

Un juego en equipos
para 2 a 8 jugadores,
mayores de 14 años.



Un juego de Roberto Fraga y
Yohan Lemonnier ilustrado por
Ervin y Sabrina Tobar

RESUMEN

En Captain S.O.N.A.R., 2 tripulaciones de submarinos rivales pelean por el control de las profundidades. Cada jugador tendrá a su cargo una función y responsabilidades únicas a bordo de la nave. Los jugadores tendrán que comunicarse y coordinar efectivamente sus acciones para sobrevivir.

IMPORTANTE: hay 2 modos de juego: el modo simultáneo y el modo por turnos. Para la primera partida, o si hay mucho ruido en el ambiente, recomendamos el modo por turnos. Pero jugar en modo simultáneo es la forma en la que van a sentir el estrés y la adrenalina de un verdadero duelo de submarinos.

OBJETIVO DEL JUEGO

La tripulación que sufre 4 daños pierde la partida. ¡El equipo que sobrevive gana!
Algunos Escenarios avanzados tienen objetivos que cambian la forma de ganar, u objetivos adicionales que deben conseguirse para ganar la partida.

PREPARACIÓN

- 1 • Coloquen las 2 Pantallas en el centro de la mesa, una a continuación de la otra ①.
- 2 • Elijan un Escenario (ver la pág. 8). Los Capitanes ② y los Operadores de radio ③ toman los mapas correspondientes.
- 3 • En modo simultáneo, se usa la cara oscura de las hojas. En modo por turnos, se usa la clara.
- 4 • Cada tripulación se sienta en uno de los lados de la Pantalla, en el orden que muestra el diagrama.
- 5 • Cada Primer oficial ④ y cada Ingeniero ⑤ toman sus respectivas hojas.
- 6 • Cada Operador de Radio toma una lámina transparente ⑥.
- 7 • Por último, cada jugador toma un marcador.



NOTA

En cada hoja hay un lugar para que escribas tu nombre y el nombre del submarino (equipo).

¡Bajo el mar, nadie puede escuchar tus gritos!

Es el año 2048. Una nueva guerra económica mundial ha estallado. La “tierra extraña” se convirtió en un elemento imprescindible para la construcción de nuevas máquinas de alta tecnología, y por ende en una nueva fuerza económica a nivel mundial.

Las corporaciones están equipando submarinos experimentales fuertemente armados para que se sumerjan en las zonas más profundas del mundo buscando la preciada “tierra extraña”. Bajo la calma superficie del mar, se desarrolla una guerra silenciosa con estas nuevas -e inestables- tecnologías.

Tu equipo es la tripulación de uno de estos nuevos submarinos. Para vencer al enemigo tienen que cooperar entre ustedes. Solo el mejor equipo, comunicándose y trabajando en conjunto, podrá sobrevivir al encuentro.

COMPONENTES

- 2 conjuntos de 12 hojas de tripulantes cada uno (1 para cada tripulación, azul o amarilla).
- Cada hoja tiene 2 caras: una clara para jugar el modo por turnos y una cara oscura para jugar en modo simultáneo.

Para cada tripulación:

- 1 hoja de Primer Oficial
- 1 hoja de Ingeniero
- 5 hojas de Capitán (1 por Escenario)
- 5 hojas de Operador de Radio (1 por Escenario)
- 2 láminas transparentes para los Operadores de radio
- 8 marcadores al agua
- 2 pantallas

FORMAR TRIPULACIONES

- 8 jugadores: 2 tripulaciones de 4
- 7 jugadores: 1 tripulación de 4 y otra de 3
- 6 jugadores: 2 tripulaciones de 3
- 5 jugadores: 1 tripulación de 3 y otra de 2
- 4 jugadores: 2 tripulaciones de 2
- 3 jugadores: 1 tripulación de 2 y un jugador solitario
- 2 jugadores: 2 jugadores solitarios

En partidas con 2 o 3 jugadores solo debe jugarse el modo por turnos, ya que un jugador tendrá que cubrir todos los puestos y va a necesitar más tiempo para hacerlo.

DISTRIBUCIÓN DE FUNCIONES EN BASE AL NÚMERO DE JUGADORES

Tripulaciones de 4: el número perfecto. Cada jugador interpretará un papel distinto.

Tripulaciones de 3: un jugador será a la vez el Capitán y el Primer oficial.

