



Сонар

Кооперативная игра для 2-8 игроков от 12 лет
2048-й год. Подводные лодки сражаются за оставшиеся части суши.

Состав игры

– 2 комплекта по 12 планшетов (1 комплект для каждой команды – жёлтой и синей) – каждый планшет двусторонний: светлая сторона для режима игры с ходами по очереди, тёмная – для игры в реальном времени; у каждой команды – 1

- планшет помощника капитана, 1 планшет механика, 5 планшетов капитана (по 1 для каждого сценария), 5 планшетов радиста (по 1 для каждого сценария),
- 2 прозрачных планшета для радистов,
- 8 стираемых маркеров,
- 2 экрана

Разделение на команды

- 8 игроков – 2 команды с 4 игроками
- 7 игроков – 1 команда с 4 игроками и 1 команда с 3 игроками
- 6 игроков – 2 команды с 3 игроками
- 5 игроков – 1 команда с 3 игроками и 1 команда с 2 игроками
- 4 игроков – 2 команды с 2 игроками
- 3 игроков – 1 команда с 2 игроками и 1 команда с 1 игроком
- 2 игроков – 2 команды с 1 игроком

Для 2 или 3 игроков используется режим игры с ходами по очереди, поскольку 1 игроку требуется больше времени, чтобы самому выполнять все действия 4 членов экипажа.

В команде 4 игрока – каждый игрок играет за разного члена экипажа.

В команде 3 игрока – один игрок играет за капитана и помощника капитана.

В команде 2 игрока – один игрок играет за капитана, помощника капитана и механика.

Суть игры

Два экипажа подводных лодок стремятся уничтожить друг друга. Для этого они должны действовать наиболее эффективно. Существует два режима игры: в одном из них команды делают ходы по очереди, на поле размером 10x10 квадратов, в другом – одновременно, на поле размером 15x15 квадратов. Для первой игры, а также для игры в шумном помещении рекомендуется использовать режим ходов по очереди. Но игра в режиме реального времени более волнующая и азартная!

Подводная лодка, которая получила 4 повреждения, проигрывает игру, а побеждает другая команда. В некоторых сценариях указаны дополнительные условия победы.

Для большего удобства в правилах используется мужской род для обозначения членов экипажа, под которым подразумеваются игроки обоих полов.

Подготовка к игре

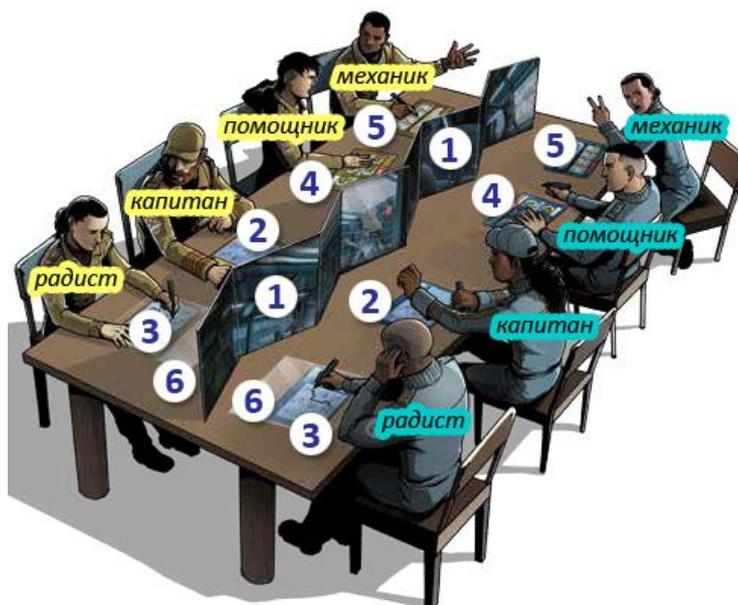
Поставьте оба экрана в центре стола (1).

Выберите сценарий. Каждый капитан (2) и радист (3) получает соответствующий планшет.

В режиме игры с ходами по очереди используется светлая сторона планшета, в режиме реального времени – тёмная.

Каждая команда находится по разные стороны экрана, а члены экипажа располагаются в по-

рядке, указанном на рисунке.
 Каждый помощник капитана (4) и механик (5) получает соответствующий планшет.
 Каждый радист (6) получает соответствующий планшет.
 Каждый игрок получает стираемый маркер и вписывает свое имя в соответствующее поле планшета.



