

Egy lehengerlő
kooperatív játék
2–8 játékos részére,
12 éves kortól

CAPTAIN SONAR

SYNCHRONIZE - ORGANIZE - NAVIGATE - ATTACK - REPAIR

Roberto Fraga és Yohan
Lemonnier játéka
Ervin és Sabrina Tobal
illusztrációival

A JÁTÉKRÓL

A Captain Sonarban két csapat irányít egy-egy egymással harcban álló tengeralattjárót, amelyek az óceán mélyé-
nek uralmáért küzdenek. A csapat minden tagjának megvannak a maga feladatai és felelősségei. A játékosoknak
össze kell dolgozniuk és hatékonyan kell kommunikálniuk, ha túl akarják élni a küzdelmet.

FONTOS: a játék kétféleképpen is játszható: valós időben és körökre osztva. Az első játékhoz vagy zajos kör-
nyezetben a körökre osztott játékmódot ajánljuk. Az igazi tengeralattjáró-csaták izgalmát és az azzal járó
adrenalinfröccsöt azonban legjobban a valós idejű játékmód adja át.

A GYŐZELEM

Az a csapat, amelynek tengeralattjárója előbb szenved el négy sérülést, elveszíti a játékot. A túlélő csapat meg-
nyeri a játékot. A haladó változat egyes forgatókönyveiben más vagy több céljuk is lehet a csapatoknak, amelye-
ket a győzelem érdekében teljesíteniük kell.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Tegyétek mindkét paravánt az asztal közepére, hogy elérjenek az asztal egyik végétől a másikig ❶.
- Válasszatok egy forgatókönyvet (lásd a 8. oldalon). A kapitányok ❷ és a lokátorosok ❸ vegyék maguk elé a forgatókönyvnek megfelelő szereplapokat.
- A valós idejű játékmódhoz használjátok a lapok világosabb, míg a körökre osztott játékmódhoz a sötétebb oldalát.
- A csapatok üljenek a paraván két olda-
lára, egymással szembe. A játékosok
szerepük szerint üljenek az ábrának
megfelelően sorba.
- Mindkét első tiszt ❹ és mérnök ❺ vegye magához a szereplapját.
- A lokátorosok vegyék maguk-
hoz az átlátszó lapokat ❻.
- Végül minden játékos
vegyen magához egy filc-
tollat.

MEGJEGYZÉS:

minden szereplapon van hely
a játékos és a tengeralattjáró
(a csapat) nevének.



I CAPTAIN S.O.N.A.R.I

A víz alatt senki sem hallja a sikolyod!

2048-at írunk. Új gazdasági háború dúl. A ritkaföldfémek kulcsfontosságú szerephez
jutottak az új, fejlettebb gépek építése során, és ezért az egész világon meghatározó
gazdasági tényezővé váltak.

A legújabb tengeralattjáró-prototípusokat magáncégek fegyverzik fel, hogy az óceán
mélyére merülhessenek az értékes anyagok után kutatva. A tenger békés felszíne alatt
csendes háborút vívnak ennek az új, instabil technológiának a segítségével.

A legkiválóbb tisztek egy csapatának tagjaiként az egyik legkorszerűbb tengeralatt-
járóért feleltek. Az ellenfél legyőzéséhez együtt kell működnötök csapattársaitokkal.
Csak a legjobb kommunikációval rendelkező, legjobban együttműködő csapat élheti
túl a találkozást...

TARTOZÉKOK

- 2 készlet a 12 szereplapból
(1 a sárga és 1 a kék csapatnak)
Minden lap kétoldalas: a világosabb oldal szük-
séges a körönkénti játékváltozathoz, a söté-
tebb pedig a valós idejű módhoz.
- Minden csapatnak:
 - 1 elsőtiszt-lap
 - 1 mérnök-lap
 - 5 kapitánylap (minden küldetéshez egy)
 - 5 lokátoroslap (minden küldetéshez egy)
- 2 átlátszó lap a lokátorosoknak
- 8 letörölhető filctoll
- 2 paraván

A CSAPATOK

- 8 játékos: 2 négyfős csapat
- 7 játékos: 1 négyfős és 1 háromfős csapat
- 6 játékos: 2 háromfős csapat
- 5 játékos: 1 háromfős és 1 kétfős csapat
- 4 játékos: 2 kétfős csapat
- 3 játékos: 1 kétfős csapat és egy játékos
egyedül
- 2 játékos: két játékos egyedül

Két- és háromszemélyes játék során a játéko-
soknak a körökre osztott változatot kell ját-
szaniuk, mivel van legalább egyvalaki, akinek
mind a négy szerepet irányítania kell.

A SZEREPEK ELOSZTÁSA A JÁTÉKOSOK SZÁMÁTÓL FÜGGŐEN

Négyfős csapatok: minden játékos más-
más szerepben.

Háromfős csapatok: ugyanaz a játékos lesz
a kapitány és az első tiszt.

