

## Table des matières

Aperçu .....	1
Composants .....	1
Démarrage .....	1
Déroulement d'un tour.....	1
Carte «Flotte».....	2
Carte «Torpille» et résolution d'un tir .....	2
Enchaînement.....	2
Fin de partie.....	3
Décompte .....	3
Zone de score BGA.....	3
Exemple d'un tour de jeu .....	4
Côté statistiques .....	6

## Con Sonar !



### Crédits

Un jeu de Christian Boutin © 2011  
Disign de Christian Boutin  
Développeur sur [Board Game Arena](http://Board Game Arena) de Christian Boutin  
Exequor Studios Inc. <http://exequor.com>  
Traduction des règles en français [excel13](http://excel13) sur BGA

### Aperçu

Sous la surface de l'océan, des sous-marins nucléaires des 6 nations possédant cette arme se préparent à lancer leurs missiles nucléaires.

Dans Con Sonar ! Votre objectif est de couler plus de sous-marins ennemis que les autres joueurs, tout en protégeant les vôtres.

Vous utiliserez pour cela des cartes «Flotte» , des cartes «Torpille» et 1 dé à 8 faces.

### Composants

- 6 ensembles de couleurs de 2 sous-marins (Jaune, Vert, Bleu, Rouge, Orange, Pourpre).
- 18 cartes «Torpille».
- 36 cartes «Flotte».
- 1 plateau de jeu «Sonar» (échelle graduée de 1 à 8).
- 1 règle de jeu.
- 1 dé à 8 faces.

### Démarrage

On débute le jeu avec 6 sous-marins de chaque couleur sur la graduation 2 du Sonar, les 6 autres sur la graduation 4. Chaque joueur choisi une couleur.

### Déroulement d'un tour

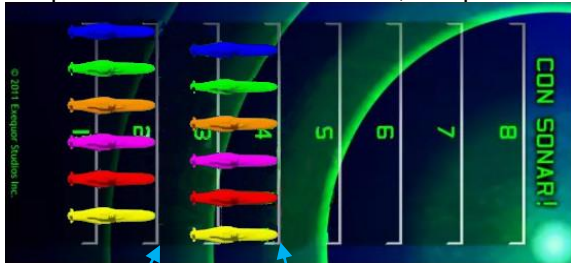
- Vous devez jouer au minimum 1 carte «Flotte».
- Ensuite jouer (si vous le désirez) autant de cartes «Flotte» que vous le voulez, tant que le enchaînement vous le permet.
- Enfin vous pouvez jouer une carte «Torpille» si l'enchaînement avec la dernière carte «Flotte» jouée est réalisable.
- Puis si vous avez posé une carte «Torpille», vous pouvez l'utiliser ou la jeter.

### Le Sonar

Ce plateau répertorie les sous-marins par rapport au tube du lance torpille.

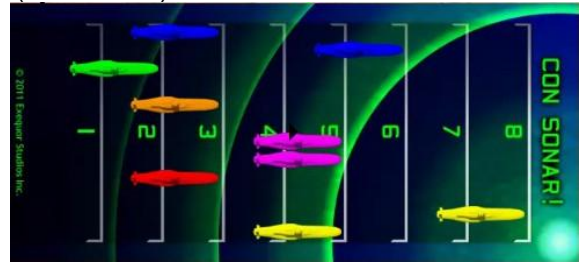
Les graduations de 1 à 8 indiquent la qualité de la solution de tir et par conséquent son efficacité.

8 représente la meilleure solution, 1 la plus mauvaise (intouchable).



2

4



### Carte «Flotte»

Chaque carte «Flotte» est composée de :

- Une couleur (*Jaune sur cette carte*)
- Une 1<sup>ère</sup> silhouette de navire (*Une Frégate sur cette carte*)
- Une 2<sup>ème</sup> silhouette de navire (*Un sous-marin sur cette carte*)
- Un chiffre de déplacement sur le [Sonar](#) (+6 sur cette carte)

À son tour, le joueur actif doit poser au moins 1 [carte «Flotte»](#) et utiliser son action.



