

Kooperativní hra
pro 2 až 8 hráčů
od 12ti let. Hra, do
které se ponoříte.

CAPTAIN S.O.N.A.R.

Hra od Roberta Fragy a Yohana Lemonniera.

Ilustrace: Ervin a Sabrina Tobalovi.

Pod vodou nikdo neuslyší váš křik!

Píše se rok 2048. Zuří další ekonomická válka. Vzácné kovy se staly klíčovým prvkem ve výrobě pokročilých mechanismů a hlavní hybnou silou světové ekonomiky.

Soukromé společnosti vyvíjí nové prototypy ponorek, které by se mohly ponořit do hlubin světových oceánů při hledání vzácných hornin. Pod poklidnou hladinou moří právě probíhá tichá válka nových nestabilních technologií.

Jste členy posádky elitních důstojníků velících jedné z takových ponorek.

Abyste dokázali svého protivníka porazit, musíte spolupracovat. Pouze ta posádka, která nejlépe zvládne komunikaci a bude nejlépe sehraným týmem, přežije toto střetnutí...

PŘEHLED HRY

Ve hře CAPTAIN SONAR řídí dvě posádky hráčů ponorky, které bojují o nadvládu nad oceánskými hlubinami. Každý z hráčů má přidělen svůj post a je zodpovědný za provoz své části plavidla. Aby hráči přežili, musí v rámci posádky efektivně spolupracovat a komunikovat.

DŮLEŽITÉ: Hra může být hrána dvěma způsoby: v reálném čase, nebo střídavě po jednotlivých tazích. Pro první hru, nebo pro hru v prostředí se zvýšeným hlukem, doporučujeme hrát tahovou variantu. Naproti tomu hra v reálném čase vám zaručí stres a návaly adrenalinu jako při opravdovém souboji ponorek!

JAK HRU VYHRÁT

Posádka, jejíž ponorka jako první utrpí čtyři poškození, prohrává. Přeživší posádka hru vyhrává. Některé pokročilé scénáře mohou stanovit dodatečné výherní podmínky, které je nutné splnit navíc k této základní, případně podmínky zcela jiné, které tuto základní výherní podmínku nahrazují.

HERNÍ KOMPONENTY

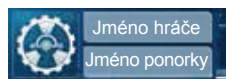
- 2 sady hráčských desek po 12 (1 sada pro každou posádku, žluté a modré) Každá deska je oboustranná: světlá strana se používá v tahové variantě, zatímco tmavá při hře v reálném čase.

Pro každou posádku:

- 1 deska Prvního důstojníka
- 1 deska Strojníka
- 5 desek Kapitána (1 pro každý scénář)
- 5 desek Radisty (1 pro každý scénář)
- 2 fólie pro Radisty
- 8 mazatelných fixů
- 2 zástěny

POZNÁMKA

Každá hráčská deska má vyčleněno místo pro jméno hráče a jméno ponorky (označení posádky).



PŘÍPRAVA HRY

1. Postavte obě zástěny do středu stolu mezi posádky ponorek ①
2. Vyberte scénář (viz strana 14). Každý Kapitán ② a Radista ③ si vezme odpovídající hráčskou desku.
3. Pokud hráči hrají variantu hry v reálném čase, používají tmavou stranu svých hráčských desek. V tahové variantě hráči používají jejich světlou stranu.
4. Každá posádka si sedne na jednu stranu zástěny a hráči se usadí v pořadí naznačeném na obrázku.
5. Každý z Prvních důstojníků ④ a Strojníků ⑤ si vezme příslušnou hráčskou desku.
6. Radisté si navíc vezmou jednu fólii ⑥.
7. Každý hráč dostane mazatelný fix.

ROZDĚLENÍ POSTŮ

- 8 hráčů: 2 týmy po 4 hráčích
- 7 hráčů: 1 tým o 4 hráčích a 1 tým o 3 hráčích
- 6 hráčů: 2 týmy po třech hráčích
- 5 hráčů: 1 tým o 3 hráčích a 1 tým o 2
- 4 hráči: 2 týmy po 2 hráčích
- 3 hráči: 1 tým 2 hráčů a 1 samostatný hráč
- 2 hráči: 2 samostatní hráči proti sobě

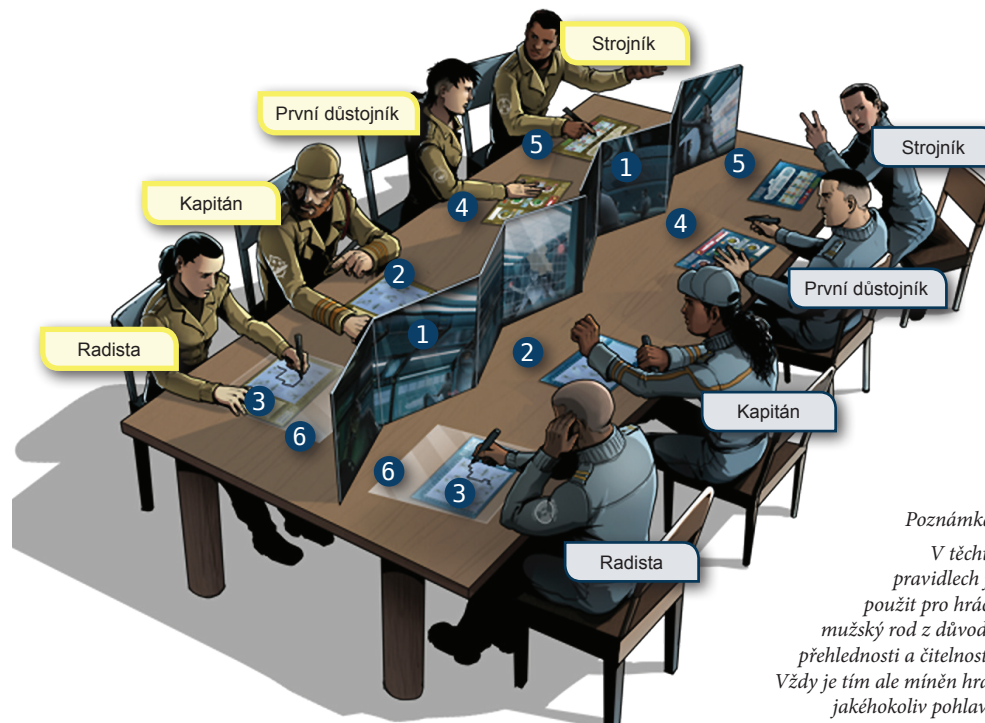
Ve hře 2 a 3 hráčů musí být použita tahová varianta hry, protože jeden hráč potřebuje k obsluze všech čtyř postů více času.

