

КАПІТАН СОНАР

СПІВПРАЦЯ - ОРГАНІЗОВАНІСТЬ - НАВІГАЦІЯ
АТАКА - РЕМОНТ

Гра Roberto Fraga i Yohan Lemonnier
Проілюстрував Piotr Forkasiewicz.
Для 2 - 8 гравців від 12 років.

У недалекому майбутньому...

Рівень води у світовому океані постійно підвищується, що змушує уряди держав Землі пристосовуватись до нових реалій. Гігантські підводні станції наводнюють моря та океани. Людство формує дві спільноти - тих, хто досі зберігає зв'язок із поверхнею, та тих, які адаптувалися до життя під водою.

Звісно, конфліктів за територію не уникнути. Готуйтеся до бою, народжені морем, сміливі команди швидких, озброєних до зубів субмарин!

МЕТА ГРИ

Існує два варіанти гри: «Раптова смерть» та «Полювання».

Підводний човен, який першим завдасть 1 пошкодження підводному човну суперників, виграє. Примітка: деякі розширені сценарії можуть передбачати більш конкретні, різноманітні або додаткові цілі.

Якщо ви оберете «Полювання», то ви повинні нанести суперникам 4 пошкодження, щоб виграти.

РОЗПОДІЛ НА КОМАНДИ

Для парної кількості гравців: в обох командах однакова кількість гравців.

Непарна кількість гравців: в одній з двох команд один або кілька гравців повинні обійняти кілька посад.

Від 2 до 5 гравців: гра проходитиме в покроковому режимі, тому що деяким гравцям доведеться поєднати кілька функцій, і на виконання дій знадобиться більше часу.

КОМПОНЕНТИ

• 2 комплекти по 10 аркушів (по 1 для кожної команди: червоної та синьої). Усі аркуші двосторонні: темна сторона використовується для гри в режимі реального часу, світла — в покроковому.

• Для кожної команди: 1 аркуш першого помічника капітана, 1 аркуш інженера, 4 аркуші капітана (по 1 для кожного сценарію, Дельта й Ехо знаходяться на одному аркуші), 4 аркуші радиста (1 для кожного сценарію, Дельта й Ехо знаходяться на одному аркуші).

• 2 прозорих екрани для 2 радистів, 8 маркерів, що стираються, 2 ширми.

ОГЛЯД ГРИ

Капітан Сонар — це свіжий погляд на класичний морський бій, де команди двох підводних човнів зіштовхнуться у битві. Кожен член екіпажу відповідатиме за конкретне завдання, а для перемоги знадобляться діалог та співпраця.

Незалежно від того, чи відбуватиметься гра в режимі реального часу чи покроково, основні принципи збігаються:

- » **Капітан переміщує підводний човен на одну точку** (на північ, південь, схід або захід).
- » **Ворожий радист слухає і нотує цей рух.**
- » **Перший помічник додає 1 енергію в 1 з систем** (міна, торпеда, дрон, гідролокатор, радіотиша, спеціальна).
- » **Інженер відмічає 1 пошкодження на свій вибір на напрямку, що обрав капітан** (північ, південь, схід або захід).

ВАЖЛИВО

Є два способи зіграти партію: в **режимі реального часу** чи **покроково**. Якщо це ваша перша партія або в приміщенні дуже галасно — ми рекомендуємо грати **покроково**, проте лише **режим реального часу** дозволяє відчувати весь азарт і шал підводної дуелі.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- » **1. Розмістіть обидві ширми 1 в центрі столу**, так щоб вони утворювали єдину лінію.
- » **2. Оберіть сценарій** (див. с. 8). Кожен капітан 2 і радист 3 беруть відповідний аркуш.
- » **3. Граючи в режимі реального часу**, гравці використовують темну сторону свого аркуша. **Граючи в покроковому режимі** — світлу.
- » **4. Команди мають сидіти одна навпроти одної, по обидва боки ширми**. Гравці мають сидіти в порядку, зазначеному на ілюстрації нижче.

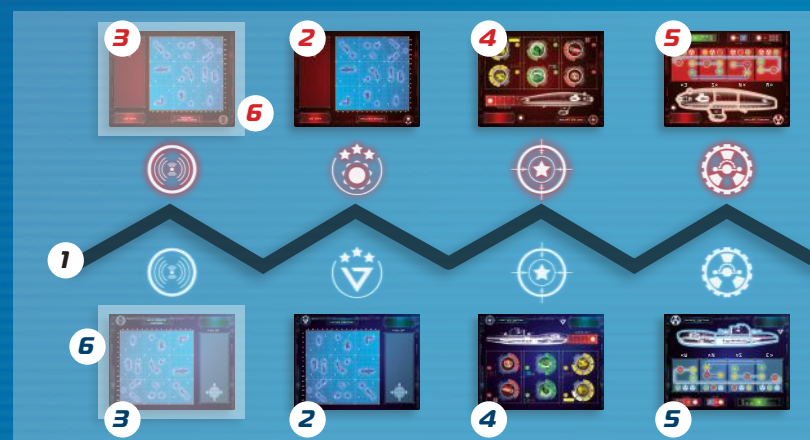
Розподіл ролей залежно від кількості гравців:

Команди по 4 гравці: ідеально, кожен гравець відіграє свою роль.

По 3 гравці: один гравець виконує роль капітана та першого помічника.

По 2 гравці: один гравець виконує роль капітана, першого помічника та інженера.

