

Un gioco cooperativo  
ad alta profondità  
per squadre da 2 a 8  
giocatori da 12 anni  
in su



Un gioco di Roberto Fraga  
e Yohan Lemonnier  
illustrato da Ervin e Sabrina  
Tobal

## Nelle profondità del mare, nessuno vi sentirà urlare!

L'anno è il 2048. Una nuova guerra economica ha avuto luogo. I metalli delle terre rare sono diventati un'importante componente chiave per la costruzione di nuove macchine ad alta tecnologia, diventando così un determinante tema economico a livello mondiale. Le imprese private stanno armando prototipi di sottomarini di ultimissima generazione in grado di immergersi nelle zone più profonde degli oceani alla ricerca delle terre rare. Sotto la quieta superficie del mare è in atto una guerra silenziosa dove vengono utilizzate queste nuove e ancora instabili tecnologie. Tu sei un membro dell'equipaggio di uno di questi nuovi sottomarini. In un equipaggio bisogna collaborare, condividere i propri pensieri e parlare con i compagni al fine di battere il nemico.

## STRUTTURA DEL GIOCO

CAPTAN SONAR è una battaglia navale come non l'avete mai provata prima, dove due squadre si affrontano per la supremazia degli oceani. In ogni squadra ogni membro si occuperà di uno specifico compito. Per ottenere la vittoria, ogni squadra dovrà essere in grado di ascoltare ogni suo membro e discutere le decisioni da prendere. **ATTENZIONE:** questo gioco presenta due diverse modalità. La prima in simultanea, la seconda giocando un turno alla volta (turn by turn). Per la prima partita, o se state giocando in un ambiente rumoroso, vi suggeriamo di utilizzare la modalità turno per turno (turn by turn). Quando vorrete la modalità in simultanea vi garantirà lo stress e l'adrenalina tipica di una vero scontro tra sottomarini!

## SCOPO DEL GIOCO

La prima squadra che mette a segno 4 danni al sottomarino avversario vince la partita.

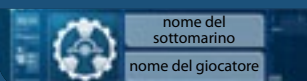
Nota: alcuni degli scenari avanzati offrono obiettivi differenti che sono specifici per quello scenario, o obiettivi aggiuntivi che si devono raggiungere per vincere la partita.

## PREPARAZIONE

- 1 • Posizionate entrambi gli schermi di gioco sul tavolo uno accanto all'altro ①.
- 2 • Scegliete il vostro scenario (vedi pagina 8). Il Capitano ② e l'Operatore Radio ③ prendono le loro schede ruolo corrispondenti.
- 3 • Se volete giocare nella modalità in simultanea utilizzate la parte scura delle schede, se invece preferite giocare nella modalità turno per turno utilizzate la parte chiara delle schede.
- 4 • Qualunque sia il numero dei giocatori, i compagni della stessa squadra si devono sedere tutti dallo stesso lato dello schermo in modo che i componenti della squadra avversaria siano tutti dall'altra parte del tavolo come nell'ordine mostrato nella figura.
- 5 • Ciascun Primo Ufficiale ④ e ciascun Ingegnere ⑤ prendono la loro scheda ruolo corrispondente.
- 6 • Ciascun Operatore Radio prende una scheda trasparente ⑥.
- 7 • Infine ogni giocatore viene dotato di un pennarello cancellabile.

### NOTA

Su ogni scheda è presente lo spazio per scrivere il vostro nome e il nome del vostro sottomarino.



Nota: sebbene nel regolamento vengono normalmente utilizzati i pronomi maschili, questo non significa che si voglia escludere in alcun modo le giocatrici: infatti Capitain SONAR è un gioco per tutti, senza alcuna distinzione di sesso o età.

## COMPONENTI

- 2 set di 12 schede ruolo (1 per ogni squadra gialla e blu) Ogni scheda ha due lati: il lato chiaro si usa nel gioco turno per turno (turn by turn), il lato scuro si usa invece nelle partite in simultanea.
- Per ogni squadra:
  - 1 Scheda Primo Ufficiale
  - 1 Scheda Ingegnere
  - 5 Schede Capitano (1 per ciascun scenario)
  - 5 Schede Radio Operatore (1 per ciascun scenario)
- 2 Schede trasparenti per il Radio Operatore
- 8 Pennarelli cancellabili
- 2 Schermi

## FORMAZIONE DELLE SQUADRE

- 8 giocatori: 2 squadre da 4 giocatori
- 7 giocatori: 1 squadra da 4 giocatori e 1 squadra da 3 giocatori
- 6 giocatori: 2 squadre da 3 giocatori
- 5 giocatori: 1 squadra da 3 giocatori e 1 squadra da 2 giocatori
- 4 giocatori: 2 squadre da 2 giocatori
- 3 giocatori: 1 squadra da 2 giocatori e 1 squadra con un giocatore singolo
- 2 giocatori: 2 squadre con giocatori singoli

Con 3 o 2 giocatori si può giocare solo la versione turno per turno, visto che un giocatore dovrà gestire tutti e 4 i ruoli da solo. Pertanto avrà bisogno di più tempo per la gestione di tutti i ruoli.