Tripulaciones de 2: un jugador será a la vez el Capitán, el Primer oficial y el Ingeniero.

LA TRIPULACIÓN A BORDO DEL SUB



■ EL CAPITÁN

El Capitán es el líder de la tripulación. Es el responsable de la dirección del submarino y de la coordinación de los miembros del equipo.

Al comienzo de la partida, el Capitán dibujará una cruz en un punto del mapa a su elección para determinar la posición inicial del submarino. No debe revelar esta ubicación a la tripulación enemiga.

Luego, ambos Capitanes gritan: "¡INMERSIÓN!" y comienza la partida. Cada Capitán anunciará el rumbo de su submarino mientras traza, a la vez, la ruta en el mapa. En el modo por turnos se determina al azar qué equipo juega primero.

► ANUNCIAR EL RUMBO

Al anunciar el rumbo, el Capitán puede mover su submarino 1 espacio en cualquiera de las 4 direcciones: norte, sur, este u oeste.

Debe pronunciar sus órdenes en voz clara y un volumen alto, de manera que todos lo escuchen. Las órdenes deben seguir el siguiente formato: «RUMBO NORTE / ESTE / OESTE / SUR».

- **MODO SIMULTÁNEO:** Cada Capitán anuncia su rumbo en el momento que considere oportuno.
- **JUEGO POR TURNOS:** Los Capitanes anuncian sus respectivos rumbos por turnos. Antes de anunciar su rumbo, el Capitán debe asegurarse que todos los jugadores enemigos han terminado su turno.

IMPORTANTE: en ambos modos de juego, el Capitán debe esperar a que su Primer Oficial y su Ingeniero den el «OK» después de cumplir sus respectivas tareas para anunciar un nuevo rumbo (ver «El Primer Oficial» y «El Ingeniero», pág. 3).

- Un submarino no puede cruzar su propia ruta o moverse siguiendo una ruta ya trazada (es decir, no puede moverse a un punto que ya esté marcado).
- Un submarino no puede atravesar las islas ni moverse a un espacio que contenga una Mina que haya colocado con anterioridad (ver la pág. 6 Colocar una Mina).
- El Capitán solo puede borrar su ruta cuando emerge (ver la pág. 5).

EJEMPLO



► ¡APAGÓN!

Si el Capitán no puede anunciar un rumbo por estar bloqueado por islas, Minas o la propia ruta del submarino, debe EMERGER INMEDIATAMENTE (ver la pág. 5).

CONSEJOS

- El Capitán debe consultar frecuentemente con su Operador de Radio para obtener una estimación de la posición del enemigo.
- El Capitán no debe anunciar un nuevo rumbo demasiado rápido. Así le da tiempo a su tripulación para reaccionar y realizar sus acciones.



■ EL OPERADOR DE RADIO

La misión del Operador de Radio es ser los ojos y oídos del grupo. Es responsable por seguir el recorrido del submarino enemigo escuchando atentamente al Capitán enemigo.

Cada vez que el Capitán enemigo anuncia un rumbo, el Operador de Radio traza la ruta en su lámina transparente (comenzando en cualquier lugar, ya que no conoce la posición inicial del submarino enemigo).

Deslizando su lámina transparente sobre su mapa, el Operador de Radio podrá estimar la posición del submarino enemigo (teniendo en cuenta que no puede atravesar islas ni cruzar su propia ruta).

Cuanto más atención preste al Capitán enemigo, más información tendrá sobre su ruta y podrá determinar con mayor facilidad la posición del submarino enemigo. Por supuesto, debe estar en contacto permanente con su Capitán para transmitirle información sobre la posible ubicación del enemigo.

El Operador de Radio podrá precisar todavía más la posición del enemigo gracias a los Drones y al Sonar, que serán activados por el Capitán o el Primer Oficial (ver «El Primer Oficial», pág. 3 y «ACTIVAR SISTEMAS», pág. 6).

EJEMPLO

El Operador de Radio sabe que la ruta que ha trazado no es posible, ya que atraviesa una isla. Por lo tanto, debe continuar moviendo su lámina transparente sobre el mapa hasta que encuentre una posición posible para el submarino enemigo.



CONSEJOS

- Para evitar que las líneas no salgan de la lámina, se debe comenzar el juego trazando rutas desde el centro de la lámina transparente.
- Si la ruta trazada se sale de la lámina transparente o si el operador está perdido, es mejor borrar todo y volver a empezar.

