

КАПИТАН СОНАР

ОТСЛЕЖИВАЙ — ПЛАНИРУЙ — ПЕРЕМЕЩАЙСЯ
НАПАДАЙ — РЕМОНТИРУЙ

Авторы игры: Роберто Фрага и Йохан Лемоннье
Художник: Пётр Форкаевич
для 2–8 игроков от 14 лет

В недалёком будущем, через несколько десятилетий.

Уровень воды продолжает расти. Странам со всего мира приходится возводить масштабные подводные станции. В результате катаклизма население разделилось на две коалиции: альфаны — те, кто всё ещё держится за остатки суши, и омеганы — приспособившиеся к новой жизни под толщей воды. Вскоре между ними вспыхнул конфликт за раздел территориальных вод.

Вы родились на одной из этих станций и вошли в состав экипажа быстрой и сверхвооружённой подводной лодки, чтобы отстоять свои территории!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Условия победы зависят от выбранного варианта игры:

«Внезапная смерть»: первыми нанесите хотя бы одно повреждение вражескому судну.

«Охота»: первыми нанесите четыре повреждения вражескому судну.

Примечание: в некоторых сценариях могут использоваться особые условия победы и поражения.

РАЗДЕЛЕНИЕ НА КОМАНДЫ

Чётное число игроков: две команды с одинаковым числом игроков.

Нечётное число игроков: в одной из команд один или несколько игроков выполняют несколько ролей.

При игре с 2–5 участниками игра идёт в пошаговом режиме, так как некоторым игрокам требуется больше времени на управление несколькими ролями.

СОСТАВ ИГРЫ

- 2 набора из 10 листов ролей (по одному набору на каждую команду: красному и синему). Все листы двусторонние: тёмная сторона используется при игре в режиме реального времени, светлая — при пошаговом режиме.

- Для каждой команды: 1 лист старпома, 1 лист инженера, 4 листа капитана (по 1 для каждого сценария, со сценариями «Дельта» и «Эхо» на одном листе), 4 листа радиста (по 1 для каждого сценария, со сценариями «Дельта» и «Эхо» на одном листе).

- 2 прозрачных листа для радистов, 8 стираемых маркеров и 2 ширмы.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В игре «Капитан Сонар» экипажи двух подводных лодок столкнутся в настоящем морском сражении. У каждого члена экипажа есть свои обязанности, и для победы вы должны работать как одно целое.

Вы можете играть в режиме реального времени или в пошаговом режиме, но принцип игры один:

- » **Капитан перемещает подводную лодку на одну клетку** (запад, север, юг, восток).
- » **Вражеский радист слушает и отслеживает ваше перемещение.**
- » **Старпом заряжает любую систему на одно деление** (мина, торпеда, дрон, сонар, радиомолчание, сценарий).
- » **Инженер отмечает одну любую поломку на соответствующей панели управления** (запад, север, юг, восток).

ВАЖНО

В игре есть два режима: **режим реального времени** и **пошаговый**. Для первой партии или игры в шумном месте советуем выбрать **пошаговый режим**. Если же вы хотите ощутить напряжение настоящей подводной дуэли, выбирайте **режим реального времени!**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Поставьте обе ширмы 1 посередине стола** так, чтобы они продолжали друг друга.
2. **Выберите сценарий (см. с. 8). Капитан 2 и радист 3** обеих команд берут листы соответствующих ролей.
3. **Если вы играете в режиме реального времени**, поверните листы тёмной стороной вверх. **Если вы играете в пошаговом режиме**, поверните листы светлой стороной вверх.
4. **Команды садятся по разные стороны ширмы** в порядке, указанном на рисунке снизу.

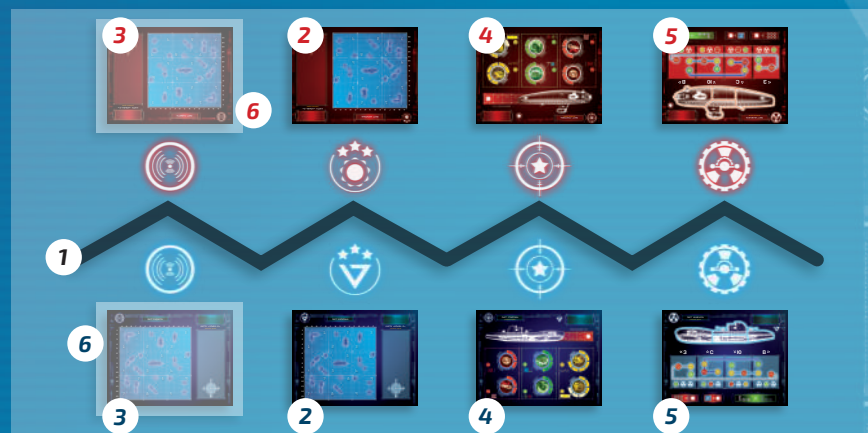
Распределение ролей в зависимости от числа игроков в команде:

Команды из 4 игроков: идеальный состав, каждый член команды получает отдельную роль.

Команды из 3 игроков: один из членов команды играет за капитана и старпома.

