



Tief unter dem Meer belauern sich zwei Unterseeboote in einer lautlosen Schlacht. Feindselig und doch voller Respekt stehen sich die Besatzungen gegenüber. Nur eins der beiden Teams wird den Sieg davontragen.

für 2-4 Tiefseetaucher ab 8 Jahren
von Roberto Fraga und Yohan Lemonnier

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In SONAR Family bekämpfen sich die Besatzungen zweier U-Boote. Jeder Spieler übernimmt dabei einen Posten, entweder als Kapitän oder als Funker.

DER KAPITÄN: Seine Aufgabe ist es, das U-Boot zu steuern und dessen Waffen und technische Systeme zu aktivieren.

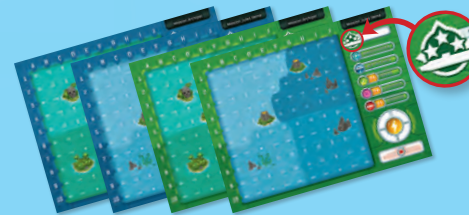
DER FUNKER: Er versucht, das gegnerische U-Boot aufzuspüren.

Das erste Team, das dem gegnerischen U-Boot **2 Schadenspunkte** zufügt, gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

1. Teilt euch in 2 Teams auf und benennt in jedem Team einen Kapitän **1** und einen Funker **2**. Diese sitzen nebeneinander auf der gleichen Seite des Tisches.
2. Besteht ein Team nur aus 1 Spieler, muss der Spieler Kapitän und Funker gleichzeitig spielen.
3. Einigt euch auf eine Seekarte, auf der ihr spielen möchtet.
4. Die Kapitäne nehmen sich die gewählten Seekarten sowie einen abwischbaren Foliestift **3**.
5. Die Funker nehmen sich ebenfalls ihre Seekarten samt Foliestift und dazu einen transparenten Bogen **4**. *(Achtung: Der transparente Bogen trägt eine Schutzfolie, die vor dem ersten Spiel entfernt werden muss.)*
6. Stellt den Sichtschutz zwischen euch in die Mitte des Tisches **5**.
7. Die Kapitäne wählen gleichzeitig und geheim die Startposition ihres eigenen Bootes *(Ausnahme: Karte 1: „Das Archipel“)*. Sie markieren dazu einen Punkt ihrer Wahl auf ihrer Seekarte mit einem X.
8. Die Funker markieren die (noch unbekannt) Startposition des Gegners in der Mitte ihres transparenten Bogens und legen diesen über ihre eigene Seekarte.
9. Ein zufällig ausgewähltes Team beginnt.

SPIELMATERIAL



4 doppelseitige Seekarten für die Kapitäne, erkennbar an dem Symbol rechts oben



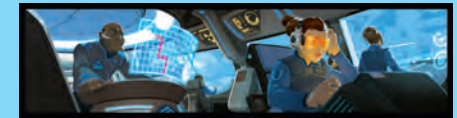
4 doppelseitige Seekarten für die Funker, erkennbar an dem Symbol rechts oben



4 abwischbare Foliestifte



2 transparente Bögen für die Funker



1 Sichtschutz

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



DIE SEEKARTEN

Die Seekarte zeigt den Spielbereich der aktuellen Partie. Alle Spieler verwenden stets die gleiche Seekarte. Die Karten enthalten Inseln oder andere Hindernisse, welche von den U-Booten nicht überquert werden können. Jede Karte ist in 4 Quadranten mit mehr oder weniger gradlinigen Grenzen unterteilt. Torpedos

(s.u.) können niemals über diese Grenzen abgefeuert werden (unterschiedliche Wasserdichten verhindern dies).

Für das erste Spiel empfehlen wir die Karte **Das Archipel**.

KARTE 1: DAS ARCHIPEL



Willkommen in der Kadettenakademie! Diese Karte gibt euch die Möglichkeit, unter realistischen Kampfbedingungen zu trainieren. Viel Erfolg!