- » **5. Кожен перший помічник 4 та інженер 5 беруть по відповідному аркушу.**
- » **6. Кожен радист бере прозорий екран 6.**
- » **7. Нарешті, кожен гравець бере по маркеру, що стирається.**





КАПІТАН

(Навігація — Атака)

Капітан — це лідер, відповідальний за керування підводним човном та координацію дій своєї команди.

На початку гри капітан малює «X» на будь-якій точці в морі (**не на острові, бо рухатись крізь них заборонено**), щоб позначити стартову позицію свого підводного човна. Не показуйте свою позицію команді суперників. Капітани розпочинають гру, вигукнувши «Занурюємося!», після чого кожен капітан оголошує курс свого підводного човна і малює маршрут на мапі на своєму аркуші. Під час свого ходу капітан може віддати **лише один наказ** із цього списку:

- » **Оголосити курс**
- » **Повідомити про підйом на поверхню** (див. с. 5)
- » **Активувати червону систему мін або торпед** (див. с. 6)
- » **Активувати жовту систему радіотиші або сценарію** (див. с. 7)
- » **Він не може активувати зелену систему** (гідролокатор або дрон), бо за неї відповідає перший помічник.

ОГОЛОСИТИ КУРС

Капітан може перемістити свій підводний човен на одну точку за раз в будь-якому з чотирьох напрямків: на схід, захід, північ або південь. Він має оголошувати свої накази голосно і чітко, щоб всі могли їх почути.

Наказ має бути сформульований таким чином: «Рухаємось на північ/схід/захід/південь».

» В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ:

Кожен капітан оголошує курс тоді, коли хоче.

» В ПОКРОКОВОМУ РЕЖИМІ:

Кожен капітан оголошує курс. Тільки після цього вони можуть активувати одну зі своїх бортових систем (див. нижче). Перш ніж оголосити курс, капітан повинен переконатися, що команда суперників закінчила свій хід.

ВАЖЛИВО: ПОСЛІДОВНО ВИКОНУЙТЕ КОМАНДИ

- **В обох режимах гри** капітан повинен почекати, поки перший помічник та інженер виконають свої завдання і оголошать «Добро!», перш ніж оголошувати новий курс (див. «Перший помічник» та «Інженер», с. 3).
- **Не можна робити позначки двічі на одній точці.** Підводний човен не може перетинати свій попередній маршрут або рухатися за ним (тобто рухатися в точку, де вже проведена лінія).
- **Ви не можете перетнути острів.**
- Капітан може стерти маршрут свого човна, тільки піднявшись на поверхню (див. с. 5).

ПРИКЛАД

Капітан дав наступні накази: «Рухаємось на північ!» потім «Повертаємо на захід!» і «Йдемо на північ!»



БЕЗВИХІДЬ!

Якщо капітан заблокував рух підводного човна, проклавши неоптимальний курс, човен опиняється у безвиході, і єдине, що лишається — **негайно піднятися на поверхню** (див. с. 5).

ПОРАДА

Капітан повинен регулярно дізнаватись у свого радиста оцінку позиції суперників. Не поспішайте з оголошенням курсу, щоб не заплутати екіпаж. Кожен член команди повинен мати чітке уявлення про напрямок, у якому рухається човен.



РАДИСТ

(Синхронізація)

Радист — це очі та вуха команди.

Він відстежує рух ворожого підводного човна, слухаючи оголошення капітана команди суперників.

Радист починає гру, малюючи «X» у центрі свого прозорого екрана, щоб бути готовим до прослуховування.

Щоразу, коли капітан суперників оголошує курс, радист відмічає це на своєму прозорому аркуші (з вихідної позиції на свій вибір, оскільки він ще не знає вихідної точки суперників).

Пересуваючи прозорий аркуш мапою, радист намагається вирахувати позицію підводного човна суперників (зважаючи на те, що противник не може перетнути острови або свій власний маршрут).

Що уважніше та довше радист слухатиме капітана суперників, то точніше він зможе визначити маршрут і позицію суперників. **Він повинен регулярно сповіщати своєму капітанові про можливе розташування противника.**

Радисту буде простіше вирахувати позицію суперників за допомогою дронів і гідролокаторів, які може активувати перший помічник (див. «Перший помічник», с. 3, і «Активация систем», с. 6-7).

ПРИКЛАД

Радист знає, що маршрут, який він накреслив, не відповідає дійсності, оскільки він перетинає острів. Радист має продовжувати пересувати свій прозорий екран, поки не знайде можливу позицію підводного човна суперників.



ПОРАДА

- Щоб прозорий екран не закінчився надто швидко, на початку гри першу позначку ставте в центрі екрана.
- Якщо лінія виходить за кордони вашого прозорого аркуша або якщо ви трохи заплуталися, зітріть всі позначки і почніть спочатку.

НОТАТКА

На кожному аркуші є місце для імені гравця та назви підводного човна (назви команди).





Перший помічник (Організованість)

Перший помічник відповідає за підготовку систем підводного човна. В його задачі входить доповідати капітану про заряд і готовність до використання систем озброєння, систем виявлення та режиму невидимості. Окрім того, перший помічник відповідає за активацію систем виявлення: гідролокатора та дрона.

