

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Dans les profondeurs de l'océan, deux équipages de sous-marin se livrent une guerre silencieuse. Ennemis de toujours, les deux équipages s'estiment et se respectent, mais il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur !

2 à 4 joueurs • 8 ans et + • 30 minutes
Un jeu de Roberto Fraga et Yohan Lemonnier
Illustré par Naïade

PRINCIPE ET BUT DU JEU

SONAR FAMILY est une bataille navale nouvelle génération. Chaque joueur joue l'un des deux membres d'équipage d'un sous-marin. Il incarne le Capitaine, ou le Détecteur.

LE CAPITAINE : Son rôle est de déplacer le navire et d'activer au mieux les systèmes du bord.

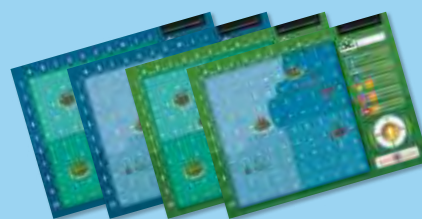
LE DÉTECTEUR : Son rôle est de localiser le navire ennemi afin de le couler.

Pour couler votre adversaire, il suffit de le toucher **deux fois** à l'aide d'un Missile (deux dégâts).

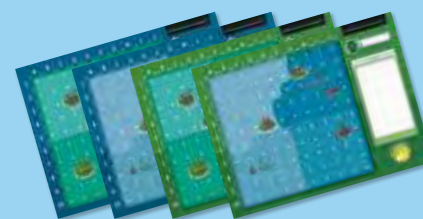
MISE EN PLACE

1. Formez les équipes. Un Capitaine ① et un Détecteur ②, qui s'installent côte à côte.
2. Les deux Capitaines se munissent chacun de la carte choisie par le groupe de joueurs et d'un feutre effaçable ③.
3. Les deux Détecteurs se munissent chacun de la carte choisie par le groupe de joueurs, d'un feutre effaçable, et d'un calque transparent (prenez soin d'enlever le film de protection sur chaque face, avant votre première partie.) ④
4. Disposez l'écran au centre de la table ⑤, de façon à séparer les deux équipes.
5. À moins de quatre joueurs, un même joueur peut assurer les deux rôles au sein de son équipe.
6. Chaque Capitaine choisit librement son point de départ (sauf sur la carte *Mission Archipelago*).
7. Chaque Détecteur dessine un point de départ au milieu de son calque transparent, et dispose le calque sur sa carte.
8. Tirez au sort l'équipe qui lance la partie.

MATÉRIEL



4 cartes de jeu effaçables pour les Capitaines (recto/verso)



4 cartes de jeu effaçables pour les Détecteurs (recto/verso)