Kétfős csapatok: ugyanaz a játékos lesz
a kapitány, az első tiszt és a mérnök.

A négy különböző szerep a fedélzeten



A KAPITÁNY

A kapitány a csapat vezetője, ő felelős a tengeralattjáró irányításáért és a többi csapattag munkájának összehangolásáért.

A játék elején a kapitány rajzoljon a tábláján egy tetszőleges tengeri mezőre egy X-et, ezzel jelölve a tengeralattjáró kezdő pozícióját. Ezt ne mutassa meg az ellenfél csapatnak.

Ezután mindkét kapitány kiáltsa azt: „merülés!”, hogy ezzel elindítsák a játékot. Mindkét kapitány jelentse be hangosan a tengeralattjárója haladási irányát, majd rajzolja be az útvonalat a nála lévő térképre. Körökre osztott játékmódban véletlenszerűen válasszatok egy kezdőcsapatot.

HALADÁSI IRÁNY BEJELENTÉSE

A kapitány egyszerre egy mezőt haladhat a tengeralattjáróval a négy irány (észak, dél, kelet vagy nyugat) valamelyike felé.

Az általa választott útirányt hangosan, tisztán érthetően be kell jelentenie, hogy azt minden játékos hallja. A bejelentésnek így kell hangoznia: „IRÁNY ÉSZAK/DÉL/KELET/NYUGAT!”

• VALÓS IDEJŰ JÁTÉKMÓDBAN:

A kapitányok a nekik tetsző tempóban haladhatnak.

• KÖRÖKRE OSZTOTT JÁTÉKMÓDBAN:

A kapitányok felváltva jelentik be a választott útirányukat, elegendő időt adva minden játékosnak feladataik elvégzésére.

FONTOS: A kapitánynak mindkét játékmódban meg kell várnia, míg az első tiszt és a mérnök végrehajtja a feladatát, és csak „MEHET” jelzésükre jelenthet be új haladási irányt (lásd a 3. oldalon az Első tiszt és a Mérnök részben).

- A tengeralattjáró nem keresztezheti vagy ismételheti korábbi útvonalát (vagyis nem mozoghat olyan mezőre, ahol korábban már járt).
- A tengeralattjáró nem haladhat keresztül szigeten és nem mozoghat olyan mezőre, ahol saját aknája található (lásd Akna telepítése a 6. oldalon).
- A kapitány csak akkor törölheti le az útvonalat, ha felszínre emelkedik (lásd Felszínre emelkedés az 5. oldalon).

PÉLDA

A kapitány a következő parancsokat adta ki:



ÁRAMKIMARADÁS

Ha a kapitány egy sziget, aknák vagy a tengeralattjáró útvonala miatt nem tud új haladási irányt bejelenteni, AZONNAL FELSZÍNRE KELL EMELKEDNIE (5. oldal).

TANÁCS

- A kapitánynak érdemes folyamatosan egyeztetnie a lokátorosával, hogy nagyjából meg tudja határozni az ellenfél helyzetét.
- A kapitánynak nem érdemes túl gyorsan haladnia, így a csapattársainak van idejük reagálni a parancsokra és végrehajtani a feladataikat.



A LOKÁTOROS

A lokátoros a csapat szeme és füle. Ő hallgatja az ellenfél kapitányát, ezáltal ő felelős az ellenséges tengeralattjáró mozgásának követéséért.

Minden egyes alkalommal, amikor az ellenséges csapat kapitánya új haladási irányt jelent be, a lokátoros felrajzolja azt saját átlátszó lapjára. (A vonalat bárhol kezdheti, mivel nem tudja, honnan indult az ellenfél.)

Azzal, hogy az átlátszó lapot a saját térképén mozgatja, a lokátoros képes lesz megbecsülni az ellenséges tengeralattjáró helyzetét, számba véve azt, hogy a tengeralattjáró nem tud áthaladni a szigetekre vagy a saját korábbi útvonalán.

Minél tovább hallgatja a lokátoros az ellenfél kapitányát, annál könnyebben tudja meghatározni az ellenséges tengeralattjáró útvonalát és pozícióját. A lokátorosnak rendszeresen tájékoztatnia kell saját kapitányát az ellenfél lehetséges helyzetéről.

A lokátoros a kapitány vagy az első tiszt által működtetett drónok és a szonár segítségével tovább szűkítheti az ellenséges tengeralattjáró lehetséges helyzetét (lásd az Első tiszt leírását a 3. és a Rendszerek aktiválása leírást a 6. oldalon).

PÉLDA

A lokátoros tudja, hogy az általa berajzolt útvonal nem lehetséges, mivel az áthalad egy szigeten. Ezért el kell tolnia az átlátszó lapját, amíg nem talál egy olyan helyet, amelyhez illeszkedik a tengeralattjáró útvonala.



TANÁCS

- A játék elején érdemes az átlátszó lap közepéről kezdeni a vonal rajzolását, így a lokátoros elkerülheti, hogy kifusson a helyből.
- Ha az útvonal az átlátszó lapon kívül folytatódna vagy a lokátoros már nem tudná követni, töröljön le mindent, és kezdje elölről.