УПРАВЛІННЯ СИСТЕМАМИ

Щоразу, коли капітан оголошує курс, перший помічник заповнює 1 порожню клітинку у системі на свій вибір (або дотримуючись інструкцій капітана, відповідно до його стратегії). Потім він вигукує «Готово», щоб капітан міг оголосити новий курс. Коли система заповнена і готова до використання, перший помічник заявляє про це вголос. Наприклад: «Міна готова!», щоб капітан знав, що він може розпоряджатися міною.

ВАЖЛИВО

- Систему можна заряджати повторно тільки після того, як її буде використано (див. Активація систем, с. 6 і 7).
- Тільки капітан може активувати міну, торпеду, радіотишу та сценарій.
- Тільки перший помічник може активувати дрон і гідролокатор (див. Активація систем, с. 6 і 7).

ПОШКОДЖЕННЯ

Є два варіанти гри: «Раптова смерть» або «Полювання».

Раптова смерть: щойно підводний човен отримує 1 пошкодження через пряме або непряме попадання (див. нижче), його команда програла.

Полювання: перший помічник підраховує отримані пошкодження, доки одна з двох команд не переможе. У верхній правій частині аркуша гравця є чотири клітинки пошкодження, які відповідають максимальній кількості пошкоджень, які може отримати підводний човен. Перший помічник повинен закреслювати одну клітинку щоразу, коли підводний човен отримує пошкодження. Якщо всі чотири клітинки закреслено, підводний човен знищено, і його команда програла.

ПРЯМЕ ПОПАДАННЯ

Якщо ефект зброї (міни або торпеди) спрацює в місці поточного розташування вашого підводного човна, це називається прямим попаданням.

НЕПРЯМЕ ПОПАДАННЯ

Якщо ефект зброї (міни або торпеди) спрацює в одній з восьми точок поруч із поточним положенням вашого підводного човна, це називається непрямим попаданням. Непряме попадання спрацює лише в режимі «Полювання».

ВИ – СОРОМ'ЯЗЛИВИЙ ГРАВЕЦЬ?

Деяким гравцям складніше впоратись зі стресом від підводного полювання. Якщо хтось із ваших гравців захоче взяти участь у пригоді, залишившись трохи осторонь, надайте йому роль першого помічника, але передайте капітану активацію всіх систем (торпеда, міна, гідролокатор, дрон, радіотиша, сценарій).

Тоді перший помічник відповідатиме лише за управління системами.



ІНЖЕНЕР (Ремонт)

Завдання інженера — відстежувати поломки, які виникають на підводному човні, коли капітан оголошує курс. Деякі поломки виводять з ладу системи підводного човна; інші пошкоджують його.

Щоразу, коли капітан оголошує курс, інженер цієї команди закреслює один із символів поломки на ділянці, що відповідає заданому напрямку (захід, північ, південь, схід). Потім інженер вигукує «Готово», щоб капітан міг віддати новий наказ. Інженер може закреслити будь-який символ поломки на свій вибір: на відповідній ділянці в головних ланцюгах або реакторі.

ВАЖЛИВО

Якщо капітан віддає наказ про активацію системи (торпеда, міна, гідролокатор, дрон, радіотиша, сценарій), коли на аркуші інженера є відмітка про поломку цієї системи, інженер повинен закреслити символ радіаційної поломки на свій вибір на панелі контролю радіації.

ПРИКЛАД

Капітан оголошує «Рухаємось на північ». Інженер повинен закреслити символ поломки на свій вибір на ділянці «Північ». В цьому прикладі це має бути один із двох жовтих символів у центральних ланцюгах або один із трьох символів у реакторі.



ПОЛОМКИ СИСТЕМИ

Якщо закреслено хоча б 1 символ поломки системи, то активувати цю систему неможливо.

ВАЖЛИВО

Кольорові символи позначають одразу 2 системи.



МІНА
І ТОРПЕДА



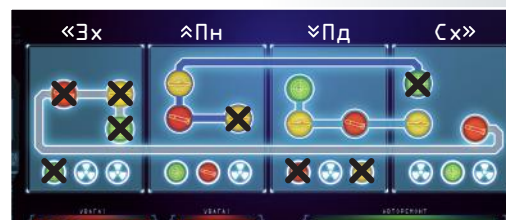
ДРОН
І ГІДРОЛОКАТОР



РАДІОТИША
І СЦЕНАРІЙ

Перш ніж активувати систему, капітан або перший помічник повинен запитати в інженера, чи немає поломки в цій системі. Якщо оголошено наказ про використання пошкодженої системи, інженер повинен закреслити 1 символ радіаційної поломки на своєму аркуші.

ПРИКЛАД



Зараз не можна активувати жодну систему, оскільки закреслено принаймні 1 символ кожної з них. Якщо капітан хоче використати міну або торпеду, він повинен спочатку попросити інженера усунути 2 поломки на червоних лампочках.

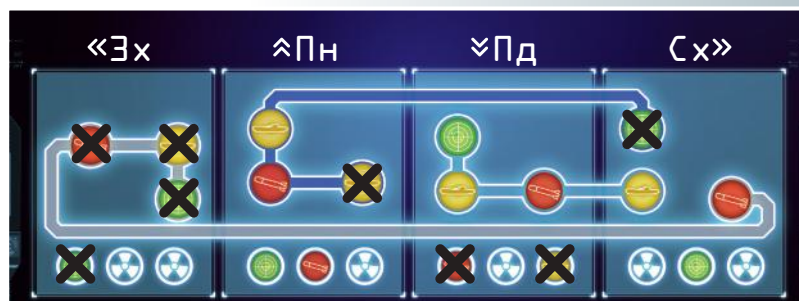
РЕМОНТ

» АВТОРЕМОНТ В ЦЕНТРАЛЬНИХ ЛАНЦОГАХ

Поломки в центральних ланцюгах (верхня частина схеми) з'єднані в групи по чотири символи: сірим, синім та блакитним ланцюгами (лініями). Коли всі чотири символи на ланцюзі закреслені, вмикається система авторемонту і інженер повинен негайно стерти всі позначки поломок на цьому ланцюгу.