Капитан

Капитан командует экипажем и прокладывает курс подводной лодки.
 В начале игры капитан ставит «X» в любой точке карты, изображённой на планшете, обозначая место расположения подводной лодки. Другая команда это видеть не должна.

После этого оба капитана отдают команду «Погружаемся!» и игра начинается. Каждый капитан объявляет курс подводной лодки и рисует его на своём планшете. В режиме игры с ходами по очереди сначала решите, какая команда будет делать ход первой.

Объявление курса

Капитан может перемещать свою подводную лодку на 1 квадрат за ход в любом из четырёх направлений: на север, юг, восток или запад.

Он должен объявлять курс громко и внятно, так, чтобы все игроки его услышали, например: «Курс – на север!»

В режиме реального времени каждый капитан объявляет свой курс как ему удобно, в режиме игры с ходами по очереди – поочерёдно.

Важно: в обоих режимах игры капитан должен дождаться, когда помощник капитана и механик выполнят свои действия и ответят «Есть!», прежде чем объявлять новый курс.

Подводная лодка не может пересекать или двигаться вдоль своего прежнего маршрута, то есть перемещаться в квадрат, где маршрут уже нарисован.

Подводная лодка не может перемещаться на сушу или в квадрат со своей собственной миной.

Капитан может стереть свой маршрут только после всплытия подводной лодки.

Если капитан не может отдать приказ, поскольку мешает суша, мина или уже пройденный маршрут, он **обязан немедленно отдать приказ на всплытие**.

Совет. Капитан должен регулярно советоваться с радистом по поводу возможного места нахождения вражеской подводной лодки.

Капитан не должен отдавать приказы слишком быстро – у членов экипажа должно быть достаточно времени, чтобы выполнять свои действия.



Пример приказов капитана.

Радист

Радист слушает приказы капитана вражеской подводной лодки и пытается определить её место нахождения.

Каждый раз, когда капитан вражеской подводной лодки отдаёт приказ, радист отмечает курс на прозрачном планшете. Он начинает его в любой точке, поскольку не знает точного места её положения.

Перемещая прозрачный планшет над картой, радист пытается определить место расположения вражеской подводной лодки, зная, что маршрут не должен проходить по суше или пересекать сам себя.

Чем больше приказов обработано радистом, тем легче ему найти место положения подводной лодки. Он должен регулярно сообщать капитану самые свежие данные о противнике.

Радист может существенно облегчить решение своей задачи после запуска дрона или включения сонара.



Пример работы радиста.

Совет. Чтобы нанесённый маршрут не вышел за пределы прозрачного планшета, начинайте его с середины планшета.

Если маршрут вышел за пределы планшета или вы запутались, всё сотрите, и стройте маршрут заново.

Помощник капитана

Задача помощника капитана – приводить в готовность боевые и вспомогательные системы подводной лодки.

Управление системами

Всякий раз, когда капитан объявляет курс, помощник капитана вычёркивает пустую клетку одной из систем на свой выбор. Когда все клетки какой-либо системы зачёркнуты, он громко и внятно объявляет об этом, например: «Мина готова!», давая понять капитану, что тот может отдать приказ о поста-



новке мины, когда сочтёт нужным.

Если все клетки системы зачёркнуты, система должна быть приведена в действие, а клетки очищены, прежде чем помощник капитана сможет снова их зачёркивать.

Только капитан может приводить в действие мину, торпеду, тишину и условия сценария.

Дрон и сонар могут использовать капитан или помощник капитана.

В верхней части планшета помощника капитана есть 4 клетки, на которых отмечается количество повреждений, которые получила подводная лодка.

Всякий раз, когда она получает повреждение, помощник вычёркивает 1 клетку. Если зачёркнуты все 4 клетки, подводная лодка считается уничтоженной, и команда, управляющая ею, проигрывает игру.



Важно: Если играет менее 8 игроков, капитан также выполняет роль помощника капитана (а возможно ещё и механика). Поэтому всякий раз, когда он отдаёт приказ, он немедленно зачёркивает одну клетку какой-либо системы на своё усмотрение (а также отмечает поломку на планшете механика, если играет и за него).

Механик

Задача механика – ликвидировать поломки, возникающие на подводной лодке в процессе её эксплуатации. Некоторые из них не позволяют использовать системы подводной лодки, другие наносят ей повреждение.