**Action de la carte :** Le joueur applique le chiffre déplacement sur un sous-marin du [Sonar](#) de la couleur de cette carte (+6 *Jaune sur cette exemple*). S'il n'y a pas de sous-marin de cette couleur présent sur le [Sonar](#), il doit appliquer son action sur un sous-marin de son choix.

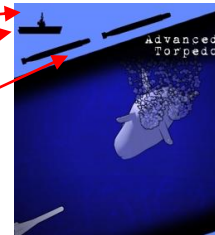
Un joueur peut poser plusieurs [cartes «Flotte»](#) de sa main, tant que les silhouettes forment un [enchaînement](#) entre ces cartes. Voir [exemple plus bas](#).

### Carte «Torpille» et résolution d'un tir

Chaque carte «Torpille» est composée :

- D'une couleur (*Bleue sur cette carte*)
- D'une silhouette de navire (*Porte-avions sur cette carte*)
- 1, 2 ou 3 torpille(s) dessinée(s) sur la carte (*2 torpilles sur cet exemple*)

A son tour, quand le joueur actif à fini de poser ses [cartes «Flotte»](#), il peut, s'il le désire ET si l'[enchaînement](#) le permet, poser une seule [carte «Torpille»](#).



#### Action :

Lorsqu'une carte «Torpille» est posée, soit le joueur l'utilise pour attaquer, soit il la jette.

#### Attaque :

- Viser un sous-marin de la même couleur que la carte «Torpille»
  - Ou d'une couleur de votre choix s'il n'y a plus de sous-marin de cette couleur sur le [Sonar](#).
  - **ATTENTION** : Sélectionner le sous-marin visé en cliquant dessus.
  - Relever la position du sous-marin visé sur les graduations du [Sonar](#).
  - Lancer le dé à 8 faces 1, 2 ou 3 fois (*Suivant le nombre de torpilles dessinées sur la carte*).
- Pour chaque lancé de dé, le tir est réussi et le sous-marin coulé, si le dé affiche un chiffre inférieur à la position relevée sur le [Sonar](#).

**Observation** : Si le sous-marin est coulé avant la fin des tirs, les autres torpilles ne seront pas utilisées.

Une attaque qui échoue est comptabilisée dans la [zone de score](#) et vous soustrait 1 point à votre score total de fin de partie. Voir [exemple plus bas](#).

#### Jeter la carte «Torpille» :

Si vous désirez vous débarrasser d'une carte «Torpille» parce qu'elle est de votre couleur ou que l'attaque vous semble trop risquée, après avoir posé la carte, cliquer sur « Trash torpedo » (*Torpille à la poubelle*).

Ce qui aura pour effet de retirer aux ennemis une possibilité de vous attaquer et renouveler une des 3 cartes «Torpilles» disponibles.

### Enchaînement

Un enchaînement est possible, si pour les [cartes «Flotte»](#) la 2<sup>ème</sup> silhouette de la carte posée est similaire à la 1<sup>ère</sup> silhouette de la carte à rajouter.

Il est possible de jouer autant de [cartes «Flotte»](#) que vous le voulez, tant que l'[enchaînement](#) vous le permet.

Pour une [carte «Torpille»](#) l'enchaînement est possible si la 2<sup>ème</sup> silhouette de la dernière [carte «Flotte»](#) jouée est identique à celle de la [carte «Torpille»](#) à jouer

Voir [exemple plus bas](#).

Dans tous les cas, le programme vous indique les cartes qu'il est possible de jouer en respectant cet [enchaînement](#). Voir [exemple plus bas](#).

### Fin de tour

Les [cartes «Flotte»](#) utilisées sont défaussées.

Le joueur actif ramène sa main à 3 cartes.

S'il n'y a pas assez de [cartes «Flotte»](#) dans la pioche, la pile de défausse est mélangée.

Si une [carte «Torpille»](#) a été jouée ou mise à la poubelle, une nouvelle carte est piochée pour la remplacer.

### Fin de partie

S'il ne reste plus que 2 sous-marins ou s'il n'y a plus de [carte «Torpille»](#) disponible pour remplacer une [carte «Torpille»](#) utilisée, la partie se termine.