2 calques transparents effaçables pour les Détecteurs



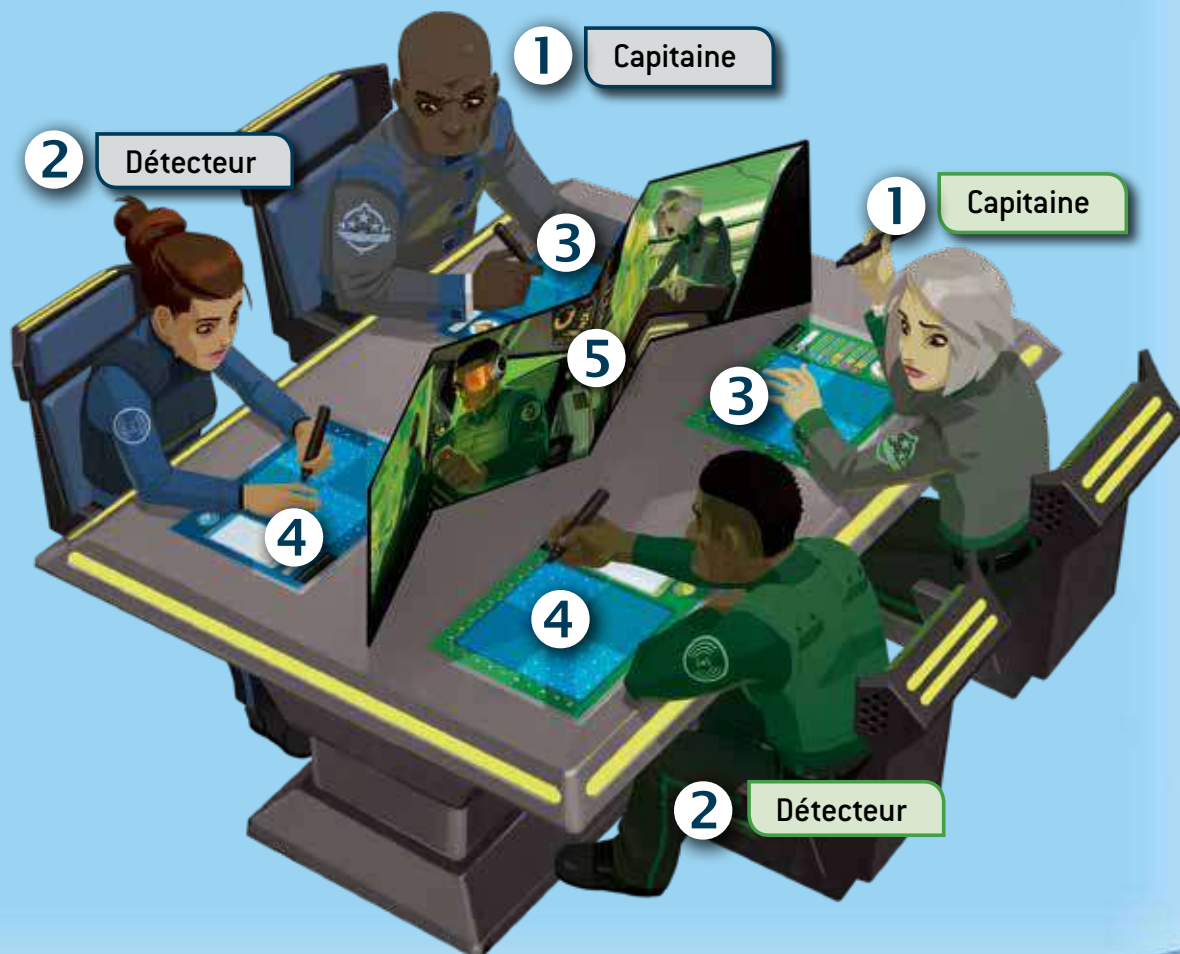
4 feutres effaçables



1 livret de règles



1 écran



LES CARTES

Chaque carte représente une zone de jeu. Avant chaque partie, assurez-vous que tous les participants, dans les deux équipages, jouent bien sur la même carte. Les cartes sont parsemées d'îles infranchissables et sont divisées en quatre secteurs de navigation, aux contours plus ou moins biscornus. La densité de

l'eau y est différente, et c'est la raison pour laquelle les missiles ne peuvent pas passer d'un secteur à l'autre (voir « Missiles »). Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la carte **Mission Archipelago**.

CARTE 1 : MISSION ARCHIPELAGO



Bienvenue à l'Académie Navale. Cette carte vous permettra de lancer une simulation de combat en conditions réelles.

Règle spéciale : Chaque capitaine DOIT commencer sa navigation dans un angle du plateau. Le sous-marin bleu commence sur l'emplacement A1 et le sous-marin vert commence sur l'emplacement J10. Bonne chasse !

CARTE 2 : MISSION ANTARCTICA



Dans les eaux glacées du pôle, frayez-vous un chemin entre les icebergs et favorisez le silence pour disparaître aux yeux de l'ennemi.

Règle spéciale : faire surface ailleurs qu'en D3, E8 et i5 provoque 1 dégât.

CARTE 3 : MISSION JULES VERNE



Une plongée au cœur de l'univers du grand écrivain.

Naviguez avec prudence dans ces eaux tropicales pour localiser et couler votre adversaire.

CARTE 4 : MISSION UMBRIA








Navigation de nuit. Jouez dans une ambiance feutrée, propice aux attaques furtives et fulgurantes !



NOTE : Sur chaque fiche, vous avez un emplacement pour inscrire le nom du joueur et/ou de son sous-marin.

