma de ambos.

1 · Cambia a 2 dados

Selecciona la opción derecha antes de lanzar.

2 · Tira y espera

Pulsa TIRAR. Ambos dados se animan y muestran sus valores al detenerse.

3 · Lee el TOTAL

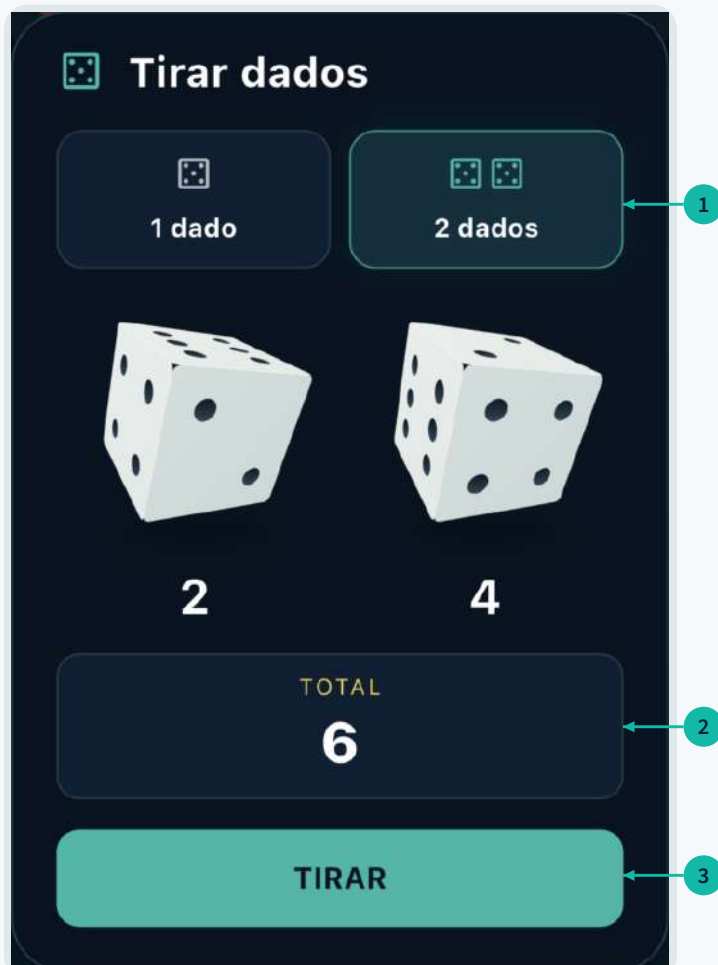
En la imagen, 2 y 4 suman 6. Puedes utilizar los valores individuales o el total, según las reglas de vuestro juego.

Otra tirada o un solo dado

Cuando termine, vuelve a tirar o cambia a 1 dado. La herramienta no decide un ganador de la partida.

EJEMPLO

Ejemplo de la captura: $2 + 4 = 6$



1 2 dados · 2 TOTAL · 3 TIRAR

2 dados seleccionados: 2 y 4, total 6.

TIRAR genera un resultado nuevo. Cambiar la cantidad de dados no aplica puntos, vidas ni dinero.

AUTOMÁTICO: toca GIRAR y espera

AUTOMÁTICO es la modalidad inicial.

1 • Selecciona AUTOMÁTICO

Abre TURNOS en la barra inferior. Antes de girar, toca AUTOMÁTICO en el selector.

2 • Pulsa GIRAR

La rueda acelera y después desacelera progresivamente. El giro completo dura aproximadamente 8 segundos.

3 • Espera a la detención

Los clics acompañan el movimiento. No hace falta tocar otro botón: el sorteo termina por sí solo.

4 • Lee el nombre

Al finalizar aparece el jugador seleccionado bajo la rueda y suena una confirmación. El indicador superior señala su segmento.



1 Selecciona el modo • 2 GIRAR

AUTOMÁTICO seleccionado, antes de pulsar GIRAR.

AUTOMÁTICO es la primera opción al abrir la herramienta por primera vez. Después se recuerda tu última modalidad.

MANUAL: tú decides cuándo frena

El momento de pulsar PARAR no elige al ganador.

1 • Selecciona MANUAL y pulsa GIRAR

Hazlo antes de iniciar. La rueda acelera y sigue girando. La imagen muestra ese estado, con PARAR disponible.

2 • Pulsa PARAR

Comienza un frenado suave de unos 4–5 segundos. La rueda no se detiene de golpe.

3 • Espera el resultado

Al detenerse, consulta el nombre bajo la rueda. No necesitas pulsar PARAR varias veces.