AZ ELSŐ TISZT

Az első tiszt feladata a műszerek állítása, és ezzel a tengeralattjáró rendszereinek üzembe helyezése. Ő értesíti a kapitányt, amikor a fegyverzet, az érzékelők vagy a speciális rendszerek készen állnak a használatra.

A MŰSZEREK KEZELÉSE

Minden egyes alkalommal, amikor a kapitány bejelenti a haladási irányt, az első tisztnek meg kell jelölnie egy általa választott műszer egy üres mezőjét. Ha egy műszer összes mezőjét megjelölte, ezt hangosan és tisztán érthetően be kell jelentenie. Például az „AKNA KÉSZ” bejelentés után a kapitány tudni fogja, hogy mostantól amikor szüksége van rá, telepítheti az aknát.

Ha egy műszer összes mezője jelölve van, a rendszert aktiválni kell, mielőtt az első tiszt újra megjelölhetné valamilyen mezőt.

Az aknát, a torpedót, a lopakodó üzemmódot és a forgatókönyvtől függő rendszereket csak a kapitány aktiválhatja. A drónt és a szonárt a kapitány és az első tiszt egyaránt aktiválhatja (lásd a Rendszerek aktiválása leírást a 6. oldalon).

PÉLDA

Az első tiszt két rendszere is készen áll: az akna és a torpedó (amelyet épp az imént töltött be az utolsó mező megjelölésével).

TORPEDÓ KÉSZ!



SÉRÜLÉS

Az első tiszt lapjának felső részén látható 4 rubrika jelzi a 4 sérülést, ami a tengeralattjárót érheti.

Minden egyes alkalommal, amikor a tengeralattjáró sérülést szenved el, az első tisztnek meg kell jelölnie a bal szélső üres mezőt. Ha mind a négy mezőt megjelölte, a tengeralattjáró felrobban, és a csapat elveszti a játékot.

FONTOS:

Ha kevesebben, mint 8-an játszottok, a kapitánynak lehet, hogy magára kell vállalnia az első tiszt szerepét (vagy akár még a mérnökét is). Ebben az esetben a kapitánynak minden egyes utasítása után magának kell megjelölnie valamelyik műszer egy még üres mezőjét az első tiszt lapján (és a rendszerhibákat a mérnök tábláján, ha azt a szerepet is ő játssza).



A MÉRNÖK

A mérnök feladata a kapitány útvonal-bejelentése nyomán a tengeralattjáróban bekövetkező hibák számon tartása. Egyes rendszerhibák semlegesíthetik a tengeralattjáró rendszereit; mások sérülést okoznak a tengeralattjárónak.

Minden egyes alkalommal, amikor a kapitány bejelenti a haladási irányt, a mérnöknek ki kell húznia egy, a választott iránynak (észak, dél, kelet, nyugat) megfelelő szimbólumot, ezzel jelölve a meghibásodást. A központi áramkör vagy a reaktor bármelyik szimbólumát kihúzhatja, amíg az az iránynak megfelelő irányítópanelen található.

PÉLDA

A kapitány bejelenti: IRÁNY ÉSZAK!

A mérnöknek ki kell húznia egy általa választott szimbólumot az északi irányítópanelen. Jelen esetben vagy a központi áramkör két sárga szimbólumának egyikét vagy a reaktor három szimbóluma közül valamelyiket kell kihúznia.

IRÁNY ÉSZAK!



RENDSZERLEÁLLÁS

Ha a mérnök egy rendszernek már legalább egy szimbólumát kihúzta, az a rendszer nem aktiválható.

FONTOS: minden szimbólum két rendszert is jelképez.



AKNA+TORPEDÓ



DRÓN+SZONÁR



LOPAKODÓ+FORGATÓKÖNYV

Egy rendszer aktiválása előtt az első tisztnek egyeztetnie kell a mérnökkel, hogy az adott rendszer nem hibásodott-e meg.

PÉLDA

Egyik rendszer sem aktiválható, mivel a mérnök minden rendszernek legalább egy szimbólumát kihúzta már.



Ha a kapitány az aknát vagy a torpedót szeretné használni, előbb meg kell kérnie a mérnököt, hogy javítsa meg a piros szimbólumokhoz tartozó két rendszerhibát.



SUGÁRZÁSOS RENDSZERHIBA

A sugárzásos rendszerhibának nincs hatása, amíg a mérnök az ÖSSZES sugárzásszimbólumot ki nem húzta vagy amíg nem járulnak hozzá egy teljes terület leállításához. (Egy teljes terület leállítását lásd később.)

PÉLDA

A mérnök kihúzta az utolsó sugárzásszimbólumot. Ezt be is jelenti egy hangos „SÉRÜLÉS” felkiáltással.



SÉRÜLÉS!

Az első tiszt kihúzza az egyik sérülésrubrikát a lapján.