PŘÍRAZENÍ POSTŮ NA KAŽDÉ PONORCE JE ZÁVISLÉ NA POČTU HRÁČŮ

Tým 4 hráčů: Každý hráč má jednu samostatnou roli.

Tým 3 hráčů: Jeden z hráčů hraje zároveň za Kapitána i Prvního důstojníka.

Tým 2 hráčů: Jeden hráč zastupuje roli Kapitána, Prvního důstojníka a Strojníka najednou.



Poznámka:
V těchto pravidlech je použit pro hráče mužský rod z důvodu přehlednosti a čitelnosti. Vždy je tím ale míněn hráč jakéhokoliv pohlaví.

FUNKCE JEDNOTLIVÝCH POSTŮ



KAPITÁN

Kapitán je vůdcem posádky, je zodpovědný za řízení lodi a koordinaci posádky.

Na začátku hry nakreslí „X“ na mořské políčko dle svého výběru, čímž určí startovní pozici ponorky. Tuto informaci drží před soupeři v tajnosti.

Poté oba Kapitáni současně vydají povel „PONOŘIT“ a dají tak signál k započetí hry. Každý Kapitán oznámí kterým směrem se ponorka pohybuje a zakreslí trasu ponorky do svého plánu. V tahové variantě náhodně určete posádku, která hru začne.

» OZNÁMENÍ POHYBU PONORKY

Kapitán přesunuje svou ponorku vždy o jedno políčko v jednom ze čtyř směrů; severně, jižně, východně, západně.

Musí zřetelně a hlasitě oznámit kurz plavidla, aby ho slyšeli všichni hráči. Oznámení by mělo mít jednotnou formu jako například „KURZ SEVER/JIH/VÝCHOD/ZÁPAD“.

HRA V REÁLNÉM ČASE:

Každý z Kapitánů oznamuje pohyb své ponorky v intervalech, které mu vyhovují.

TAHOVÁ VARIANTA:

Kapitáni se v oznamování kurzu střídají a dávají všem hráčům dostatek času na splnění jejich povinností.

PŘÍKLAD



DULEŽITÉ: V obou herních módech musí Kapitán čekat až První důstojník a Strojník provedou a potvrdí své akce související s pohybem hlášením „PROVEDENO“, než ohlásí další pohyb (viz První důstojník a Strojník, strana 3).

- Ponorka se nesmí vrátit po své předchozí trase, ani ji nesmí jakkoliv překřížit (tj. přesunout se na políčko, na kterém už je zaznamenána trasa z některého předchozího pohybu).
- Ponorka nesmí proplout ostrovem, ani místem, na kterém je nastražena vlastní mina (viz Kladení min, strana 6).
- Kapitán může smazat zaznačenou trasu pouze pokud se ponorka vynoří nad hladinu (viz Vynoření, strana 5).

» VÝPADEK SYSTÉMŮ

Pokud Kapitán nemůže oznámit další pohyb, protože mu v tom brání ostrov, mina, nebo předchozí trasa ponorky, musí se VYNOŘIT (viz strana 5).

DOPORUČENÍ

- Kapitán by si měl průběžně u svého Radisty ověřovat pozici nepřátelské ponorky.
- Kapitán by neměl oznamovat pohyb svého plavidla moc rychle, musí posádce ponechat dostatek času na provedení jejich úkolů.



RADISTA

Radista je očima a ušima posádky. Je zodpovědný za sledování kurzu nepřátelské ponorky odposlechem povelů nepřátelského Kapitána.

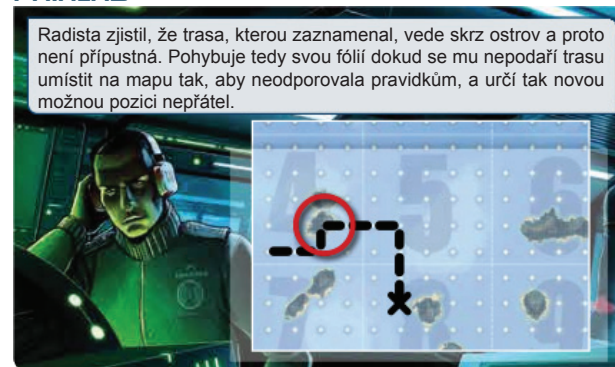
Vždy když Kapitán nepřátelské posádky oznámí kurz, Radista zaznačí tento pohyb na svou fólii (začne na kterémkoliv místě, protože nezná úvodní souřadnice nepřátelské ponorky).

