

# КАПИТАН СОНАР

СПІВПРАЦЯ - ОРГАНІЗОВАНІСТЬ - НАВІГАЦІЯ  
АТАКА - РЕМОНТ

Игра Roberto Fraga и Yohan Lemonnier  
Проиллюстрировал Piotr Forkasiewicz.  
Для 2 – 8 игроков от 12 лет.

В скором будущем...

Уровень воды в мировом океане постоянно повышается, что заставляет правительства стран Земли приспосабливаться к новым реалиям. Гигантские подводные станции наводняют моря и океаны. Человечество формирует два сообщества – тех, кто до сих пор сохраняет связь с поверхностью, и тех, кто адаптировался к жизни под водой.

Конечно, конфликтов за территорию не избежать. Готовьтесь к бою, рожденные морем, смелые команды скорых, вооруженных до зубов субмарин!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Существует два варианта игры: "Внезапная смерть" и "Охота". Подлодка, которая первым нанесет 1 повреждение подводной лодке соперников, выигрывает. Примечание: некоторые расширенные сценарии могут включать более конкретные, разнообразные или дополнительные цели. Если вы выберете «Охоту», то вы должны нанести соперникам 4 повреждения, чтобы выиграть.

## РАЗДЕЛ НА КОМАНДЫ

Для парного количества игроков: в обеих командах одинаковое количество игроков. Нечетное количество игроков: в одной из двух команд один или несколько игроков должны занять несколько должностей.

От 2 до 5 игроков: игра будет проходить в пошаговом режиме, потому что некоторым игрокам придется объединить несколько функций, и на выполнение действий понадобится больше времени.

## КОМПОНЕНТЫ

- 2 комплекта по 10 листов (по 1 для каждой команды: красной и синей). Все листы двусторонние: темная сторона используется для игры в режиме реального времени, света – в пошаговом.
- Для каждой команды: 1 лист первого помощника капитана, 1 лист инженера, 4 листа капитана (по 1 для каждого сценария, Дельта и Эхо находятся на одном листе), 4 листа радиста (1 для каждого сценария, Дельта и Эхо находятся на одном листе)).
- 2 прозрачных экрана для 2 радистов, 8 стирающихся маркеров, 2 ширмы.

## ОБЗОР ИГРЫ

Капитан Сонар — это свежий взгляд на классический морской бой, где команды двух подлодок столкнутся в битве. Каждый член экипажа будет отвечать за конкретные задачи, а для победы понадобятся диалог и сотрудничество.

Независимо от того, будет ли игра в режиме реального времени или пошагово, основные принципы совпадают:

- » Капитан перемещает подлодку на одну точку (на север, юг, восток или запад).
- » Вражеский радист слушает и записывает это движение.
- » Первый помощник добавляет 1 энергию в 1 из систем (мина, торпеда, дрон, гидролокатор, радиотишина, специальная).
- » Инженер отмечает 1 повреждение по своему выбору на направлении, избравшем капитан (север, юг, восток или запад).

### ВАЖНО

Есть два способа сыграть партию: в режиме реального времени или пошагово. Если это ваша первая партия или в помещении очень шумно – мы рекомендуем играть пошагово, однако только режим реального времени позволяет ощутить весь азарт и безумие подводной дуэли.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите обе ширмы 1 в центре ●ола, так чтобы они образовывали единую линию.

» 2. Выберите сценарий (см. стр. 8). Каждый капитан ●2и радист ●берут ●соответствующий лист.

» 3. Играя в режиме реального времени, игроки используют темную сторону своего листа. Играя в пошаговом режиме – светлую.

4. Команды должны сидеть друг напротив друга, с обеих сторон ширмы. Игроки должны сидеть в порядке, указанном ниже.

Распределение ролей в зависимости от количества игроков:

Команды по 4 игрока: идеально, каждый игрок играет свою роль.

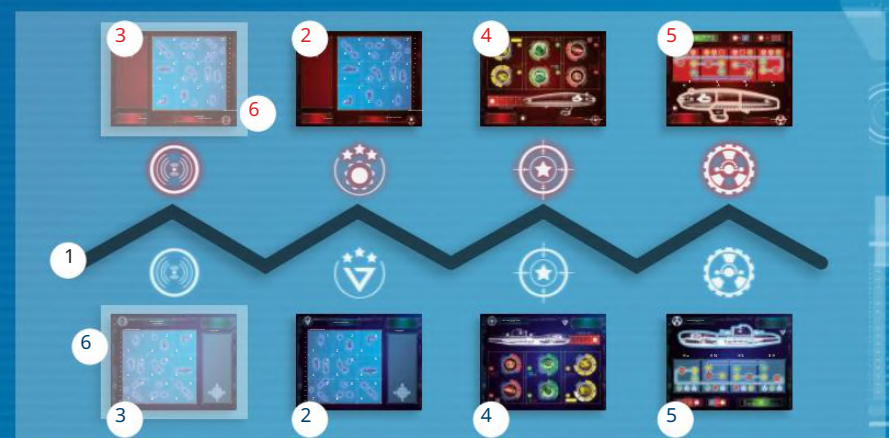
По 3 игрока: один игрок исполняет роль капитана и первого помощника.