Sonderregel: Die beiden U-Boote müssen in gegenüberliegenden Ecken starten. Das blaue Boot startet auf Punkt A1, das Grüne auf Punkt J10. Erfolgreiche Jagd!

KARTE 2: NORDPOL



In den eisigen Gewässern der Arktis müsst ihr vorsichtig zwischen all den Eisbergen navigieren. Nutzt die Schleichfahrt eures U-Bootes, um euren Gegner zu übertölpeln.

Sonderregel: Nur auf den Punkten D3, E8 oder I5 kann ein U-Boot gefahrlos auftauchen (s.u.). Überall anders nimmt es beim Auftauchen 1 Schadenspunkt.

KARTE 3: JULES VERNE



Unterwegs auf den Spuren des berühmten Schriftstellers! Bewegt euch umsichtig in tropischen Gewässern, findet und versenkt euren Gegner.

KARTE 4: UMBRIA








Nachteinsatz! Alles ist ruhig; perfekt für lautlose aber schlagkräftige Angriffe.



Anmerkung: Jede Karte weist rechts oben ein Feld auf, in dem ihr euren Namen und den eures U-Bootes vermerken könnt.

SPIELABLAUF

Die beiden Teams agieren abwechselnd. Als Kapitän musst du in eurem Zug 1 der folgenden Aktionen durchführen:

-  **MANÖVRIEREN.** Bewege euer U-Boot vorwärts und lade dessen Energievorräte auf.
-  **SONAR** aktivieren. Dies kostet 2 Energie.
-  **SCHLEICHFAHRT** aktivieren. Dies kostet 3 Energie.
-  **TORPEDO** abfeuern. Dies kostet 4 Energie.
-  **AUFTAUCHEN** und den Kurs eures U-Bootes auf der eigenen Karte löschen.

Anschließend ist der gegnerische Kapitän an der Reihe. Dies wird fortgesetzt, bis ein U-Boot einen 2. Schadenspunkt erhält. In diesem Augenblick endet das Spiel und das andere Team gewinnt.

MANÖVRIEREN

Bei der Aktion „Manövrieren“ bewegt der Kapitän euer U-Boot 1 Schritt weiter. Dazu sagt er laut an, in welche der 4 Richtungen das U-Boot fährt. Die 4 möglichen Richtungen sind: **hoch, runter, links, rechts**.

Nach dem Ansagen der Bewegung zeichnet der Kapitän dies auf seiner Seekarte ein. Dazu zieht er eine Linie vom aktuell Punkt des U-Bootes zum der angesagten Richtung entsprechend nächsten Punkt auf der Karte. Das U-Boot darf dabei niemals einen Punkt ansteuern, auf den es bereits in einem früheren Zug gezogen ist. Ebenso darf es sich nicht auf eine Insel oder ein anderes eingezeichnetes Hindernis bewegen.

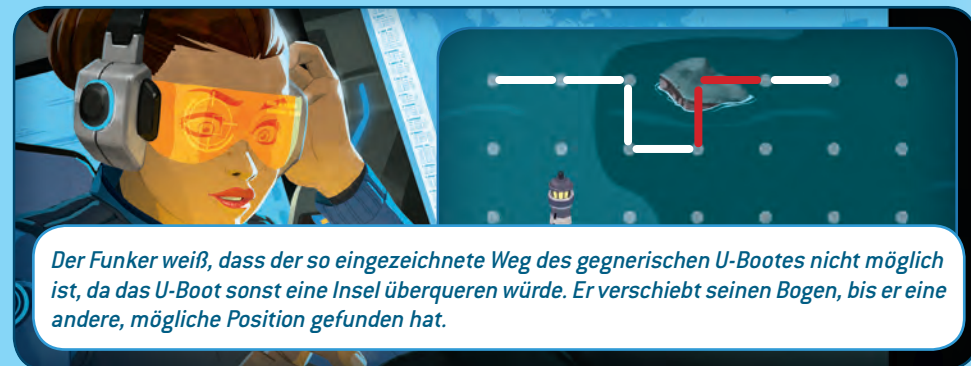


In diesem Beispiel hat der Kapitän bereits drei Mal manövriert und dabei die Richtungen „hoch, links, links“ angesagt. Vor der letzten Bewegung hätte er nicht „hoch“ fahren können, da dies das Boot auf eine Insel geführt hätte.