### I RUOLI DA ASSEGNARE DIPENDONO DAL NUMERO DEI GIOCATORI

**Squadre da 4 giocatori:** il numero perfetto. Ogni giocatori avrà un ruolo differente.

**Squadre da 3 giocatori:** un giocatore dovrà giocare entrambi i ruoli di Capitano e Primo Ufficiale.

**Squadre da 2 giocatori:** un giocatore dovrà giocare i ruoli del Capitano, del Primo Ufficiale e dell'Ingegnere.

# I QUATTRO DIFFERENTI RUOLI A BO



## IL CAPITANO

Il capitano è l'elemento chiave dell'intero equipaggio. Non solo è il responsabile della rotta del sottomarino, ma funge anche da collegamento tra i diversi ruoli all'interno dell'equipaggio.

All'inizio di ogni partita, il Capitano disegnerà una croce in uno spazio di mare per determinare la posizione iniziale del sottomarino. Ovviamente questa posizione non dovrà essere mostrata alla squadra avversaria.

Quindi, una volta dato il segnale di inizio (ovvero quando entrambi i capitani grideranno "Immersione!"), ogni Capitano annuncerà la direzione del suo sottomarino, mentre allo stesso tempo ne tratterà la corrispondente rotta sulla mappa.

### ANNUNCIARE LA ROTTA

Il Capitano può muovere il proprio vascello DI UNO SPAZIO ALLA VOLTA in una delle quattro DIREZIONI (EST, OVEST, NORD o SUD = E, W, N e S).

Deve trasmettere i propri ordini in modo FORTE E CHIARO, cosicché tutti possano sentirlo. L'ordine deve assumere questa forma: "ROTTA... NORD/EST/OVEST/SUD".

#### MODALITÀ IN SIMULTANEA:

Ogni Capitano annuncia la rotta decisa quando lo desidera.

#### MODALITÀ TURNO PER TURNO (turn by turn):

Entrambi i Capitani annunciano la propria rotta uno dopo l'altro. Prima di annunciare la rotta il Capitano dovrà assicurarsi che il turno dell'avversario sia terminato.

**IMPORTANTE:** in entrambe le modalità di gioco, il Capitano deve aspettare che il Primo Ufficiale e l'Ingegnere comunicano il proprio "OK" dopo aver eseguito i propri compiti (segnare le proprie schede) prima di annunciare una nuova rotta (vedi il Primo Ufficiale e l'Ingegnere pag. 3).

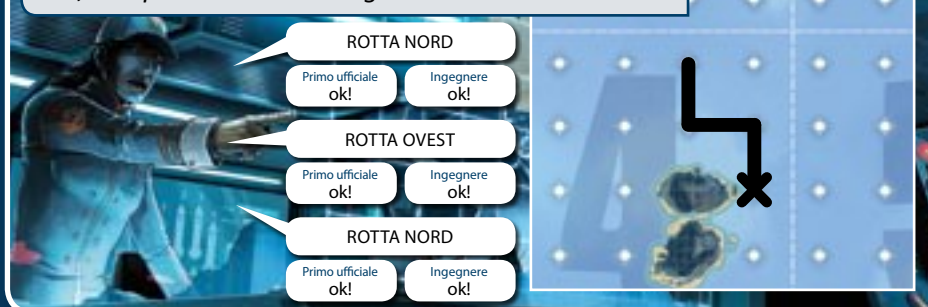
• Un sottomarino non può incrociare la sua stessa rotta o muovere lungo una rotta che ha già tracciato in precedenza (ovvero: muovere in uno spazio dove una linea è già stata disegnata).

• È proibito muovere attraverso un'isola.

• Il Capitano può cancellare la sua rotta solo quando il sommergibile riemerge (vedi pagina 5).

### ESEMPIO

Qui, il Capitano ha dato i seguenti ordini:



### BLACKOUT!

Se il capitano si trova bloccato perché non ha pianificato bene la rotta, si trova in una situazione di Blackout e deve immediatamente riemergere (vedi pagina 5).

#### SUGGERIMENTI

- Il capitano dovrebbe comunicare regolarmente con il proprio Operatore Radio per avere una stima della posizione del nemico.
- È sempre consigliato non procedere troppo velocemente con la comunicazione della rotta in modo di dare tempo al resto della squadra di reagire alla rotta annunciata.



## IL RADIO OPERATORE

Il ruolo del Radio Operatore è quello di ascoltare con attenzione ciò che dice il Capitano avversario così da poter individuare il sottomarino nemico.

Ogni volta che il Capitano avversario annuncia la rotta, il Radio Operatore la traccia sulla sua scheda trasparente partendo da una posizione casuale (non conoscendo la posizione iniziale del sottomarino avversario).