По 2 игрока: один игрок играет роль капитана, первого помощника и инженера.

5. Каждый первый помощник 4 и инженер ●5 берут по соответствующему ●листа.

»6. Каждый радист берет прозрачный экран 6 » 7. ●.

Наконец, каждый игрок берет по стирающемуся маркеру.





## КАПИТАН

(Навигация - Атака)

Капитан — это лидер, ответственный за управление подлодкой и координацию действий своей команды.

В начале игры капитан рисует «X» на любой точке в море (не на острове, потому что двигаться сквозь них запрещено), чтобы обозначить стартовую позицию своей подлодки. Не показывайте свою позицию команде соперников. Капитаны начинают игру, воскликнув «Погружаемся!», после чего каждый капитан объявляет курс своей подлодки и рисует маршрут на карте на своем листе. Во время хода капитан может отдать только один приказ из этого списка:

- » Объявить курс
- » Сообщить о подъеме на поверхность (см. с. 5)
- » Активировать красную систему мин или торпед (см. стр. 6)
- » Активировать желтую систему радиотишины или сценария (см. стр. 7)
- » Он не может активировать зеленую систему (гидролокатор или дрон), потому что за нее отвечает первый помощник.

### ОБЪЯСНИТЬ КУРС

Капитан может переместить свою подлодку на одну точку за раз в любом из четырех направлений: к востоку, западу, северу или югу. Он должен объявлять свои приказы громко и четко, чтобы все могли их услышать.

Приказ должен быть сформулирован следующим образом: «Двигаемся на север/восток/запад/юг».

### » В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ:

Каждый капитан объявляет курс, когда хочет.

### » В ПОКОРОЧНОМ РЕЖИМЕ:

Каждый капитан объявляет курс. Только после этого они могут активировать одну из своих бортовых систем (см. ниже). Прежде чем объявить курс, капитан должен убедиться, что команда соперников закончила свой ход.

### ВАЖНО: ПОСЛЕДОВНО ВЫПОЛНЯЙТЕ КОМАНДЫ

- В обоих режимах игры капитан должен подождать, пока первый помощник и инженер выполнят свои задачи и объявят «Добро!», прежде чем объявлять новый курс (см. «Первый помощник» и «Инженер», стр. 3).
- Дважды на одной точке нельзя отметить. Подлодка не может пересекать свой предыдущий маршрут или двигаться за ним (т.е. двигаться в точку, где уже проведена линия).
- Вы не можете пересечь остров.
- Капитан может стереть маршрут своей лодки, только поднявшись на поверхность (см. стр. 5).

### ПРИМЕР

Капитан дал следующие приказы:  
«Движение мось на север!»,  
затем «Возвратите на запад!» и  
«Идем на север!»



### БЕЗВЫХОДЫ!

Если капитан заблокировал движение подлодки, проложив неоптимальный курс, лодка оказывается в тупике, и единственным вариантом остается – немедленно подняться на поверхность (см. с. 5).

### СОВЕТ

Капитан должен регулярно узнавать своего радиста оценку позиции соперников. Не торопитесь с объявлением курса, чтобы не запутать экипаж. Каждый член команды должен иметь ясное представление о направлении, в котором движется лодка.



## РАДИСТ

(синхронизация)

Радист – это глаза и уши команды.

Он отслеживает движение вражеской подлодки, слушая объявление капитана команды соперников.

Радист начинает игру, рисуя «X» в центре своего прозрачного экрана, чтобы быть готовым к прослушиванию.

Каждый раз, когда капитан соперников объявляет курс, радист отмечает это на своем прозрачном листе (с исходной позиции по своему выбору, поскольку он еще не знает исходной точки соперников).

Передвигая прозрачный лист картой, радист пытается вычислить позицию подлодки соперников (ввиду того, что противник не может пересечь острова или свой собственный маршрут).