Posunem své fólie po mapě je postupně Radista schopný určit přesnou polohu nepřátel, protože počítá s tím, že ponorka nemůže při své cestě proplout skrz ostrov.

Čím lépe dokáže Radista naslouchat povelům nepřátelského Kapitána, tím spíše je schopný určit trasu a polohu soupeřů. Průběžně informuje Kapitána své ponorky o možné poloze nepřátel.

Radista je dále schopný zúžit výčet možných pozic soupeřů za pomoci dronů a sonaru, které jsou aktivovány Kapitánem a Prvním důstojníkem (viz První důstojník, strana 3 a Aktivace systémů, strana 6).

PŘÍKLAD



DOPORUČENÍ

- Aby se vám nestalo, že jste donuceni kreslit mimo fólii, snažte se na počátku hry začít zaznamenávat trasu co nejbližší středu.
- Pokud vám trasa vede mimo fólii, nebo pokud jste ztratili soupeřovu stopu, vše smažte a začněte zaznamenávat od začátku.



PRVNÍ DŮSTOJNÍK

Úkolem Prvního důstojníka je zvyšovat ukazatele, kterými se uvádí do pohotovosti různé ponorkové systémy. Oznamuje Kapitánovi, že jsou zbraňové, detekční a speciální systémy připraveny k použití.

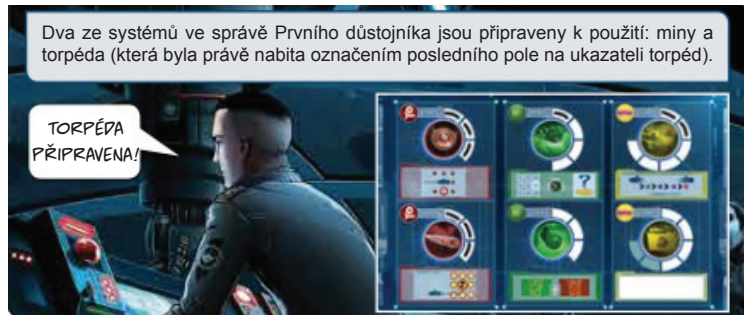
» OBSLUHA UKAZATELŮ

Vždy, když Kapitán oznámí pohyb, První důstojník označí fixem jedno z prázdných políček na ukazateli dle svého výběru. Ve chvíli, kdy jsou všechna políčka na jednom ukazateli označena, První důstojník nahlas a zřetelně oznámí připravenost zařízení k použití. Například oznámením „MINY PŘIPRAVENY“ dá Kapitánovi na vědomí, že může při vhodné příležitosti nastražit minu.

Když jsou všechna políčka na jednom ukazateli označena, musí být nejdříve daný systém aktivován, až poté je možné začít jej připravovat k opětovnému použití.

Miny, torpéda, tichý chod a scénářový systém může aktivovat pouze Kapitán. Drony a sonar mohou aktivovat jak Kapitán, tak i První důstojník (viz Aktivace systémů, strana 6).

PŘÍKLAD



» POŠKOZENÍ

V horní části desky Prvního důstojníka jsou vyznačena čtyři políčka pro zaznamenání čtyř poškození, která může ponorka utrpět než bude zničena.

Vždy když je ponorka poškozena, První důstojník označí jedno prázdné políčko, které je na ukazateli poškození nejvíce vlevo. Pokud jsou kdykoliv označena všechna čtyři políčka, ponorka je zničena a její posádka prohrála hru.

DŮLEŽITÉ:

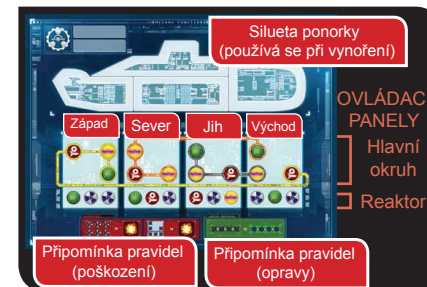
Pokud hrajete v méně než 8 hráčích, Kapitán může zastávat také funkci Prvního důstojníka (případně i Strojníka). V takovém případě vždy když Kapitán vydá povel, sám také ihned označí jedno políčko na ukazateli dle svého výběru na desce Prvního důstojníka (případně i selhání na desce Strojníka, pokud zastává také tuto funkci).



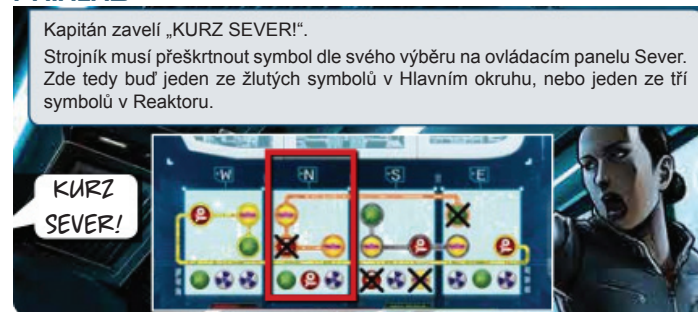
STROJNÍK

Strojníkovou povinností je sledovat a zaznamenávat selhání, která vznikají při pohybu ponorky. Některá mohou vyřadit z provozu systémy, některá mají za následek přímé poškození ponorky.