Si nadie pulsa PARAR

El frenado comienza automáticamente a los 15 segundos desde GIRAR; después transcurre la desaceleración.



1 MANUAL seleccionado • 2 PARAR

MANUAL durante el giro: ya aparece PARAR.

El momento de pulsar PARAR no cambia quién será elegido. Solo determina cuándo empieza el frenado.

¿A quién le toca?

El nombre del resultado confirma la selección.



El indicador señala el segmento elegido al detenerse.

Al detenerse

El indicador superior señala el segmento elegido. La tarjeta inferior confirma su nombre.



Ejemplo de resultado: Pedro.

Lee la tarjeta, no la rueda en movimiento

El resultado aparece debajo de la rueda una vez terminado el giro. En este ejemplo de resultado ha salido Pedro.

Quién participa

Se incluyen todos los jugadores de la partida, también quienes hayan sido eliminados. Con un único participante se muestra directamente su selección.

Para otro sorteo

Espera a que termine y vuelve a pulsar GIRAR. Puedes cambiar de modalidad antes del siguiente giro. TOCKA recuerda tu última elección.

No es una victoria de la partida

El sorteo no modifica puntos ni victorias. Decide a quién le toca según el uso que le deis en la mesa.

AUTOMÁTICO y MANUAL muestran el resultado de la misma manera. Cierra con × para volver al marcador.

Mide cuánto dura vuestra partida

El cronómetro cuenta hacia arriba.

1· Abre TIEMPO

Toca el icono del reloj y selecciona CRONÓMETRO. Pulsa INICIAR para empezar a contar.

2· Pausa y continúa

PAUSAR conserva el tiempo medido. CONTINUAR permite seguir desde ese punto. Cambiar entre cronómetro y cuenta atrás pausa el tiempo.

3· Oculta sin detener

OCULTAR cierra la ventana, pero el tiempo continúa mientras permaneces en la partida. Vuelve a TIEMPO para consultarlo.

Reiniciar no es continuar

REINICIAR detiene el funcionamiento y devuelve el cronómetro a cero; también establece la cuenta atrás en un minuto.



1 Modalidad · 2 Iniciar · 3 Ocultar

CRONÓMETRO detenido en cero.

OCULTAR y la × cierran la ventana sin pausar el tiempo. Para detenerlo, pulsa PAUSAR antes de volver al marcador.

Pon un límite con la cuenta atrás

Ajusta primero; inicia después.

1 • Selecciona CUENTA ATRÁS

Al reiniciarse, el tiempo inicial es un minuto. Con la cuenta parada puedes ajustarlo mediante -1m y +1m.

2 • Inicia

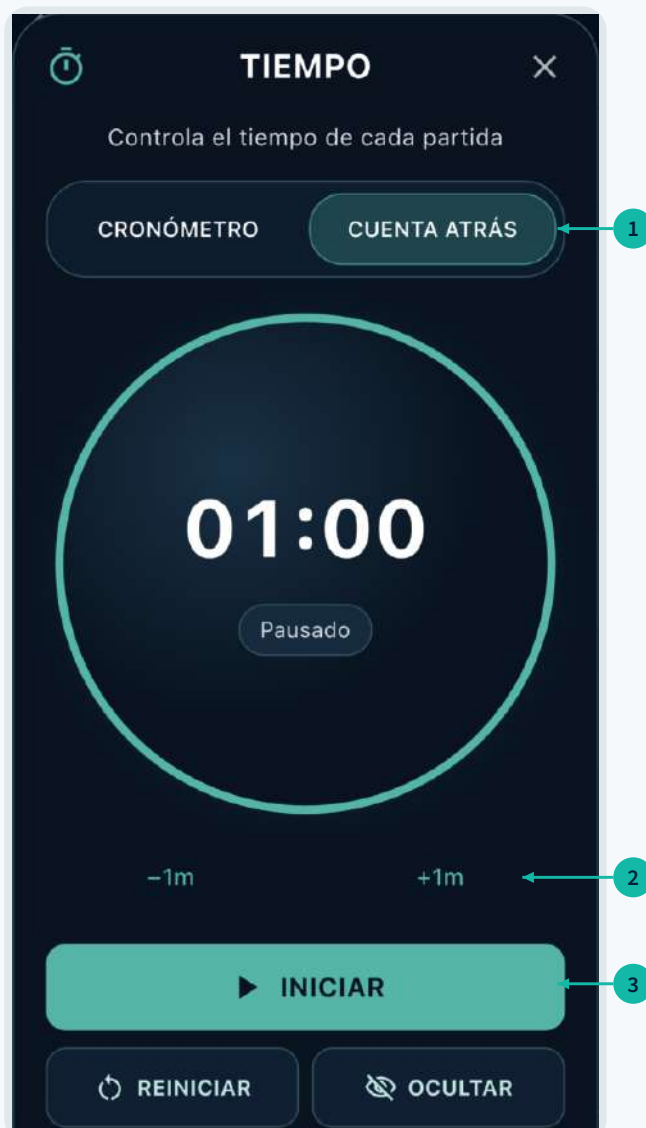
Pulsa INICIAR. Mientras está en marcha, los controles de ajuste no cambian la duración. Puedes pausar y continuar.