Scorrendo la scheda trasparente sulla mappa dovrebbe essere in grado di stimare la posizione del sottomarino nemico (sapendo che le isole non possono essere attraversate e che un sottomarino non può mai attraversare la propria rotta).

Quindi, più il Radio Operatore è capace di ascoltare il Capitano avversario, più informazioni otterrà sulla rotta intrapresa, e più facilmente sarà in grado di determinare la posizione del nemico. Naturalmente, dovrà comunicare frequentemente con il proprio Capitano per fornirgli le informazioni sulla possibile posizione del nemico.

Gli sarà anche possibile restringere il campo delle informazioni grazie ai DRONI e al SONAR che saranno attivati dal Capitano o dal Primo Ufficiale (vedi Primo Ufficiale pag. 3 e ATTIVARE I SISTEMI, pag. 6).

### ESEMPIO

Qui il Radio Operatore capisce che la rotta che ha disegnato non è possibile perché sta attraversando un'isola. Quindi dovrà continuare a far scorrere la scheda trasparente fino a quando non troverà una posizione possibile dove possa trovarsi il sottomarino nemico.



#### SUGGERIMENTI

- Per evitare di dover tracciare una rotta al di fuori della scheda trasparente, all'inizio del gioco cercate sempre di partire dal centro della scheda.
- Se avete tracciato una rotta che va al di fuori della scheda trasparente, o se vi trovate in difficoltà, è sempre più conveniente cancellare tutto e ricominciare da capo.

# ORDO DEL SOTTOMARINO



## PRIMO UFFICIALE

Il lavoro del Primo Ufficiale è di caricare gli indicatori delle armi, dei sistemi di puntamento e della modalità stealth. Fa anche parte dei suoi compiti avvertire il Capitano quando gli indicatori sono al massimo e i sistemi pronti all'uso.

### GESTIRE GLI INDICATORI

Ogni volta che il Capitano dà un ordine di rotta, il Primo Ufficiale mette una croce nello spazio di un indicatore a sua scelta (o su indicazione del Capitano, a seconda delle necessità). Quando un indicatore è carico, il Primo Ufficiale lo annuncia forte e chiaro. Per esempio: "MINE PRONTE!". In questo modo il Capitano sa che potrà usare una Mina qualora gli serva.



#### IMPORTANTE:

L'indicatore di un dato sistema può essere ricaricato soltanto dopo che quel sistema è stato utilizzato (vedi Attivare i Sistemi pag 6).

Solo il Capitano può attivare le MINE, i SILURI e lo STEALTH. Invece i DRONI e il SONAR possono essere attivati sia dal Capitano, sia dal Primo Ufficiale (vedi Attivare i Sistemi pag. 6).

#### ESEMPIO

Due dei sistemi del Primo Ufficiale sono pronti: una Mina e un Siluro (che ha appena finito di caricare facendo un segno sull'ultimo indicatore).



### DANNI

Nella parte alta della scheda del Primo Ufficiale ci sono quattro spazi che corrispondono ai quattro danni che un sottomarino può sostenere. Ogni volta che il sottomarino viene colpito, il Primo Ufficiale deve mettere una croce su uno di questi spazi. Se tutti i quattro spazi hanno una croce, il sottomarino è neutralizzato e la partita è persa.



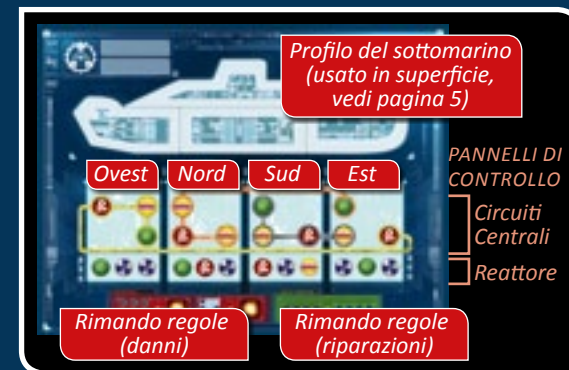
**IMPORTANTE:** se giocate con meno di 8 giocatori, un Capitano potrebbe dover giocare anche il ruolo del Primo Ufficiale (e anche dell'Ingegnere). Se questo è il caso, ogni volta che il Capitano comunica un ordine, fate immediatamente un segno sullo spazio di un indicatore a scelta sulla scheda ruolo del Primo Ufficiale e un guasto sulla scheda dell'Ingegnere se sta giocando anche quel ruolo.