Vždy, když Kapitán oznámí nový pohyb ponorky, Strojník si přeškrtně jeden ze symbolů v sekci odpovídající zvolenému kurzu (sever, jih, východ, západ), čímž znázorňuje postupné selhávání systémů. Může přeškrtnout jakýkoliv symbol v Hlavním okruhu, nebo v Reaktoru, podmínkou je pouze to, že je tento symbol znázorněn na správném ovládacím panelu.



PŘÍKLAD



» SELHÁNÍ SYSTÉMU

Dokud je kterýkoliv ze symbolů odpovídajících některému ze systémů přeškrtnut, tento systém nelze aktivovat.

DŮLEŽITÉ! Každý symbol odpovídá dvěma systémům.

Před aktivací jednotlivých systémů, musí První důstojník ve spolupráci se Strojníkem ověřit, zda tento systém neselhal.



MINY
+
TORPÉDA

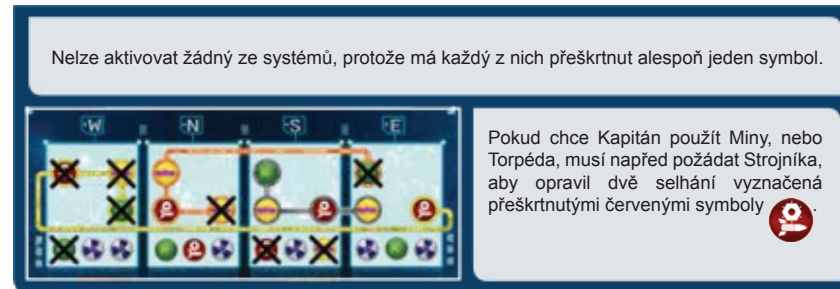


DRONY
+
SONAR



TICHÝ POHYB
+
SCÉNÁŘOVÝ SYSTÉM

PŘÍKLAD





» ÚNIK RADIACE

Symbole radiace nemají žádný vliv na hru až do té doby kdy jsou přeškrtnuty VŠECHNY takové symboly na desce Strojníka, nebo kdy jsou přeškrtnuté symboly radiace součástí kompletního výpadku oblasti (viz Kompletní výpadek oblasti níže).

Ve chvíli, kdy jsou přeškrtnuty všechny symboly radiace, ponorka utrpí jedno poškození. Strojník zřetelně oznámí „POŠKOZENÍ“ a poté vymaže VŠECHNA zaznačená selhání.

PŘÍKLAD



» KOMPLETNÍ VÝPADEK OBLASTI

Pokud byly přeškrtnuty všechny symboly na jednom z ovládacích panelů (v Hlavním okruhu a zároveň i v Reaktoru), ponorka utrpí 1 poškození. Strojník zřetelně oznámí „POŠKOZENÍ“ a poté vymaže VŠECHNA selhání, která byla na ponorce zaznačena.

PŘÍKLAD



DOPORUČENÍ

Strojník by měl průběžně informovat svého Kapitána, že zvolení některého kurzu může být pro ponorku nebezpečné.

OPRAVY

» SAMOOPRAVNĚ SCHOPNOSTI HLAVNÍHO OKRUHU

Symbole v Hlavním okruhu jsou propojeny pomocí oranžových, žlutých a šedých spojnic do skupin po čtyřech. Tyto skupiny představují okružní vedení.

Ve chvíli, kdy jsou všechny čtyři symboly okružního vedení přeškrtnuty, celé vedení dané barvy se samo opraví (Strojník tato selhání vymaže).

PŘÍKLAD



Selhání v Hlavním okruhu mohou být opravena také při vymoření (viz strana 9).

» OPRAVA REAKTORU

Selhání v Reaktoru mohou být opravena dvěma způsoby:

- Pokud jsou přeškrtnuty všechny symboly úniku radiace, ponorka utrpí poškození. Strojník zřetelně oznámí „POŠKOZENÍ“ a poté vymaže VŠECHNA zaznačená selhání.
- Reaktor se dá nejlépe opravit při vymoření (viz strana 5).

PŘÍKLAD



VYNOŘENÍ

Vynoření je efektivním způsobem jak opravit ponorku a také jediným způsobem jak vymazat zznačenou trasu. Po dobu plavby po hladině je ovšem ponorka zranitelná, takže by vynoření mělo být používáno s nejvyšší rozvahou.

Aby se ponorka vynořila, musí Kapitán pozvednout pěst a dát povel „VYNOŘIT“.

Poté zřetelně oznámí v jakém sektoru se jeho ponorka aktuálně nalézá.

PŘÍKLAD



Pravidla pro vynoření se liší v závislosti na tom, zda je hra hrána v tahové variantě, nebo v reálném čase:

» TAHOVÁ VARIANTA

Namísto oznámení kurzu Kapitán spotřebuje celý svůj tah na oznámení o vynoření své ponorky popsané výše. Poté Strojník vymaže všechna selhání, která byla na ponorce zaznamenána.

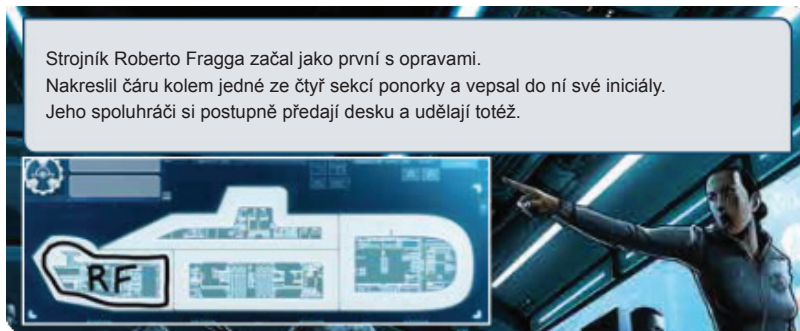
Soupeř poté provede tři své tahy v řadě. Pokud se během těchto tří tahů také vynoří, další dodatkové tahy už neprovádí. Poté hra opět přejde do normálního režimu střídání tahů.