Всякий раз, когда капитан даёт приказ, механик зачёркивает 1 символ в соответствующей части подводной лодки (северной, южной, восточной или западной), отмечая поломку. Он может вычеркнуть символ в главных цепях или в реакторе, если они находятся в нужной части.

Если зачёркнут хотя бы один из символов, соответствующий какой-либо системе подводной лодки, эта система не работает.

Важно! Каждый символ соответствует сразу двум разным системам:

-  мина + торпеда
-  дрон + сонар
-  тишина + сценарий

Перед использованием любой системы помощник капитана должен проверить у механика, что у этой системы нет никаких поломок.



Капитан приказал двигаться на север. Механик зачёркивает 1 символ в северной части подводной лодки. В данном примере это может быть один из жёлтых символов в главной цепи или любой из 3 символов в реакторе.



Если зачёркнут хотя бы один из символов, соответствующий какой-либо системе подводной лодки, эта система не работает.



Если капитан собирается использовать торпеду, он должен приказать механику отремонтировать 2 красных символа .

Если зачёркнуты ВСЕ символы радиации, подводная лодка получает 1 повреждение. Механик докладывает: «Повреждение!» и стирает ВСЕ повреждения на подводной лодке.

Если зачёркнуты ВСЕ символы в одной из частей подводной лодки (в главных цепях и реакторе), подводная лодка получает 1 повреждение. Механик докладывает: «Повреждение!» и стирает ВСЕ повреждения на подводной лодке.

Совет. Чтобы предотвратить повреждение подводной лодки от многочисленных поломок в одной из её частей (северной, южной, восточной или западной), механик должен сообщать капитану о том, что такой курс опасен.

Ремонт

Автоматическое ремонтование главных цепей

Символы в главных цепях соединены в группы по 4 символа. Каждая такая группа, соединённая цветной линией, считается одной цепью.

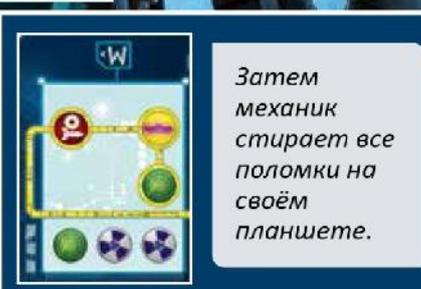
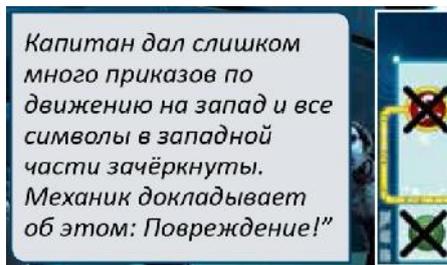
Когда все 4 символа одной цепи вычёркнуты, они автоматически ремонтируются, и инженер стирает эти поломки на своём планшете.

Повреждения в главных цепях также могут быть отремонтированы с помощью всплытия подводной лодки.

Ремонтирование реактора

Поломки в реакторе можно отремонтировать двумя способами:

– если все знаки радиации зачёркнуты, подводная лодка



В жёлтой цепи зачёркнуты 3 символа (в западной части подводной лодки). Если механик предложит капитану следовать на восток, жёлтая цепь будет вычёркнута полностью и автоматически отремонтируется.



В реакторе - многочисленные поломки. Ни одна из систем не может быть задействована, и зачёркнуты 4 из 6 символов радиации. Для ремонта подводной лодки срочно требуется всплытие.



получает 1 повреждение; механик докладывает «Повреждение!», после чего стирает все поломки на своём планшете,
– лучший способ отремонтировать реактор – всплытие подводной лодки.

Всплытие

Всплытие – наиболее эффективный способ ремонта подводной лодки и единственная возможность обновить маршрут. Во время всплытия лодка наиболее уязвима, поэтому производить всплытие следует только в чрезвычайных случаях.

Для этого капитан поднимает руку и объявляет: «Всплываем!»

После этого капитан сообщает вражеской команде номер сектора, в котором всплыла подводная лодка.

Правила всплытия существенно различаются для разных режимов игры.

Всплытие в режиме с ходами по очереди

Вместо объявления курса капитан тратит свой ход на всплытие, объявляя об этом так, как описано выше. После этого механик стирает все поломки на своём планшете.

Вражеская команда делает 3 хода подряд. Если её подводная лодка тоже всплывает, все неистраченные ходы теряются. Затем игра продолжается.