Чем внимательнее и дольше радист будет слушать капитана соперников, точнее он сможет определить маршрут и позицию соперников. Он должен регулярно извещать своего капитана о возможном расположении противника.

Радисту будет проще вычислить позицию соперников с помощью дронов, гидролокаторов, которые может активировать первый помощник (см. Первый помощник, с. 3, и «Активация систем», с. 6-7).

### ПРИМЕР

Радист знает, что маршрут, который он наметил, не

ответа действительности, поскольку он пересек остров.

Радист не продолжает передвигать свой прозрачный экран, пока не найдет возможную позицию подводного лодки соперников.



### 3

### СОВЕТ

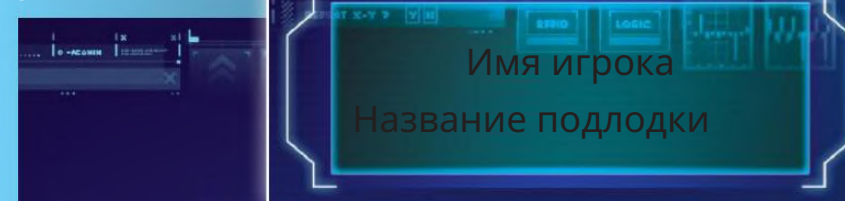
- Чтобы прозрачный экран не закончился слишком быстро, в начале игры ставьте первую метку в центре экрана.
- Если линия выходит за границы вашего прозрачного листа или если вы немного запутались, сотрите все отметки и начните сначала.

### 6

### ЗАМЕТКА

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

### 9



Имя игрока  
Название подлодки

КАРТА АЛФА-2  
режим реального времени

АБВГ Д Е Ж З И Я

2 1 1 2 2 3 3

## А ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ



### Первый помощник

(Организованность)

Первый помощник отвечает за подготовку систем подводной лодки. В его задачи входит докладывать капитану о заряде и готовности к использованию систем вооружения, систем обнаружения и режима невидимости. Кроме того, первый помощник отвечает за активацию систем обнаружения: гидролокатора и дрона.

#### УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМАМИ

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, первый помощник заполняет 1 пустую ячейку в системе по своему выбору (или следуя инструкциям капитана, согласно его стратегии). Потом он выкрикивает Готово, чтобы капитан мог объявить новый курс. Когда система заполнена и готова к использованию, первый помощник заявляет об этом вслух. Например: "Мина готова!", чтобы капитан знал, что он может распоряжаться миной.

#### ВАЖНО

- Систему можно заряжать повторно только после того, как она будет использована (см. Активация систем, стр. 6 и 7).
- Только капитан может активировать мину, торпеду, радиотишину и сценарий.
- Только первый помощник может активировать дрон и гидролокатор (см. Активация систем, стр. 6 и 7).

#### ПОВРЕЖДЕНИЕ

Есть два варианта игры: «Внезапная смерть» или «Охота».

Внезапная смерть: как только подлодка получает 1 повреждение из-за прямого или косвенного попадания (см. ниже), его команда проиграла.

Охота: первый помощник подсчитывает полученные повреждения до тех пор, пока одна из двух команд не победит. В верхней правой части листа игрока есть четыре ячейки повреждения, которые соответствуют максимальному количеству повреждений, которые может получить подлодка. Первый помощник должен зачеркивать одну ячейку каждый раз, когда подлодка получает повреждение. Если все четыре ячейки зачеркнуты, подлодка уничтожена, и ее команда проиграла.

#### ПРЯМОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Если эффект оружия (мены или торпеды) срабатывает в месте текущего расположения вашей подлодки, это называется прямым попаданием.

#### НЕПРЯМОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Если эффект оружия (мены или торпеды) срабатывает в одной из восьми точек рядом с текущим положением вашей подлодки, это называется косвенным попаданием. Непрямое попадание срабатывает только в режиме охоты.

#### Вы – Застенчивый ИГРОК?

Некоторым игрокам сложнее справиться со стрессом от подводной охоты. Если кто-нибудь из ваших игроков захочет поучаствовать в приключении, оставшись немного в стороне, придайте ему роль первого помощника, но передайте капитану активацию всех систем (торпеда, мина, гидролокатор, дрон, радиотишина, сценарий).

Тогда первый помощник будет отвечать только за управление системами.



### ИНЖЕНЕР

(ремонт)

Задача инженера — отслеживать поломки, возникающие на подлодке, когда капитан объявляет курс. Некоторые поломки выводят из строя системы подводной лодки; другие повреждают его.