## INGEGNERE

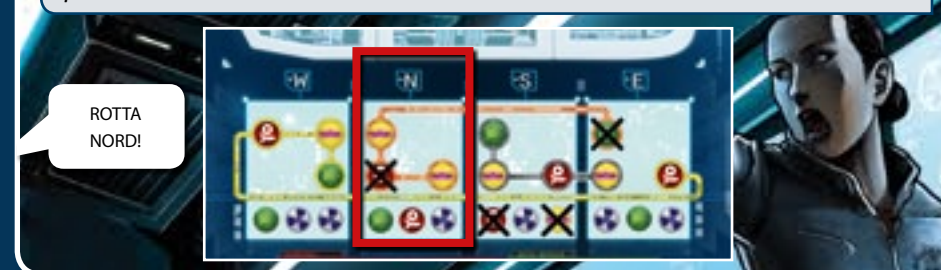
Il ruolo dell'Ingegnere è prendere nota di tutti i guasti del sottomarino mentre il Capitano comunica i suoi ordini. Alcuni guasti neutralizzano alcuni sistemi del sottomarino; altri potrebbero invece causare un danno al vascello.

Per ogni ordine di rotta dato dal Capitano, l'Ingegnere deve mettere una croce su un guasto nel pannello di controllo corrispondente alla rotta che è stata annunciata (nord sud ovest o est). L'Ingegnere può decidere di mettere una croce nei Circuiti Centrali oppure direttamente sul Reattore, l'importante è che venga sempre segnato il pannello di controllo corretto.



#### ESEMPIO

Il Capitano annuncia: "ROTTA NORD!". L'Ingegnere deve fare una crocetta **GUASTO** su uno spazio a scelta del pannello di controllo **NORD**: ovvero in questo caso su una delle due spie gialle dei Circuiti Centrali, o una delle tre spie del Reattore.



### GUASTI AI SISTEMI

Se almeno un simbolo di un dato sistema è cancellato, allora è impossibile attivare il sistema corrispondente.

**IMPORTANTE!** Un simbolo conta per due sistemi differenti.



MINE+SILURI



DRONI+SONAR



STEALTH+SCENARIO

Prima di attivare un sistema, il Primo Ufficiale deve sempre comunicare con l'Ingegnere e assicurarsi che non ci siano guasti a quel particolare circuito.

#### ESEMPIO

In questa situazione, nessun sistema può essere attivato perché ciascun simbolo è stato cancellato almeno una volta



Se il Capitano vuole essere in grado di usare una Mina o un Siluro, deve prima chiedere all'Ingegnere di riparare i due **GUASTI** sulle spie rosse.



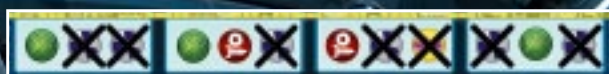
### PERDITA RADIOATTIVA

La perdita radioattiva non ha conseguenze fino a quando TUTTE le spie di radioattività non sono segnate, o fintanto che non s'innesca un guasto ad un'intera area (vedi Guasti ad una Intera Area più sotto).

Quando tutte le spie del reattore sono segnate, è allocato un danno al sottomarino; il Primo Ufficiale deve quindi scrivere uno degli spazi danno presenti sulla propria scheda ruolo. Quindi, può cancellare TUTTI i guasti dal sottomarino.

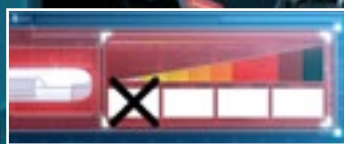
#### ESEMPIO

L'ultima spia del Reattore è stata appena segnata. L'Ingegnere deve annunciarlo urlando "DANNO!"

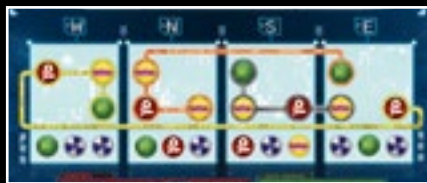


DANNO!

Il Primo Ufficiale mette una croce su uno spazio danno sulla propria scheda.



Poi, l'Ingegnere cancella tutti i GUASTI dal sottomarino.



### GUASTI AD UN'INTERA AREA

Quando TUTTE le spie dello stesso PANNELLO DI CONTROLLO (NORD SUD OVEST EST) sono state segnate (sia nei Circuiti Centrali che nel Reattore), al sottomarino è allocato un danno (che deve essere tenuto in conto dal Primo Ufficiale). Quindi, TUTTI i guasti sul sottomarino dovranno essere cancellati dall'Ingegnere. Pertanto è necessario ancora una volta comunicare con il Capitano prima che questo accada!

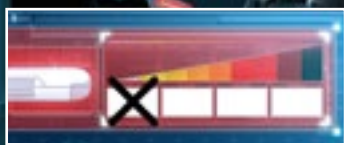
#### ESEMPIO

Il Capitano ha dato troppi ordini ovest e TUTTE le spie del pannello Ovest sono ormai segnate. L'Ingegnere deve annunciarlo gridando "DANNO!"



DANNO!

Il Primo Ufficiale mette una croce su uno spazio danno sulla sua scheda ruolo.



Poi, l'Ingegnere cancella tutti i GUASTI di quell'area dal sottomarino.