Всплытие в режиме реального времени

После объявления сектора всплытия происходит следующее.

Механик начинает ремонт подводной лодки, обводя контур одной из её частей на своём планшете, не выходя за пределы белой полосы. После этого он вписывает в обведённый контур свои инициалы.

Затем он передаёт свой планшет другому члену своей команды, который делает то же самое в другой части подводной лодки. Это продолжается до тех пор, пока все 4 части не будут обведены и подписаны. Если в экипаже менее 4 игроков, некоторые игроки сделают это более одного раза.

Механик показывает планшет вражескому механику, который убеждается в том, что все обведённые контуры не выходят за пределы белой полосы. Если это не так, команда обводит их заново.

Если всё сделано правильно, механик стирает все контуры, все инициалы, и ВСЕ поломки подводной лодки.

Когда это закончено, механик объявляет «К погружению готовы!» Капитан объявляет «Погружаемся!» и игра продолжается.

Важно! Пока подводная лодка всплывает и ремонтируется, вражеская команда продолжает играть. Экипаж всплывшей подводной лодки может использовать свои маркеры только для ремонта подводной лодки.

Тем временем капитан обновляет свой маршрут, стирая его со своего планшета, оставляя



только текущее положение подводной лодки в качестве отправной точки для нового маршрута и все поставленные мины.

Совет. Активное взаимодействие членов экипажа – ключ к успеху.

Механик ОБЯЗАН сообщать капитану о поломках. Капитан примет решение о всплытии, когда решит, что сделать это безопасно, поскольку вражеская подводная лодка далеко (что должен гарантировать радист). Это позволит отремонтировать подводную лодку и обновить маршрут.

Всплытие в непосредственной близости от врага опасно и может привести к поражению.

Всплытие также может быть использовано для заманивания врага на минное поле, мина которого может быть приведена в действие, когда подводная лодка снова погрузится.

Использование систем подводной лодки

Когда все клетки какой-либо системы подводной лодки на планшете помощника капитана зачёркнуты, эта система готова к использованию, о чём помощник докладывает капитану.

Капитан может использовать систему **только после приказа о движении**. Между двумя приказами о движении может быть использована только одна система. Первый капитан может использовать только дрон и сонар, а капитан – все системы подводной лодки.

Чтобы использовать какую-то систему, они выполняют следующее.

Механик подтверждает, что в этой системе нет поломок. Если они имеются, до их устранения использовать систему нельзя.

Капитан или помощник капитана поднимают руку и говорят «Стоп!» Все остальные игроки прекращают свои действия и слушают. Объявляется использование системы, например: «Ставим мину!» Выполняется действие этой системы (ниже). Игра возобновляется.

Запуск торпеды

Капитан может направить торпеду в квадрат, находящийся на расстоянии не далее 4 квадратов от подводной лодки (но не по диагонали).

Для этого капитан объявляет точку назначения, например, «Торпеда в Е6!», но на своём планшете траекторию движения торпеды не отмечает. Затем помощник капитана стирает на своём планшете все зачёркнутые клетки рядом с торпедой.

Если в объявленном квадрате находится вражеская подводная лодка, о чём сообщает её капитан «Прямое попадание!», она получает 2 повреждения, а если в одном из восьми соседних квадратов (в том числе по диагонали) – вражеский капитан объявляет «Задел!» – то 1 повреждение. Помощник капитана отмечает повреждение на своём планшете. В противном случае вражеский капитан объявляет «Мимо!»

Важно! Торпеда также может повредить и подводную лодку, которая её запустила!

Если в этой клетке находится мина, она уничтожается, и капитан стирает её с планшета.



Установка мины

Капитан отмечает знаком «М» квадрат, соседний с тем, в котором находится его подводная лодка. Нельзя ставить мину на маршруте (с нарисованной в ней линией). Также подводная лодка не может двигаться в квадрат со своей миной. Капитан объявляет «Мина установлена!», а помощник капитана стирает на своём планшете все зачёркнутые клетки рядом с миной. Игра продолжается.

Позже капитан может привести мину в действие в любое время, но не во время всплытия, и не сразу же после её установки. Перед этим механик должен подтвердить, что все боевые цепи **не имеют поломок**. Капитан поднимает руку и объявляет: «Стоп! Взрыв мины в В7!»