Ezután a mérnök letörli a tengeralattjáróról az összes meghibásodást.

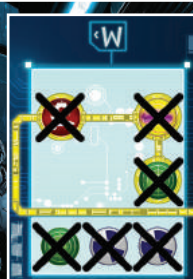


EGY TELJES TERÜLET LEÁLLÁSA

Ha egy irányítópanelen belül az összes szimbólumot kihúztátok (a központi áramkörön és a reaktorban egyaránt), a tengeralattjáró 1 sérülést szenved el. A mérnök bejelenti: „SÉRÜLÉS”, majd letörli a tengeralattjáró összes meghibásodását.

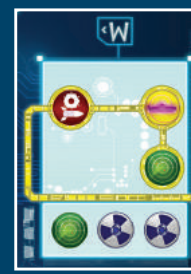
PÉLDA

A kapitány túl sokszor jelölte meg a nyugati irányt, így a mérnöknek a nyugati irányítópanel összes szimbólumát ki kellett húznia. A mérnök ezt hangos „SÉRÜLÉS” felkiáltással jelzi.



SÉRÜLÉS!

Az első tiszt kihúzza a lapján az egyik sérülésrubrikát.



Ezután a mérnök letörli a tengeralattjáró összes meghibásodását.

TANÁCS

A meghibásodások miatti katasztrófa elkerülése érdekében a mérnöknek célszerű tájékoztatnia a kapitányt, ha bizonyos irányok nagy veszélyt jelentenek a tengeralattjáróra.

JAVÍTÁS

A KÖZPONTI ÁRAMKÖR ÖNJAVÍTÁSA

A központi áramkörben a szimbólumokat áramkörnek nevezett narancs, sárga és szürke vonalak osztják négyes csoportokra.

Amikor a mérnök egy áramkörön a negyedik szimbólumot is kihúzza, az áramkör megjavítja önmagát; a mérnöknek le kell törölnie a meghibásodásokat.

PÉLDA

A sárga áramkörön a mérnök három szimbólumot húzott már ki (a nyugati irányítópanelen). Ha a mérnök meg tudja győzni a kapitányt, hogy haladjanak kelet felé, akkor a sárga áramkör negyedik szimbólumát is kihúzhatná, ezzel az áramkör megjavítaná önmagát.



A központi áramkör meghibásodásait a felszínre emelkedéssel is meg lehet javítani (lásd az 5. oldalon).

A REAKTOR MEGJAVÍTÁSA

A reaktorok meghibásodását kétféleképpen lehet javítani:

- Amikor a mérnök az utolsó sugárzásszimbólumot is kihúzza, a tengeralattjáró elszenved 1 sérülést. A mérnök bejelenti: „SÉRÜLÉS”, majd letörli a tengeralattjáró összes meghibásodását.
- A reaktor megjavításának legjobb módja a felszínre emelkedés (lásd az 5. oldalon).

PÉLDA

A reaktort már több meghibásodás is érte. Egyetlen rendszer sem aktiválható, és a hat sugárzásszimbólum közül négy már ki lett húzva. A tengeralattjárónak sürgősen felszínre kell emelkednie, hogy elvégezhessék a javításokat.



FELSZÍNRE EMELKEDÉS

A felszínre emelkedés a tengeralattjáró megjavításának leghatékonyabb és a korábbi útvonal letörlesztésének egyetlen módja. A felszínre emelkedés során a tengeralattjáró rövid időre sebezhetővé válik, így csak a legnagyobb körültekintéssel érdemes a felszínre emelkedni.

Az emelkedéshez a kapitánynak ki kell adnia a parancsot: „EMELKEDÉS!” Ezután a kapitánynak meg kell mondania az ellenfélnek, hogy melyik szektorban tartózkodik a tengeralattjárója.

PÉLDA



A felszínre emelkedés szabályai a valós idejű és a körökre osztott játékmódban eltérőek:

KÖRÖKRE OSZTOTT JÁTÉKMÓD

Haladási irány bejelentése helyett a körében a kapitány a felszínre emelkedés tényét jelenti be a fent leírtak szerint. Ezután a mérnök letörli a tengeralattjáró összes meghibásodását.

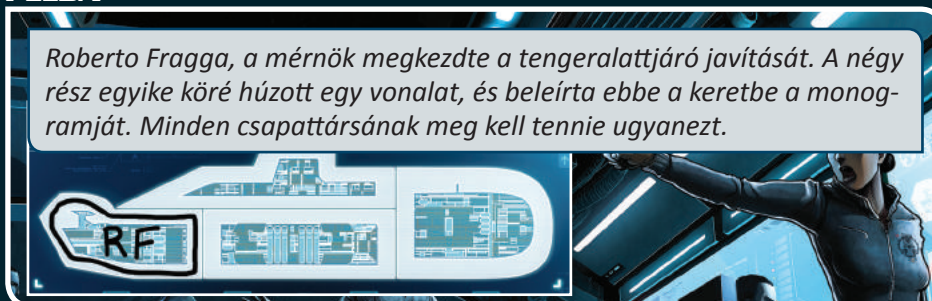
Az ellenfél csapat ezután háromszor kerül sorra egymás után. Ha ezalatt a három kör alatt a felszínre emelkednének, akkor a fennmaradó extra köröket elveszítik, a játék a megszokott módon folytatódik tovább.