#### CONSIGLI

Per prevenire un disastro, l'Ingegnere deve comunicare con il Capitano e chiedergli di non dare un ordine di una rotta specifica che potrebbe essere pericolosa per i sistemi.

## RIPARAZIONI

### AUTORIPARAZIONI NEI CIRCUITI CENTRALI

I guasti nei Circuiti Centrali (la parte superiore di un Pannello di Controllo) sono collegati in gruppi di quattro da una linea arancione, gialla o grigia (definita circuito).

SE TUTTI I QUATTRO GUASTI SU UNO STESSO CIRCUITO SONO SEGNATI SI RIPARANO DA SOLI E SI POSSONO IMMEDIATAMENTE CANCELLARE.

#### ESEMPIO

3 guasti sono stati crocettati nel circuito giallo (nel pannello di controllo Ovest). L'Ingegnere dovrà chiedere al Capitano di procedere ad Est se possibile, in modo da completare il circuito giallo e così ottenere la sua autoriparazione.



I guasti nei Circuiti Centrali possono anche essere riparati in superficie (vedi pagina 5).

### RIPARARE IL REATTORE

I guasti al Reattore possono essere riparati in due modi:

- Quando tutte le spie radiazioni sono state segnate e dopo che è stato assegnato un danno al sottomarino si possono cancellare tutti i guasti (vedi PERDITA RADIOATTIVA).
- oppure di gran lunga il metodo migliore: riemergere (vedi pagina 5).

#### ESEMPIO

Qui ci sono un gran numero di guasti al Reattore (la parte inferiore). Tutti i sistemi sono fuori uso e quattro su sei spie radiazioni sono segnate: diventa urgente riemergere per riparare l'intero sottomarino!



## RIEMERSIONE

Riemergere è un sistema efficiente di riparare il sottomarino e ripulire la rotta di navigazione, ma vi rende nel frattempo vulnerabili. È quindi una manovra che deve essere eseguita con molta cautela. Per riemergere il Capitano deve per prima cosa gridare "EMERSIONE!"

Quindi deve comunicare ai propri avversari il numero del settore in cui il sommergibile riemerge.

### ESEMPIO



Le regole per riemergere variano se si gioca con il sistema turno per turno o con il sistema in simultanea:

### TURNO PER TURNO

Invece di annunciare la rotta, il Capitano spende il proprio turno per comunicare la riemersione, come descritto sopra. Quindi l'Ingegnere cancella TUTTI i guasti presenti sul sottomarino.

La squadra avversaria può giocare tre turni di fila, facendo tre annunci di rotta, ma anche attivando tre sistemi. Quindi il gioco riprende normalmente.

### SIMULTANEA

Subito dopo che il Capitano ha annunciato in quale settore di mare è riemerso il suo equipaggio può iniziare a riparare il sottomarino:

1 - L'Ingegnere comincia ad assicurare la nave. Per fare questo, deve disegnare una linea con il pennarello intorno a una delle quattro parti del sottomarino presenti sulla sua scheda facendo attenzione a non disegnare fuori dal contorno bianco (il doppio scafo), quindi scrive le sue iniziali all'interno dello spazio.

2 - Poi passa la propria scheda a un altro compagno che ripeterà la stessa operazione con un'altra parte del sottomarino, e così via fino a che tutte le parti saranno state segnate con le iniziali dei componenti della squadra. Se ci sono meno di 4 giocatori, uno dei membri ripeterà questa operazione più di una volta.

### ESEMPIO



3 - Infine la scheda ritorna all'Ingegnere che dovrà mostrarla all'Ingegnere della squadra avversaria, che verificherà a sua volta che le linee tracciate non siano state disegnate fuori dagli spazi del doppio scafo, altrimenti l'operazione dovrà essere ripetuta!

4 - Se tutte le linee sono state fatte correttamente, l'Ingegnere potrà cancellare le linee, le iniziali dei giocatori e TUTTI I GUASTI del sottomarino!

5 - Quando questa operazione sarà conclusa, l'Ingegnere comunicherà al Capitano "PRONTI ALL'IMMERSIONE!". Il Capitano ora potrà annunciare "IMMERSIONE!" e il gioco riprenderà normalmente.

### IMPORTANTE:

**I VOSTRI AVVERSARI CONTINUANO A GIOCARE MENTRE VOI SIETE IMPEGNATI CON LE RIPARAZIONI IN SUPERFICIE!**

**A tutti i membri della squadra è vietato scrivere qualsiasi cosa durante il periodo in cui il sottomarino è in superficie.**

Nel frattempo, il Capitano deve ripristinare la rotta. DEVE cancellare la rotta completa presente sulla mappa e segnare solo la posizione attuale. Non dovrà però cancellare le mine (vedi Sganciare le Mine pag 6).

### ESEMPIO



### CONSIGLI

Ancora una volta, comunicare con i vostri compagni di squadra è la chiave del successo.