Mit jedem Bewegungsschritt markiert der Kapitän ein leeres Feld seiner Energieanzeige. Diese Energie kann für die Aktionen Sonar, Schleichfahrt und Torpedo genutzt werden (s.u.).

Anmerkung: Sobald alle Felder der Energieanzeige markiert sind, ist das U-Boot voll aufgeladen. Es kann zwar weiterbewegt werden, aber keine weitere Energie dazugewinnen. Dies ist erst wieder möglich, nachdem durch die Aktion Sonar, Schleichfahrt oder Torpedo markierte Felder gelöscht wurden.

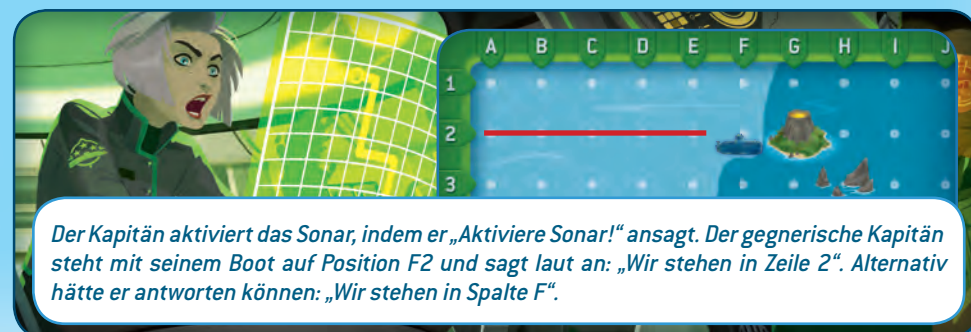
Jedes Mal, wenn ein Kapitän einen Bewegungsschritt ansagt, muss der *gegnerische* Funker dies auf seinem transparenten Bogen einzeichnen. Auf diese Weise verfolgt der Funker den Kurs des gegnerischen U-Bootes. Durch das Verschieben des Bogens auf der eigenen Karte versucht der Funker, die gegnerische Position herauszufinden, wohl wissend, dass ein U-Boot niemals seinen eigenen Kurs oder eine Insel kreuzen kann.



Der Funker weiß, dass der so eingezeichnete Weg des gegnerischen U-Bootes nicht möglich ist, da das U-Boot sonst eine Insel überqueren würde. Er verschiebt seinen Bogen, bis er eine andere, mögliche Position gefunden hat.

SONAR AKTIVIEREN

Gegen Zahlung von 2 Energie kann der Kapitän das Sonar seines U-Bootes aktivieren. Dazu löscht er 2 markierte Felder der eigenen Energieanzeige. Anschließend **muss** der gegnerische Kapitän **entweder** die aktuelle *Zeile* oder *Spalte* seines U-Bootes laut nennen. Diese Information wird vom Funker verwendet, um die Position des gegnerischen Bootes besser eingrenzen zu können.



Der Kapitän aktiviert das Sonar, indem er „Aktiviere Sonar!“ ansagt. Der gegnerische Kapitän steht mit seinem Boot auf Position F2 und sagt laut an: „Wir stehen in Zeile 2“. Alternativ hätte er antworten können: „Wir stehen in Spalte F“.



3 der 4 Felder der Energieanzeige sind ausgefüllt. Der Kapitän kann in seinem nächsten Zug das Sonar oder die Schleichfahrt aktivieren.