VALÓS IDEJŰ JÁTÉKMÓD

Amint a kapitány bejelenti, melyik szektorban emelkedett felszínre a tengeralattjáró, megkezdődhetnek a javítások:

- Elsőként a mérnök kezdheti meg a javítási munkálatokat úgy, hogy a lapján látható tengeralattjáró négy része közül az egyiket filctollal bekeretezi, ügyelve arra, hogy a vonal a külső fehér sávban maradjon. Ezután monogramját a bekeretezett részbe írja.
- Ezután a mérnök a lapját átadja egy csapattársának, aki ugyanígy jár el a tengeralattjáró egy másik részével, majd ő is továbbadja a lapot, egészen addig, amíg mind a négy részt meg nem javították (nem elfeledkezve a monogramokról sem). Ha a csapatnak kevesebb, mint négy tagja van, akkor lesz olyan, akinek több részt is be kell kereteznie.

PÉLDA



- A mérnök ezután megmutatja a lapját az ellenfél mérnökének, aki ellenőrzi, hogy minden vonal a fehér sávon belül maradt-e. Ha nem sikerült, akkor a csapatnak a javítást újra kell kezdenie.

- Ha az ellenfél mérnöke jóváhagyja a javításokat, akkor a mérnök letörölheti a négy rész körüli vonalakat, a monogramokat és a tengeralattjáró összes meghibásodását.

- Amikor a csapat mindezzel készen van, a mérnök bejelenti: „MERÜLÉSRE KÉSZ!” Ezután a kapitány kiadja a parancsot: „MERÜLÉS!”, és a játék folytatódik.

FONTOS:

Amíg egy csapat a felszínen javításokat végez, a másik csapat folytatja a játékot. A felszínen lévő tengeralattjáró személyzete csak a tengeralattjáró javítására használhatja a filctollait.

Mindeközben a kapitány a korábbi útvonal letörlesztésével újrakezdi az útvonalat, csak a tengeralattjáró aktuális helyzetét és a telepített akna helyét hagyva a lapjára rajzolva (az Akna telepítését lásd a 6. oldalon).

PÉLDA



TANÁCS

Mint már írtuk, a siker kulcsa a kommunikáció.

- A mérnöknek **MUSZÁJ** informálnia a kapitányt a meghibásodásokról. A kapitány akkor dönt úgy, hogy a felszínre emelkedik, ha úgy érzi, biztonságban van, az ellenségtől távol (de ezt csak a lokátoros tudja garantálni!). A felszínen pedig zavartalanul el lehet végezni a javításokat, és meg lehet tervezni a további útvonalat.

- Úgy a felszínre emelkedni, hogy az ellenség a közelben tartózkodik, veszélyes vállalkozás. A tengeralattjáró akár végzetes támadás áldozatává is válhat.

- A felszínre emelkedéssel az ellenség akár be is csalogatható egy aknamezőbe, amit a merülés után azonnal lehet is aktiválni (lásd az Akna telepítését a 6. oldalon).

RENDSZEREK AKTIVÁLÁSA

Amint az első tiszt egy műszer összes mezőjét megjelölte, ezt jelzi a kapitánynak. A kapitány ezután már bármikor aktiválhatja az adott rendszert. Az első tiszt csak a drónt és a szonárt tudja aktiválni, míg a kapitány bármelyik rendszert aktiválhatja.

Egy rendszer aktiválásához az első tisztnek vagy a kapitánynak a következőket kell tennie:

- Egyeztetnie kell a mérnökkel, hogy az adott rendszert semmilyen meghibásodás nem érte. Ha mégis, akkor a rendszert meg kell javítani, és csak utána lehet aktiválni.

EMLÉKEZTETŐÜL: egy rendszer csak akkor aktiválható, ha egyetlen hozzá tartozó szimbólum sem lett még kihúzva.

- Felemelt ököllel fel kell kiáltani: „ÁLLJ!” Ekkor minden játékosnak abba kell hagynia, amit épp csinált, és oda kell figyelnie.
- Meg kell nevezni a használni kívánt rendszert. Például: „AKNÁT TELEPÍTÉK!”
- Aktiválni kell a rendszert (lásd később).
- Ezután a játék folytatódik.

Egy csapat nem aktiválhat egymás után két rendszert. A kapitánynak MINDEKÉPPEN új haladási irányt kell bejelentenie két rendszer aktiválása között.



TORPEDÓ KILÖVÉSE

A kapitány egy, a tengeralattjárótól 1–4 (nem átlósan számolt) távolságra lévő mezőre ki tud löni egy torpedót.