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, инженер этой команды зачеркивает один из символов поломки на соответствующем заданном направлении участке (запад, север, юг, восток). Затем инженер выкрикивает «Готово», чтобы капитан мог отдать новый приказ. Инженер может зачеркнуть любой символ поломки по своему выбору: на соответствующем участке в главных цепях или реакторе.

#### ВАЖНО

Если капитан отдает приказ об активации системы (торпеда, мина, гидролокатор, дрон, радиотишина, сценарий), когда на листе инженера есть отметка о поломке этой системы, инженер должен зачеркнуть символ радиационной поломки по своему выбору на панели контроля радиации.

#### ПРИМЕР

Капитан объявляет «Движение лодки на север». Инженер должен зачеркнуть символ поломки по своему выбору на участке «Север». В этом примере это должна быть одна из двух желтых символов центральных цепей или одна из трех символов в реакторе.



#### ПОЛОМКИ СИСТЕМЫ

Если зачеркнут хотя бы один символ поломки системы, то активировать эту систему невозможно.

#### ВАЖНО

Цветовые символы обозначают сразу две системы.



МИНА  
И ТОРПЕДА



ДРОН  
И ГИДРОЛОКАТОР



РАДИОТИША  
И СЦЕНАРИЙ

Прежде чем активировать систему, капитан или первый помощник должен спросить инженера, нет ли поломки в этой системе. Если объявлен приказ об использовании поврежденной системы, инженер должен зачеркнуть 1 символ радиационной поломки на своем листе.

#### ПРИМЕР



Нельзя активировать ни одну систему, поскольку зачеркнут по крайней мере 1 символ каждой из них. Если капитан хочет использовать мину или торпеду, он должен сначала попросить инженера устранить 2 поломки на красных лампочках.

# РЕМОНТ

## » АВТОРЕМОНТ В ЦЕНТРАЛЬНЫХ ЦЕПЯХ

Поломки в центральных цепях (верхняя часть схемы) соединены в группы по четырем символам: серым, синим и голубым цепям (линиями). Когда все четыре символа на цепи зачеркнуты, включается система авторемонта и инженер должен немедленно стереть все пометки на этой цепи.

### ПРИМЕР

В серой цепи (на западном участке панели управления) зачеркнуто три символа. Инженер должен сообщить об этом капитану и порекомендовать ему двигаться к востоку, если это возможно, чтобы завершить серую цепь и включить систему авторемонта.



Поломки в центральных цепях также можно отремонтировать после подъема на поверхность (см. с. 5).

## » РЕМОНТ РЕАКТОРА

Есть два способа устранения поломки в реакторе:

- Зачеркните все символы радиации. Ваша подлодка немедленно получает 1 повреждение и инженер должен стереть все отметки поломок подлодки (см. «Радиационные поломки», напротив).
- Подняться на поверхность (см. стр. 5). Это, конечно, лучший вариант!

### ВАЖНО

Если вы зачеркиваете символ, который приводит как к повреждению, так и к ремонту, ремонт имеет преимущество. Вы не получаете повреждений.

### ПРИМЕР

Обратите внимание на бесчетные поломки реактора (нижняя часть схемы). Все системы вышли из строя, а четыре из шести символов радиации зачеркнуты. Чтобы отремонтировать подлодку полностью, нужно срочно подняться на поверхность!



## » РАДИАЦИОННЫЕ ПОЛОМКИ

Радиационные поломки не влияют на работу подлодки, пока все символы радиации не зачеркнуты или пока не наступила полная поломка участка (см. «Полная поломка участка» ниже). Когда все символы радиации зачеркнуты, подлодка получает 1 повреждение: первый помощник зачеркивает 1 ячейку повреждения. Затем инженер стирает все отметки поломок подлодки.

### ПРИМЕР

Последний символ радиации только что был зачеркнут. Инженер объявляет об этом, воскликнув «Повреждение!».



Первый помощник зачеркнул одну ячейку повреждения на своем листе.



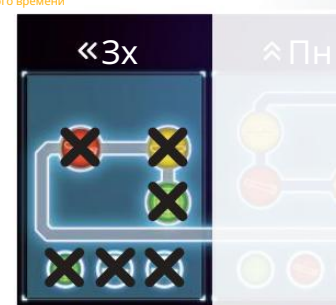
Инженер стирает все отметки поломок подлодки.