» HRA V REÁLNĚM ČASE

Ve chvíli kdy je oznámen sektor vynoření, mohou započít opravy:

1 • Strojník je započne nakreslením čáry na svou desku okolo jedné ze čtyř sekcí ponorky, přičemž dává pozor, aby čára nikde nepřekročila hranici vnější bílé oblasti, která sekci rámuje. Poté do této sekce vepíše své iniciály.

PŘÍKLAD



2 • Předá desku svému kolegovi, který provede totéž s některou další částí ponorky a pokračuje se v předávání desky dokud nejsou orámovány všechny čtyři sekce (a nejsou v nich vepsány iniciály všech členů posádky). Pokud jsou v posádce méně než čtyři hráči, musí některý z hráčů opravit více sekcí.

3 • Strojník vezme desku a ukáže ji soupeřovu Strojníkovi, který musí odsouhlasit, že žádná z linií nezasahuje mimo odpovídající bílé orámování příslušné oblasti. Pokud tomu tak není, musí posádka začít s opravami (kreslením čar) odznova.

4 • Pokud soupeřův Strojník potvrdí, že jsou všechny části ponorky opraveny správně, Strojník opravované ponorky vymaže na své desce všechny čáry okolo sekcí ponorky, všechny iniciály a také VŠECHNA selhání.

5 • Ve chvíli kdy je vše vyčištěno, oznámí Strojník „PŘIPRAVENO K PONOŘENÍ“. Kapitán poté vydá příkaz „PONOŘIT“ a hra opět pokračuje standardním způsobem.

DŮLEŽITÉ: Během doby, kdy se jedna z ponorek vynořuje a její posádka opravuje ponorku, pokračuje soupeřící posádka normálně ve hraní.

Posádka vynořené ponorky může po celou dobu vynoření používat své fixy pouze k opravám.

PŘÍKLAD

Kapitán mezitím smaže celou trasu své ponorky a zachová pouze aktuální pozici vynořené ponorky a pozice svých min (viz Kladení min, strana 6).



DOPORUČENÍ

Znovu zdůrazňujeme, že komunikace je klíčem k úspěchu.

- Strojník **MUSÍ** informovat Kapitána o selháních. Kapitán tak bude schopen rozhodnout se vynořit ve chvíli, kdy si myslí, že je v bezpečí a daleko od svého nepřítele (ačkoliv pouze Radista může tuto informaci potvrdit). Toto umožní nerušenou opravu a přípravu nového kurzu.

- Vynoření se ve chvíli kdy je poblíž soupeřova ponorka je riskantní a může nechráněnou ponorku vystavit smrtícímu zásahu!

- Vynoření se ale může být použito také pro nalákání soupeře do minového pole, které je možné aktivovat ihned poté, co je ponorka opět pod vodou (viz Kladení min, strana 6).

AKTIVACE SYSTÉMŮ

Ve chvíli, kdy jsou všechna políčka na jednom z ukazatelů označena, První důstojník to oznámí Kapitánovi. Od této chvíle může Kapitán systém opět použít.

První důstojník může aktivovat pouze drony a sonar, zatímco Kapitán může aktivovat kterýkoliv systém.

Pro aktivaci systému musí Kapitán, nebo První důstojník provést následující postup:

1 • Odsouhlasí si se Strojníkem, že neexistují selhání (přeškrtnuté symboly), která by omezovala funkcionalitu tohoto systému. Pokud tomu tak není, musí být systém opraven dříve než může být aktivován.

PŘIPOMÍNKA: Systém může být aktivován pouze ve chvíli kdy není přeškrtnut žádný symbol odpovídající tomuto systému.

2 • Nahlásí „STOP“ a zvedne pěst. Všichni zbylí hráči musí zastavit jakoukoliv svou činnost a poslouchat.

3 • Oznámí který systém aktivuje. Například „UMISŤUJI MINU“.

4 • Vyhodnotí se efekt aktivace systému (viz níže).

5 • Hra opět normálně pokračuje.

Posádka nemůže aktivovat dva systémy za sebou. Kapitán MUSÍ oznámit plavbu některým směrem mezi aktivací dvou systémů.



VYPUŠTĚNÍ TORPÉDA

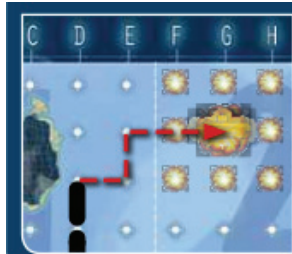
Kapitán může vypustit torpédo do vzdálenosti jednoho až čtyř políček od své ponorky (ne diagonálně).

Kapitán oznámí místo výbuchu (například, „TORPÉDO VYPUŠTĚNO, VÝBUCH NA C6“), ale na svou desku dráhu torpéda nezakresluje. Poté První důstojník vymaže všechny značky na ukazateli torpéd a hra pokračuje normálně dále.

Zásah torpédem má stejný efekt jako výbuch miny (viz Kladení min).

Pokud má torpédo vybuchnout na místě, na kterém je mina, je mina zničena a Kapitán si ji vymaže ze své desky.

PŘÍKLAD



Kapitán (na D3) vypustí torpédo, které překoná čtyři políčka a vybuchne na políčku G2. Nepřátelská ponorka, nacházející se v tu chvíli na G2, utrpí přímý zásah a tudíž 2 poškození.