Если в объявленном квадрате находится вражеская подводная лодка, о чём сообщает её капитан словами «Прямое попадание!», то она получает 2 повреждения, а если она находится в одном из восьми соседних квадратов (в том числе по диагонали) – вражеский капитан объявляет «Задел!» – то она получает 1 повреждение. Помощник капитана отмечает повреждение на своём планшете. В противном случае вражеский капитан объявляет «Мимо!»



Важно! Мина также может повредить и подводную лодку, которая её установила!

Запуск дрона

Дроны позволяют экипажу сузить район поиска вражеской подводной лодки. Карта боевых действий разделена на сектора (9 при игре в реальном времени или 4 в режиме игры с ходами по очереди).

Запустив дрон, капитан или помощник капитана спрашивает вражеского капитана о конкретном секторе, например: «Вы в секторе 5?» Вражеский капитан честно отвечает «Да!» или «Нет!»



Помощник капитана стирает зачёркнутые клетки на своём планшете рядом с дроном. Игра продолжается.

Использование сонара

Сонар также помогает экипажу подводной лодки сузить район поиска врага. Для этого капитан или помощник капитана объявляет «Стоп! Включаю сонар!» Вражеский капитан сообщает 2 результата разного вида: один из них правдивый, а второй – ложный. Результаты бывают 3



видов: номер сектора, номер строки и буква столбца. После этого помощник капитана стирает зачёркнутые клетки на своём планшете рядом с сонаром. Игра продолжается.

Режим тишины

Это – особый режим движения подводной лодки, который позволяет ей скрываться от врага. Для его использования капитан объявляет «Стоп! Включаю режим тишины!» и перемещает подводную лодку без объявления курса.

Он может переместиться по прямой линии, в любом направлении, на расстояние не более 4 квадратов, не пересекая сушу или собственный маршрут.

Капитан показывает своему экипажу направление движения жестом, незаметно для врага. Механик зачёркивает один символ в соответствующей части (южной, северной, восточной или западной) подводной лодки, а помощник капитана стирает зачёркнутые клетки рядом с тишиной. Игра продолжается.



Выполнение условия сценария

В некоторых сценариях есть условия, которые нужно выполнить, а также указаны количество клеток, соответствующих этой системе – 4 или 6.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда одна из подводных лодок получает 4 повреждения. Она считается уничтоженной, а её экипаж проигравшим. Побеждает экипаж выжившей подводной лодки!

Совет. Главное в игре – взаимодействие. Если никто не говорит и никто не слушает, на победу можно и не надеяться.

Особая роль – у радиста. Для выживания очень важно, чтобы он как можно быстрее вычислил место расположения вражеской подводной лодки.

Сценарии

Первую игру рекомендуется проводить в режиме поочерёдных ходов, а затем играть в реальном времени все сценарии, по очереди.

Карта «Альфа»

Здравствуйте, офицеры! Настало время проверить, чему вы научились в академии.

В районе боевых действий – много мелких островов, которые затрудняют навигацию.

Они облегчают задачу радиста, но и способствуют неожиданному столкновению с противником. Удачи!

Карта «Браво»

Зона добычи полезных ископаемых. Ваша задача – уничтожить вражескую подводную лодку для работы наших шахтёров.

В условиях больших открытых пространств радисту будет непросто обнаружить врага, и помощь дронов и сонаров будет весьма кстати.

Карта «Чарли»

Открытое море!

После долгих кровопролитных боёв у враждующих сторон остались в строю только две боевые подводные лодки. Победа над противником откроет путь к океану.

Из-за малого количества островов это сражение станет настоящим испытанием для радистов.

Эффективно используйте мины и режим тишины – только они приведут к победе!

Карта «Дельта»

Крайний Север. Ваше сражение пройдёт под пятиметровым слоем льда.

Помимо эффективного использования всех систем, вам придётся виртуозно маневрировать, чтобы добраться до полыньи, в которой можно безопасно всплыть.

Специальные правила. Если подводная лодка всплывает не в полынье, она получает 1 повреждение.

Карта «Эхо»

Вы попадаете на поле битвы с многочисленными старыми невзорвавшимися минами.

Специальные правила. Когда все 4 клетки системы сценария на планшете помощника капитана зачёркнуты, экипаж получает доступ к системе управления минами и капитан может взорвать одну старую мину. После этого помощник капитана стирает все зачёркнутые клетки у системы сценария на своём планшете, а оба капитана вычёркивают взорвавшуюся мину на своих картах. После этого её взрывать больше нельзя.