Команды из 2 игроков: один из членов команды играет за капитана, старпома и инженера.

5. **Старпом 4 и инженер 5** обеих команд берут листы соответствующих ролей.
6. **Радисты** обеих команд берут по прозрачному листу 6.
7. **Наконец, каждый игрок берёт по маркеру.**





КАПИТАН

(Перемещение – Нападение)

Капитан — лидер команды, ответственный за перемещение подводной лодки и координацию действий членов экипажа.

В начале игры капитаны обеих команд выбирают начальную позицию своей подводной лодки и, втайне от вражеской команды, отмечают «X» на любой морской клетке на своём листе. **Подводная лодка не может находиться на клетке острова.** Затем оба капитана отдают приказ: «Погружение!» — после чего игра начинается. **Если вы играете в пошаговом режиме,** случайным образом выберите команду, которая будет ходить первой. Капитану доступны следующие действия:

- » **Объявить курс**
- » **Объявить всплытие** (см. с. 5)
- » **Активировать систему вооружения** — мину или торпеду (см. с. 6)
- » **Активировать особую систему** — радиомолчание или сценарий (см. с. 7)
- » **Важно! Только старпом может активировать систему обнаружения** — сонар или дрон.

ОБЪЯВЛЕНИЕ КУРСА

Капитан передвигает подводную лодку на одну клетку в любом из четырёх направлений: **запад, север, юг, восток.** Капитан должен **громко и чётко** объявить курс, чтобы его услышали игроки обеих команд.

Объявление курса должно звучать так: «Курс на запад/север/юг/восток!»

» В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ:

Капитаны объявляют курс тогда, когда посчитают необходимым.

» ПОШАГОВЫЙ РЕЖИМ:

Капитаны объявляют курс по очереди. После того как капитан объявил курс, капитан или старпом могут активировать одну из систем (см. ниже). Перед объявлением курса капитан должен убедиться, что вражеская команда завершила свой ход.

ВАЖНО

- **В обоих режимах игры** старпом и инженер должны выполнить свои задачи и сказать «Есть!», прежде чем капитан сможет объявить новый курс (см. «Старпом» и «Инженер» на с. 3).
- **Вы не можете дважды использовать одну и ту же клетку.** Подводная лодка не может перемещаться на клетку со своим маршрутом или миной (то есть перемещаться на клетки с пометками).
- **Вы не можете переместиться на клетку острова.**
- Капитан может стереть маршрут только во время всплытия (см. с. 5).

ПРИМЕР

В этом случае капитан дал следующие приказы:
«Курс на север!»,
затем «Курс на запад!»
и «Курс на север!»



АВАРИЙНОЕ ВСПЛЫТИЕ

Если подводная лодка не может переместиться ни на одну соседнюю клетку из-за острова, мины или проложенного маршрута, капитан **должен немедленно приказывать всплыть** (см. с. 5).

СОВЕТ

Капитан должен регулярно узнавать у радиста текущее местонахождение врага. Капитану не стоит слишком быстро объявлять дальнейший курс, чтобы не запутать свою собственную команду. **Вся команда должна работать как единое целое.**



РАДИСТ

(Отслеживание)

Радист — это глаза и уши команды. Он отслеживает движение вражеской подводной лодки, слушая команды её капитана.

В начале игры радист рисует крестик по центру прозрачного листа.

Каждый раз, когда вражеский капитан объявляет курс, радист рисует соответствующий маршрут на прозрачном листе.

Перемещая прозрачный лист по полю, радист пытается определить текущее положение вражеского судна. Важно помнить, что маршрут не может проходить через остров. **Радисту нужно регулярно докладывать капитану о предполагаемом местонахождении врага.**

Старпом может упростить работу радиста при помощи **дронов** и **сонара** (см. «Старпом» на с. 3 и «Активация систем» на с. 6–7).

ПРИМЕР

Радист понимает, что такой маршрут невозможен, потому что он проходит через остров. Ему нужно сдвигать прозрачный лист по карте, пока он не найдёт возможную позицию вражеского судна.

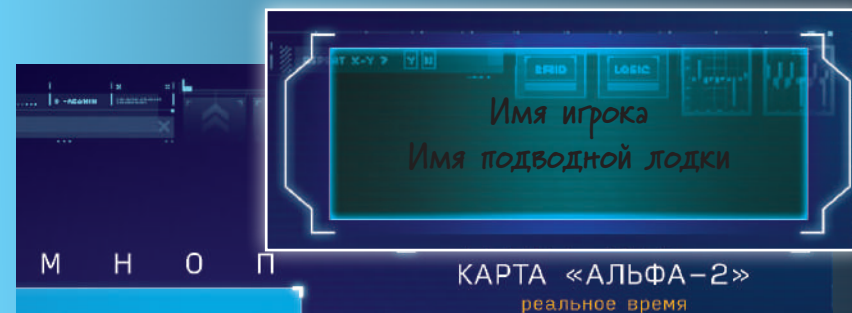


СОВЕТ

- **Начинайте рисовать вражеский маршрут с середины листа,** чтобы с каждой стороны было достаточно свободного места.
- **Если маршрут вышел за пределы прозрачного листа** или вы просто запутались, проще стереть все отметки и начать заново.