## » ПОЛНАЯ ПОЛОМКА УЧАСТКИ

Когда все символы на одной панели управления (север, юг, восток, запад) зачеркнуты (в центральных цепях и в реакторе), подлодка получает 1 повреждение: первый помощник зачеркивает 1 ячейку повреждения. Тогда инженер стирает все отметки поломок подлодки. Чтобы избежать такой ситуации, нужно постоянно обмениваться информацией с капитаном! Капитан должен объявить соперникам, что инженер только нанес ущерб кораблю, неправильно управляя центральными цепями и реактором.

### ПРИМЕР



Первый помощник зачеркнул 1 ячейку повреждения на своем листе.



После этого инженер стирает все отметки поломок подлодки.



Капитан слишком много раз давал команду «На запад», поэтому все символы в западной части схемы зачеркнуты. Инженер ма объявить об этом, воскликнув «Повреждение!».

### СОВЕТ

Чтобы избежать катастрофы, инженер должен сообщить капитану об опасных направлениях движения для подлодки. Не бойтесь предлагать курс, необходимый для авторемонта!

**ВАЖНО: Несколько должностей**

Если у вас менее 8 игроков, капитану, возможно, придется взять на себя роль первого помощника (или даже инженера). В этом случае каждый раз, когда капитан отдает приказ, он зачеркивает ячейку одной из систем по своему выбору на листе первого помощника (и отмечает поломку на листе инженера, если выполняет и эту функцию).

**» ПОДЪЕМ НА ПОВЕРХНОСТЬ**

Подъем на поверхность является эффективным способом ремонта подводной лодки и обновление маршрута. Это делает подлодку уязвимой на короткое время, поэтому выходить на поверхность следует с максимальной осторожностью. Чтобы всплыть, капитан поднимает кулак и объявляет «Поднимаемся на поверхность в секторе X!». Капитан должен немедленно сообщить соперникам номер сектора, где он поднимается на поверхность!

**ПРИМЕР**

Капитан четко и громко сообщает команде соперников:

«Внимание! Мы поднимаемся на поверхность в секторе 6!»



Правила подъема на поверхность меняются в зависимости от того, идет ли игра в пошаговом режиме или в режиме реального времени.

**» Пошаговый режим:**

Вместо того чтобы объявить курс, капитан сообщает о подъеме на поверхность, как описано выше. Затем инженер стирает все поломки подлодки. Команда соперников выполняет 3 хода подряд, то есть 3 объявления курса, а также 3 активации систем. После этого игра продолжается как обычно.

**» РЕЖИМ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ:**

Как только капитан объявит сектор, где подлодка поднимается на поверхность, команда может начать ремонт:

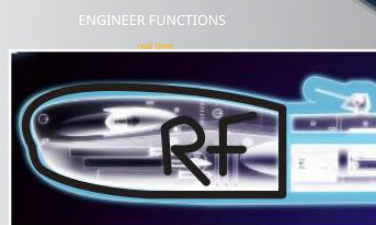
1 — инженер начинает осмотр лодки. Для этого он должен обвести маркером одну из четырех частей подлодки по контуру, не выходя за белую линию, и написать внутри свои инициалы.

**ПРИМЕР**

Инженер Roberto Fraga начал осматривать судно.

Он обвел одну из 4 частей и написал на ней свои инициалы.

Каждый член команды должен повторить эти действия.



2 — затем он передает свой лист другому члену команды, который делает то же самое с другой частью подлодки, и так далее, пока все части не будут обведены (с инициалами каждого игрока). Если в игре менее 8 игроков, одному или нескольким игрокам придется несколько раз поставить свои инициалы.

3 — лист возвращается к инженеру. Он должен показать его инженеру соперников, который должен проверить, чтобы линии не вышли за пределы двойного корпуса, в противном случае придется начать все сначала!

4 — если вы сделали все правильно, сотрите со своего листа только что нарисованные линии, инициалы и все поломки подлодки!

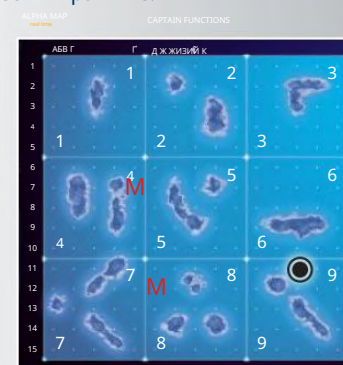
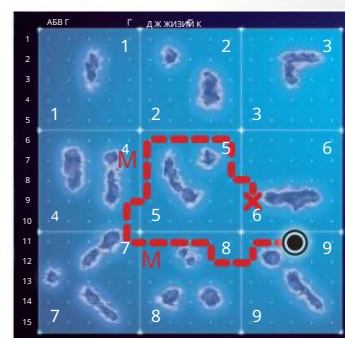
5 — как только все будет готово, инженер сообщает капитану «Готов к погружению!», и капитан может объявить «Ныррем!», чтобы продолжить игру в обычном режиме.