- L'Ingegnere DEVE informare il Capitano dei guasti. Il Capitano potrà così prendere la decisione di riemergere quando pensa di essere al sicuro e lontano dal nemico (e solo il Radio Operatore può garantirgli questo!). In questo modo potrà riparare i guasti e ripulire la rotta così da poter tracciarne una nuova lunga e articolata per il resto della partita.

- È meglio evitare di riemergere nei momenti critici, ad esempio quando il nemico è vicino e gli è possibile colpirvi!

- Se siete furbi, potete anche riemergere per attirare il sottomarino avversario verso di voi facendogli attraversare un campo minato che avete appositamente creato in precedenza e che sarà possibile attivare non appena ci si sarà nuovamente immersi (vedi Sganciare le Mine pag 6).

# ATTIVARE I SISTEMI

Quando l'indicatore di uno dei sistemi è pieno, il Primo Ufficiale deve annunciarlo al Capitano. Da quel momento il Capitano può attivare quel sistema in qualsiasi momento.

Il Capitano può sempre attivare TUTTI i sistemi.

Il Primo Ufficiale può attivare per conto proprio solo i Droni e il Sonar. Per attivare un sistema il Capitano o il Primo Ufficiale devono:

- 1 • Chiedere all'Ingegnere se non ci sono guasti sui simboli corrispondenti al sistema che vogliono utilizzare. Se sono presenti dovranno essere riparati prima che il sistema possa essere utilizzato.

**RICORDA: un sistema può essere attivato solo se non ci sono guasti segnati con crocette sui loro simboli corrispondenti.**

- 2 • Gridare "STOP!" alzando la mano (tutti gli altri giocatori, di entrambe le squadre, DEVONO smettere di scrivere e ascoltare).
- 3 • Annunciare quale sistema si vuole attivare (per esempio: "IO SGANCIO UNA MINA!")
- 4 • Risolvere l'effetto dell'attivazione (vedi di seguito).
- 5 • Quindi il gioco riprende.



## LANCIARE UN SILURO

Il Capitano può lanciare un siluro alla DISTANZA MASSIMA DI 4 SPAZI dalla sua posizione (solo in orizzontale o in verticale). Deve annunciare il punto di impatto (per esempio: "SILURO LANCIATO, IMPATTO IN C6!"), ma non disegnerà la traiettoria del siluro sulla mappa. Il Primo Ufficiale quindi cancellerà tutti i segni nell'indicatore dei Siluri (poiché è appena stato utilizzato).

I possibili risultati sono esattamente quelli che si hanno durante l'esplosione delle Mine (vedi Sganciare una Mina a destra). Quindi il gioco riprende normalmente. Se per caso il vostro siluro esplose nello spazio in cui si trova una mina (vostra o dell'avversario) la mina viene distrutta.

### IMPORTANTE

**Se il punto di esplosione del vostro siluro si trova in punto adiacente al vostro stesso sommergibile, anche voi subirete un danno.**

### ESEMPIO



Qui il Capitano (del sommergibile in D3) lancia un siluro che procede per 4 spazi fino in G2. Il sommergibile avversario che si trova esattamente in quella posizione subisce 2 Danni!



## SGANCiare UNA MINA

Il Capitano scrive una M (per indicare mina) in una posizione adiacente al proprio sommergibile. Per motivi di chiarezza è vietato sganciare una mina sulla rotta che è appena stata tracciata (ovvero dove è già disegnata la linea della rotta).

Quindi annuncia "SGANCIO UNA MINA!" e il gioco ricomincia. Il Primo Ufficiale cancellerà tutti i segni nell'indicatore delle Mine (poiché è stato appena utilizzato).

In qualsiasi momento durante la partita –tranne quando ci si trova in superficie– se il Capitano pensa che il sommergibile avversario si trovi vicino ad una propria Mina la può fare esplodere alzando la mano e gridando: "STOP, FACCIO ESPLODERE LA MINA!" e dichiarando in quale spazio la mina si trova (per esempio: "STOP, FACCIO ESPLODERE LA MINA che si trova in G7!").

**Ci sono tre possibili situazioni (come per il lancio dei siluri):**

- 1 • Il sommergibile nemico si trova a più di una casella di distanza dal punto in cui esplose la mina:

Il Capitano avversario annuncia "MANCATO" e il gioco riprende normalmente.

- 2 • Il sommergibile si trova in uno spazio adiacente a quello della mina che esplose (inclusi gli spazi in diagonale):

Il Capitano avversario annuncia: "COLPO INDIRETTO, UN DANNO!" Il suo Primo Ufficiale segnerà una crocetta in UNO dei 4 spazi Danni sulla propria scheda. Quindi il gioco riprende normalmente.

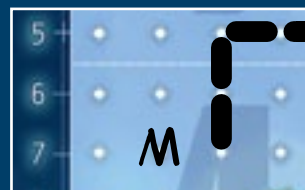
- 3 • Il sommergibile nemico si trova NELLO SPAZIO ESATTO in cui la Mina esplose:

Il Capitano avversario annuncia: "COLPO DIRETTO, DUE DANNI!" Il suo Primo Ufficiale segnerà due crocette negli spazi Danno sulla propria scheda. Quindi il gioco riprende normalmente, ma ora sapete dove si trova il vostro nemico!