BMARINO



EL PRIMER OFICIAL

El trabajo del Primer Oficial es cargar los diferentes sistemas del submarino para que puedan ser activados. Debe anunciar al Capitán cuando los sistemas de armamento, detección y sistemas especiales están preparados para su uso.

ADMINISTRAR LOS MEDIDORES DE SISTEMAS

Cada vez que el Capitán da una orden de rumbo, el Primer Oficial marca una casilla del medidor del sistema que elija. Cuando un sistema esté cargado (todas las casillas del medidor estén marcadas), el Primer Oficial debe anunciarlo en voz alta y clara. Por ejemplo: si anuncia «¡MINA LISTA!» el Capitán sabe que puede usar una Mina cuando la necesite.

IMPORTANTE:

Si todas las casillas del medidor de un sistema están marcadas, el sistema tiene que ser activado antes de que se pueda volver a marcar una de sus casillas.

El Capitán es el único que puede activar las Minas, los Torpedos, la Propulsión Silenciosa y el sistema de Escenario. Los Drones y el Sonar pueden ser activados por el Capitán y también por el Primer Oficial (ver «Activar sistemas», pág. 6).

EJEMPLO

Dos de los sistemas del Primer Oficial están preparados: Minas y Torpedos (que acaba de cargar marcando la última casilla).

¡TORPEDOS PREPARADOS!



DAÑOS

En la parte superior de la hoja del Primer Oficial hay 4 casilleros correspondientes a los 4 daños que puede tolerar el submarino. Cada vez que el submarino sufre daño/s, el Primer Oficial debe marcar el casillero que está más a la izquierda. Si marca todos los casilleros, el submarino se hunde y la tripulación pierde la partida.



IMPORTANTE:

En partidas con menos de 8 jugadores, el Capitán deberá cumplir también el rol de Primer Oficial (y aun el de Ingeniero). En este caso, cada vez que dé una orden de rumbo, marcará inmediatamente 1 casilla en el medidor que elija de la hoja del Primer Oficial (y en la hoja del Ingeniero, si también tiene sus funciones).



EL INGENIERO

El trabajo del Ingeniero es llevar registro de todas las fallas que surgen en el submarino cuando el Capitán da sus órdenes. Algunas fallas inutilizarán los sistemas del submarino, otras pueden causar daño al submarino.

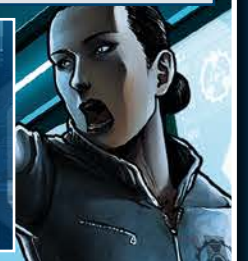
Cada vez que el Capitán dé una orden de rumbo, el Ingeniero debe tachar un símbolo en el sistema correspondiente al rumbo ordenado (OESTE, NORTE, SUR, ESTE). El Ingeniero puede decidir si tacha en los Circuitos Centrales o en el Reactor, siempre y cuando lo haga en el panel apropiado.



EJEMPLO

El Capitán anuncia: «¡RUMBO NORTE!». El Ingeniero debe tachar un símbolo a su elección del panel NORTE. En este caso, será uno de los 2 símbolos amarillos de los Circuitos Centrales o cualquiera de los 3 símbolos del Reactor.

¡RUMBO NORTE!



FALLA DEL SISTEMA

Un sistema no puede activarse si alguno de sus símbolos está tachado.

¡IMPORTANTE! Cada símbolo corresponde a 2 sistemas.



MINAS + TORPEDOS



DRONES + SONAR



SILENCIO + ESCENARIO

Antes de activar un sistema, el Primer Oficial debe consultar con el Ingeniero para verificar que el sistema no tenga fallas.

EJEMPLO

No se puede activar ningún sistema ya que cada uno tiene al menos un símbolo tachado.



Si el Capitán quiere usar una Mina o un Torpedo, primero debe ordenar al Ingeniero que repare las fallas en el



FUGAS DE RADIACIÓN

Las Fugas de Radiación no tienen ningún efecto hasta que TODOS los símbolos de Radiación estén tachados, o hasta que estén tachados TODOS los símbolos de un mismo panel (ver «Fallo Completo de Panel», más abajo).

Cuando TODOS los símbolos de Radiación estén tachados, el submarino recibe un daño: el Ingeniero anuncia «DAÑO» y borra TODAS las fallas del submarino.

EJEMPLO

El Ingeniero ha tachado el último símbolo de Radiación. Debe anunciarlo gritando: «¡DAÑO!».