3 • Cuando llega a cero

La cuenta se detiene en 00:00 y reproduce una alarma una vez. El cronómetro ascendente no utiliza esa alarma.

Para otro turno

Reinicia y prepara el tiempo necesario. No confundas OCULTAR con PAUSAR: ocultar solo retira la ventana.



1 Cuenta atrás • 2 Ajustar minutos • 3 Iniciar

Detalle de CUENTA ATRÁS y sus controles.

Mantén TOCKA en la partida para controlar el tiempo. Si cierras la app, no cuentes con una alarma del sistema.

Del eliminado al último superviviente

Lee el botón antes de continuar.

1 Cuando quedan dos o más

El aviso del eliminado permite CONTINUAR PARTIDA o REINICIAR PARTIDA. Continuar mantiene la ronda y deja a ese jugador fuera.

2 Cuando solo queda uno

El aviso cambia a un único botón: PARTIDA TERMINADA. Púlsalo: primero se cierra ELIMINADO y después se presenta GANADOR.

3 Qué modos lo utilizan

Esta secuencia se aplica a VIDAS, DINERO y PUNTOS cuando has elegido Eliminar jugador. PUNTOS con Seguir jugando no elimina al pasar por cero.

4 No basta con abrir el ranking

La victoria corresponde a la finalización registrada. La copa del ranking solo identifica la posición de clasificación y no sustituye la secuencia de resultado.

EJEMPLO

ELIMINADO → PARTIDA TERMINADA → GANADOR

Si hay varios avisos de eliminación, atiéndelos en su orden. No necesitas reiniciar la partida para que aparezca el ganador.

Ganador, empate y siguiente ronda

Una victoria se registra al finalizar la ronda, no al consultar la clasificación.

Ganador

El diálogo identifica al ganador. Suena la celebración y, si hay un ganador único, aparecen confetis. Los marcadores recuperan los valores iniciales para otra ronda.

Empate en PUNTOS

Al finalizar manualmente, los participantes empatados en la mayor puntuación activa reciben victoria. Comparten un diálogo de empate y el sonido de celebración; no se añaden confetis de ganador único.

SIGUIENTE RONDA

Cierra el resultado y continúa con los mismos jugadores, valores iniciales y regla de PUNTOS. Las victorias acumuladas de esa partida se conservan.

SALIR AL MENÚ

Sale de la pantalla de juego y vuelve a Configuración. Empezar otra partida crea estadísticas nuevas para el ranking actual; el historial del dueño permanece.



1 Siguiente ronda • 2 Salir al menú

Resultado de una ronda con un ganador.

SIGUIENTE RONDA conserva las victorias de la partida. SALIR AL MENÚ vuelve a la configuración.

Reiniciar no es crear otra partida

Tres acciones que conviene distinguir.

1 SIGUIENTE RONDA

Se utiliza tras registrar el resultado. Conserva las victorias, mantiene participantes y recupera sus valores iniciales. En PUNTOS conserva la regla de cero.

2 Reiniciar Marcador

Se encuentra en el menú de tres puntos del marcador. Reactiva a los jugadores y devuelve sus valores al inicio. Conserva victorias y añade al acumulado las puntuaciones que había; no concede una victoria por sí mismo.

3 Salir y empezar otra

La flecha superior vuelve a Configuración. La opción de salida del menú de tres puntos vuelve a Inicio. Una partida nueva comienza con estadísticas nuevas del ranking, aunque utilices los mismos nombres.

4 Antes de salir

Si quieres registrar el resultado en PUNTOS, utiliza FINALIZAR & GUARDAR. Salir de la pantalla no equivale a finalizar con ganador.

EJEMPLO

Reiniciar Marcador ≠ borrar historial

Nueva partida ≠ siguiente ronda

No hay una función de deshacer el reinicio ni de recuperar una partida en curso después de cerrar la aplicación.

Entiende cada columna

El ranking visible pertenece a la partida y sus rondas.