ПРИКЛАД

У сірому ланцюзі (на західній ділянці панелі керування) закреслено три символи. Інженер повинен повідомити про це капітану і порекомендувати йому рухатись на схід, якщо це можливо, щоб завершити сірий ланцюг і ввімкнути систему авторемонту.



Поломки в центральних ланцюгах можна також відремонтувати після підйому на поверхню (див с. 5).

» РЕМОНТ РЕАКТОРА

Є два способи усунення поломки в реакторі:

- Закреслити всі символи радіації. Ваш підводний човен негайно отримує 1 пошкодження і інженер повинен стерти всі позначки поломок підводного човна (див. «Радіаційні поломки», навпроти).
- Піднятись на поверхню (див. с. 5). Це, безумовно, кращий варіант!

ВАЖЛИВО

Якщо ви закреслюєте символ, який призводить як до пошкодження, так і до авторемонту, ремонт має перевагу. Ви не отримуєте пошкодження.

ПРИКЛАД

Зверніть увагу на численні поломки реактора (нижня частина схеми). Усі системи вийшли з ладу, а 4 з 6 символів радіації закреслені. Щоб відремонтувати підводний човен повністю, треба терміново піднятись на поверхню!



» РАДІАЦІЙНІ ПОЛОМКИ

Радіаційні поломки не впливають на роботу підводного човна, доки ВСІ символи радіації не закреслені або доки не настала повна поломка ділянки (див. «Повна поломка ділянки» нижче). Коли всі символи радіації закреслені, підводний човен отримує 1 пошкодження: перший помічник закреслює 1 клітинку пошкодження. Потім інженер стирає всі позначки поломок підводного човна.

ПРИКЛАД

Останній символ радіації щойно було закреслено. Інженер оголошує про це, вигукнувши «Пошкодження!».



Перший помічник закреслює одну клітинку пошкодження на своєму аркуші.



Інженер стирає всі позначки поломок підводного човна.



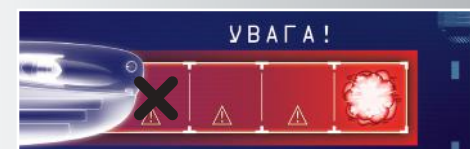
» ПОВНА ПОЛОМКА ДІЛЯНКИ

Коли всі символи на одній панелі керування (північ, південь, схід, захід) закреслені (у центральних ланцюгах та в реакторі), підводний човен отримує 1 пошкодження: перший помічник закреслює 1 клітинку пошкодження. Тоді інженер стирає всі позначки поломок підводного човна. Щоб уникнути такої ситуації, потрібно постійно обмінюватись інформацією з капітаном! Капітан повинен оголосити суперникам, що його інженер щойно завдав шкоди кораблю, неправильно керуючи центральними ланцюгами та реактором.

ПРИКЛАД



Перший помічник закреслює 1 клітинку пошкодження на своєму аркуші.



Після цього Інженер стирає всі позначки поломок підводного човна.



Капітан забагато разів давав команду «На захід», тому всі символи в західній частині схеми закреслені. Інженер має оголосити про це, вигукнувши «Пошкодження!».

ПОРАДА

Щоб уникнути катастрофи, інженер повинен повідомити капітана про небезпечні напрямки руху для підводного човна. Не бійтесь пропонувати курс, необхідний для авторемонту!

ВАЖЛИВО: ДЕКІЛЬКА ПОСАД

Якщо у вас менш ніж 8 гравців, капітану, можливо, доведеться взяти на себе роль першого помічника (або навіть інженера). У цьому випадку щоразу, коли капітан віддає наказ, він закреслює клітинку однієї із систем на свій вибір на аркуші першого помічника (і відмічає поломку на аркуші інженера, якщо виконує і цю функцію).

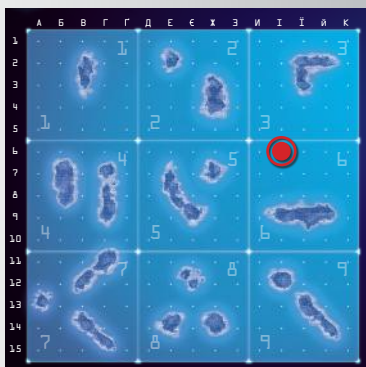
» ПІДЙОМ НА ПОВЕРХНЮ

Підйом на поверхню є ефективним способом ремонту підводного човна та оновлення маршруту. Це зробить підводний човен вразливим на короткий час, тому виходити на поверхню слід з максимальною обережністю. Аби спливати, капітан підіймає кулак і оголошує «Підіймаємось на поверхню в секторі X!». Капітан повинен негайно повідомити суперників номер сектора, де він підіймається на поверхню!

ПРИКЛАД

Капітан чітко і голосно повідомляє команді суперників:

«Увага! Ми підіймаємось на поверхню в секторі Б!»