### Décompte

Chaque joueur marque comme suit :

- 1 point par sous-marin coulé (Voir dans la [zone de score](#) en haut à droite sur BGA).
- -1 point par attaque ratée (Voir dans la [zone de score](#)).
- 2 points pour chacun de vos sous-marins encore présent sur le [Sonar](#).
- 1 points par paire de sous-marins coulés de la même couleur (Voir dans la [zone de score](#))
- 2 points pour un groupe de 4 sous-marins (ou plus) coulés de différentes couleurs (Voir dans la [zone de score](#))

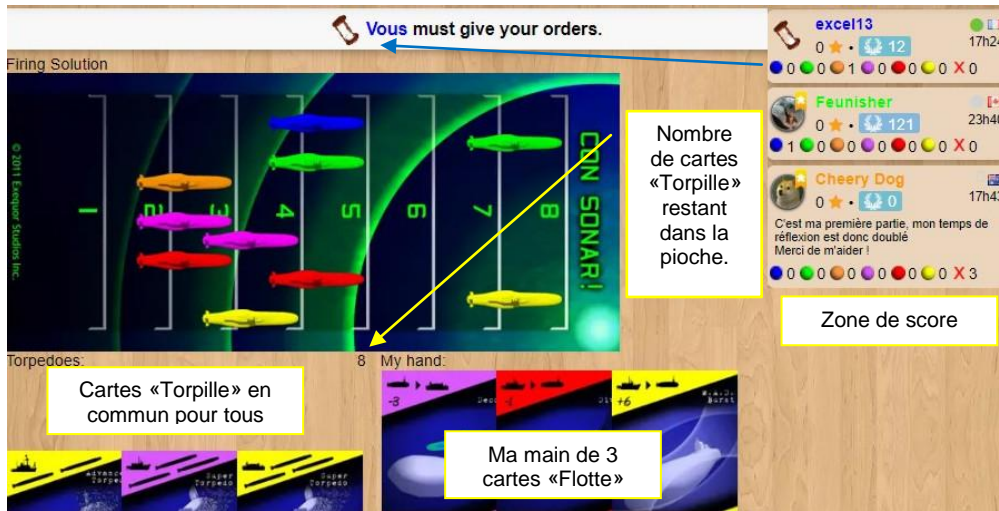
### Zone de score BGA



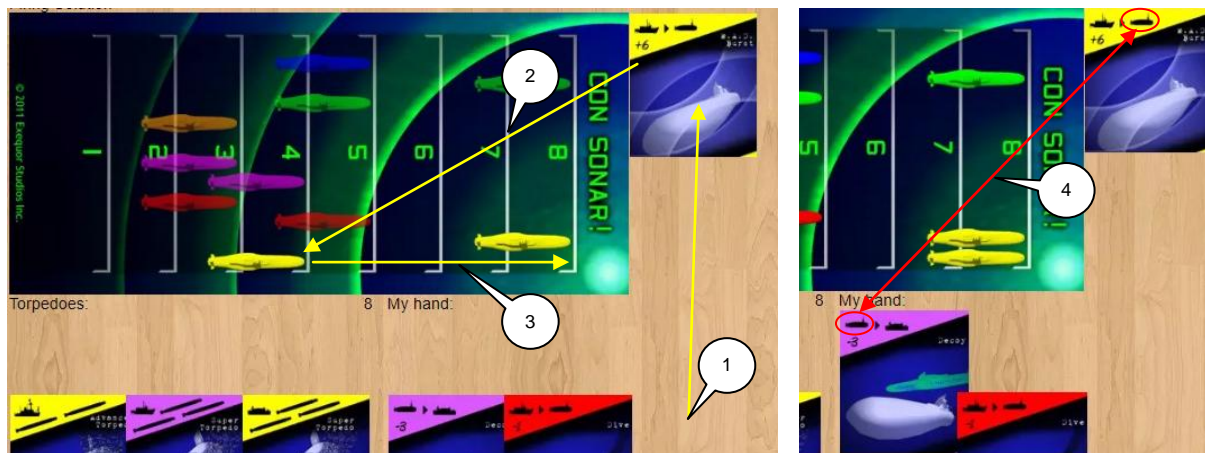
La zone de score sur BGA se trouve en haut à droite.