Victorias

Número de rondas ganadas por ese participante dentro de la partida actual. También cuenta una victoria si comparte el primer puesto al finalizar PUNTOS con empate.

Acumulado

Suma que se incorpora al completar rondas y al reiniciar el marcador. No es el mismo dato que la puntuación actual.

Actual

Valor que tiene ahora el marcador. Después de un resultado puede mostrar ya el valor inicial preparado para otra ronda.

Cómo se ordena

Primero se comparan victorias; a igualdad, acumulado; si también coincide, actual. Una igualdad en los tres criterios produce posición compartida.

RANKING DE SESIÓN			
5 participantes			
Victorias · Acumulado · Actual			
Empate en el primer puesto			
1.	J	Javi	
		Líder compartido	
		Dueño	
Victorias		Acumulado	Actual
0		0	6
1.	J	Juan	
		Líder compartido	
Victorias		Acumulado	Actual
0		0	6

Detalle de dos participantes empatados en el ranking.

RANKING DE SESIÓN muestra esta partida y sus rondas. No suma victorias entre partidas nuevas o modalidades distintas.

Primero no siempre significa “ha ganado”

La copa indica el puesto actual de la clasificación.

1 Ejemplo con victorias distintas

Ana tiene 2 victorias y Juan 1. Ana aparece por delante, aunque el marcador actual de Juan sea mayor. Victorias es el primer criterio.

2 Ejemplo sin victorias

Al comenzar, todos pueden tener 0 victorias. Si también coinciden acumulado y actual, compartirán el primer puesto. Eso no significa que TOCKA ya haya registrado un ganador.

3 Cuándo sube el contador

Al registrar la finalización de una ronda. Consultar el ranking o salir de él no concede victorias.

4 Qué ocurre al cambiar de modo

La nueva partida de otra modalidad no hereda este contador. El historial del dueño es una estadística diferente, explicada en la página siguiente.

EJEMPLO

2 victorias / 10 acumulados
se sitúa antes que
1 victoria / 100 acumulados

En DINERO, el ranking emplea la misma presentación de hasta dos decimales que la calculadora y el marcador.

Tus resultados en este dispositivo

El perfil del dueño conserva información entre partidas.



1 Editar · 2 Borrar historial

Tarjeta del dueño y estadísticas

Victorias y derrotas

Al registrarse una ronda, el dueño suma victoria si figura entre los ganadores; si no, suma derrota. Un empate ganador en PUNTOS también cuenta como victoria del dueño.

Consultar y borrar

Estos datos aparecen en TU PERFIL. La papelera abre ¿Borrar Historial?; RESET A CERO elimina sus estadísticas y rachas. CANCELAR las conserva.

RACHA y RÉCORD

RACHA muestra sus victorias consecutivas. Una derrota rompe esa racha. RÉCORD conserva la mejor racha alcanzada.

Qué no representa

No es un archivo navegable de todas las jugadas ni una copia de seguridad del marcador. Los invitados no tienen el mismo historial permanente visible del dueño.

Los datos son locales. Borrar datos de la aplicación o desinstalarla puede hacer perder esta información; no se ofrece una cuenta de sincronización en la nube.

FREE, prueba y PRO

Tres estados de acceso; una misma aplicación.

FREE**PUNTOS**

Hasta 4 participantes

PRUEBA**30 días**

3 modos · Hasta 15

PRO**Compra única**

3 modos · Hasta 15

Prueba de 30 días

Durante 30 días consecutivos desde su inicio puedes utilizar los tres modos y hasta 15 participantes. El periodo no se pausa por dejar de utilizar la aplicación.

TOCKA PRO

Es una compra única opcional para desbloquear el acceso completo. No es una suscripción y el trial no provoca un cobro automático al terminar.

Después: FREE

Al terminar la prueba puedes seguir utilizando PUNTOS con hasta 4 participantes. VIDAS y DINERO requieren PRO o prueba activa. El acceso se comprueba antes de comenzar una nueva partida.

Lo que ya estás jugando

La pérdida de acceso no interrumpe una partida que ya ha comenzado. Las restricciones se vuelven a aplicar al preparar una nueva.

No es necesario pagar para conservar el acceso FREE. Consulta siempre el importe real mostrado por la tienda antes de confirmar una compra.

Comprar y restaurar en Google Play

La compra se gestiona con la cuenta de la tienda.

1 Abrir las opciones PRO

En NUEVA PARTIDA, pulsa la insignia dorada de la esquina superior derecha para consultar PRO. También aparece el aviso al intentar usar un modo o número de jugadores restringido.