Правила підйому на поверхню змінюються залежно від того, йде гра в покроковому режимі чи в режимі реального часу.

» ПОКРОКОВИЙ РЕЖИМ:

Замість того, щоб оголосити курс, капітан повідомляє про підйом на поверхню, як описано вище. Потім інженер стирає всі поломки підводного човна. Команда суперників виконує 3 ходи поспіль, тобто 3 оголошення курсу, а також 3 активації систем. Після цього гра продовжується як зазвичай.

» РЕЖИМ РЕАЛЬНОГО ЧАСУ:

Щойно капітан оголосить сектор, де підводний човен підіймається на поверхню, команда може почати ремонт:

1 — інженер починає огляд човна. Для цього він має обвести маркером одну з чотирьох частин підводного човна по контуру, не виходячи за білу лінію, і написати всередині свої ініціали.

ПРИКЛАД

Інженер Roberto Fraga почав оглядати судно. Він обвів одну з 4 частин і написав на ній свої ініціали. Кожен член команди має повторити ці дії.



2 — потім він передає свій аркуш іншому члену команди, який робить те ж саме з іншою частиною підводного човна, і так далі, поки всі частини не будуть обведені (з ініціалами кожного гравця). Якщо в грі менше ніж 8 гравців, одному або кільком гравцям доведеться кілька разів поставити свої ініціали.

3 — аркуш повертається до інженера. Він повинен показати його інженеру суперників, який має перевірити, щоб лінії не вийшли за межі подвійного корпусу, інакше доведеться почати все спочатку!

4 — якщо ви зробили все правильно, зітріть зі свого аркуша щойно намальовані лінії, ініціали та всі поломки підводного човна!

5 — щойно все буде готово, інженер повідомляє капітану «Готовий до занурення!», і капітан може оголосити «Пірнаємо!», аби продовжити гру в звичайному режимі.

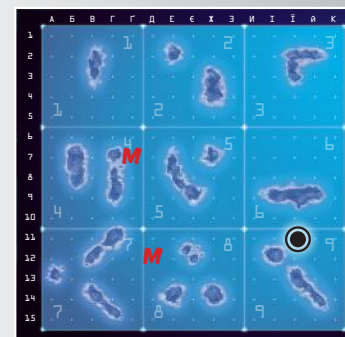
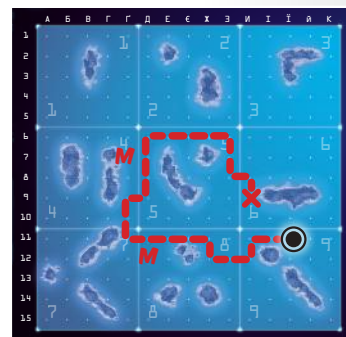
ВАЖЛИВО

Суперники продовжують грати, поки ви знаходитесь на поверхні!

Поки підводний човен знаходиться на поверхні, екіпаж цього підводного човна не може активувати жодну систему (див. с. 6-7), а радист не може відмічати рух суперників. Він повинен запам'ятовувати його. Тим часом капітан оновлює свій маршрут і повинен стерти всі позначки курсу, зберігши лише поточне положення. Однак він не стирає свої міни (див. «Скидання мін», с. 6).

ПРИКЛАД

Капітан мусить стерти всі свої попередні відмітки курсу (червоні) і залишити лише поточну позицію (чорна точка). Однак він залишає дві міни, котрі встиг розмістити раніше.



ПОРАДИ

Нагадуємо, що спілкування між членами команди вкрай важливе.

- Інженер повинен повідомляти про поломки капітану, який може вирішити піднятися на поверхню, якщо вважає, що вони знаходяться далеко від суперників і в безпеці (це може гарантувати лише детектор!). Це може допомогти попередити довгострокові та важкі наслідки поломок.
- Краще не тягнути з підйомом на поверхню до останнього, коли ворог може опинитися надто близько і завдати критичного удару!
- Використовуйте кмітливі маневри: ви можете піднятися на поверхню, щоб заманити суперників до себе, змусити їх перетнути підготовлене заздалегідь мінне поле, а потім активувати міни, щойно ви пірнете назад (див. «Скидання мін», с. 6).
- Можна запустити заряджену систему (наприклад, радіотишу) відразу після наказу зануритись.
- В покроковому режимі, коли команда А виходить на поверхню, якщо команда Б також виходить на поверхню під час однієї з трьох бонусних дій, вона втрачає інші дії. Потім команда А розіграє свої три бонусні раунди.

АКТИВАЦІЯ СИСТЕМ

Коли всі клітинки системи на аркуші першого помічника заповнені, він повідомляє про це капітану. Тепер капітан може активувати цю систему в будь-який момент. Капітан може активувати системи зброї (торпеда і міна) і спеціальні системи (радіотиша і сценарій). Перший помічник може активувати системи виявлення (дрон та гідролокатор).

Для активації систем капітан або перший помічник повинні дотримуватись таких кроків:

» **1. Дізнатись в інженера, чи немає поломок у цих системах. Якщо вони є, то їх треба усунути, перш ніж активувати системи.**

» НАГАДУВАННЯ

Якщо ви спробуєте активувати пошкоджену систему, вона не спрацює! Почувши від капітана або першого помічника наказ про активацію несправної системи, інженер повинен закреслити символ радіації на своєму аркуші.

