



W głębinach oceanu dwa okręty toczą ze sobą zacięty pojedynek. Odwieczni wrogowie, chociaż pełni szacunku dla przeciwnika, doskonale wiedzą, że zwycięzca może być tylko jeden...

2-4 graczy • Wiek 8+ • 30 minut

Autorzy: Roberto Fraga oraz Yohan Lemonnier

Ilustracje: NAÏADE

OPIS I CEL GRY

SONAR to ekscytująca symulacja podwodnego pojedynku, w którym zmierzą się ze sobą załogi dwóch okrętów podwodnych. Każdy gracz wciela się w rolę jednego z dwóch załogantów: kapitana lub radiooperatora.

KAPITAN: jego zadaniem jest manewrowanie okrętem oraz zarządzanie systemami okrętowymi.

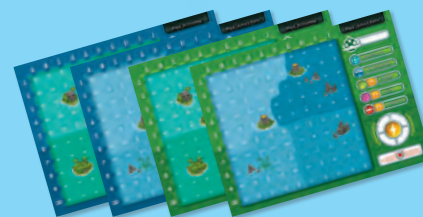
RADIOOPERATOR: jego zadaniem jest odnalezienie wrogiego okrętu.

Załoga, której okręt jako pierwszy dozna 2 uszkodzeń, przegrywa. Załoga, która przetrwała, wygrywa.

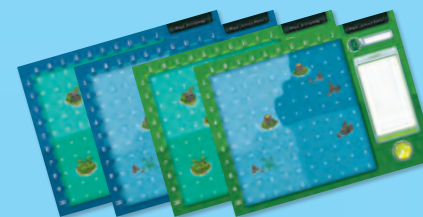
PRZYGOTOWANIE GRY

1. Podzielcie się na dwie drużyny, w skład których wejdą zasiadający obok siebie: kapitan 1 oraz radiooperator 2.
2. Kapitanowie dobierają: po jednej wybranej przez graczy mapie oraz po jednym flamastrze 3.
3. Radiooperatorzy dobierają: po jednej wybranej przez graczy mapie, po jednym flamastrze oraz po jednym przezroczystym arkuszu (przed pierwszą grą usuńcie z arkuszy naklejki ochronne) 4.
4. Postawcie zasłonkę pośrodku stołu 5. Drużyny siadają po przeciwnych stronach zasłonki.
5. Podczas rozgrywki, w której uczestniczą mniej niż 4 osoby, jeden z graczy w drużynie wciela się w rolę zarówno kapitana, jak i radiooperatora.
6. Kapitanowie wybierają swoje pozycje startowe (z wyjątkiem rozgrywki na mapie 1: Archipelag).
7. Radiooperatorzy nakładają na mapy przezroczyste arkusze i na jednym ze środkowych pól zaznaczają lokację początkową (poprzez postawienie kropki).
8. Losowo wybieracie drużynę, która rozpocznie rozgrywkę.

ELEMENTY GRY



4 dwustronne arkusze kapitana



4 dwustronne arkusze radiooperatora



2 przezroczyste arkusze dla radiooperatorów



4 ścieralne flamastry



1 instrukcja



1 zasłonka



MISJE

Każda misja rozgrywana jest na odpowiedniej mapie. Przed każdą rozgrywką upewnijcie się, że wszyscy gracze używają tej samej mapy. Na każdej mapie znajdują się niedostępne wyspy oraz 4 sektory z różnymi prądami wodnymi.

Różnica ta sprawia, że torpedy nie mogą przemieszczać się pomiędzy sektorami (zob. "Torpedy").

Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy stoczyć pojedynek na mapie **Archipelag**.

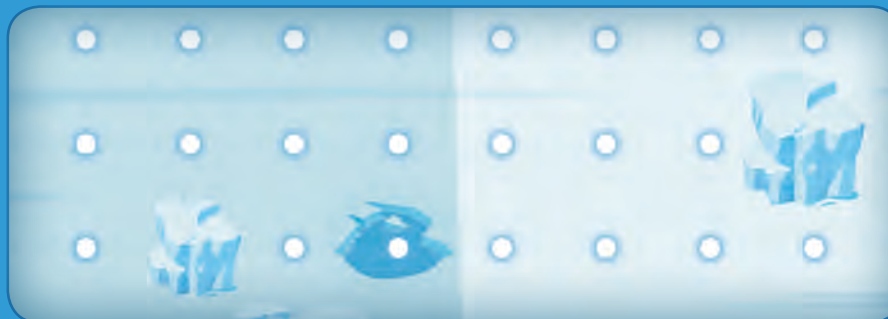
MISJA 1: ARCHIPELAG



Witajcie w Akademii Marynarki Wojennej. Ta mapa pozwoli wam zapoznać się z możliwościami bojowymi waszych okrętów. Powodzenia!

