

# FLOTA URPERATU

## ARAUAK

Ongi etorri "Flota urperatu" jokora! Zure zortea eta estrategia probatzeko prest zaude?

## HELBURUA

Jokoaren helburu nagusia, bere izenak adierazten duen bezala, etsaiaren flota hondoratzea da. Horretarako, estrategia bat garatu behar dugu gure armak eta dirua ahalik eta modu eraginkorrenean erabiliz.

## ARAUAK

Arauak aipatu baino lehen, garrantzitsua da jolasa garatzen den ingurunea aipatzea. Borroka bi taula independentez osatutako tablero batean gertatzen da. Taula batean, zure flota ikusiko duzu eta bestean, ordenagailuaren flota ikusten joango zara tiro egin heinean. Gainera, jokalari bakoitzak hamar ontziz osatutako flota independente bat du.

Jolasa hasieratu bezain laster, menu bat ikusiko dugu. "Joko berria" aukera hautatu ondoren, gure taulan (10x10 tamainakoa) hamar ontzi jartzea beharrezkoa da.

"Hasieraketak" izeneko leihoa agertuko zaigu, eta bertan ontziak horizontalki eta bertikalean kokatu beharko ditugu (aukera hau eskuineko botoietan klik eginez hauta dezakegu, berdea unean hautatutako aukera izanik). Jarraian, kokatu nahi dugun itsasontzi mota hautatu behar dugu. Hauek dira erabilgarri ditugun ontzi motak:

- Hegazkin-ontzia:** lau tarte hartzen ditu. Hauetako itsasontzi bat egongo da.
- Itsaspekoia:** hiru tarte hartzen ditu. Hauetako itsasontzi bi egongo dira.
- Suntzitzalea:** bi tarte hartzen ditu. Hauetako hiru itsasontzi egongo dira.
- Fragata:** tarte bat hartzen du. Hauetako lau itsasontzi egongo dira.

Ontzi bat kokatzeko, okupatuko duen hasierako gelaxka adierazi beharko da (horizontalki kokatzeko ezkerrean egongo den gelaxka eta bertikalki kokatzeko gorago dagoena).

Ontzi guztiak kokatu ondoren, tableroa agertuko da gure aurrean. Ezkerrean gure itsasoa ikus dezakegu eta eskuinean orenagailuaren itsasoa irekitzen joango da. Erdian eskura ditugun armak ikus ditzakegu:

- **Bonba:** posizio bakarra suntsitu dezakete. Bonben kopurua infinitua da.
- **Misila:** ontzi bat ikutuz gero, ontzi osoa suntzitzen dute. Hasierako misil kopurua zero da.
- **Radarra:** posizio batean kokatuz gero, ingurunean dauden itsasontzien posizioak ikusiko ditugu. Hasierako radar kopurua zero da.
- **Ezkutua:** gainerako tresnak ez bezala, ezkutua gure taula gainean jarri behar da, eta honek ontzia babesten du misil batetik edo bi bonbetatik. Hasierako ezkutu kopurua zero da.

Gainera, leioharen erdian “Konpondu” eta “Denda” botoiak egongo dira. Konponketa bat egiteko gure tableroaren ukitutako ontzi baten gainean klik eginez burutuko dugu, eta konpondutako gelaxka bakoitzeko 75 unitatetan jeitsiko da gure dirua.

Dendaren barruan posible izango da hurrengokoak erostea (diru nahiko izatekotan):

- **Misila:** 250
- **Ezkutua:** 300
- **Radarra:** 400

Kontuan hartu beharreko oinarrizko kontzeptu batzuk ezagututa, jolasa nola garatzen den azaltzera pasa gaitezke. Txandaka, jokalari bakoitzak bere aurkariaren tableroan *tiro* egin behar du posizio batean, erabili nahi duen arma aldez aurretik aukeratuz. Tiro ez den zeozer eginez gero (misila edo bonba erabiltzea ez den zeozer), ez da txanda aldatuko eta jolasten jarraitza posible izango da

Alde batetik, bonba bat erabiliz, ontzi bat ikutuz gero, ikutu dugun posizioan X gorria duen itsasontzi bat agertuko da eta tarte bateko itsasontzia izanez gero “*Ontzi osoa urperatu duzu!*” mezua agertuko zaigu pantailan.



Misil bat erabiliz gero, bonbekin ez bezala, itsasontzi osoa hondoratu egingo da. Itsasontzi bat ondoratzen den bakoitzean, okupatzen duen gelaxka bakoitzeko sari bat jasoko dugu 50 diru unitatekoa.



Bestalde, ezkutu bat ikutuz gero, ezkutu baten ikono morea agertuko zaigu pantailan itsasontziaren gainean. Bonba batekin berriro emanet gero, ezkutua desagertuko da, baina ontzia ez da hondoratuko. Misil bat erabiliz gero, ordea, ontziaren ezkutua guztiz desagertuko da.



Bukatzeko, tirokatutako posizioan ura egonez gero, posizioan ura ikusiko dugu bakarrik.



Bonbak eta misilak erabiltzeaz gain, radarrak ere erabili ahal ditugu gure aukariaren tableroaren gainean. Aukeratutako posizioan edo ingurunekoetan itsasontzirik egonez gero, hauek okupatzen dituzten laukietan radar bat ikusiko dugu uraren gaienan, eta “*Ontzia aurkitu duzu!*” mezua agertuko zaigu. Ingurunean itsasontzirik ez balego, ura agertuko zaigu tableroan, eta aurkariaren txanda izango da.



Bukatzeko, ezkutuak erabili ahal ditugu gure itsasontziak babesteko. Ezkutua aukeratuz gero babestu nahi dugun itsasontziaren gainean klikatu egin behar dugu. Itsasontziaren gainean kolore moreko ezkutu baten ikonoa agertuko zaigu, bere barnean izar bat duena. Aurkariak bonba batekin ezkutua joz gero, izarra desagertuko da, eta bakarrik ezkutuaren silueta agertuko zaigu itsasontziaren gainean. Berriro erasotua izanez gero, ordea, ezkutua hautsiko da, eta gure ontziak babes hori galduko du. Ezkutuaren bizitza eta iraupena berdina izango da jokalari guztientzat.

