



במעמקי האוקיינוס החשוק, שני צוותים של צוללות מנהלים קרב שקט. יריבים ותיקים המעריכים ומכבדים אחד את השני, אך רק צוות אחד מתוך השניים יכול לנצח!

4-2 משתתפים • גיל 8 ומעלה

A game by Roberto Fraga and Yohan Lemonnier
Artwork by Erwin and Sabrina Tobal

מטרת המשחק:

סונאר הוא משחק מלהיב של קרב צוללות שבו שני צוותים מתפעלים כל אחד את הצוללת שלו. כל משתתף הוא חבר צוות: הקפטן או האלחוטן.

הקפטן: תפקידו להזיז את הצוללת ולהפעיל את המערכות שלה.

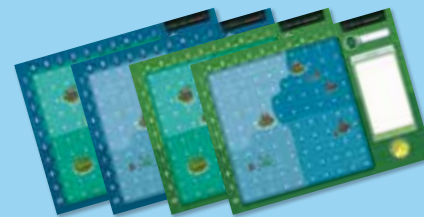
האלחוטן: תפקידו לאתר את צוללת היריב במטרה להשמיד אותה.

הצוות הראשון שהצוללת שלו סופגת 2 פגיעות מפסיד במשחק. הצוות השורד מנצח!

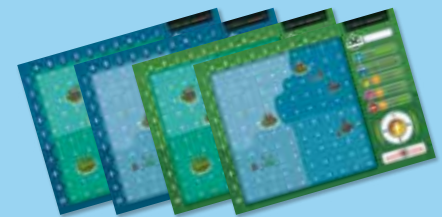
הכנות:

1. התחלקו לצוותים, בכל צוות קפטן 1 ואלחוטן 2 היושבים זה לצד זה.
2. בחרו באיזו מפה משחקים.
3. כל קפטן לוקח את המפה שנבחרה על ידי המשתתפים וטוש מחיק. 3
3. כל אלחוטן לוקח את המפה שנבחרה, טוש מחיק ושקף (יש להסיר את הציפוי המגן מכל צד של השקף לפני המשחק הראשון). 4
4. הניחו את המחיצה במרכז השולחן. 5 כל צוות יושב בצד אחר של המחיצה.
5. כשיש פחות מ-4 משתתפים, כל משתתף משחק שני תפקידים - קפטן ואלחוטן בו-זמנית.
6. כל קפטן בוחר את נקודת ההתחלה שלו (אלא אם כן משתמשים במפה 1: ארכיפלג)
7. כל אלחוטן מצייר נקודת התחלה במרכז השקף ומניח את השקף על המפה שלו.
8. בחרו אקראית צוות שיתחיל את המשחק.

מה בקופסה:



2 מפות דו-צדדיות לכל אלחוטן



2 מפות דו-צדדיות לכל קפטן



2 שקפים לשימוש האלחוטנים



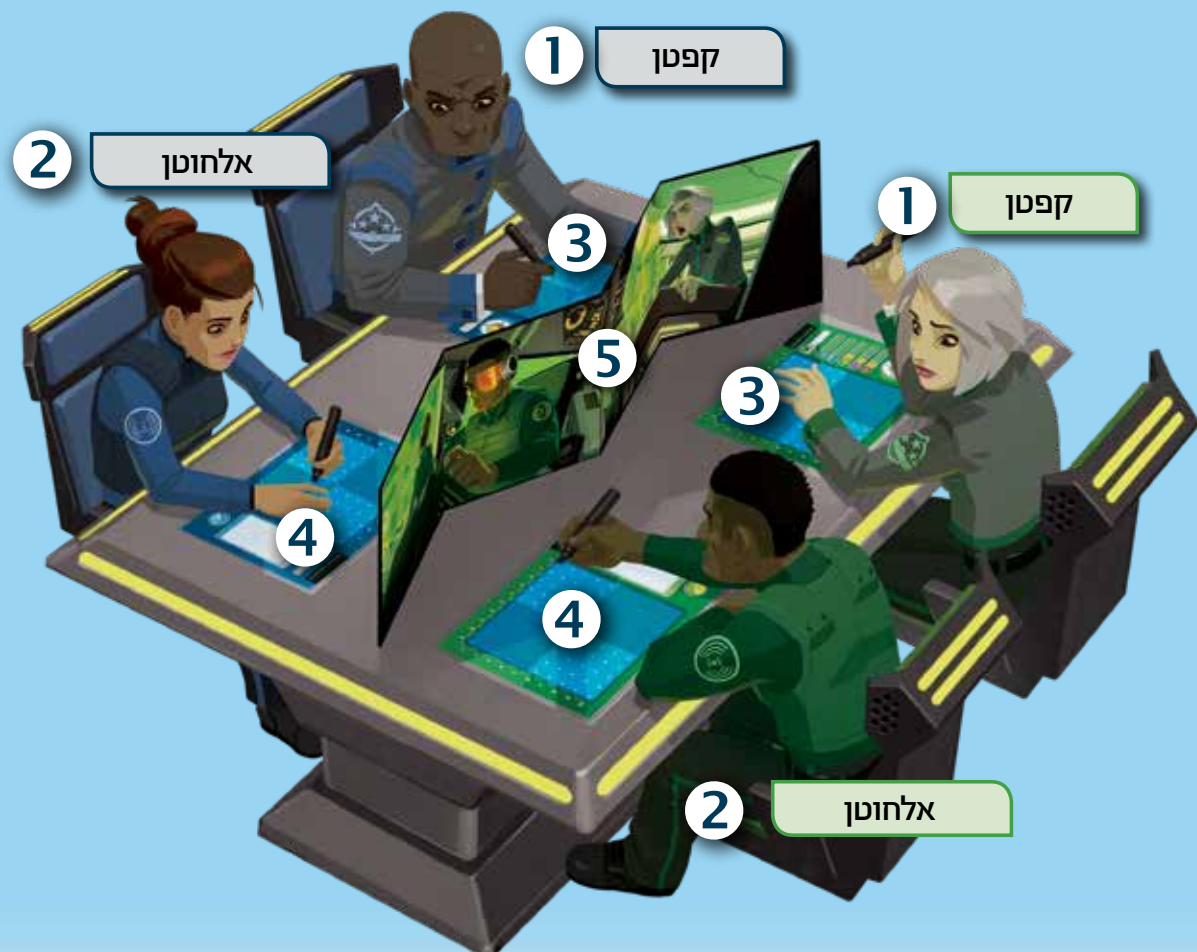
4 טושים מחיקים



הוראות



מחיצה



המפות

יכולים לעבור מאזור אחד לשני (ראו "טילים"). במשחק הראשון, אנחנו ממליצים להשתמש במפה ארכיפלג.

ישנן 4 מפות שונות. לפני כל משחק, ודאו שכל המשתתפים בשני הצוותים משתמשים באותה מפה. במפות יש איים שלא ניתן לעבור דרכם, והן מחולקות לארבעה אזורים ניווט בעלי גבולות ברורים. הצפיפות של המים בכל אזור היא שונה, ולכן טילים אינם

מפה 2: הקוטב הצפוני



במים הקפואים של הקוטב הצפוני, תכננו היטב את המסלול בין הקרחונים והשתמשו בהדממה כדי להערים על היריב.
חוק מיוחד: עלייה לפני המים, בכל מקום חוץ מ-E8, D3 או I5, גורמת לפגיעה 1.

מפה 1: ארכיפלג



ברוכים הבאים לאקדמייה הימית. המפה הזו תאפשר לכם להתאמן בתנאי קרב אמיתיים. בהצלחה!
חוק מיוחד: כל קפטן חייב להתחיל את המשחק באחת מהפינות של המפה. הצוללת הכחולה מתחילה במשבצת A1, והצוללת הירוקה מתחילה ב-J10. בהצלחה!

מפה 4: אומבריה



ניווט לילה. שחקו באווירה שקטה, מושלמת להתקפות חשאיות ומפתיעות!

מפה 3: ז'ול וורן



בואו תצללו לתוך עולמו של הסופר הנודע. נווטו בזהירות במים הטורפיים, אתרו את היריב והטביעו אותו!

שימו לב: בכל מפה יש מקום לשמו של המשתתף ולשם הצוללת (שם הצוות)



איך משחקים

בתורו, הקפטן מבצע אחת מחמש הפעולות הבאות:

ממוטט כדי להזיז את הצוללת, וכך צובר אנרגיה.

מפעיל **סונאר** על ידי שימוש ב-2 יחידות אנרגיה.

מפעיל **הדממה** על ידי שימוש ב-3 יחידות אנרגיה.

משגר **טיל** על ידי שימוש ב-4 יחידות אנרגיה.

מבצע **עלייה לפני המים** ומתחיל מסלול חדש ע"י מחיקת המסלול שלו מהמפה.

אחר כך מגיע תורו של הקפטן השני, עד שאחד הצוותים מצליח לשגר טיל על צוללת היריב פעמיים ומנצח במשחק.

ניווט

כדי להזיז את הצוללת צעד אחד, הקפטן מודיע בקול על כיוון אחד מתוך ארבעה, אליו בחר לזוז: למעלה, למטה, שמאלה או ימינה.

הוא מצייר קו על המפה שלו המחבר את המיקום הקודם שלו למיקום החדש, בהתאם לכיוון שהודיע שאליו זז.

הוא לעולם אינו יכול לחצות את המסלול שלו, לחזור על עקבותיו או לעבור דרך אי.