DŮLEŽITÉ
Torpédo může poškodit i ponorku, která jej vypustila!



KLADENÍ MIN

Kapitán zapíše M (jako „mina“) na jedno z míst sousedících s aktuální polohou jeho ponorky. Kapitán nesmí nastražit minu na místo na své dráze (vyznačené čarou) a ponorka se nesmí pohnout do místa se svou vlastní minou. Kapitán oznámí „MINA NASTRAŽENA“ a První důstojník vymaže všechny značky na ukazateli min. Poté hra pokračuje normálně dále.



Odpálení miny

Kdykoliv, s výjimkou doby po kterou je ponorka vynořena, může Kapitán minu odpálit. Proveďte to zvednutím pěsti, hlášením „ODPALUJI MINU“ a oznámením její polohy. Například „ODPALUJI MINU NA G7“.

DŮLEŽITÉ: Kapitán může odpálit minu nezávisle na stavu ukazatele min. Při odpálení miny První důstojník žádné značky na ukazateli min nemaže. Na ukazateli min je závislé pouze kladení min, ne odpalování již položených min.

Jsou tři možné výsledky odpálení miny, nebo zásahu torpédem:

1 • Nepřátelská ponorka je více než jedno místo od místa výbuchu miny nebo torpéda. Její Kapitán oznámí „BEZ EFEKTU“ a hra normálně pokračuje.

2 • Nepřátelská ponorka se nachází na políčku sousedícím s místem výbuchu miny nebo torpéda. Její Kapitán oznámí „NEPŘÍMÝ ZÁSAH, JEDNO POŠKOZENÍ“. Její První důstojník označí prázdné políčko nejvíce nalevo na ukazateli poškození a hra pokračuje dále.

3 • Nepřátelská ponorka se nachází přímo na místě výbuchu miny nebo torpéda: Její Kapitán oznámí „PŘÍMÝ ZÁSAH, DVĚ POŠKOZENÍ“. Její První důstojník označí dvě prázdná políčka co nejvíce nalevo na ukazateli poškození a hra pokračuje dále.

PŘÍKLAD



Kapitán ponorky, nacházející se na C7, nastraží minu na sousední políčko B7. Později ve hře Kapitán odpálí minu na B7. Nepřátelská ponorka, nacházející se na místě sousedícím s minou (C6), utrpí nepřímý zásah odpovídající jednomu poškození.



DŮLEŽITÉ
Mina může poškodit také ponorku, která ji nastražila!

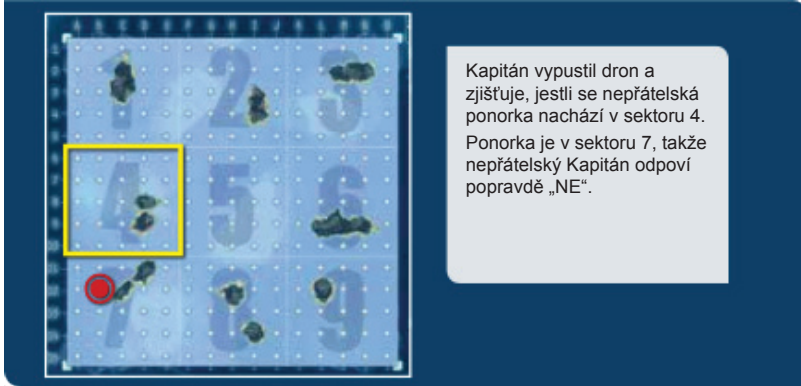


VYPUŠTĚNÍ DRONŮ

Drony umožňují zúžit oblast, ve které by se měla nacházet nepřátelská ponorka (mapa je rozdělena do devíti sektorů pro variantu hry v reálném čase a čtyř sektorů pro tahový způsob hry). Pokud člen posádky vypustí dron:

- Zeptá se nepřátelského Kapitána jestli se jeho ponorka nachází v některém konkrétním sektoru. Například: „JSTE V SEKTORU 5?“
- Kapitán soupeřovy posádky musí pravdivě odpovědět „ANO“, nebo „NE“. První důstojník poté vymaže všechny značky na ukazateli dronů a hra pokračuje dál.

PŘÍKLAD



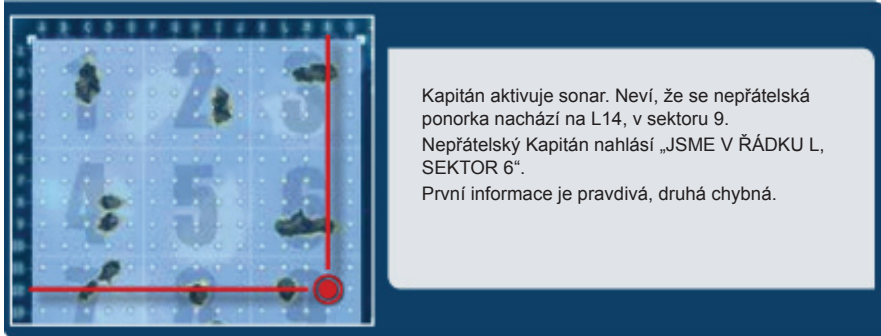
AKTIVACE SONARU

Pokud člen posádky aktivuje sonar, oznámí „AKTIVUJI SONAR“. Nepřátelský Kapitán musí prozradit dvě informace o poloze své ponorky. Tyto informace jsou řádek, sloupec, nebo sektor, ve kterém se ponorka nachází.