ПРИМЕЧАНИЕ

На каждом листе есть место для имени игрока и названия подводной лодки (названия команды).





СТАРПОМ

(Планирование)

Старший помощник настраивает все системы подводной лодки и предупреждает капитана об их готовности к использованию. Кроме того, старпом отвечает за активацию систем обнаружения: дронов и сонара.

ПОДГОТОВКА СИСТЕМ

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, старпом зачёркивает пустую клетку одной из систем на свой выбор (или согласует выбор с капитаном), затем объявляет: «Есть!» Когда старпом зачёркивает последнюю клетку системы, он громко докладывает об этом капитану. Например: «Мина готова!» — чтобы капитан понимал, что теперь можно установить мину.

ВАЖНО

- Клетки заряженной системы можно будет заполнить вновь только после активации этой системы (см. с. 6–7).
- Только капитан может активировать системы минирования, торпеды, радиомолчания или сценария.
- Только старпом может активировать систему дрона или сонара (см. «Активация систем» на с. 6–7).

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Эффект повреждения зависит от выбранного варианта игры:

«Внезапная смерть». Как только подводная лодка получает одно прямое или не прямое повреждение (см. ниже), команда этого судна немедленно проигрывает.

«Охота». Старпом учитывает повреждения на особой шкале в верхней правой части своего листа. Каждый раз, когда ваше судно получает повреждение, старпом должен зачеркнуть одну из этих клеток. Если зачёркнуты все четыре клетки, ваша подводная лодка считается уничтоженной и вы проигрываете.

ПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ

Если судно находится в центре зоны поражения мины или торпеды, это считается прямым попаданием.

НЕПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ

Если судно находится в одной из восьми соседних точек от зоны поражения мины или торпеды, это считается непрямым попаданием. Такое разделение важно только для варианта «Охота».

СРЕДИ ВАС ЕСТЬ СТЕСНИТЕЛЬНЫЙ ИГРОК?

Не каждый готов испытать на себе напряжение от подводной охоты. Если в вашей команде есть игрок, который хочет выбрать самую спокойную роль, дайте этому человеку роль старпома, но передайте право активировать системы обнаружения (дрон, сонар) капитану. Тогда старпом будет отвечать только за подготовку систем.



ИНЖЕНЕР

(Ремонт)

Задача инженера — отслеживать поломки, появляющиеся при движении судна. Некоторые поломки деактивируют системы подводной лодки, а другие — приводят к её повреждению.

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, инженер зачёркивает один символ поломки на панели управления, соответствующей направлению движения судна (запад, север, юг, восток). После этого инженер объявляет: «Есть!» — чтобы капитан мог дать новый приказ. Инженер может зачеркнуть любой символ на соответствующей панели управления.

ВАЖНО

Если капитан приказывает активировать одну из систем (торпеду, мину, сонар, дрон, радиомолчание, сценарий) и хотя бы один символ этой системы зачёркнут на листе инженера, инженер должен немедленно зачеркнуть символ радиационной поломки на любой панели управления.

ПРИМЕР

Капитан объявляет: «Курс на север». Инженер должен зачеркнуть любой символ по своему выбору на «северной» панели управления. В данном случае это должен быть один из двух символов центральной цепи или один из трёх символов реактора.



ПОЛОМКИ СИСТЕМ

Если зачёркнут хотя бы один символ системы, то вы не можете активировать эту систему.

ВАЖНО

Цветные символы обозначают сразу две системы.



МИНА + ТОРПЕДА



ДРОН + СОНАР



РАДИОМОЛЧАНИЕ + СЦЕНАРИЙ

Перед активацией системы капитан или старпом должны подтвердить у инженера, что в системе нет поломок. Если инженер получает невыполнимый приказ, он зачёркивает любой символ радиации.

ПРИМЕР



В этом случае нельзя активировать ни одну из систем, потому что у каждой из них зачёркнут хотя бы один символ. Если капитан хочет воспользоваться миной или торпедой, то он должен сначала попросить инженера починить две поломки в красных символах.

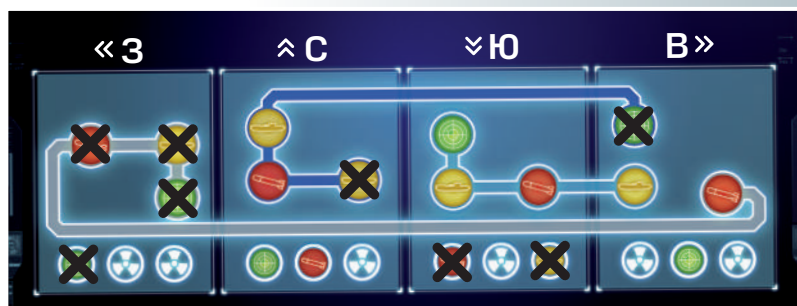
РЕМОТ

» ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЦЕНТРАЛЬНЫХ ЦЕПЕЙ

Символы на верхних частях панелей управления объединены в группы по четыре символа серой, тёмно-синей и светло-синей цепью (линией). Когда инженер зачёркивает четвёртый символ одной цепи, они автоматически ремонтируются: инженер немедленно стирает эти поломки.