¡DAÑO!

El Primer Oficial marca un casillero de daño en su hoja.



Luego, el Ingeniero borra todas las fallas del submarino.



FALLO COMPLETO DE PANEL

Cuando TODOS los símbolos de un mismo panel hayan sido tachados (tanto en los Circuitos Centrales como en el Reactor) el submarino sufre un daño. El Ingeniero anuncia «DAÑO» y borra TODAS las fallas del submarino. ¡Es necesario advertir al Capitán antes de que esto suceda!

EJEMPLO

El Capitán ha ordenado ir hacia el Oeste demasiadas veces y TODOS los símbolos del panel Oeste están tachados. El Ingeniero debe anunciarlo gritando: «¡DAÑO!»



¡DAÑO!

El Primer Oficial marca un casillero de daño en su hoja.



Luego, el Ingeniero borra todas las fallas del submarino.



CONSEJO

Para prevenir problemas, el Ingeniero debe informarle al Capitán cuando un rumbo específico pueda poner en riesgo al submarino.

REPARACIONES

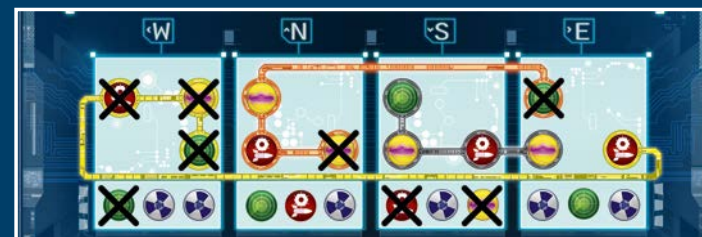
REPARACIÓN AUTOMÁTICA DE LOS CIRCUITOS CENTRALES

Los símbolos de los Circuitos Centrales están relacionados en grupos de 4 mediante una línea naranja, amarilla o gris denominada circuito.

Cuando todos los símbolos de un circuito están tachados, se reparan automáticamente y el Ingeniero puede borrarlos.

EJEMPLO

El circuito amarillo tiene 3 de sus símbolos tachados en el panel Oeste. Si el Ingeniero puede convencer al Capitán de avanzar con rumbo Este, puede completar el circuito amarillo y el sistema se repara en forma automática.



Las fallas de los Circuitos Centrales también se reparan cuando el submarino emerge (ver la pág. 5).

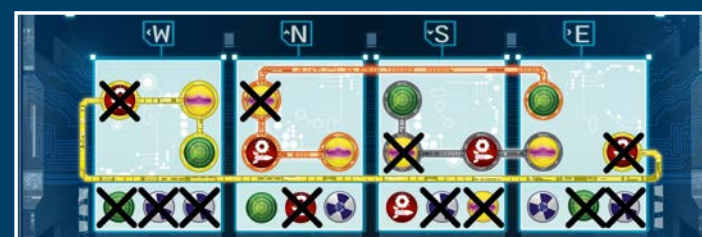
REPARACIÓN DEL REACTOR

Las fallas del Reactor pueden repararse de dos maneras:

- Cuando todos los símbolos de Radiación se tacharon, el Ingeniero anuncia «DAÑO» y borra todas las fallas del submarino.
- La manera recomendable de reparar el Reactor es emergiendo (ver la página 5).

EJEMPLO

Se han producido numerosas Fugas de Radiación (parte inferior). Los sistemas no pueden ser activados y 4 de los 6 símbolos de Radiación están tachados. El submarino debería emerger inmediatamente para ser reparado.



EMERGER

Emerger es una manera muy eficiente de reparar el submarino y la única manera de reiniciar la ruta. Por otro lado, hace que seas vulnerable durante unos momentos. Es una maniobra que debe realizarse con mucho cuidado. Para emerger, el Capitán debe levantar su puño y gritar: «¡EMERGER!». Luego, está obligado a notificar a su enemigo el sector en el que está emergiendo.

EJEMPLO



Las reglas para emerger varían en función de si se juega por turnos o de manera simultánea.

POR TURNOS

En lugar de anunciar un rumbo, el Capitán utiliza su turno para anunciar que va a emerger, tal y como se ha descrito anteriormente. Luego, el Ingeniero borra TODAS las fallas del submarino.

La tripulación enemiga puede jugar 3 turnos seguidos. Si la tripulación enemiga emerge durante esos 3 turnos, pierde todos los turnos extras que le quedaban. Luego, el juego continúa normalmente.