» **2. В покроковому режимі капітан може активувати систему після кожного свого ходу.** Не можна активувати систему перед переміщенням. У режимі реального часу капітан повинен кричати «Стоп!», піднявши кулак (всі інші гравці, з обох команд, повинні підняти маркер і слухати).

» **3. Повідомити, яка система активована** (наприклад: «Я кидаю міну!»).

» **4. Розіграти активацію системи** (див. нижче).

» **5. Продовжити гру в звичайному режимі.**

ВАЖЛИВО

Ви не можете активувати дві системи поспіль. Капітан має оголосити новий курс між активацією двох систем (підйом на поверхню не вважається активацією системи).



ЗАПУСК ТОРПЕДИ

Капітан може запустити торпеду на відстань до 4 точок від поточної позиції підводного човна в будь-якому напрямку (окрім діагоналі). Він має оголосити точку попадання (наприклад: «Торпеда запущена, удар в В6!»), але не повинен малювати траєкторію на своєму аркуші. Потім перший помічник стирає всі позначки системи торпеди (оскільки вона щойно була використана). Ефекти та наслідки застосування мін і торпед однакові. Опісля гра продовжується у звичайному режимі.

Є три можливі ефекти застосування торпеди:

» **1. Якщо торпеда вибухає далі ніж на відстані однієї точки від ворожого підводного човна:** капітан суперників оголошує «Промех!», і гра продовжується в звичайному режимі.

» **2. Якщо торпеда вибухає на точці, сусідній із ворожим підводним човном** (навіть по діагоналі): капітан суперників оголошує «Непряме попадання, одне пошкодження!». Їхній перший помічник закреслює 1 клітинку пошкодження на своєму аркуші. Потім гра продовжується в звичайному режимі.

» **3. Якщо торпеда вибухає в тій самій точці, де знаходиться ворожий підводний човен:** капітан суперників оголошує «Пряме попадання, два пошкодження!». Їхній перший помічник закреслює дві з чотирьох клітинок пошкодження на своєму аркуші.

» НАГАДУВАННЯ

У режимі «Раптова смерть», щойно підводний човен отримує пряме чи непряме пошкодження, його команда негайно програє.

ВАЖЛИВО

Якщо ваша торпеда влучає на відстані однієї точки від вашого підводного човна, ви отримуєте 1 пошкодження! Використовуючи торпеду, не забувайте, що ви передаєте інформацію суперникам: ви знаходитесь щонайбільше на відстані чотирьох точок від місця влучання.

ПОРАДА

Якщо ваша торпеда вибухне в тій самій точці, де знаходиться міна (дружня чи ворожа), міна буде знищена.

Якщо торпеда вибухає на точці, що прилягає до міни, ця міна вибухає. Таким чином може розпочатися ланцюгова реакція. Спочатку розігрується пошкодження, спричинене торпедою, а потім пошкодження, завдане міною або мінами.

ПРИКЛАД



Капітан (з точки Г3) запускає торпеду, яка летить на 4 точки до Е2. Підводний човен суперників розташований на цій точці. Це пряме попадання, тому він отримує два пошкодження.



СКИДАННЯ МІНИ

Капітан малює букву М («Міна») на ділянці мапи, що прилягає до його підводного човна.

Ви не можете розмістити міну на своєму шляху (забороняється робити 2 чи більше позначки на одній точці). Потім капітан оголошує «Міну скинуто!» і гра продовжується.

Після цього перший помічник стирає позначки системи міни (оскільки її щойно використали). На цю мить ця міна не має ефекту.

У наступному ході капітан може активувати будь-яку раніше встановлену міну, якщо вважає, що підводний човен суперників близько. Для цього капітан підіймає кулак і кричить: «Стой, я підриваю міну!» і оголошує точку, на якій знаходиться міна (наприклад: «Стой, я підриваю міну на Е7!»).

ВАЖЛИВО

Щоб підірвати раніше встановлену міну, інженер не повинен перевіряти відсутність поломки на червоних лампочках.

Підриив міни не вважається активацією системи і може статися в будь-яку мить гри.

Під час підриву не враховується стан системи міни (ви не зважаєте на заряд і не стираєте позначки), адже система вже була заряджена, а позначки стерті під час скидання міни.

Є три можливі ефекти застосування (як для запуску торпеди):

» **1. Якщо міна вибухає далі ніж на відстані однієї точки від ворожого підводного човна:** капітан суперників оголошує «Промех!», і гра продовжується у звичайному режимі.

» **2. Якщо міна вибухає на точці, сусідній із ворожим підводним човном** (навіть по діагоналі): капітан суперників оголошує «Непряме попадання, одне пошкодження!». Їхній перший помічник закреслює одну клітинку пошкодження на своєму аркуші. Потім гра продовжується у звичайному режимі.

» **3. Якщо міна вибухає в тій самій точці, де знаходиться ворожий підводний човен:** капітан суперників оголошує «Пряме попадання, два пошкодження!». Їхній перший помічник закреслює дві з чотирьох клітинок пошкодження на аркуші, і тепер ви знаєте їх точне розташування!

» НАГАДУВАННЯ

У режимі «Раптова смерть», щойно підводний човен отримує пряме чи непряме пошкодження, його команда негайно програє.

ВАЖЛИВО

Якщо одна з ваших мін на точці, сусідній із вашим підводним човном, вибухне, ви також отримаєте пошкодження!