Elle permet de comptabiliser les sous-marins coulés pour chaque couleur et les attaques qui n'ont pas atteint leur cible.

## Exemple d'un tour de jeu

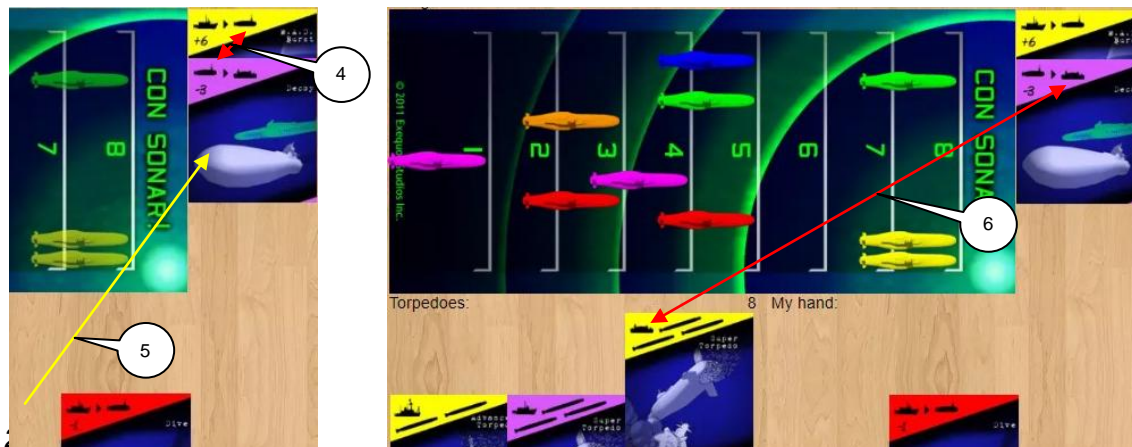


Bleu joue une carte «Flotte» (1), la carte est Jaune +6.  
 Il clique sur 1 des 2 sous-marins Jaunes (2), celui en 4 sur cet exemple  $4 + 6 = 10 \rightarrow 8$  maximum.  
 Le sous-marin est déplacé sur le 8 qui est la graduation maximum (3) du Sonar.



Puis l'enchaînement (4) lui permettant de rajouter une autre carte «Flotte»  
 (L'application propose les cartes qu'il est possible de jouer en les surélevant).  
 La 2<sup>ème</sup> silhouette de la première carte étant la même que la 1<sup>ère</sup> silhouette de la carte rajoutée.

Bleu joue sa carte violette (5).  
 Il recule un des 2 sous-marins Violets de -3.  
 Il donne ainsi un avantage au Violet, mais c'est pour réaliser un enchaînement (6) avec une torpille Jaune intéressante, puisque qu'un sous-marin Jaune est en 8 et que la carte Jaune possède 3 torpilles donc 3 tirs.



Bleu lance donc 3 torpilles sur Jaune (7) qui est en 8.  
Il faudra donc pour réussir le tir que le jet soit inférieur à 8.

Bleu clique sur le sous-marin Jaune à viser (8).

Le dé à 8 faces est lancé à 3 reprises.

1er jet=8 (tir raté) / 2ème jet=5 (tir réussi, sous-marin coulé) / 3<sup>ème</sup> jet=1 (réussi mais déjà coulé)

Le détail de ces tirs est visible dans la zone de texte à droite de l'écran BGA (12).



Le sous-marin Jaune est supprimé.

La carte «Torpille» remplacée (9).