Zasada specjalna: Kapitanowie **MUSZA** wybrać jeden z narożników mapy jako swoje pozycje startowe. Niebieski okręt rozpoczyna na polu A1, a zielony – na polu J10. Udanych łowów!

MISJA 2: ANTARKTYDA



W lodowatych wodach, które otaczają najzimniejszy kontynent, toczy się zacięty pojedynek. Ostrożne lawirowanie pomiędzy górami lodowymi i sprytne użycie systemu ciszy to klucz do zwabienia przeciwnika w pułapkę.

Zasada specjalna: Wynurzenie na polach innych niż D3, E8 albo I5 skutkuje otrzymaniem 1 uszkodzenia.

MISJA 3: JULIUSZ VERNE



Zanurczcie się w świat stworzony przez słynnego pisarza. Uważnie nasłuchujcie, czy w tajemniczych wodach nie kryje się coś gorszego niż wrogi okręt.

MISJA 4: UMBRIA








Nocny rejs – najlepszy do cichych, nagłych ataków z zaskoczenia.



UWAGA: Na każdym arkuszu znajduje się miejsce, by wpisać imię gracza oraz nazwę okrętu.

ROZGRYWKA

Kapitan MUSI podczas swojej tury wykonać **jedną** z pięciu akcji:

-  **NAWIGACJA** – porusza okrętem, a jednocześnie zdobywa energię.
-  **SONAR** – aktywuje system namierzania, kosztuje 2 poziomy energii.
-  **CISZA** – aktywuje system wyciszenia, kosztuje 3 poziomy energii.
-  **TORPEDA** – wyrzuci pocisk, kosztuje 4 poziomy energii.
-  **WYNURZENIE** – pozwala wymazać z mapy przebyty dotąd kurs.

Następnie kapitan drugiego okrętu rozgrywa swoją turę.

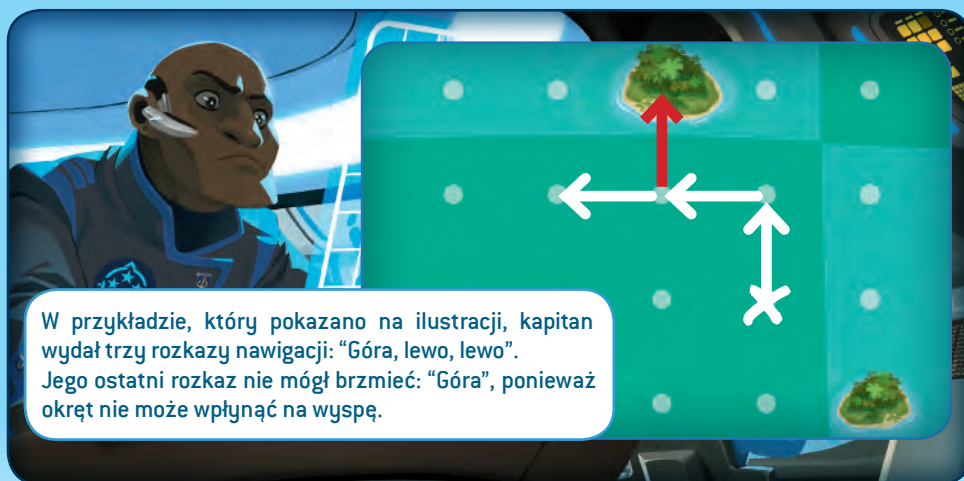
Czynności te wykonywane są na zmianę, dopóki jedna z drużyn nie wygra, dokonawszy 2 uszkodzeń w okręcie przeciwników.

NAWIGACJA

Aby poruszyć okręt, kapitan ogłasza na głos jeden z kierunków. Dozwolone kierunki to **GÓRA, DÓŁ, LEWO, PRAWO**.

Następnie kapitan nakreśla na swoim arkuszu linię, która zaczyna się na poprzedniej pozycji, a kończy na najbliższej pozycji w ogłoszonym kierunku.

Kapitan **NIGDY** nie może ogłosić takiego kierunku, w którym ruch zakończyłby się na wcześniej oznaczonej pozycji lub na wyspie.