A kapitány bejelenti a becsapódás helyét (például: „TORPEDÓ KILÖVE, BECSAPÓDÁS A C6-ON”), de a torpedó pályáját nem rajzolja fel a lapjára. Ezután az első tiszt letörli a torpedóhoz tartozó műszerről az összes jelzést.

A torpedó becsapódása ugyanolyan hatással jár, mint egy aknára futás (lásd az Akna élesítését a 6. oldalon). Ezután a játék a megszokott módon folytatódik tovább.

Ha a torpedó olyan mezőn robban fel, ahol akna is van, akkor az akna megsemmisül; a kapitánynak le kell törölnie azt a lapjáról.

FONTOS

A torpedóval az a tengeralattjáró is megsebezhető, amelyik kilőtte azt!

PÉLDA



A (D3-on álló) kapitány kilő egy torpedót, amely négy mezőt halad, és a G2 mezőn csapódik be. Az ellenséges tengeralattjáró, ami a G2 mezőn tartózkodik, közvetlen találatot szenved el, és 2 sérülés éri.



AKNA TELEPÍTÉSE

A kapitány egy A (mint akna) betűvel megjelöli az egyik, a tengeralattjárójával szomszédos mezőt. A kapitány nem telepíthet olyan mezőre aknát, amelyen már áthaladt (vagyis amelyikre korábban vonalat húzott) és a tengeralattjáró nem léphet arra a mezőre, ahol a saját aknája található. A kapitány bejelenti, hogy „AKNA TELEPÍTVE!”, ezután az első tiszt letörli az aknához tartozó műszerről az összes jelzést.



AKNA FELROBBANTÁSA

A későbbiekben bármikor (kivéve, amíg a felszínen tartózkodik), a kapitány az ökle felemelésével és az „AKNA FELROBBANTÁSA” felkiáltással felrobbanthat egy aknát, ekkor be kell jelentenie az akna helyét például így: „AKNA FELROBBANTÁSA A G7-en”.

FONTOS

A kapitány akkor is felrobbanthatja az aknát, ha a hozzá tartozó műszeren nincs jelzés, és az első tisztnek sem kell letörölnie a jelzéseket a műszerről az akna felrobbantásakor. A műszer csak az akna telepítésekor játszik szerepet.

Az akna felrobbanásának vagy a torpedó becsapódásának háromféle következménye lehet:

- Az ellenséges tengeralattjáró több, mint egy mezőre tartózkodik a robbanás helyétől: az ellenséges kapitány bejelenti, hogy „MINDEN RENDBEN”, és a játék a megszokott módon folytatódik.
- Az ellenséges tengeralattjáró egy, a robbanással szomszédos mezőn tartózkodik. Az ellenséges kapitány bejelenti, hogy „KÖZVETETT TALÁLAT, 1 SÉRÜLÉS”. Az első tisztje kihúzza a bal szélső üres rubrikát a lapján, ezután a játék a megszokott módon folytatódik tovább.
- Az ellenséges tengeralattjáró pontosan azon a mezőn tartózkodik, ahol az akna felrobban vagy ahova a torpedó becsapódik. Az ellenséges kapitány bejelenti, hogy „KÖZVETLEN TALÁLAT, 2 SÉRÜLÉS”. Az első tisztje kihúzza a bal szélső kettő üres rubrikát a lapján, ezután a játék a megszokott módon folytatódik.

FONTOS: Egy akna megsebezheti azt a tengeralattjárót is, amelyik telepítette!

PÉLDA



A C7-es mezőn állva a kapitány telepít egy aknát egy szomszédos mezőre, a B7-re.



Később a kapitány felrobbantja a B7-en található aknát. Az ellenséges tengeralattjáró, amely a robbanás helyétől 1 mezőre tartózkodik (a C6-on), közvetett találatot kap, és 1 sérülés éri.





DRÓN INDÍTÁSA

A drónok segítségével a csapatok leszűkíthetik az ellenséges tengeralattjáró lehetséges tartózkodási szektorát (a térkép a valós idejű játékmódban 9, a körökre osztott játékmódban 4 szektorra van osztva). Amikor a csapat egy tagja útjára indít egy drónt:

- Megkérdezi az ellenséges kapitányt, hogy annak tengeralattjárója egy konkrét szektorban tartózkodik-e. Például így: „AZ 5-ÖS SEKTORBAN VAGYOK?”
- A kapitánynak erre őszintén IGENNEL vagy NEMMEL kell felelnie. Ezután az első tiszt letörli a drónhoz tartozó műszerről az összes jelzést.

PÉLDA



A kapitány útjára indít egy drónt, és megkérdezi az ellenséges kapitányt, hogy a 4-es szektorban tartózkodik-e. Mivel az ellenséges tengeralattjáró a 7-es szektorban található, a kapitánya NEMMEL felel.