### IMPORTANTE

**Se fate esplodere una vostra mina quando vi trovate a una casella di distanza da essa anche voi subirete un danno.**

### ESEMPIO



In C7, il Capitano sgancia una Mina in uno spazio adiacente, ovvero in B7. Scrive quindi una M in quello spazio.



Più tardi durante il gioco, il Capitano fa esplodere la Mina situata in B7. Il sommergibile avversario si trova in uno spazio adiacente a quello della Mina (C6) subisce dunque un colpo indiretto e prende un Danno!





## LANCIARE I DRONI

Un Drone consente di ottenere informazioni sul settore in cui si trova la squadra avversaria (la mappa è suddivisa in 9 settori se si gioca in modalità simultanea e in 4 se si gioca in modalità turno per turno).

- Il Capitano chiede ai suoi avversari se si trovano in quel particolare settore (ad esempio: "VI TROVATE NEL SETTORE 5?").
- Il Capitano avversario DEVE rispondere SI o NO e deve dire la verità. Il Primo Ufficiale quindi cancellerà tutti i segni nell'indicatore dei Droni (poiché sono appena stati utilizzati). Il gioco riprende normalmente.

### ESEMPIO



*Il Capitano avversario ha lanciato un Drone e ha chiesto se il nostro sottomarino si trova nel settore 4. Visto che noi ci troviamo nel settore 7 risponderemo NO.*



## ATTIVARE IL SONAR

Quando viene attivato il Sonar il Capitano avversario dovrà fornirvi DUE coordinate relative alla posizione attuale del suo sottomarino. Potrà scegliere di darvi informazioni sulla riga, la colonna o il settore in cui si trova la sua nave.

- SOLO UNA di queste due coordinate DOVRÀ essere falsa, l'altra DOVRÀ essere vera.
  - Le coordinate DOVRANNO essere differenti (riga, colonna o settore).
- Il Primo Ufficiale quindi cancellerà tutti i segni nell'indicatore del Sonar (poiché è appena stato utilizzato). Il gioco riprende normalmente.

### ESEMPIO



*Il Capitano avversario ha attivato il suo Sonar. Dovrai rivelare due coordinate della tua posizione, e una di queste dovrà essere falsa. Vi trovate in questo momento in L11, nel settore 9. Quindi annuncerete: "Ci troviamo nella riga L e nel settore 6". La prima coordinata è vera, la seconda falsa.*



## ATTIVARE LO STEALTH

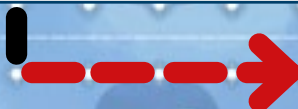
Quando attivate lo Stealth potrete spostare il vostro sottomarino liberamente in linea retta senza annunciare la vostra rotta.

- Il movimento deve essere fatto in linea retta e può variare da 0 a 4 spazi.
- Il Capitano può usare le sue dita per indicare di quante caselle sta muovendo il proprio sottomarino ai compagni di squadra nascondendosi dietro lo schermo. Il Primo Ufficiale quindi cancellerà tutti i segni nell'indicatore dello Stealth (poiché è stato appena stato utilizzato).

*Visto che l'utilizzo dello Stealth consiste comunque in un movimento il Primo Ufficiale dovrà comunque mettere un segno su uno degli indicatori a sua scelta (che può anche essere sull'indicatore dello Stealth visto che è appena stato svuotato) e allo stesso modo l'Ingegnere dovrà mettere una crocetta guasto sulla propria scheda.*

### ESEMPIO

*Il Capitano attiva lo Stealth. Lo annuncia ai suoi avversari: "STOP! ATTIVAZIONE DELLO STEALTH!". Quindi traccia la sua rotta sulla mappa, disegnando UNA LINEA RETTA FINO A 4 SPAZI DI DISTANZA (senza attraversare le isole sulla rotta).*



## ATTIVARE IL SISTEMA SCENARIO

Questo sistema non viene sempre utilizzato. Può essere attivato solo in alcuni scenari avanzati (vedi pagina 8). A seconda dello scenario, l'indicatore ha bisogno di 4 o 6 spazi da riempire (compresi i due grigi) per poter essere utilizzato.

# FINE DEL GIOCO

**QUANDO UNO DEI DUE SOTTOMARINI RICEVE 4 DANNI ESPLODE E IL GIOCO HA TERMINE.**

**L'ALTRA SQUADRA VINCE LA PARTITA.**

### CONSIGLI GENERALI

- Come avrete ormai capito la chiave del successo è la comunicazione tra i compagni di squadra. Se nessuno parla e nessuno ascolta... avete già perso la partita!
- Un buon Radio Operatore può fare la differenza. Per questo viene normalmente chiamato Orecchie d'Oro

# SCENARI

PER LA VOSTRA PRIMA PARTITA A CAPITAN S.O.N.A.R. VI CONSIGLIAMO DI GIOCARE NELLA MODALITA' TURNO PER TURNO E PROCEDERE CON QUESTI SCENARI IN ORDINE ALFABETICO.