**ВАЖНО**

Соперники продолжают играть, пока вы находитесь на поверхности! Пока подлодка находится на поверхности, экипаж этой подлодки не может активировать ни одну систему (см. с. 6-7), а радист не может отмечать движение соперников. Он должен запоминать его. Между тем, капитан обновляет свой маршрут и должен стереть все отметки курса, сохранив лишь текущее положение. Однако он не стирает свои мины (см. Сброс мин, с. 6).

**ПРИМЕР**

Капитан должен стереть все свои предыдущие отметки курса (красные) и оставить только текущую позицию (черная точка). Однако он оставляет две мины, которые успел разместить раньше.

**СОВЕТЫ**

Напоминаем, что общение между членами команды крайне важно.

- Инженер должен сообщать о поломках капитана, который может решить подняться на поверхность, если считает, что они находятся вдали от соперников и в безопасности (это может гарантировать только детектор!). Это может помочь предотвратить долгосрочные и тяжелые последствия поломок.
- Лучше не тянуть с подъемом на поверхность до последнего, когда враг может оказаться слишком близко и нанести критический удар!
- Используйте сообразительные маневры: вы можете подняться на поверхность, чтобы заманить соперников к себе, заставить их пересечь подготовленное заранее минное поле, а затем активировать мины, как только вы нырнете назад (см. «Сброс мин», стр. 6).
- Можно запустить заряженную систему (например, радиотишину) сразу после приказа погрузиться.
- В пошаговом режиме, когда команда А выходит на поверхность, если команда В также выходит на поверхность во время одного из трех бонусных действий, она теряет другие действия. Затем команда А разыгрывает свои три бонусных раунда.

## АКТИВАЦИЯ СИСТЕМ

Когда все ячейки системы на листе первого ассистента заполнены, он докладывает об этом капитану. Теперь капитан может активировать данную систему в любой момент. Капитан может активировать системы оружия (торпеды и мина) и особые системы (радиотыша и сценарий). Первый помощник может активировать системы обнаружения (дрон и гидролокатор).

Для активации систем капитан или первый помощник должны придерживаться следующих шагов:

1. Узнайте у инженера, нет ли поломок в этих системах. Если они есть, то их следует устранить, прежде чем активировать системы.

### » НАГОМИВАНИЯ

Если вы попытаетесь включить поврежденную систему, она не сработает! Услышав от капитана или первого помощника приказ об активации неисправной системы, инженер должен зачеркнуть символ радиации на своем листе.

» 2. В пошаговом режиме капитан может активировать систему после каждого своего хода. Перед перемещением нельзя активировать систему. В режиме реального времени капитан должен кричать «Стоп!», подняв кулак (все остальные игроки из обеих команд должны поднять маркер и слушать).

3. Сообщить, какая система активирована (например: «Я бросаю мину!»).

» 4. Разыграть активацию системы (см. ниже).

» 5. Продолжить игру в обычном режиме.

### ВАЖНО

Вы не можете активировать две системы. Капитан должен объявить новый курс между активацией двух систем (подъем на поверхность не считается активацией системы).



## ЗАПУСК ТОРПЕДЫ

Капитан может запустить торпеду на расстояние до 4 точек от текущей позиции подлодки в любом направлении (кроме диагонали). Он должен объявить точку попадания (например: «Торпеда запущена, удар в B6!»), но не должен рисовать траекторию на своем листе. Затем первый помощник стирает все отметки системы торпеды (поскольку она только что была использована). Эффекты и последствия применения мин и торпед одинаковы. Затем игра продолжается в обычном режиме.

Есть три возможных эффекта применения торпеды:

1. Если торпеда взрывается дальше чем на расстоянии одной точки от вражеской подлодки: капитан соперников объявляет «Промах!», и игра продолжается в обычном режиме.
- » 2. Если торпеда взрывается на точке, соседней с вражеской подлодкой (даже по диагонали): капитан соперников объявляет «Косвое попадание, одно повреждение!». Их первый помощник зачеркивает 1 ячейку повреждения на своем листе. Затем игра продолжается в обычном режиме.
- » 3. Если торпеда взрывается в той же точке, где находится вражеская подлодка: капитан соперников объявляет «Прямое попадание, два повреждения!». Их первый помощник зачеркивает две из четырех ячеек повреждения на своем листе.