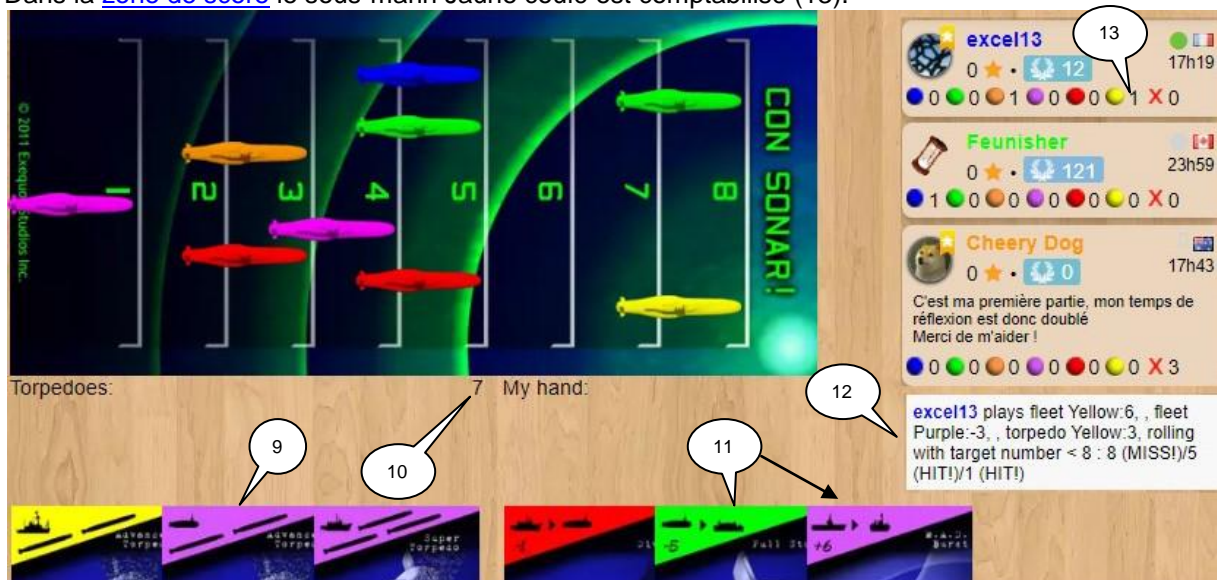
Le nombre de cartes «Torpille» dans la pioche est réduit de 1 (10).

Rappelez-vous que si la pioche des cartes «Torpille» est vide et que Torpille jouée ne peut-être remplacée, la partie prend fin.







Les 2 cartes «Flotte» jouées sont aussi remplacées (11).

Le résultat des tirs est détaillé dans la zone de texte à l'extrême droite (12).

Dans la zone de score le sous-marin Jaune coulé est comptabilisé (13).



## Côté statistiques

6 couleurs (Jaune, Vert, Bleu, Rouge, Orange, Pourpre) 6 cartes par couleur, 6 silhouettes différentes			
D  Destroyer	F  Frégate	T  Transport	
C  Porte-avions	S  Sous-marin	P  Patrouilleur	
18 cartes «Torpille»		36 cartes «Flotte»	
Couleur	Nombre de Torpilles	Silhouette	
Jaune	1	Porte-avions	Couleur
Jaune	2	Destroyer	Chiffre
Jaune	3	Transport	1 <sup>ère</sup> silhouette
Orange	1	Sous-marin	2 <sup>ème</sup> silhouette
Orange	2	Frégate	Jaune -5
Orange	3	Patrouilleur	Jaune -3
Rouge	1	Destroyer	Jaune -1
Rouge	2	Transport	Jaune +2
Rouge	3	Sous-marin	Jaune +4
Vert	1	Frégate	Jaune +6
Vert	2	Patrouilleur	Orange -5
Vert	3	Porte-avions	Orange -3
Bleu	1	Patrouilleur	Orange -1
Bleu	2	Porte-avions	Orange +2
Bleu	3	Destroyer	Orange +4
Pourpre	1	Transport	Orange +6
Pourpre	2	Sous-marin	Rouge -5
Pourpre	3	Frégate	Rouge -3
			Rouge -1
			Rouge +2
			Rouge +4
			Rouge +6
			Vert -5
			Vert -3
			Vert -1
			Vert +2
			Vert +4
			Vert +6
			Bleu -5
			Bleu -3
			Bleu -1
			Bleu +2
			Bleu +4
			Bleu +6
			Pourpre -5
			Pourpre -3
			Pourpre -1
			Pourpre +2
			Pourpre +4
			Pourpre +6