ПРИМЕР

На серой цепи зачёркнуто три символа (на «западной» панели управления). Инженер должен попросить капитана взять курс на восток, чтобы полностью закрыть серую цепь и автоматически восстановить её.



Поломки в центральных цепях также можно устранить всплывтием (см. с. 5).

» РЕМОНТ РЕАКТОРА

Возможны два варианта ремонта поломок в реакторе:

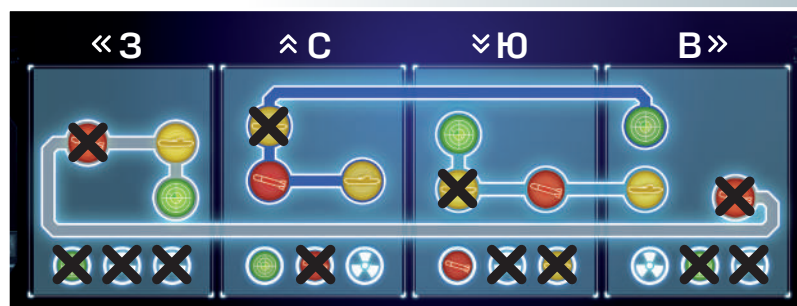
- Когда вы зачёркиваете все символы радиации или все символы на одной панели управления. В этом случае подводная лодка получает одно повреждение, и вы стираете все поломки подводной лодки (см. «Радиационные поломки», справа).
- Или когда вы всплываете (см. с. 5). Советуем пользоваться именно этим методом!

ВАЖНО

Если зачёркивание символа должно одновременно вызвать повреждение и восстановление центральной цепи, то вы не получаете повреждение, а только стираете поломки.

ПРИМЕР

В реакторе — нижней части панелей управления — много поломок: все системы отключены, зачёркнуты четыре из шести символа радиации. Вам как можно скорее нужно всплыть, чтобы починить своё судно!



» РАДИАЦИОННЫЕ ПОЛОМКИ

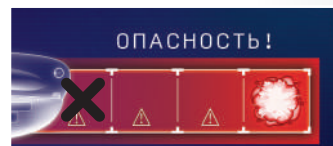
Радиационные поломки не влияют на системы судна, но вызывают повреждение, если вы зачёркнёте все символы радиации или зачёркнёте все символы поломок на панели управления (см. «Выход из строя панели управления» ниже). Как только вы зачёркиваете последний символ радиации, подводная лодка получает одно повреждение: старпом зачёркивает пустую клетку повреждения. Затем инженер стирает все поломки с подводной лодки. Капитан объявляет вражеской команде: «Повреждение от поломок!»

ПРИМЕР

Зачёркнут последний символ радиации. Инженер объявляет об этом, громко сказав: «Повреждение!»



Старпом зачёркивает пустую клетку повреждения на своём листе.



Затем инженер стирает все поломки с подводной лодки.



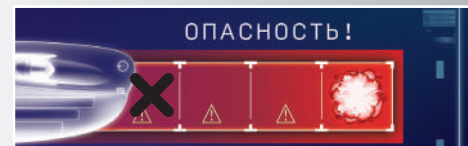
» ВЫХОД ИЗ СТРОЯ ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ

Когда вы зачёркиваете последний символ на одной из панелей управления (запад, север, юг, восток) в центральных цепях или в реакторе, ваша подводная лодка получает одно повреждение: старпом зачёркивает пустую клетку повреждения. Затем инженер стирает все поломки с подводной лодки. Чтобы избежать подобной ситуации, регулярно докладывайте капитану об опасных для движения судна направлениях! Капитан объявляет вражеской команде: «Повреждение от поломок!»

ПРИМЕР



Старпом отмечает повреждение на своём листе.



Затем инженер стирает все поломки со своего листа.



Капитан слишком часто давал курс на запад, из-за чего инженеру пришлось зачёркнуть все поломки на «западной» панели управления. Инженер должен объявить: «Повреждение!»

СОВЕТ

Во избежание катастрофы инженер должен заранее предупреждать капитана об опасности и предлагать наиболее выгодный маршрут, чтобы восстановить поломки в центральных цепях.

ВАЖНО: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Если в вашей команде меньше четырёх человек, капитан должен принять на себя роль старпома (и, возможно, инженера). В этом случае каждый раз, когда капитан отдаёт приказ, он немедленно зачёркивает пустую клетку на листе старпома (и, если он выполняет роль инженера, символ поломки на листе инженера).

» ВСПЛЫТИЕ

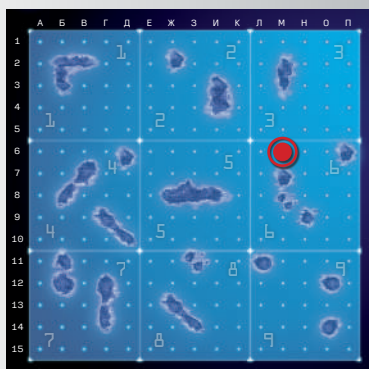
Всплытие — это эффективный способ починить подводную лодку и стереть маршрут. Но на это время судно становится уязвимым, поэтому проявляйте особую осторожность перед всплытием.