SIMULTÁNEO

Tan pronto como el Capitán anuncia en qué sector emerge, las reparaciones pueden comenzar.

- 1 • El Ingeniero comienza asegurando el submarino. Para ello dibuja en su hoja una línea alrededor de una de las 4 secciones del submarino, **asegurándose de estar dentro del borde blanco**. Luego, escribe sus iniciales en esa sección.
- 2 • A continuación, le pasa su hoja a otro tripulante, quien deberá hacer lo mismo con otra sección del submarino y así hasta que todo el submarino esté asegurado. Si hay menos de 4 jugadores, algunos jugadores tendrán que asegurar múltiples secciones.

EJEMPLO



- 3 • El Ingeniero toma ahora la hoja y se la muestra al Ingeniero enemigo, que debe verificar que ninguna de las líneas fue dibujada fuera del borde blanco. Si este no fuera el caso, el equipo debe dibujarlas todas nuevamente.
- 4 • Si el Ingeniero enemigo confirma que todas las líneas fueron correctamente dibujadas, el Ingeniero debe borrar todas las líneas alrededor de las secciones, las iniciales y todas las fallas del submarino.
- 5 • Una vez completado, el Ingeniero avisa al Capitán: «¡LISTOS PARA LA INMERSIÓN!». El Capitán ordena: «¡INMERSIÓN!» y el juego continúa normalmente.

IMPORTANTE:

Mientras el submarino esté en la superficie, la tripulación enemiga continúa jugando. La tripulación del submarino en superficie solo puede usar sus marcadores para asegurar el submarino y no para realizar otras acciones.

Mientras tanto, el Capitán debe reiniciar su ruta borrando todas las líneas marcadas, conservando únicamente la posición en la que emergió y la posición de las Minas colocadas (ver «Colocar Minas», pág. 6).

EJEMPLO



CONSEJOS

De nuevo, la comunicación es la clave del éxito.

- El Ingeniero **DEBE** informar al Capitán de las fallas. El Capitán podrá decidir emerger cuando crea que está a una distancia segura del enemigo (y solo el Operador de Radio puede garantizarle esta información). Hacerlo, le permitirá reparar las fallas y preparar una nueva ruta.
- Emerger cuando el enemigo está cerca es muy riesgoso ya que el submarino se expone a un golpe mortal.
- Emerger puede ser usado para atraer al submarino enemigo hacia un campo minado, que puede ser activado en cuanto el submarino se sumerja nuevamente (ver «Colocar Minas» pág. 6).

ACTIVAR LOS SISTEMAS

Cuando uno de los medidores de sistema está cargado, el Primer Oficial debe comunicarlo al Capitán. A partir de ese momento, el Capitán puede activar ese sistema en cualquier momento.

El Capitán puede activar cualquier sistema, mientras que el Primer Oficial solo puede activar los Drones y el Sonar.

Para activar un sistema el Capitán o el Primer Oficial deben hacer lo siguiente:

- 1 • Confirmar con el Ingeniero que no hay ninguna falla afectando ese sistema. Si la hay, tendrá que ser reparada antes de que se pueda activar el sistema.

RECORDATORIO: un sistema no puede ser activado si al menos uno de sus símbolos está tachado en cualquier sector del submarino. Debe ser reparado antes que el sistema pueda ser activado.

- 2 • En el modo simultáneo, el jugador debe levantar un puño y decir "ALTO". Todos los demás jugadores deben hacer una pausa y escuchar. En el modo por turnos, el Capitán o el Primer Oficial pueden activar un sistema cada vez que un nuevo rumbo de su submarino es anunciado.
- 3 • Anuncia qué sistema va a activar (por ejemplo: «¡COLOCO UNA MINA!»).
- 4 • Resuelve la activación (ver más abajo).
- 5 • La partida continúa normalmente.

Un equipo no puede activar dos sistemas seguidos. El Capitán DEBE anunciar un curso entre la activación de ambos sistemas.



LANZAR UN TORPEDO

El Capitán puede lanzar un Torpedo con un ALCANCE MÁXIMO DE 4 ESPACIOS desde su posición actual (únicamente en horizontal o vertical, no en diagonal).

El Capitán anuncia el punto de impacto (por ejemplo: «¡TORPEDO LANZADO, IMPACTO EN C6!»), pero no dibuja la trayectoria del Torpedo en su mapa.