2 Comprar

La ventana muestra la acción de compra y el precio cuando el producto está disponible. Sigue la confirmación de Google Play. No se incluye un precio fijo en este manual porque puede variar por país y tienda.

3 Restaurar

Si ya compraste PRO, utiliza RESTAURAR COMPRAS con la cuenta de Google Play utilizada para comprarlo. El proceso verifica el derecho existente; no debes volver a comprar para restaurarlo.

4 Si no carga o falla

Comprueba la conexión y la cuenta de la tienda. Si aparece REINTENTAR, úsalo para volver a cargar el producto. Una compra cancelada o pendiente no equivale a una compra confirmada. Si persiste, contacta con soporte.



Busca la insignia dorada

Está en la esquina superior derecha de NUEVA PARTIDA.

La insignia dorada abre las opciones de PRO.

Si la restauración no encuentra tu compra, comprueba la cuenta de Google Play y contacta con soporte antes de volver a comprar.

Resuelve lo habitual

Sin abandonar la mesa ni buscar opciones que no existen.

1 ¿Dónde cambio el idioma?

TOCKA utiliza el idioma del dispositivo: español, inglés, francés, alemán, italiano o portugués. Las variantes regionales usan su idioma base. Un idioma no soportado utiliza inglés. No hay selector propio en la app.

2 ¿Necesito Internet para jugar?

Las herramientas y los marcadores funcionan localmente. Comprar, restaurar y verificar compras con la tienda puede necesitar conexión. No se requiere una cuenta social para preparar jugadores.

3 ¿Por qué no aparece la calculadora?

Solo se abre en DINERO, tocando el saldo de un jugador activo. En PUNTOS ese gesto abre la entrada rápida y en VIDAS no abre estas funciones.

4 ¿Dónde continúo una partida cerrada?

No existe una pantalla para recuperar el marcador en curso. Guardar resultados e historial no equivale a guardar una partida recuperable.

5 ¿Puedo jugar por QR o enviar mensajes?

No en esta versión. Esas ideas pertenecen a próximas mejoras; no deben confundirse con funciones disponibles.

Los gestos que más vas a utilizar

Una página para volver a consultar durante la partida.

1 Nombre, lápiz, paleta

Crea tu nombre en el primer uso. El lápiz edita al dueño. Tocar el avatar/paleta de un invitado cambia su color. La × de su tarjeta lo quita de la configuración.

2 − · cifra · +

Los extremos restan o suman una unidad. La cifra abre entrada rápida en PUNTOS y calculadora en DINERO. Comprueba siempre la fila del jugador.

3 DADO · TURNO · TIEMPO · RANKING

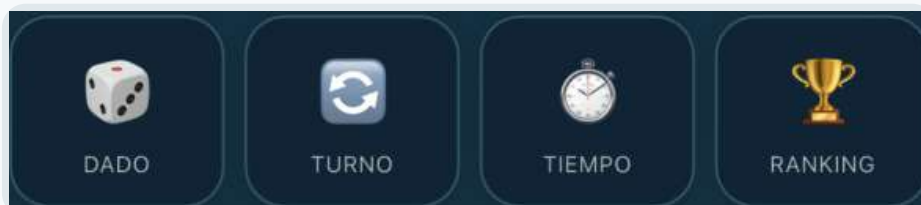
Dados para tirar; flechas para sortear; reloj para medir tiempo; copa para consultar la clasificación. Las herramientas no aplican por sí solas el resultado al marcador.

4 Tres puntos y flecha

El menú del marcador contiene Reiniciar Marcador y salida. La flecha vuelve a Configuración. Antes de salir, registra el resultado si corresponde.

5 Si algo no encaja

Cierra la herramienta sin aplicar cambios y revisa el modo y el participante. Si necesitas ayuda, escribe a tocka.official@gmail.com explicando qué hiciste y qué esperabas que sucediera.



Los cuatro accesos de la barra inferior

Nos vemos en la próxima partida

TOCKA · Tu compañero para juegos de mesa.

1 Web oficial

<https://tocka-app.com/>

2 Descarga para Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tocka.app>

3 ¿Necesitas ayuda?

Escribe a tocka.official@gmail.com. Indica tu dispositivo, la versión de TOCKA, la modalidad y los pasos que has seguido. Una captura del problema puede ayudar; evita incluir datos personales o de pago.

4 Disponibilidad

TOCKA está disponible en Google Play. Próximamente en iOS.

5 Acerca del manual

Manual oficial de usuario para TOCKA 1.0.0. Segunda edición en español de España, octubre de 2026. Desarrollador: José Javier Paz. Los nombres y cantidades de los ejemplos corresponden a partidas ficticias.