SCHLEICHFAHRT AKTIVIEREN

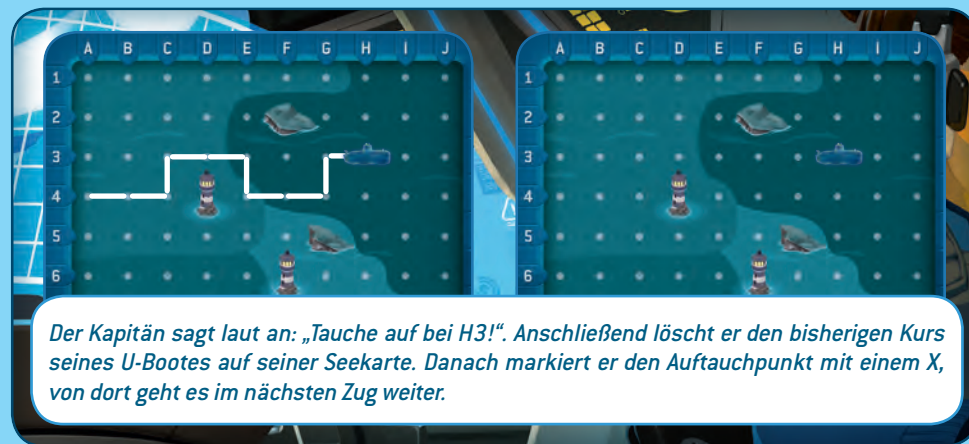
Gegen Zahlung von **3 Energie** kann der Kapitän sein U-Boot mit Schleichfahrt bewegen. Dazu löscht er 3 markierte Felder der eigenen Energieanzeige. Anschließend bewegt er das eigene U-Boot wie üblich um 1 Schritt in eine der 3 möglichen Richtungen (das U-Boot darf niemals rückwärts fahren), zeichnet dies auf seiner Seekarte ein, sagt aber die Richtung **nicht** an.

Wichtig: Die bekannten Bewegungseinschränkungen gelten unverändert.



AUFTAUCHEN

In seinem Zug kann sich der Kapitän entschließen, sein U-Boot auftauchen zu lassen. Wenn er dies tut, muss er die **genaue** Position seines U-Bootes bekannt geben und darf anschließend dessen kompletten, bisherigen Kurs auf seiner Seekarte löschen. Dadurch gewinnt sein U-Boot komplette Bewegungsfreiheit zurück. Der Auftauchpunkt ist die Startposition im nächsten Zug.



TORPEDO ABFEUERN

Gegen Zahlung von **4 Energie** kann der Kapitän einen Torpedo abfeuern. Dazu löscht er 4 markierte Felder der eigenen Energieanzeige.

Jede Karte ist in 4 Quadranten unterschiedlicher Wasserdichte unterteilt. Der Kapitän kann einen Torpedo auf eine Zielkoordinate seiner Wahl im **eigenen** Quadranten abfeuern. Der Kapitän nennt dazu die Zielkoordinate innerhalb seines aktuellen Quadranten. Sollte sich das gegnerische U-Boot auf diesem Punkt befinden, erhält es sofort 1 Schadenspunkt.

Wichtig: Sollte der Kapitän die eigene Position beschießen, erhält das eigene U-Boot 1 Schadenspunkt.



SPIELENDE

Sobald ein U-Boot seinen **zweiten Schadenspunkt** erhält, endet das Spiel sofort. Das gegnerische Team gewinnt die Partie.

ECHTZEITVARIANTE

Für ein noch spannenderes Spielerlebnis empfehlen wir die Echtzeitversion von SONAR Family. Für diese Variante braucht man zwingend 4 Mitspieler.

Der grundsätzliche Spielablauf bleibt der gleiche, allerdings spielen die Teams nicht mehr abwechselnd, sondern gleichzeitig. Dies erfordert insbesondere von den Funkern erheblich mehr Aufmerksamkeit.

WICHTIG: Nur die Manövrieraktionen finden in Echtzeit statt. Wenn ein Kapitän eine der anderen Aktionen (Sonar, Schleichfahrt, Torpedo oder Auftauchen) auslöst, ruft er vor dieser Aktion laut „Stopp!“. Dies unterbricht das Spiel und gibt den Teams Zeit, die Aktion in Ruhe durchzuführen. Anschließend wird das Spiel in Echtzeit fortgeführt.