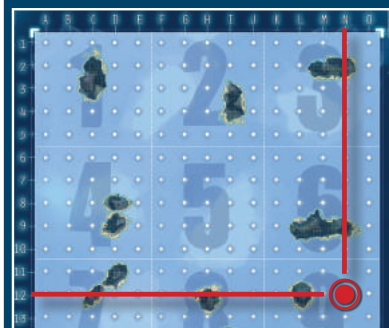


SZONÁR AKTIVÁLÁSA

Amikor a csapat egy tagja aktiválja a szonárt, bejelenti, hogy „SZONÁR AKTIVÁLVA!” Az ellenséges kapitány erre válaszul két információt közöl a tengeralattjárója elhelyezkedéséről. Ez lehet a tengeralattjáró által elfoglalt sor, oszlop vagy szektor.

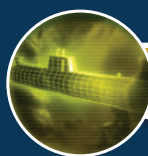
- Az egyik információnak mindenképp igaznak, míg a másiknak mindenképp hamisnak kell lennie.
- A két információnak különböző típusúnak kell lennie (sor, oszlop, szektor). Ezután az első tiszt letörli a szonárhoz tartozó műszerről az összes jelölést.

PÉLDA



A kapitány aktiválja a szonárt. Bár nem tudja, az ellenséges tengeralattjáró a 9-es szektorban, az N12-es mezőn tartózkodik.

Az ellenséges kapitány bejelenti: „AZ N OSZLOPBAN, A 6-OS SEKTORBAN VAGYUNK.” Az első információ igaz, a második hamis.

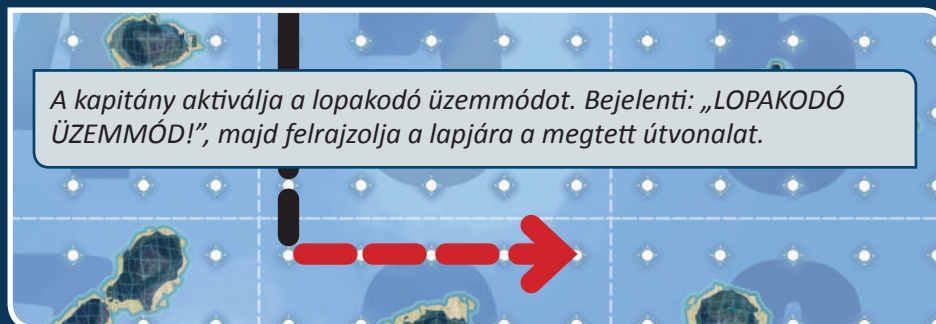


A LOPAKODÓ AKTIVÁLÁSA

Amikor a kapitány aktiválja a lopakodó üzemmódot, bejelenti, hogy „LOPAKODÓ ÜZEMMÓD!”, és anélkül lép a tengeralattjárójával, hogy a haladási irányt bejelentene.

- Egyenes vonalban, legfeljebb négy mezőt haladhat anélkül, hogy egy szigetet vagy saját korábbi útvonalát keresztezné.
- A kapitány a csapattársainak a paraván mögött a kezével jelzi a haladási irányt. Az első tiszt egy tetszés szerinti műszeren megjelölhet egy üres mezőt, a mérnök pedig ki kell, hogy húzzon egy, a haladási iránynak megfelelő irányítópanelen egy szimbólumot. Ezután az első tiszt letörli a lopakodó üzemmóddhoz tartozó műszerről az összes jelölést.

PÉLDA



A kapitány aktiválja a lopakodó üzemmódot. Bejelenti: „LOPAKODÓ ÜZEMMÓD!”, majd felrajzolja a lapjára a megtett útvonalat.



A FORGATÓKÖNYVHÖZ TARTOZÓ RENDSZER AKTIVÁLÁSA

Erre a rendszerre nem minden forgatókönyvnél van szükség. A funkcióját az adott forgatókönyv határozza meg, ahogy azt is, hogy a hozzá tartozó műszernek négy vagy hat mezője van.

A JÁTÉK VÉGE

AMIKOR EGY TENGERALATTJÁRÓ A NEGYEDIK SÉRÜLÉSÉT IS ELSZENVEDI, MEGSEMMISÜL, ÉS A JÁTÉK VÉGET ÉR.

A JÁTÉKOT A TÚLÉLŐ CSAPAT NYERI.

ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

- A győzelem kulcsa a jó kommunikáció. Ha senki sem beszél vagy senki sem hallgat a többiekre, oda minden remény.
- A jó lokátoros nagyon sokat jelent. Az ellenséges tengeralattjáró megtalálása és nyomon követése kulcsfontosságú.

FORGATÓKÖNYVEK

JAVASOLJUK, HOGY AZ ELSŐ JÁTÉKOT KÖRÖKRE OSZTOTT JÁTÉKMÓDBAN JÁTSSZÁTOK, MAJD ÁBÉCSŐRENDBEN HALADJATOK VÉGIG EZEKEN A FORGATÓKÖNYVEKEN:

ALFA TÉRKÉP

Üdvözet a tiszteknek! Eljött az idő, hogy hasznosítsák mindazt, amit az akadémián tanultak.