COMMENT JOUER

À son tour, le Capitaine DOIT jouer une seule action. Il peut :

-  Utiliser la **NAVIGATION** pour déplacer le sous-marin, ce qui lui permet d'accumuler de l'énergie.
-  Activer le **SONAR**, en dépensant 2 énergies.
-  Activer le **SILENCE**, en dépensant 3 énergies.
-  Lancer un **MISSILE**, en dépensant 4 énergies.
-  Faire **SURFACE**, ce qui permet d'effacer son tracé.

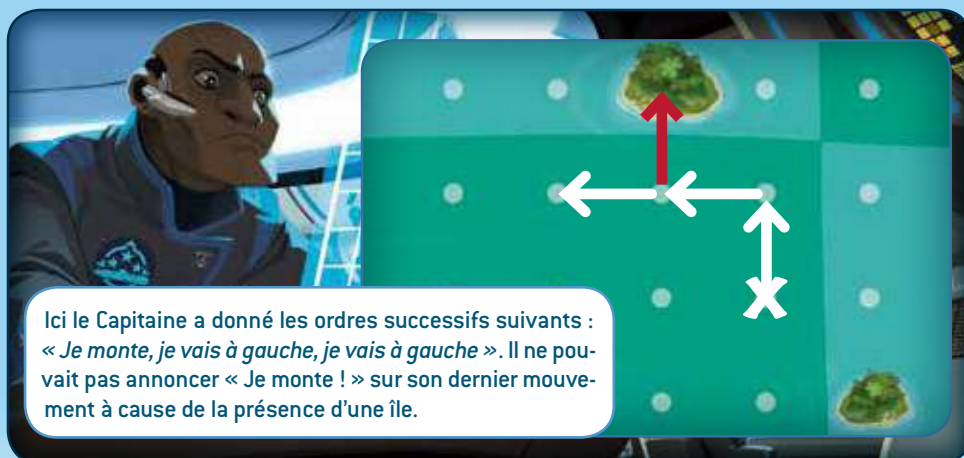
Puis c'est au tour du Capitaine adverse de faire de même, jusqu'à ce que l'une des deux équipes parvienne à toucher l'autre à **deux reprises** et soit déclarée vainqueur.

DÉPLACER LE SOUS-MARIN

Le Capitaine donne à voix haute et intelligible, un ordre de direction. « *Je descends !* », ou « *je monte !* », ou « *je vais à droite !* » ou « *je vais à gauche !* ».

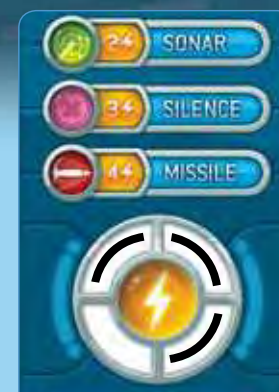
Il trace alors une ligne sur sa carte. Cette ligne part de sa position actuelle, pour rejoindre le point voisin correspondant à l'ordre qu'il vient de donner.

Le Capitaine ne peut **JAMAIS** repasser sur un point déjà utilisé, ni passer sur une île.



Après chaque mouvement, il **DOIT** cocher une barre d'énergie dans sa jauge.

Note : Si toutes les cases de votre jauge d'énergie sont cochées, vous pouvez toujours déplacer votre sous-marin mais ne cochez plus de case jusqu'à ce que vous activiez votre Sonar, Missile ou Silence.



Vous avez maintenant 3 marqueurs sur votre jauge d'énergie, vous pouvez utiliser, au choix, votre sonar ou votre silence.

À chaque ordre donné par le Capitaine, le Détecteur adverse **DOIT** reproduire le cap donné, sur son calque transparent, afin de suivre la route du sous-marin ennemi. Il peut déplacer librement son calque sur sa carte, afin de suivre l'adversaire à la trace, en évitant les îles, qui sont infranchissables.



ACTIVER LE SONAR

Le Capitaine peut dépenser **2 énergies** de sa jauge (en les effaçant) pour activer le SONAR. Le Capitaine ennemi **DOIT** alors lui donner une information de son choix sur sa position actuelle : **SOIT** la *ligne* sur laquelle il se trouve, **SOIT** la *colonne* sur laquelle il se trouve. Cette information permet au Détecteur de caler immédiatement son calque sur la carte.





ACTIVER LE SILENCE

Le Capitaine peut dépenser 3 énergies de sa jauge (en les effaçant) pour activer un mouvement silencieux. Il trace alors une ligne entre sa position actuelle et l'un des 3 points possibles situés autour (puisqu'on ne peut pas revenir sur sa route), **SANS** annoncer son cap à voix haute.