### » НАГОМИВАНИЯ

В режиме «Внезапная смерть», как только ПЛ получает прямое или косвенное повреждение, его команда немедленно проигрывает.

### ВАЖНО

Если ваша торпеда попадает на расстоянии одной точки от вашей подлодки, вы получаете 1 повреждение! Используя торпеду, не забывайте, что вы передаете информацию соперникам: вы находитесь на расстоянии четырех точек от места попадания.

### СОВЕТ

Если ваша торпеда разразится в той же точке, где находится мина (дружественная или враждебная), мина будет уничтожена.

Если торпеда взрывается на прилегающей к мине точке, эта мина взрывается. Таким образом, может начаться цепная реакция. Сначала разыгрывается повреждение, вызванное торпедой, а затем повреждение, причиненное миной или минами.

### ПРИМЕР



Капитан (с точки G3) запуска торпеду, летящую на 4 точки к E2. Подводная лодка соперников 2 расположен на этой точке. Это прямое попадание, поэтому он получит два повреждения.



## СБРОС МИНЫ



Капитан рисует букву М («Мина») на участке карты, прилегающей к его подлодке.

Вы не можете разместить мину на своем пути (запрещается делать 2 или более меток на одной точке). Затем капитан объявляет «Мину сброшено!» и игра продолжается.

После этого первый помощник стирает отметки системы мины (поскольку ее только что использовали). На этот момент эта мина не имеет эффекта.

В следующем ходе капитан может активировать любую ранее установленную мину, если считает, что подлодка соперников близка. Для этого капитан поднимает кулак и кричит: «Стоп, я подрываю мину!» и объявляет точку, на которой находится мина (например: «Стоп, я подрываю мину на E7!»).

### ВАЖНО

- Чтобы взорвать ранее установленную мину, инженер не должен проверять отсутствие поломок на красных лампочках.
- Подрыв мины не считается активацией системы и может произойти в любой момент игры.
- При подрыве не учитывается состояние системы мины (вы не учитываете заряд и не стираете отметки), ведь система уже была заряжена, а отметки стерты во время сброса мины.

Есть три возможных эффекта применения (как для запуска торпеды):

- » 1. Если мина взрывается дальше чем на расстоянии одной точки от вражеской подлодки: капитан соперников объявляет «Промах», и игра продолжается в обычном режиме.
2. Если мина взрывается на точке, соседней с вражеской подлодкой (даже по диагонали): капитан соперников объявляет «Косвое попадание, одно повреждение!». Их первый помощник зачеркивает одну ячейку повреждения на своем листе. Затем игра продолжается в обычном режиме.
3. Если мина взрывается в той же точке, где находится вражеская подлодка: капитан соперников объявляет «Прямое попадание, два повреждения!». Их первый помощник зачеркивает две из четырех ячеек повреждений на листе, и теперь вы знаете их точное расположение!

### » НАГОМИВАНИЯ

В режиме «Внезапная смерть», как только ПЛ получает прямое или косвенное повреждение, его команда немедленно проигрывает.



# СЦЕНАРИИ

Если это ваша первая партия, рекомендуем играть на карте Альфа-2 в пошаговом режиме. В дальнейшем предлагаем проходить сценарии в следующем порядке:

## 1. КАРТА АЛЬФА-2

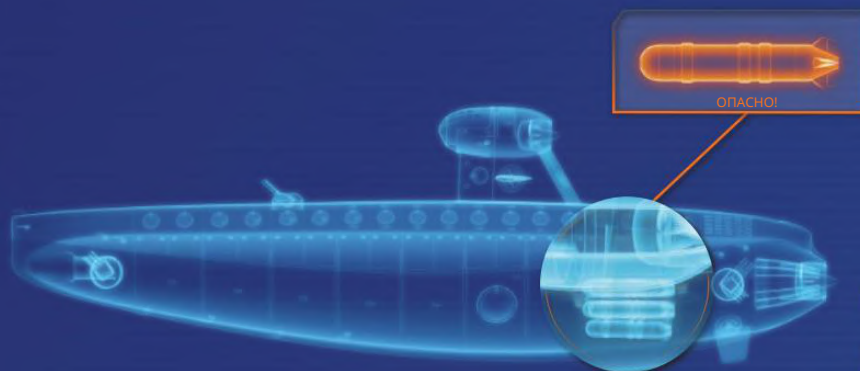
Поздравляем, офицеры. Пора применить на практике знания, которые вы получили в академии. Надеемся, от этого будет польза. Вы проверите свою способность к командной работе в морской зоне с большим количеством островов. Выстраивать маршруты будет сложнее, однако острова облегчат работу радиста, а столкновение двух подлодок может произойти очень быстро и неожиданно! Удачи... Погружайтесь!