A környékbeli szigetek aprók és számosak. A közöttük való manőverezés embert próbáló feladat.

A szigetek megkönnyítik a lokátoros munkáját, de könnyebb lesz összetalálni az ellenséges tengeralattjáróval is. Sok szerencsét!



BRAVO TÉRKÉP

Isten hozta önöket az Eriatrides-árok aknamezőjében!

A cél az ellenséges tengeralattjáró kiiktatása és a mélytengeri fúrásokat végző csapat útjának megtisztítása.

A nyitottabb területen a lokátorosnak nehezebb feladat lesz nyomon követni az ellenséget.

Különösen hasznosak lehetnek az ellenfél felkutatásában a drónok és a szonárok.



CHARLIE TÉRKÉP

A nyílt tenger!

Az utóbbi hetek ádáz csatározásai és a mindkét oldal által elszenvedett óriási veszteségek odáig vezettek, hogy már csak két tengeralattjáró maradt működőképes. Iktasd ki ellenfeled, és megnyílik az Átjáró észak felé, amin keresztül elérheted az jégmezők alatt rejtőző területeket.

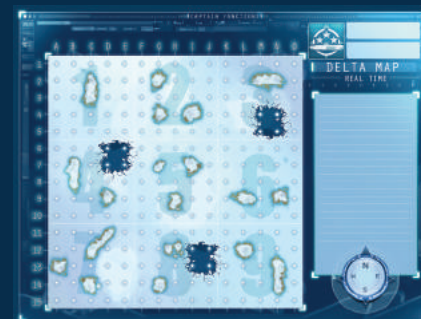
Ez a csata csak tapasztalt csapatoknak való. A kis szigetek és a nagy kiterjedésű nyílt víz komoly próbatétel elé állítja a lokátorost. Az akna hatékony használata elengedhetetlen, a győzelem kulcsa pedig a megfelelő időpontban aktivált lopakodó üzemmód lehet.



DELTA TÉRKÉP

Isten hozta önöket északon! Sikerült átkelni az Átjárón. A következő csata viszont ötméternyi tömör jégpáncél alatt zajlik majd.

A tengeralattjáró műszereinek felügyelete mellett pontos időzítésre is szükség lesz a felszínre emelkedéshez.



SPECIÁLIS SZABÁLYOK

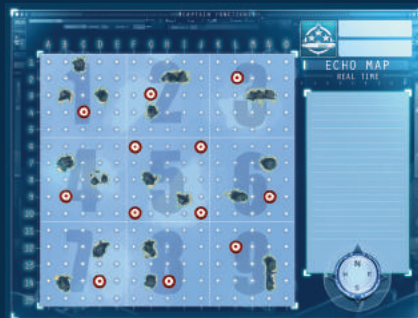
Ha egy tengeralattjáró nem egy léknél emelkedik felszínre, azonnal sérül egyet, mielőtt a felszínre emelkedés hatásai életbe lépnének (lásd a Felszínre emelkedést az 5. oldalon).

ECHO TÉRKÉP

Szkülla mélytengeri árka mellett egykor véres csatát vívott két mamutvállalat, a Quantis Corp. és az Archer Inc. az Archer fegyverlerakataért.

A tenger mélyi csata után maradt roncsok között az Archer néhány robbanótöltete máig aktív.

Támogatóink olyan rendszerrel látták el önöket, amelynek segítségével feltörhetik az Archer fegyverzetének vezérlőrendszerét. Amint aktiválják a rendszert, segítségével megkerülhetik az Archer biztonsági protokollját, és átvehetik az irányítást a megmaradt akna felett.



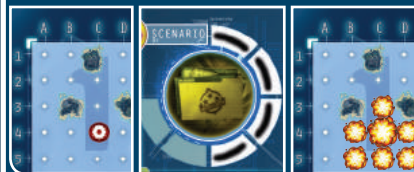
SPECIÁLIS SZABÁLYOK:

Amint az első tiszt a forgatókönyvhöz tartozó rendszer negyedik mezőjét is megjelöli, annak segítségével felrobbantható az Archer egy aknája. Ehhez a kapitánynak be kell jelentenie: „ARCHER AKNA FELROBBANTÁSA!”, és meg kell adnia az akna helyét.

A felrobbantott Archer akna ugyanazzal a hatással jár, mint egy torpedó becsapódása.

Egy Archer akna felrobbantása után az első tiszt letörli a forgatókönyvhöz tartozó műszer összes jelölését, majd mindkét kapitány áthúzza a saját lapján a felrobbantott aknát. Az áthúzott aknákat többet nem lehet felrobbantani.

PÉLDA



Miután az első tiszt a forgatókönyvhöz tartozó műszer negyedik mezőjét is megjelöli, a kapitány az „ARCHER AKNA FELROBBANTÁSA A C4-en” kiáltással bármikor felrobbanthatja az Archer aknát.