בדוגמה הבאה, הקפטן נתן את ההוראות העוקבות הבאות: "למעלה, שמאלה, שמאלה". הוא לא יכול היה להגיד "למעלה" במהלך האחרון שלו בגלל האי.

בכל פעם שהקפטן מנווט, הוא מסמן מקטע ריק במד האנרגיה שלו.

שימו לב: אם כל ארבעת המקטעים במד האנרגיה מסומנים, מד האנרגיה מלא: עדיין תוכלו להזיז את הצוללת אך לא תוכלו לסמן מקטע עד שתפעילו את הסונאר, תשגרו טיל או תפעילו הדממה.

עכשיו סימנתם 3 מקטעים במד האנרגיה שלכם. בתור הבא תוכלו להפעיל את הסונאר או את ההדממה.

כל פעם שקפטן מודיע על כיוון, האלחוטן מהצוות השני מצייר אותו על השקף שלו, כדי שהוא יוכל לעקוב אחרי המהלכים. כדי לנסות לאתר את מיקומו של היריב, האלחוטן צריך להחליק את השקף שלו על המפה, ולזכור שהצוללת של היריב אינה יכולה לחצות איים או את המסלול שלה.



האלחוטן יודע שהדרך שהוא סימן אינה אפשרית כי היא חוצה אי. הוא חייב להחליק את השקף שלו עד שהוא מוצא מיקום אפשרי לצוללת של היריב.

הפעלת הסונאר

הקפטן יכול להשתמש ב-2 **יחידות אנרגיה** מתוך המד שלו (ולמחוק אותו) כדי להפעיל את הסונאר. אז הקפטן היריב חייב לתת לו מידע על מיקומו הנוכחי: מידע על השורה או על הטור שעליו נמצאת הצוללת. המידע הזה מאפשר לאלחוטן לדייק את מיקומו של היריב על המפה מייד.



דוגמה: הקפטן מפעיל את הסונאר. הוא מודיע: "מפעיל סונאר!" הקפטן היריב שנמצא על F2 משיב: "אנחנו על שורה 2"

עלייה לפני המים

בתורו, הקפטן יכול להחליט לעלות לפני המים מבלי להשתמש באנרגיה. אז הוא מודיע על מיקומו המדויק. לאחר מכן הקפטן מאפס את הנתיב שלו באמצעות מחיקת המסלול שהוא צייר על המפה, חוץ ממיקומה הנוכחי של הצוללת. כעת הוא יכול לנוע בחופשיות.



הפעלת הדממה

הקפטן יכול להשתמש ב-3 יחידות אנרגיה מתוך המד שלו (ולמחוק אותן) כדי להפעיל הדממה. אז הוא מצייר קו ממיקומו הנוכחי לאחת מתוך 3 נקודות אפשריות מסביב (כי הוא אינו יכול לחזור בחזרה למיקומו הקודם) מבלי להודיע על הכיוון שלו בקול.

חשוב: חוקי הגבלת התנועה עדיין תקפים.



שיגור טיל

הקפטן יכול להשתמש ב-4 יחידות אנרגיה מתוך המד שלו (ולמחוק אותן) כדי לשגר טיל. כל מפה מחולקת לארבעה אזורי ניווט, ולכל אחד יש צפיפות מים שונה. טיל יכול להגיע לכל נקודה באזור הניווט שבו הצוללת נמצאת באותו רגע. הקפטן חייב להודיע על נקודת פגיעת הטיל שהוא שיגר בתוך האזור הנוכחי שלו, ולספק נקודות ציון מדויקות. אם הצוללת של היריב נמצאת באותה נקודה, היא סופגת פגיעה אחת. **חשוב:** אם אתם משגרים טיל למיקום שבו גם אתם נמצאים, אז גם אתם סופגים פגיעה אחת!



סוף המשחק

אם אחת משתי הצוללות סופגת פגיעה שנייה, הצוות שלה מפסיד מיידית. הצוות שהטביע את הצוללת מנצח במשחק!

משחק בזמן אמת

לחווית משחק עוד יותר מלהיבה, אנחנו ממליצים לשחק בזמן אמת (4 משתתפים בלבד).

חוקי המשחק זהים, אלא שלא מחכים שהיריב יסיים את הפקודה שלו כדי לתת את הפקודה שלכם. צורת משחק זו דורשת מהצוותים להיות מרוכזים יותר, במיוחד האלחוטן.

חשוב: עבור פקודות שאינן פקודות ניווט (סונאר, הדממה, טיל או עלייה לפני המים) הקפטן חייב לצעוק "עצור!" כדי לעצור את המשחק, על מנת שיוכל להשלים את הפעולה. עם הינתן הפקודה שלו, המשחק מתחדש בזמן אמת.