- Jedna informace musí být pravdivá a druhá musí být chybná.
- Informace musí být různého typu (řádek, sloupec, sektor).

První důstojník vymaže všechny značky na ukazateli sonaru a hra pokračuje dál.

PŘÍKLAD

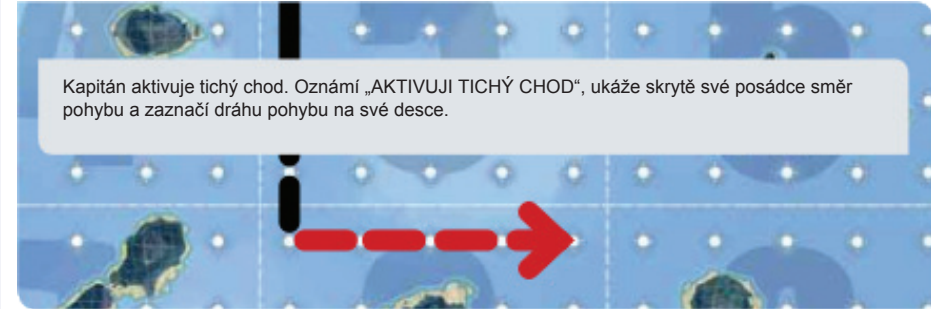


AKTIVACE TICHÉHO CHODU

Ve chvíli, kdy Kapitán spustí tichý chod, ohlásí Zřetelně „AKTIVUJI TICHÝ CHOD“ a poté přesune ponorku bez toho, že by hlásil směr pohybu.

- Může ponorku přesunout až o čtyři políčka v přímém směru, ale nesmí přitom na své cestě přejet přes ostrov.
- Kapitán naznačí své posádce směr pohybu skrytou gestikulací za zástěnou. První důstojník označí prázdné políčko na ukazateli dle svého výběru a Strojník přeškrtně na své desce symbol odpovídající naznačenému směru. První důstojník vymaže všechny značky na ukazateli tichého chodu a hra pokračuje dál.

PŘÍKLAD



AKTIVACE SCÉNÁŘOVÉHO SYSTÉMU

Tento systém není využit ve všech scénářích. Jeho funkcionalita je popsána ve scénáři, který také určuje, zda má mít jeho ukazatel čtyři nebo šest políček.

UKONČENÍ HRY

POKUD NĚKTERÁ PONORKA UTRPÍ ČTVRTÉ POŠKOZENÍ, JE ZNIČENA A HRA KONČÍ.

PŘEŽIVŠÍ POSÁDKA VYHRÁVÁ HRU!

OBEČNÁ DOPORUČENÍ

Klíčem k vítězství je dobrá komunikace. Pokud nikdo nemluví, nebo nikdo neposlouchá, je veškerá naděje marná.

Velkou výhodou představuje dobrý Radista. Nalezení a sledování nepřátelské ponorky je pro úspěch klíčové.

SCÉNÁŘE

PRO SEZNÁMENÍ SE SE HROU DOPORUČUJEME ZAHRÁT SI ALESPŇ JEDNOU TAHOVOU VARIANTU A HRANÍ SCÉNÁŘŮ V ABECEDNÍM POŘADÍ:

MAPA ALFA



Vítejte důstojníci. Nadešel čas, kdy využijete vše co jste se naučili v akademii.

Ostrovy v této oblasti jsou početné. Manévrování mezi nimi se může ukázat jako obtížné.

Ostrovy zjednodušují práci Radistovi, ale zvyšují také pravděpodobnost, že narazíte na soupeřovu ponorku. Hodně štěstí.

MAPA BRAVO



Vítejte v důlní oblasti Eriatrideského příkopu.

Vaším cílem je eliminace nepřátelské ponorky a příprava prostoru pro tým hlubokomořské těžby.

Pro Radistu bude těžší sledovat nepřítel v otevřenějších vodách.

Drony a sonar budou nápomocné především při vymezení oblasti, ve které se může nepřítel nacházet.

MAPA CHARLIE



Otevřené moře!

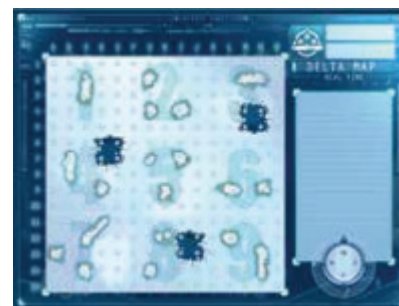
Po týdnech intenzivních bojů a masivních ztrátách na obou stranách zůstaly pouze dvě funkční ponorky.

Zničte nepřítel a otevřete si tak cestu k Velké severní, ponorkové cestě, která vás dovede k podvodním pláním uvězněným hluboko pod severním ledovcem.

V této bitvě by měly bojovat pouze zkušené posádky. Malé ostrovy a otevřené moře budou klást velké nároky na Radistovy schopnosti. Efektivní využití min je nedocenitelné a dobře načasované spuštění

tichého chodu může být jediným rozdílem mezi vítězstvím a porážkou.

MAPA DELTA



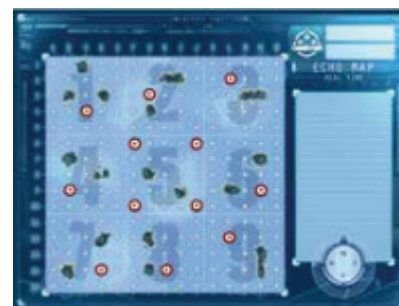
Vítejte na Velké severní. Projeli jste celou Cestu a vaše další bitva se odehraje pod pěti metry odolného ledu.