ATTENTION : Il est toujours interdit de franchir une île, ou un point déjà visité.



Exemple : Le capitaine active le silence et annonce : « *SILENCE ACTIVÉ* ». Il trace la route sur sa feuille sans donner la direction à l'équipage adverse.



LANCER UN MISSILE

Le Capitaine peut dépenser 4 énergies de sa jauge (en les effaçant), pour lancer un missile.

Chaque carte est séparée en 4 secteurs de navigation possédant des densités d'eau différentes. Un missile peut atteindre n'importe quel point, **dans le secteur de navigation** actuellement occupé par son sous-marin. Le Capitaine doit annoncer le point d'impact du missile qu'il vient de lancer **dans son secteur**, en donnant les deux coordonnées précises. Si le sous-marin ennemi est effectivement sur les coordonnées annoncées, il perd l'un de ses deux points de structure.

ATTENTION : Si vous visez votre propre position, vous prenez également un dégât !



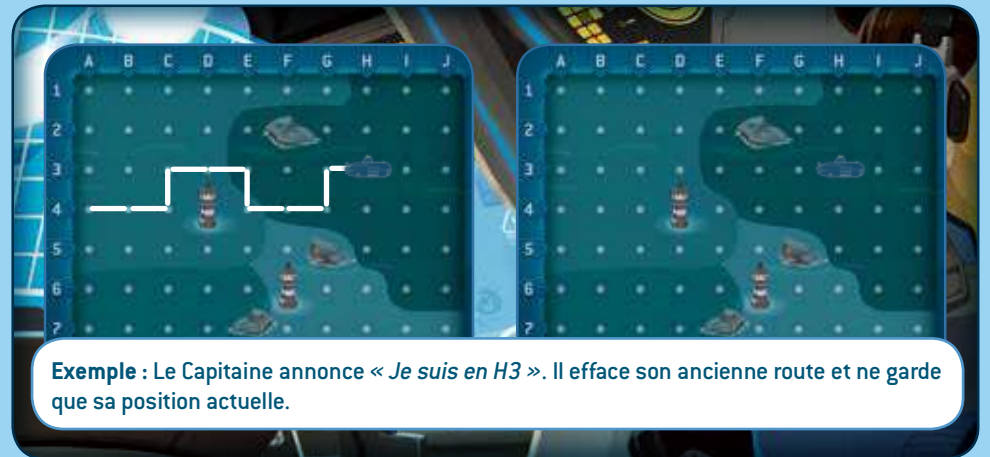
Exemple : Le sous-marin est actuellement dans le secteur en haut à gauche. Le capitaine lance une torpille et peut choisir n'importe quelles coordonnées situées dans ce secteur. Il choisit D3 et annonce : « *MISSILE EN D3 !* »

Bien joué ! Le sous-marin adverse était bien là ; il subit 1 dégât.



FAIRE SURFACE

Le Capitaine peut, lors de son tour, décider de faire surface sans dépenser d'énergie. Il annonce alors sa position **PRÉCISE**. Cela lui permet d'effacer entièrement son tracé, en ne conservant que son point actuel. Il est désormais libre de ses mouvements.



Exemple : Le Capitaine annonce « *Je suis en H3* ». Il efface son ancienne route et ne garde que sa position actuelle.

FIN DU JEU

Si l'un des deux bâtiments perd son **second point de structure**, c'est la défaite immédiate. L'équipage qui a coulé le sous-marin est déclaré victorieux.

VARIANTE TEMPS RÉEL

Pour des sensations de jeu encore plus immersives, nous vous recommandons (à 4 joueurs uniquement) de jouer en temps réel.

Le jeu fonctionne de la même façon, à ceci près que vous n'attendez pas que votre adversaire ait donné un ordre de déplacement pour en donner un vous-même. Ce mode demande une grande attention de la part des deux équipes, en particulier du Détecteur.

ATTENTION : Pour tout ordre autre qu'un déplacement (Sonar, Silence, Missile ou Surface), le Capitaine **DOIT** crier « *STOP !* » pour mettre le jeu en pause, le temps de résoudre l'action. Puis, à son signal, le jeu repart en temps réel.