Чтобы всплыть, капитан поднимает кулак, объявляет всплытие и называет сектор, в котором находится его подводная лодка.

ПРИМЕР

Капитан громко и ясно объявляет вражеской команде:

«Внимание! Всплываем в секторе 6!»



Правила всплытия отличаются в зависимости от выбранного режима игры.

» ПОШАГОВЫЙ РЕЖИМ:

Вместо объявления курса капитан тратит ход на то, чтобы объявить всплытие. Затем инженер стирает все поломки с подводной лодки. Вражеская команда делает три дополнительных хода: три объявления курса и три активации системы. После этого игра продолжается по обычным правилам.

» В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ:

Как только капитан назвал сектор нахождения подводной лодки, его команда начинает ремонт судна:

1) Инженер начинает восстанавливать подводную лодку. Для этого инженер обводит маркером одну из четырёх секций подводной лодки на своём листе, стараясь не выходить за пределы белого контура, затем вписывает в неё свои инициалы.

ПРИМЕР КУРСА

В этом примере инженер Роберто Фрага начал восстанавливать судно. Он обводит одну из четырёх секций субмарины и вписывает в неё свои инициалы. После этого каждый член экипажа также должен обвести секцию судна и вписать туда свои инициалы.



2) Затем инженер передаёт свой лист другому члену экипажа, который обводит другую секцию подводной лодки. Так продолжается, пока все секции судна не будут обведены (с инициалами). Если в вашей команде меньше четырёх игроков, одному или нескольким игрокам придётся обвести несколько секций судна.

3) Инженер забирает свой лист обратно и показывает его вражескому инженеру, чтобы подтвердить, что ни одна линия не выходит за внешний контур. Иначе команде придётся всё стереть и начать сначала!

4) Если всё верно, инженер стирает все линии, инициалы и поломки подводной лодки!

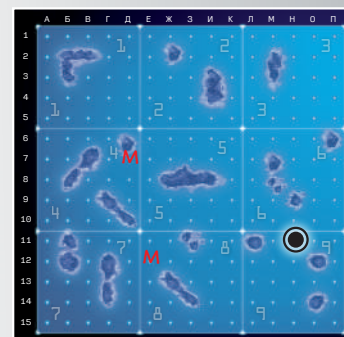
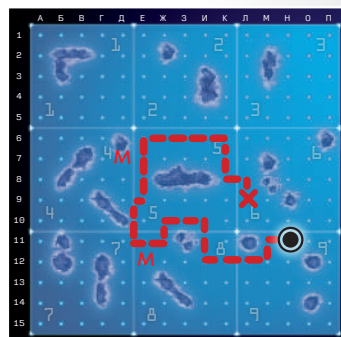
5) После этого инженер объявляет капитану: «Готовы к погружению!» Капитан командует: «Погружение!» — и игра продолжается по обычным правилам.

ВАЖНО

Враги продолжают играть, пока ваша команда занимается восстановлением судна! Пока ваша подводная лодка находится на поверхности, её команда не может активировать системы (см. с. 6–7). В это время радист не может делать отметки на своём листе и вынужден запоминать движение вражеской подводной лодки. В то же время капитан должен стереть маршрут со своего листа, оставив только отметку для текущей позиции судна и установленных мин (см. «Стоп, мина!» на с. 6).

ПРИМЕР

В этом случае капитан должен стереть весь маршрут (красная линия) и оставить только текущую позицию подводной лодки (чёрная точка) и установленные мины.



СОВЕТЫ

Запомните: общение — ключ к успеху.

• Инженеру нужно заранее сообщать капитану о поломках, чтобы тот мог уйти от вражеского судна и всплыть вдали от врагов (с этим вам помогут системы обнаружения). Это позволит вам починить поломки и стереть маршрут до того, как он вызовет у вас проблемы.

• Всплывать рядом с врагом рискованно, ведь вы можете подвергнуть себя смертельной опасности!

• Тем не менее, вы можете создать минное поле и всплыть, чтобы приманить врага. Как только вы погрузитесь, вы сможете активировать заранее установленные мины (см. «Стоп, мина!» на с. 6).

• В режиме реального времени сразу после погружения вы можете активировать заряженную систему (например, радиомолчание).

• В пошаговом режиме, если команда А всплыла и команда Б всплыла в качестве одного из трёх дополнительных действий, то команда Б пропускает все дополнительные действия, после чего команда А выполняет свои три дополнительных действия.

АКТИВАЦИЯ СИСТЕМ

Когда старпом зачёркивает последнюю пустую клетку системы, он сообщает капитану, что система готова к активации (например: «Дрон готов!»). Пока система заряжена, капитан или старпом может активировать её в любой момент. Капитан может активировать системы вооружения (торпеду и мину) и особые системы (радиомолчание и сценарий). Старпом может активировать только системы обнаружения (дрон и сонар).