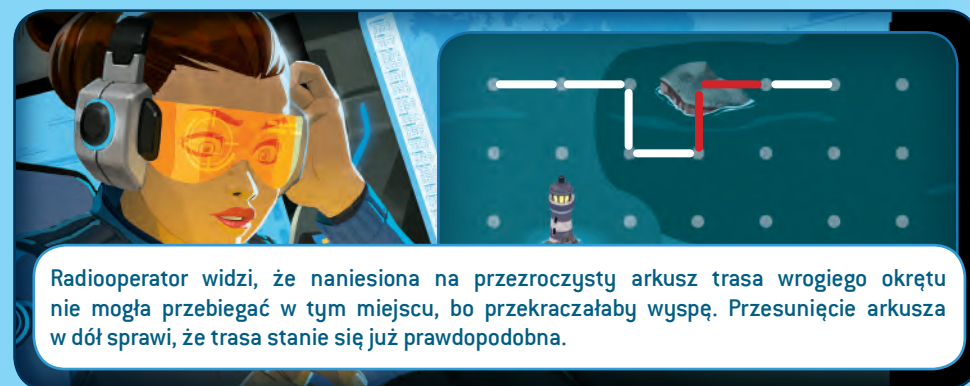
Za każdym razem, gdy kapitan wyda rozkaz nawigacji, MUSI zakreślić jedno puste pole na wskaźniku energii.

Uwaga: Jeżeli wszystkie pola na wskaźniku energii są zakreślone, wskaźnik jest pełny. Okręt nadal może się poruszać, ale nie może zdobywać więcej energii, dopóki nie zostaną aktywowane: sonar, cisza lub torpeda.



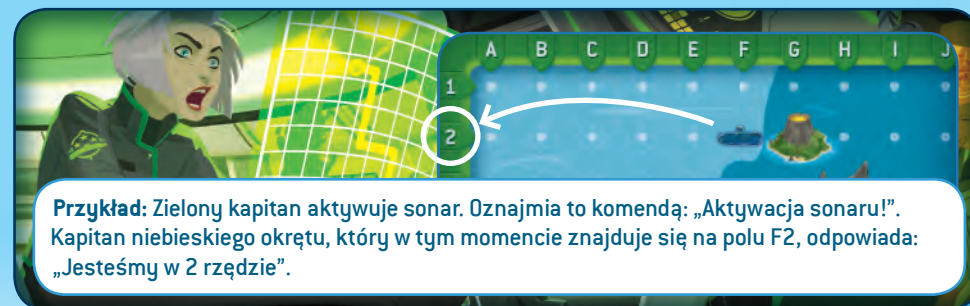
Na wskaźniku energii zakreślone są 3 pola. To oznacza, że w następnej turze można aktywować sonar albo ciszę.

Za każdym razem, gdy kapitan ogłasza kierunek, radiooperatorz przeciwnej drużyny MUSI nakreślić na swoim przezroczystym arkuszu nową linię w odpowiednim kierunku. Poruszając przezroczystym arkuszem po mapie i pamiętając o zasadach ruchu okrętu, radiooperator stara się odnaleźć aktualną pozycję wrogiego okrętu.



SONAR

Kapitan może wydać (i wymazać ze wskaźnika) **2 poziomy energii**, aby aktywować SONAR. W odpowiedzi kapitan przeciwnej załogi MUSI podać **JEDNĄ** z dwóch informacji o aktualnej pozycji swojego okrętu: rząd **ALBO** kolumnę, w której znajduje się okręt. Ta informacja pozwoli radiooperatorowi umieścić przezroczysty arkusz na mapie w odpowiednim miejscu.





CISZA

Kapitan może wydać (i wymazać ze wskaźnika) **3 poziomy energii**, aby aktywować cichy ruch. Gdy to zrobi, nanosi na mapę nową pozycję, obierając jeden z 3 dostępnych kierunków (ponieważ nie może zawrócić), ale **NIE OGŁASZA** kierunku, na który się zdecydował.

WAŻNE: Nadal należy przestrzegać wszystkich zasad poruszania się.



Przykład: Kapitan korzysta z cichego ruchu. Oznajmia to komenda: „Aktywacja ciszy!” i nanosi na swój arkusz nowy kierunek – bez ogłaszania go przeciwnej załodze.



TORPEDA

Kapitan może wydać (i wymazać ze wskaźnika) **4 poziomy energii**, aby odpalić torpedę.

