

FLOTA URPERATU

ARAUAK

Ongi etorri “*Flota urperatu*” jokora! Zure zortea eta estrategia probatzeko prest zaude?

Arauak aipatu baino lehen, garrantzitsua da jolasa garatzen den ingurunea aipatzea. Borroka bi taula independentez osatutako tablero batean gertatzen da, taula bat jokalariaientzat eta bestea aurkariaientzat izanda. Gainera, jokalaria 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 ontzien ezaugarriak:

- **Hegazkin-ontzia:** lau tarte hartzen dituen itsasontzi bat.
- **Itsaspektoa:** hiru tarte hartzen dituzten bi itsasontzi.
- **Suntzitzailea:** bi tarte hartzen dituzten hiru itsasontzi.
- **Fragata:** tarte bat hartzen duten lau itsasontzi.

Ontzi guztiak kokatu ondoren, tableroa agertuko da gure aurrean. Ezkerrean gure itsasoa ikus dezakegu eta eskuinan aurkariarena. Erdian eskura ditugun armak ikus ditzakegu:

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

Kontuan hartu beharreko oinarritzko kontzeptu batzuk ezagututa, jolasa nola garatzen den hitz egitera pasa gaitezke. Txandaka, jokalaria bakoitzak bere aurkariaren tableroan *tiro* egin behar du posizio batean, erabili nahi duen arma aldeztetik aukeratuz. Izan ere, Ezkutuari kasuan, jokalaria bere tableroan dagoen ontzi baten gainean kokatu egin behar du tresna hau. Hau egin ondoren, hainbat gauza gerta daiteke.

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. Bestalde, ezkutu bat ikutuz gero, ezkutu baten ikono morea agertuko zaigu pantailan itsasontziaren gainean. Bonba batekin berriro emanez gero, ezkutua desagertuko da, baina ontzia ez da hondoratuko. Misil bat erabiliz gero, ordea, ontzia suntsituko 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 inguruneetan itsasontzirik egonez gero, hauek okupatzen dituzten laukientan radar bat ikusiko dugu uraren gainean, eta “*Ontzia aurkitu duzu!*” mezua agertuko zaigu. Ingurunean itsasontzirik ez badago, ordea, ura agertuko zaigu tableroan, eta aukariaren 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. Aukariak bonba batekin ezkutua joz gero, izartxo 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.

Aukariaren itsasoan ezkutu bat ikutuz gero, hautatutako posizioan ezkutu baten ikonoa agertuko zaigu (ezkutu batek hor egoteak bertan itsasontzi bat dagoela adierazi nahi du). Ezkutuaren bizitza eta iraupena berdina izango da jokalaria guztientzat.

HELBURUA

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