Чтобы активировать систему, капитан или старпом должны выполнить следующее:

» 1. Уточните у инженера, нет ли в системе поломок. Если поломки есть, команде нужно устранить их, прежде чем вы сможете активировать эту систему.

» НАПОМИНАНИЕ

Чтобы активировать систему, все соответствующие символы на панели управления должны быть не зачёркнуты! Если капитан или старпом попытаются активировать систему с поломками, вместо этого инженер зачёркивает символ радиации на любой панели управления.

» 2. В пошаговом режиме капитан или старпом может активировать систему только после объявления курса. Систему нельзя активировать перед движением. В режиме реального времени капитан или старпом должен громко сказать «Стоп!» и поднять кулак. Все остальные игроки останавливаются, убирают маркеры и ожидают дальнейших указаний.

» 3. Объявите об активации системы (например: «Устанавливаю мину!»).

» 4. Выполните эффект активации системы (см. ниже).

» 5. Продолжайте игру по обычным правилам.

ВАЖНО

Вы не можете активировать две системы подряд. Капитан должен объявить курс между активациями двух систем. Всплытие не считается активацией системы.



СТОП, ТОРПЕДА!

Капитан может выпустить торпеду на расстояние до четырёх клеток от своей подводной лодки, двигаясь по горизонтали и вертикали (но не по диагонали). Для этого капитан объявляет цель торпеды (например: «Торпедная атака по В6!»), не рисуя траекторию полёта торпеды на своём листе. После активации торпеды старпом стирает все отметки на системе торпеды. Эффект попадания торпеды не отличается от сработавшей мины (см. справа). После этого игра продолжается по обычным правилам.

Возможны три варианта последствий:

» 1. Вражеская подводная лодка находится в двух или более клетках от точки попадания торпеды. Вражеский капитан объявляет: «Мимо!» Затем игра продолжается по обычным правилам.

» 2. Вражеская подводная лодка находится на соседней клетке от точки попадания торпеды (в том числе по диагонали). Вражеский капитан объявляет: «Непрямое попадание, одно повреждение!» Его старпом зачёркивает пустую клетку повреждения на своём листе. Затем игра продолжается по обычным правилам.

» 3. Вражеская подводная лодка находится в точке попадания торпеды. Вражеский капитан объявляет: «Прямое попадание, два повреждения!» Его старпом зачёркивает две пустые клетки повреждения на своём листе. Затем игра продолжается по обычным правилам.

» НАПОМИНАНИЕ

В режиме «Внезапная смерть» как только подводная лодка получает повреждение от прямого или непрямого попадания, эта команда немедленно проигрывает.

ВАЖНО

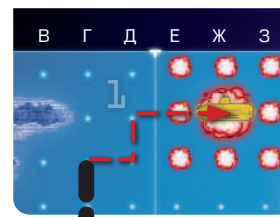
Если ваша подводная лодка находится в одной клетке от места попадания вашей торпеды, вы получаете одно повреждение! Не забывайте, что запуск торпеды частично выдаёт вашу позицию врагам: ваше судно должно находиться на расстоянии до четырёх клеток от места попадания торпеды.

СОВЕТ

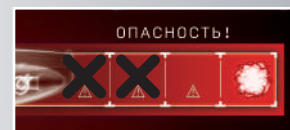
Если в точке с миной (вашей или вражеской) взрывается торпеда, эта мина уничтожается.

Если торпеда взрывается на соседней точке от мины, эта мина взрывается. Это называется «цепной реакцией». Сначала нанесите повреждения от торпеды, затем нанесите повреждения от мины.

ПРИМЕР



Подводная лодка на Г3 выпускает торпеду, которая перемещается на четыре клетки в клетку Ж2. На этой клетке находится вражеская подводная лодка, поэтому она получает два повреждения от прямого попадания!



СТОП, МИНА!

Капитан пишет «М» (мина) на соседней клетке от своей подводной лодки. Вы не можете заминировать клетку, находящуюся на вашем маршруте. Капитан объявляет: «Мина установлена!» После этого старпом стирает все отметки на системе мины. У мины нет мгновенного эффекта.

Чтобы активировать мину, капитан должен поднять кулак, объявить: «Стоп! Активация мины!» — после чего назвать клетку, на которой находится мина (например: «Стоп! Активация мины на Ж7!»). Затем капитан стирает эту мину со своего листа. В пошаговом режиме капитан может активировать установленную мину только со своего следующего хода.

ВАЖНО

- Вы можете взорвать мину, только если в системе минирования нет поломок.
- Вы можете взорвать мину в любой момент, и это не будет считаться активацией системы.
- Взорвать мину можно независимо от готовности системы минирования. Старпом стирает клетки на системе минирования только при установке мины.

Возможны три варианта последствий активации мины или запуска торпеды:

» 1. Вражеская подводная лодка находится в двух или более клетках от места взрыва. Вражеский капитан объявляет: «Мимо!» Затем игра продолжается по обычным правилам.

» 2. Вражеская подводная лодка находится на соседней клетке от места взрыва (в том числе по диагонали). Вражеский капитан объявляет: «Непрямое попадание, одно повреждение!» Его старпом зачёркивает пустую клетку повреждения на своём листе. Затем игра продолжается по обычным правилам.