Ke standardní obsluze ponorkových systémů budete muset přidat také perfektní spolupráci pokud bude potřeba se vynořit..

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Pokud se ponorka vynoří na jiném místě, než v otevřené díře v ledu, okamžitě utrpí 1 poškození ještě dříve než se vyhodnotí efekty vynoření (viz Vynoření, strana „VYNOŘENÍ“ on page 5).

MAPA ECHO



Poblíž Hlubokomořského příkopu Scylla, kdysi svedli Quantis Corp. a Archer Inc. bitvu o vládu nad muničními sklady Archeru, která neměla dobrý konec ani pro jednu stranu.

Mezi zbytky bitevního pole zůstaly stále ještě aktivní některé výbušniny Archeru.

Vaše velitelství vás vybavilo systémem, který byl navržen pro nabourání se do zbraňového software Archeru. Pokud jej aktivujete, umožní vám obejít bezpečnostní protokoly Archeru a převzít ovládání zbývajících min.

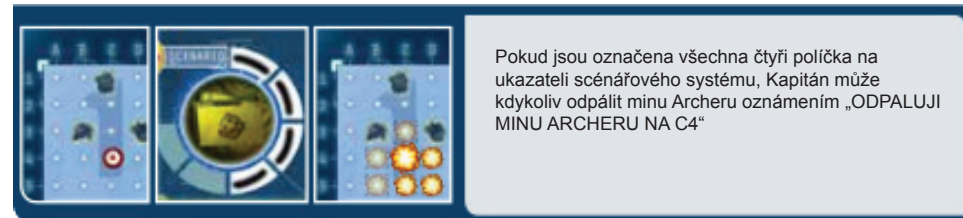
SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Pokud jsou označena všechna čtyři políčka na scénářovém ukazateli, může být scénářový systém použit pro odpálení miny Archeru. Pokud tak chcete učinit, musí Kapitán nahlásit „ODPALUJI MINU ARCHERU“ a oznámit lokaci miny.

Odpálená mina má stejný efekt jako zásah torpédem.

Poté co je mina odpálena, První důstojník vymaže všechny značky na ukazateli scénářového systému a oba Kapitáni si přeškrtnou příslušnou minu na svých deskách. Přeškrtnutá mina nemůže být znovu odpálena.

PŘÍKLAD



Pokud jsou označena všechna čtyři políčka na ukazateli scénářového systému, Kapitán může kdykoliv odpálit minu Archeru oznámením „ODPALUJI MINU ARCHERU NA C4“

DODATKY A UPŘESNĚNÍ

POHYB A AKTIVACE SYSTÉMŮ

- V tahové variantě hry se každá ponorka ve svém tahu MUSÍ přesunout a její posádka MŮŽE aktivovat právě jeden systém.
- V tahové variantě hry se ponorka napřed přesune, systém je možné aktivovat až poté.
- V tahové variantě hry při použití Tichého chodu přesunete ponorku ve svém tahu dvakrát. Napřed jako standardní přesun, poté v rámci spuštění systému Tichého chodu.
- Při hře v reálném čase se ponorka MUSÍ přesunout alespoň o jedno pole mezi dvěma aktivacemi systémů.
- Při hře v reálném čase nelze aktivovat systém ihned po Ponoření ponorky, ponorka se před aktivací systému musí napřed alespoň jednou přesunout.
- Při použití Tichého chodu můžete přesunout ponorku i o NULA polí. V takovém případě Kapitán naznačí své posádce O a První důstojník ani Strojník nemění stav svých systémů.

AKTIVACE ZBRANÍ

- Torpéda ničí jak vlastní miny, tak i soupeřovy miny a miny Archeru (mapa Echo). Při zásahu torpédem není mina odpálena, ale je pouze zničena a nepřidává tak případné další poškození ponorce.
- Minu je možné nastražit i na místo diagonálně sousedící s ponorkou (viz nákres na desce Prvního důstojníka).
- Odpálení miny se počítá jako Aktivace systému, což znamená, že mezi jednotlivými přesuny ponorky může být odpálena pouze jedna mina a stejně tak mezi odpálením miny a aktivací jakéhokoliv systému musí proběhnout jeden přesun ponorky.
- Aby mohla být mina odpálena, musí být systém Kladení min funkční, čili nesmí být přeškrtnutý žádný symbol zbraňových systémů na Strojníkově desce. Na druhou stranu při Odpálení miny není potřeba, aby byla označena jakákoliv políčka na systému Kladení min.

VÝPADKY A POŠKOZENÍ

- Po Kompletním výpadku oblasti Strojník vymaže opravdu všechna selhání, včetně panelů, které selhaly pouze částečně (obrázek v pravidlech je mírně matoucí, protože ukazuje pouze jeden panel).
- Pokud nastane na Strojníkově desce stav, kdy by mělo dojít ke Kompletnímu výpadku oblasti a zároveň s tím ke spuštění Samoopravení, dojde nejdříve k Samoopravení, takže ponorka NEUTRPI poškození. Jako variantu je ale možné si hru ztížit a zaznamenat napřed poškození ponorky.
- Pokud dojde ke Kompletnímu výpadku oblasti a ve stejnou chvíli zároveň i k Úniku radiace, ponorka utrpí pouze jedno poškození a jsou smazána všechna selhání na celé Strojníkově desce.

KOMUNIKACE

- Dávejte pozor, abyste při případné diskuzi o dalším kurzu ponorky nechtěně nepoužívali přímo povely k pohybu a nemátli tak soupeřova Radistu.