ПРИКЛАД

Знаходячись на Г5, капітан скидає міну на сусідню точку – на Г4. На цій точці він малює «М» (міна). Пізніше капітан підриває цю міну. Підводний човен суперників, розташований на сусідній точці (Г4), зазнає непрямого удару й отримує 1 пошкодження!



АКТИВАЦІЯ РАДІОТИШІ

Коли ви активуєте радіотишу, ви можете, не віддаючи наказу вголос, перемістити підводний човен по прямій лінії.

• Рух має бути по прямій на відстань від нуля до чотирьох точок.

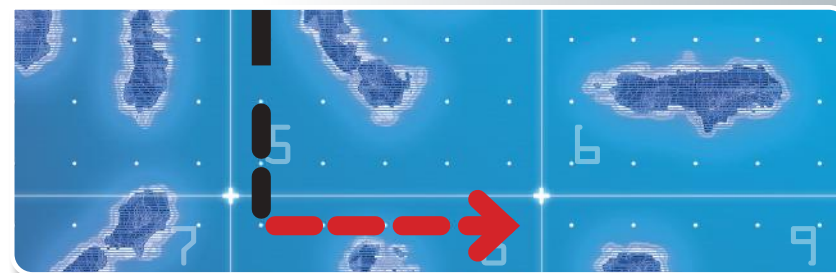
• Капітан вказує напрямком інженеру великим пальцем за екраном.

Потім перший помічник стирає всі позначки на системі радіотиші (оскільки її щойно використали).

Оскільки використання радіотиші є рухом, старший помічник також заповнює 1 клітинку системи за своїм вибором (це може бути навіть щойно використана система радіотиші), а інженер відмічає поломку на своєму аркуші. **Якщо капітан вирішує не рухатися**, він показує «нуль» своєму інженеру, який повинен удати, що робить відмітку.

ПРИКЛАД

Капітан активує радіотишу. Він вказує на це команді суперників: «Стії! Активуємо радіотишу!» Потім він прокладає свій маршрут на своїй мапі до чотирьох точок по прямій (не перетинаючи острів чи власний маршрут).



АКТИВАЦІЯ ГІДРОЛОКАТОРА

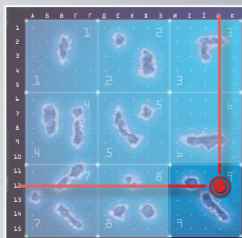
Коли ви активуєте свій гідролокатор, команда суперників має надати вам дві координати свого поточного розташування: капітан може вибрати лінію, стовпець або сектор, де знаходиться їхній підводний човен.

Одна з цих двох координат має бути правдивою, а інша — хибною. Дві координати мають бути різними (лінія, стовпець або сектор).

Тоді перший помічник стирає позначки в системі гідролокатора (оскільки його щойно використали). Після цього гра продовжується в звичайному режимі.

ПРИКЛАД

Капітан суперників активував свій гідролокатор. Ви повинні вказати дві координати, одна з яких має бути хибною. Ви перебуваєте на Й12 у секторі 7 і повідомляєте: «Ми на лінії Й і в секторі 7». Перша координата істинна, а друга — хибна.



ЗАПУСК ДРОНА

Дрон дозволяє дізнатися, у якому секторі знаходиться підводний човен суперників (карта поділена на дев'ять секторів у режимі реального часу та на чотири сектори в покроковому).

Після активації дрона капітан запитує суперників про сектор (наприклад: «Ви в секторі 5?»). Капітан суперників повинен правдиво відповісти «так» або «ні». Потім перший помічник стирає позначки на системі дрона (оскільки його щойно використали). Після цього гра продовжується у звичайному режимі.

ПРИКЛАД

Капітан суперників запуснув дрон і запитав, чи ваш підводний човен знаходиться в секторі 5. Оскільки ви перебуваєте в секторі 7, ви відповідаєте «Ні».



АКТИВАЦІЯ СЦЕНАРІЮ

Ця система використовується для деяких просунутих сценаріїв (див. с. 8). Залежно від сценарію, першому помічнику потрібно буде заповнити 4 або 6 ділянок системи для її готовності.

КІНЕЦЬ ГРИ

Раптова смерть: щойно підводний човен отримує пошкодження, його команда негайно програє.

Полювання: коли підводний човен отримує своє 4-те пошкодження, його команда негайно програє.

ПОРАДА

- Як бачите, **ключ до успіху полягає у спілкуванні між різними членами команди.** Якщо ніхто не говорить і ніхто не слухає, ви приречені на програш!
- **Дії радиста також мають вирішальне значення, адже вкрай важливо знати, де знаходиться та що планує ваш суперник.**

СЦЕНАРІЇ

Якщо це ваша перша партія, рекомендуємо грати на мапі «Альфа-2» в покроковому режимі. Надалі пропонуємо проходити сценарії в такому порядку:

1. МАПА АЛЬФА-2

Вітаємо, офіцери. Настав час застосувати на практиці знання, які ви здобули в академії. Сподіваємось, від цього буде користь.

Ви перевірите свою здатність до командної роботи в морській зоні з великою кількістю островів. Побудувати маршрути буде складніше, проте острови полегшать роботу радиста, а зіткнення двох підводних човнів може відбутися дуже швидко і несподівано! Удачі... Занурюйтесь!