» 3. Вражеская подводная лодка находится в месте взрыва. Вражеский капитан объявляет: «Прямое попадание, два повреждения!» Его старпом зачёркивает две пустые клетки повреждения на своём листе. Затем игра продолжается по обычным правилам.

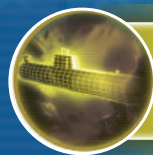
НАПОМИНАНИЕ. В режиме «Внезапная смерть» как только подводная лодка получает повреждение от прямого или непрямого попадания, эта команда немедленно проигрывает.

ВАЖНО

Если вы активируете мину на соседней клетке от своей подводной лодки, то вы тоже получите повреждение!

ПРИМЕР

Находясь на клетке Д5, капитан устанавливает мину на соседнюю клетку Г5 и рисует на этой клетке «М» (мина). Спустя некоторое время капитан взрывает мину на Г5. Вражеская подводная лодка находится на соседней клетке Д4, поэтому получает одно повреждение от непрямого попадания.



СТОП, РАДИОМОЛЧАНИЕ!

Когда вы активируете радиомолчание, то можете переместить свою подводную лодку по прямой линии на несколько клеток без объявления курса.

• Вы должны переместиться по прямой на расстояние от нуля до четырёх клеток.

• Капитан показывает инженеру направление движением рук, скрыв их за ширмой от другой команды.

После активации радиомолчания старпом стирает все отметки на системе радиомолчания.

Радиомолчание считается движением, поэтому старпом зачёркивает пустую клетку любой системы (даже системы радиомолчания), и инженер зачёркивает любую поломку на своём листе. Если капитан решает не двигаться, он показывает инженеру «ноль» движением рук, после чего инженер должен притвориться, что зачёркивает символ.



СТОП, СОНАР!

Когда вы активируете сонар, вражеская команда должна дать две подсказки о своём местонахождении: капитан может назвать строку, столбец или сектор, в котором находится их подводная лодка.

Одна из этих подсказок должна быть правдивой, вторая должна быть ложной. Обе подсказки должны относиться к разным категориям (строка, столбец или сектор).

После активации сонара старпом стирает все отметки на системе сонара. Затем игра продолжается по обычным правилам.

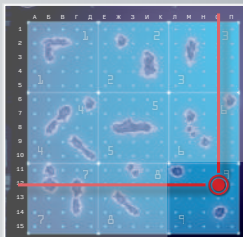
ПРИМЕР

Капитан активирует радиомолчание. Для этого он громко объявляет вражеской команде: «Стоп! Радиомолчание!» — затем рисует маршрут передвижения длиной до четырёх клеток по прямой линии (не пересекая острова, предыдущий маршрут подводной лодки и установленные мины).



ПРИМЕР

Капитан вражеской команды активирует сонар. Вы должны назвать две координаты, одна из которых должна быть ложной. Вы находитесь на клетке O12 в секторе 9, поэтому ваш капитан говорит: «Мы в строке 12, в секторе 7». Первая подсказка правдивая, вторая — ложная.



СТОП, ДРОН!

Дрон позволяет вам изучить сектор на наличие вражеской подводной лодки. Карта разделена на девять секторов в режиме реального времени и на четыре сектора в пошаговом режиме.

Капитан выбирает сектор и спрашивает у вражеской команды, находится ли их подводная лодка в этом секторе (например: «Вы в секторе 5?»). Вражеский капитан должен честно ответить, да или нет. После активации дрона старпом стирает все отметки на системе дрона. Затем игра продолжается по обычным правилам.

ПРИМЕР

Вражеский капитан запускает дрона и спрашивает у вас, находится ли ваша подводная лодка в секторе 8. Она находится в секторе 7, поэтому ваш капитан отвечает: «Нет».



СТОП, СЦЕНАРИЙ!

Эта система используется в некоторых продвинутых сценариях (см. с. 8). В зависимости от условий сценария эта система может состоять из трёх или шести клеток (в этом случае учитывайте три светлые клетки).

КОНЕЦ ИГРЫ

Внезапная смерть: как только подводная лодка получает хотя бы одно повреждение, эта команда немедленно проигрывает.

Охота: как только подводная лодка получает четвертое повреждение, эта команда немедленно проигрывает.

СОВЕТ

• Как видите, **общение между членами экипажа — это залог успеха.** Если вы будете молчать или игнорировать товарищев по команде, поражение неизбежно!

• **Чуткий радист — невероятно важная фигура.** Именно он поможет вам определить точное местоположение врага!

СЦЕНАРИИ

Если это ваша первая партия в «Капитан Сонар», советуем хотя бы раз сыграть в пошаговом режиме. Также рекомендуем проходить сценарии в указанном порядке:

1. КАРТА «АЛЬФА-2»

Добро пожаловать на борт, офицеры. Пришло время применить на практике всё, чему вас научили в академии.

В этом регионе множество островов, серьёзно ограничивающих манёвренность. Это упростит задачу радиста и позволит быстрее найти и подорвать вражескую подводную лодку! Удачи... Погружение!