## 2. КАРТА БРАВО-2

Вы заплыли в Эриатский желоб, зону, где граничат территориальные воды нескольких станций. Здесь радисту нужно быть особенно внимательным, поскольку возможности для передвижения врага увеличатся. Обязательно используйте корабельные системы согласованно. Оптимизируйте системы слежения (дроны и гидролокатор), чтобы выйти победителем в своей первой большой битве.

## 3. КАРТА ЧАРЛИ-2

Где-то на краю света, в самых холодных водах, вы будете плыть под несколькими метрами льда. В зоне льдины всплыть на поверхность можно только в прорубях, расположенных на 3, 18, 12, 14. Если вы попытаетесь всплыть в другом месте льдины, вас немедленно уничтожат (по усложненным правилам – вы получите 1 повреждение, проламывая лед).



Yohan спасибо: всем тестировщикам из фестивалей в Бретани, Каннах и других местах (ваши отзывы для нас бесценны), Del (спасибо за гидролокатор), Thymon (самому младшему первому помощнику в истории флота), членом ассоциации «Grimoires» за их доступность (особая преданность Karine, Aurélie, Renan, Pierre), Karine “Régisse”, нашему специальному корректору, команде Matagot за чуткость и умение прислушиваться и Roberto за его доверие.

Roberto спасибо: всей команде Corsaire Ludique, Jonathan Takagi и всем анонимным подводникам турниров OFF Cannois.

## 4. ДЕЛЬТА-2 - ВУЛКАНЫ

Сейсмическая активность в этом районе поразительна. Будьте осторожны и не используйте оружие без разбора, чтобы не спровоцировать извержение вулканов.

**СИСТЕМА СЦЕНАРИЯ:** всякий раз, когда капитан запускает торпеду или сбрасывает мину, он заполняет участок системы сценария. Как только заполняются 3 участка, запускается первое незачеркнутое событие из списка ниже.

Когда событие разыграно, капитан стирает все отметки в системе сценария. Тогда оба капитана вычеркивают это событие.

### СОБЫТИЕ 1: ИЗВЕРЖЕНИЕ

Поражаются все точки, прилегающие к вулканам. Примените правило торпеды к каждому вулкану (это может привести к взрыву мин).

### Событие 2: Ядовитый дым

Капитан обозначает один из двух вулканов. В секторе этого вулкана дроны не работают до следующего события. Если капитан использует дрон в этой зоне, его соперник должен ответить «Отравный дым», не сообщая другой информации.

### Событие 3: потоки скамьи

Капитан выбирает один из двух вулканов. Красные точки вокруг этого вулкана теперь считаются островами, поэтому двигаться туда уже нельзя. Если во время утечки лавы там находится корабль, он немедленно уничтожается, и его команда проигрывает.

## 5. ЭХО-2 - ПОВРЕЖДЕНИЕ

Корабли были сильно повреждены в битве в Китайском море. Теперь, едва способные плавать, они вынуждены работать от резервных батарей (система сценария), чтобы добраться до баз для ремонта бортовых систем.

Оба корабля начинают игру без систем, которые можно использовать, за исключением системы сценария (их символы перечеркнуты на листе первого помощника).

### СИСТЕМА СЦЕНАРИЯ: РЕМОНТ

Участки этой системы заполняются в 3 хода. Если система заряжена, капитан может направить лодку к точке, прилегающей к острову, соответствующему одной из систем.

Капитан предписывает: «Прекратить ремонт мины/торпеды/гидролокатора/дрона/радиотиши!». Первый помощник стирает отметки на системе сценария, и отремонтированную систему теперь можно заряжать по обычным правилам. Такая же процедура выполняется для каждой системы.



Руководство локализации: Константин Некрасов  
Перевод: Ольга Иванченко  
Визуальная адаптация: Елена Колесникова  
Редактор: Полина Матусевич

Официальный представитель в Украине: ФЛП Некрасов Константин Сергеевич, 00113, г. Киев, ул. вєбє Коновальца 32-г, квартира 192. Почта для переписки: woodcat.v@gmail.com



Капитан Сонар — игра Roberto Fraga и Yohan Lemonnier, проиллюстрированный Piotr Forkasiewicz.  
Художественное руководство и графический дизайн: Denis Hervouet

@EditionsMatagot



© 2022 Matagot

135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux  
Все права защищены.