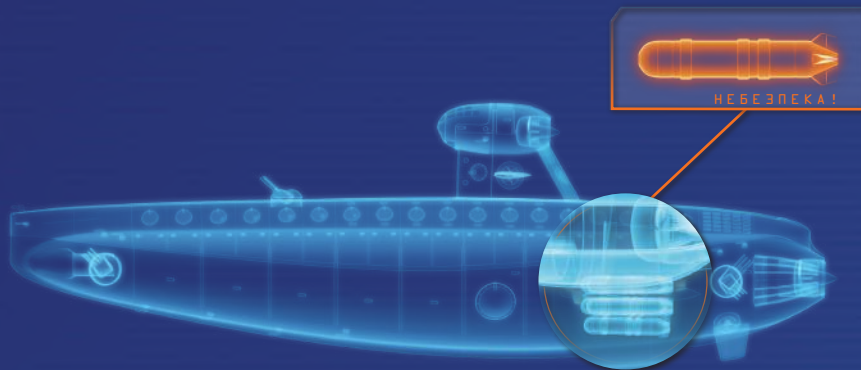
2. МАПА БРАВО-2

Ви запливли в Еріатський жолоб, зону, де межують територіальні води кількох станцій.

Тут радисту потрібно бути особливо уважним, оскільки можливості для пересування ворога збільшаться. Обов'язково використовуйте корабельні системи узгоджено. Оптимізуйте системи стеження (дрони та гідролокатор), щоб вийти переможцем у своїй першій великій битві.

3. МАПА ЧАРЛІ-2

Десь на краю світу, у найхолодніших водах, ви будете пливти під кількома метрами криги. У зоні крижини спливати на поверхню можна лише в ополонках, розташованих на І3, І8, Е12, Й14. Якщо ви спробуєте спливати в іншому місці крижини, вас негайно знищать (за ускладненими правилами — ви отримаєте 1 пошкодження, проламуючи кригу).



Yohan дякує: усім тестувальникам з фестивалів у Бретані, Каннах та інших місцях (ваші відгуки для нас безцінні), Del (дякую за гідролокатор), Thumon (наймолодшому першому помічнику в історії флоту), членам асоціації «Grimoires» за їх доступність (особлива вдячність Karine, Aurélie, Renan, Pierre), Karine "Régisse", нашому спеціальному коректору, команді «Matagot» за чуйність і вміння дослухатися та Roberto за його довіру.

Roberto дякує: всій команді «Corsaire Ludique», Jonathan Takagi та всім анонімним підводникам турнірів «OFF Cannois».

4. ДЕЛЬТА-2 — ВУЛКАНИ

Сейсмічна активність у цьому районі вражаюча. Будьте обережні і не використовуйте зброю без розбору, щоб не спровокувати виверження вулканів.

СИСТЕМА СЦЕНАРІЮ: щоразу, коли капітан запускає торпеду або скидає міну, він заповнює ділянку системи сценарію. **Як тільки заповнюються 3 ділянки, запускається перша незакреслена подія зі списку нижче.**

Коли подію розіграно, капітан стирає всі позначки на системі сценарію. Тоді обидва капітани викреслюють цю подію.

ПОДІЯ 1: ВИВЕРЖЕННЯ

Уражаються всі точки, що прилягають до вулканів. Застосуйте правило торпеди до кожного вулкану (це може призвести до вибуху мін).

ПОДІЯ 2: ОТРУЙНИЙ ДИМ

Капітан позначає один із двох вулканів. **У секторі цього вулкана дрони не працюють до наступної події.** Якщо капітан використовує дрон у цій зоні, його суперник повинен відповісти «Отруйний дим», не повідомляючи іншої інформації.

ПОДІЯ 3: ПОТОКИ ЛАВИ

Капітан вибирає один із двох вулканів. **Червоні точки навколо цього вулкана тепер вважаються островами**, тому рухатись туди вже не можна. Якщо під час витoku лави там знаходиться корабель, він негайно знищується, і його команда програє.

5. ЕХО-2 — ПОШКОДЖЕННЯ

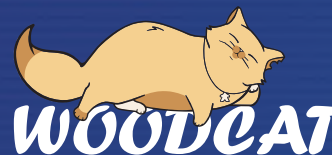
Кораблі було сильно пошкоджено в битві в Китайському морі. Тепер, ледь здатні плавати, вони змушені працювати від резервних батарей (система сценарію), щоб дістатися до баз для ремонту бортових систем.

Обидва кораблі починають гру без систем, які можна використовувати, за винятком системи сценарію (їхні символи перекреслені на аркуші першого помічника).

СИСТЕМА СЦЕНАРІЮ: РЕМОНТ

Ділянки цієї системи заповнюються за 3 ходи. Якщо систему заряджено, капітан може скерувати човен до точки, яка прилягає до острова, що відповідає одній із систем.

Капітан наказує: «Припинити ремонт міни/торпеди/гідролокатора/дрона/радіотишії!». Перший помічник стирає позначки на системі сценарію, і відремонтовану систему тепер можна заряджати за звичайними правилами. Така сама процедура виконується для кожної із систем.



Керівництво локалізацією: Костянтин Некрасов
Переклад: Ольга Іванченко
Візуальна адаптація: Олена Колесникова
Редакторка: Поліна Матузевич

Офіційний представник в Україні: ФОР Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com



Капітан Сонар — гра Roberto Fraga і Yohan Lemonnier, проілюстрована Piotr Forkasiewicz.
Художнє керівництво та графічний дизайн: Denis Hervouet

@EditionsMatagot @ 2022 Matagot



135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux
Всі права захищені.