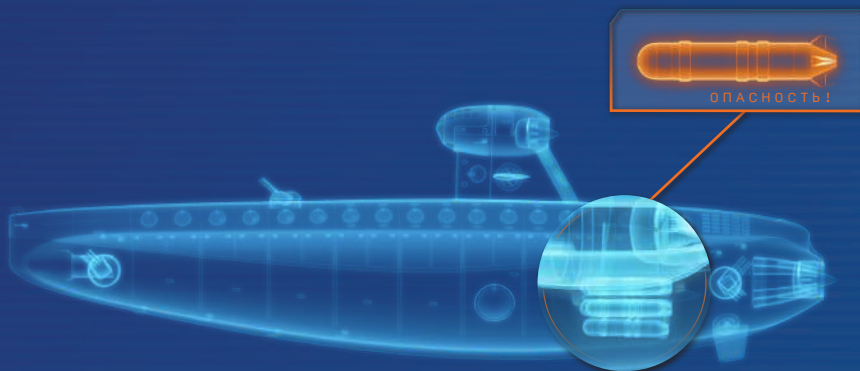
2. КАРТА «БРАВО-2»

Вы находитесь в Эриатридовой впадине — месте, где сходятся территориальные воды нескольких станций.

Радисту придётся проявить всю свою смекалку, потому что в этих водах почти ничто не ограничивает передвижение. Для победы вам придётся воспользоваться всеми доступными инструментами для поиска вражеской субмарины (дрон и сонар).

3. КАРТА «ЧАРЛИ-2»

Ваша команда отправляется в самые холодные воды мира, лежащие под многометровой толщей льда. В секторах, покрытых льдом, вы можете безопасно всплыть только на клетках H3, M8, J12 и O14. Если вы попытаетесь всплыть на клетке со льдом, ваша подводная лодка будет немедленно уничтожена (вариант правил: ваше судно получает одно повреждение).



Йохан выражает благодарность: всем тестировщикам на фестивалях в Бретани, Каннах и других местах (ваши отзывы бесценны для нас), Дэлу (спасибо за Сонара), Тимону (самому молодому старпому в истории флота), членам общества «Гримуары» за их вклад (в особенности Кэрин, Орели, Ренану и Пьеру), Кэрин «Лакрице», нашему неординарному корректору, команде Matagot за их вклад и чуткость и Роберто — за доверие.

Роберто выражает благодарность: всей команде Corsaire Ludique, Джонатану Такаги и всем анонимным подводникам с турниров OFF Cannois.

4. КАРТА «ДЕЛЬТА-2» — ВУЛКАН

Этот регион отличается высоким уровнем сейсмической активности. Если вы будете часто использовать вооружение, то вызовете извержение вулканов.

СИСТЕМА СЦЕНАРИЯ. Каждый раз, когда капитан приказывает выпустить торпеду или заминировать клетку, старпом должен зачеркнуть пустую клетку на системе сценария. Как только старпом зачёркивает третью клетку, срабатывает следующее на очереди событие.

После выполнения эффекта события старпом стирает все отметки на системе сценария. Затем оба капитана зачёркивают это событие.

СОБЫТИЕ №1: ИЗВЕРЖЕНИЕ

Примените эффект взрыва торпеды на каждую клетку рядом с вулканами (это может привести ко взрыву мины).

СОБЫТИЕ №2: ЯДОВИТЫЙ ДЫМ

Капитан выбирает один из двух вулканов. До активации следующего события дроны перестают работать в секторах с действующим вулканом. Если старпом использует дрона в секторе с действующим вулканом, вражеский капитан должен вместо ответа сказать: «Ядовитый дым».

СОБЫТИЕ №3: ПОТОКИ ЛАВЫ

Капитан выбирает один из двух вулканов. Теперь клетки вокруг этого вулкана (красные точки) считаются островами. Таким образом, вы больше не можете проплыть через эти клетки. Если подводная лодка находится на клетке потоков лавы, она немедленно уничтожается и её команда проигрывает.

5. КАРТА «ЭХО-2» — ПОЛОМКИ

Подводные лодки сильно пострадали после боя в Китайском море. Они вынуждены пользоваться аварийным питанием (система сценария), чтобы добраться до баз и починить системы судна.

В начале игры у обеих подводных лодок сломаны все системы, кроме системы сценария. Старпом перечёркивает символы этих систем на своём листе.

СИСТЕМА СЦЕНАРИЯ: РЕМОНТ

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, старпом зачёркивает пустую клетку системы сценария. Когда вы зачёркнёте все три клетки, система сценария будет заряжена. Если подводная лодка находится в соседней клетке от символа системы, капитан может активировать систему сценария, чтобы починить соответствующую систему.

Капитан отдаёт приказ: «Стоп! Ремонт (мины, торпеды, сонара, дрона или радиомолчания)!» После этого старпом стирает крест с символа названной системы. Теперь её можно заряжать по обычным правилам.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games

Руководитель проекта: Александр Дробышев

Выпускающий редактор: Александр Савенков

Переводчик: Александр Савенков

Редактор: Владимир Афанасьев

Верстальщики: OWL agency

Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoo.com