## MAPPA ALPHA

Benvenuti ufficiali. È arrivato il momento per voi di mettere a frutto quello che avete imparato in Accademia. Dovrete essere in grado di lavorare come una squadra, portando il vostro sottomarino in una zona piena di piccole isole che renderanno le vostre manovre più difficili.



Il lavoro del Radio Operatore sarà dunque più facile per entrambi i sottomarini e questo vi permetterà incontrarvi facilmente. Buona fortuna. IMMERSIONE!

## MAPPA BRAVO

Benvenuti nella zona mineraria della Eriatrides Trench.

Il vostro obiettivo è di eliminare il sottomarino nemico e aprire la strada alla squadra addetta agli scavi di profondità.

Questa volta il Radio Operatore dovrà essere molto più concentrato e dovrà riflettere molto di più sulla posizione del sottomarino avversario per aumentare le probabilità di trovarlo.

Assicuratevi di tenere pronti i sistemi dopo un'attenta pianificazione con la tua squadra. In particolare, ottieni il massimo dai tuoi Droni e dal Sonar se vuoi ottenere la vittoria in questo scenario.



## MAPPA CHARLIE

Il mare aperto!

Dopo settimane di combattimenti spietati e un'enorme quantità di danni solo due vascelli sono rimasti operativi. Entrambi i sottomarini sono a caccia l'uno dell'altro e stanno cercando di eliminare l'avversario il più rapidamente possibile al fine di aprire la strada per il Grande Nord, un percorso sottomarino che porta alle pianure oceaniche situate sotto i ghiacci.

Questo scontro può essere portato a termine solo da squadre esperte. Il ridotto numero di isole metterà alla prova le conoscenze dei Radio Operatori e la loro capacità di comprendere la rotta dei nemici! In questa mappa un buon uso delle armi a distanza (Mine) può essere la chiave del successo. Inoltre non sottovalutate l'utilizzo dello Stealth per scomparire nei momenti più difficili.



## MAPPA DELTA

Benvenuti nel Grande Nord.

Hai navigato sulla rotta per il Grande Nord e ora ti ritrovi immerso in una battaglia che si svolge sotto 5 metri di ghiaccio.

Oltre a cercare di ottenere il meglio dai sistemi di bordo dovete anche essere perfettamente coordinati con la vostra squadra nel momento in cui deciderete di risalire in superficie.

### REGOLA SPECIALE:

**Sulla MAPPA DELTA, se un sottomarino tenta di riemergere in un punto in cui non c'è un buco nel ghiaccio, subisce immediatamente un danno! Dopo di ciò si applicano le normali regole sulla Riemersione (vedi pagina 5).**



## MAPPA ECHO

Nei pressi del Crepaccio di Scylla in alto mare.

La Qantas Corp. e la Archer Inc., hanno combattuto una epica battaglia per il controllo dei depositi di armi della Archer Inc. Navigherete in mezzo ai relitti della loro base vicino a detriti altamente esplosivi.

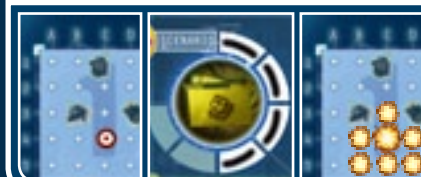
Al fine di aiutarvi ad annientare il vostro nemico, i vostri clienti vi hanno equipaggiato con un sistema software in grado di prendere il controllo delle armi della Archer Inc. Una volta caricato questo sistema vi permetterà di bypassare i codici di sicurezza della Archer Inc, e prendere il controllo di una delle loro mine e farla esplodere.



### REGOLE SPECIALI:

Per prendere il controllo delle Mine della Archer, dovete usare l'indicatore dello scenario sulla scheda del Primo Ufficiale. Perché possa essere utilizzato, questo indicatore deve essere riempito con 4 SEGNI, come tutti gli altri indicatori dei sistemi. Diversamente dall'indicatore delle Mine, l'indicatore dello Scenario si scarica quando una Mina Archer esplode e non quando una Mina viene sganciata (dal momento che già si trova sulla mappa). Dopo ogni esplosione di una Mina Archer l'indicatore dello Scenario della squadra che ha fatto esplodere la mina viene ripulito. Entrambe le squadre devono poi eliminare la Mina che è esplosa dalle loro mappe, visto che la mina non potrà essere fatta esplodere due volte.

### ESEMPIO



Una volta che l'indicatore dello Scenario è completo, potete innescare la Mina in qualsiasi momento gridando: "Faccio esplodere una Mina Archer; Impatto in C4!"