Każda mapa **podzielona jest na 4 sektory** – każdy z innym prądem wodnym. Torpeda może osiągnąć każdego punktu w sektorze, w którym znajduje się atakujący okręt. Kapitan podaje dokładne współrzędne pola w **swoim sektorze**, na którym dochodzi do eksplozji. Jeżeli znajduje się tam okręt przeciwnika, otrzymuje on 1 uszkodzenie.

WAŻNE: Jeżeli kapitan wybierze współrzędne pola, na którym znajduje się jego okręt, również otrzyma on uszkodzenie!



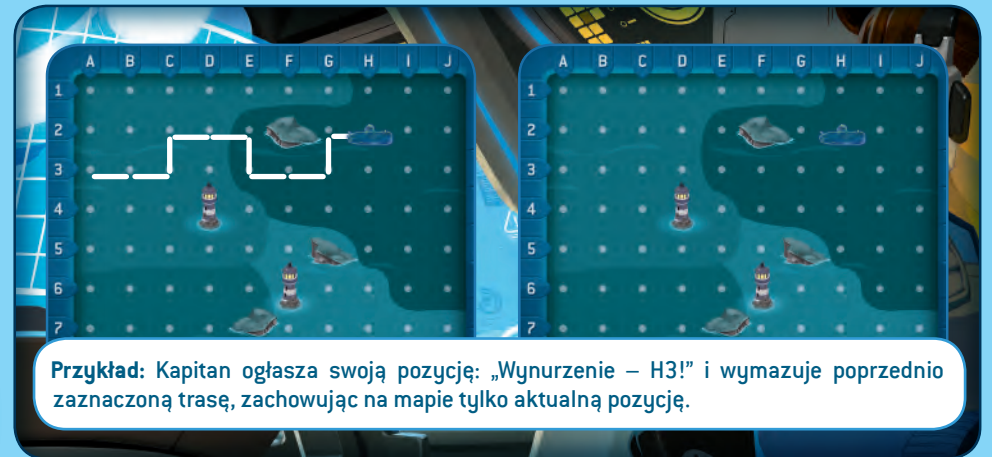
Przykład: Niebieski okręt podwodny znajduje się aktualnie w lewym górnym sektorze. Jego kapitan odpala torpedę i podaje współrzędne dowolnego pola w tym sektorze. Wybiera pole D3 i ogłasza „Torpeda na D3!”. Doskonale! Wrogi okręt rzeczywiście tam jest i otrzymuje 1 uszkodzenie!

Dziękujemy niezmiernym testerom z Grimoires, Delphine, kapitanowi Beagle'a oraz "friends first", a są to: Gilles, Karine, Aurélie, Renan, Pierre, Damien. Szczególne podziękowania dla Delphine i Thymona, najlepszej drużyny na świecie.



WYNURZENIE

W swojej turze kapitan może wydać rozkaz wynurzenia, nie tracąc przy tym żadnej energii. Po wydaniu tego rozkazu, ogłasza swoją **DOKŁADNĄ** pozycję. Następnie wymazuje ze swojej mapy całą naniesioną wcześniej trasę okrętu, pozostawiając tylko aktualną pozycję. Dzięki temu może ponownie poruszyć się w dowolnym kierunku.



Przykład: Kapitan ogłasza swoją pozycję: „Wynurzenie – H3!” i wymazuje poprzednio zaznaczoną trasę, zachowując na mapie tylko aktualną pozycję.

KONIEC GRY

W momencie gdy jeden z okrętów otrzyma **drugie uszkodzenie**, gra natychmiast się kończy, a załoga tego okrętu przegrywa. W rzadkim przypadku, gdy w wyniku tego samego rozkazu oba okręty zatoną, obie drużyny przegrywają.

WARIANT W CZASIE RZECZYWISTYM

Aby poczuć jeszcze silniejsze emocje, zalecamy rozgrywkę w czasie rzeczywistym (tylko przy 4 graczach).

Rozgrzywka wygląda tak samo jak w wariacie podstawowym, z wyjątkiem tego, że kapitanowie nie muszą czekać na swoją turę, aby wydać rozkaz. Ten wariant wymaga od załóg, a szczególnie od radiooperatorów, więcej uwagi.

WAŻNE: przy każdym rozkazie innym niż nawigacja (czyli: sonar, cisza, torpeda lub wynurzenie) kapitan **MUSI** powiedzieć: „Stop!”, aby zatrzymać grę i wykonać cały rozkaz. Następnie – po jego wykonaniu – na sygnał kapitana gra jest wznowiana.



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie: Marek Baranowski
Opracowanie graficzne i DTP: Marek Baranowski
Korekta: Natalia Łyczko