El Primer Oficial borra todas las casillas del medidor de Torpedos (ya que acaba de ser utilizado).

Las consecuencias posibles son las mismas que con la explosión de una Mina (ver "Colocar una Mina"). Luego, la partida se reanuda normalmente.

Si el Torpedo afecta un espacio con una Mina (propia o enemiga), la destruye y el Capitán del submarino al que pertenecía la borra de su hoja.

IMPORTANTE

¡Un Submarino puede ser dañado por la detonación de su propio Torpedo!

EJEMPLO



El Capitán (en D3) lanza un Torpedo que avanza 4 espacios hasta impactar en G2. El submarino enemigo está en ese punto, recibe un impacto directo y sufre 2 daños.



COLOCAR UNA MINA

El Capitán dibuja una **M** (Mina) en un espacio adyacente a su submarino. **El Capitán no puede colocar una Mina en un espacio que tenga dibujada una línea de su propia ruta** y tampoco puede moverse hacia un espacio que tenga una Mina. El Capitán debe anunciar: «¡MINA COLOCADA!».

El Primer Oficial borra todas las casillas del medidor de Minas y la partida continúa normalmente. La Mina no tiene un efecto inmediato.



DETONAR UNA MINA

El Capitán puede detonar una Mina en cualquier momento, menos cuando está en superficie, para dañar al enemigo. Para hacerlo, el Capitán debe levantar su puño y anunciarlo indicando el espacio en el que se encuentra la Mina detonada: «¡DETONO UNA MINA EN G7!».

IMPORTANTE

El Capitán puede detonar una Mina aunque el sistema no esté listo. Las casillas en el medidor de Minas no son borradas cuando una Mina es detonada. El medidor de Minas solo importa cuando una Mina es colocada, no al detonarla.

Hay 3 posibles resultados al detonar una Mina o al lanzar un Torpedo:

- 1 • El submarino enemigo está situado a más de un espacio de distancia de la Mina o del impacto del Torpedo: El Capitán enemigo anuncia: «¡SIN DAÑOS!» y la partida continúa normalmente.
- 2 • El submarino enemigo está en un espacio adyacente a la Mina o al impacto del Torpedo (en cualquier dirección, incluso en diagonal): El Capitán enemigo anuncia: «¡IMPACTO INDIRECTO, UN DAÑO!».
- 3 • El submarino enemigo se encuentra EN EL MISMO ESPACIO que la Mina o que el impacto del Torpedo: El Capitán enemigo anuncia: «¡IMPACTO DIRECTO, DOS DAÑOS!».

IMPORTANTE

¡Un Submarino puede ser dañado por la detonación de su propia Mina!

EJEMPLO



Cuando se encuentra en C7, el Capitán coloca una Mina en B7, que es un espacio adyacente. Escribe una M en ese lugar.

Más adelante, el Capitán detona la Mina que estaba en B7. El submarino enemigo, que se encuentra a 1 espacio de distancia (C6), sufre un impacto indirecto y recibe un daño.





LANZAR UN DRON

Los Drones le permiten a una tripulación detectar si un submarino enemigo se encuentra en un sector (el mapa está dividido en 9 sectores si se juega en simultáneo, y en 4 sectores si se juega por turnos).

- El jugador que lanza el Dron le pregunta al Capitán del submarino enemigo si se encuentra en un sector concreto. Por ejemplo "¿ESTÁN EN EL SECTOR 5?"
- El Capitán enemigo debe contestar SÍ o NO, diciendo la verdad. Luego, el Primer Oficial borra todas las casillas del medidor de Drones y la partida continúa normalmente.

EJEMPLO



El Capitán lanza un Dron y pregunta si el submarino enemigo se encuentra en el sector 4. El submarino se encuentra en el sector 7, por lo tanto el Capitán responde "NO".

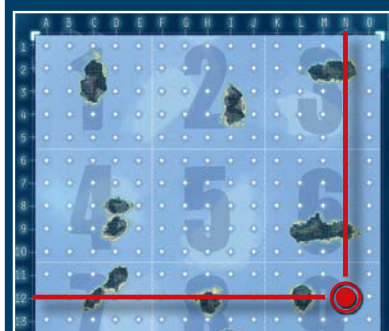


ACTIVAR EL SONAR

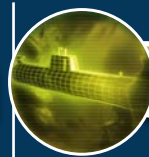
Cuando un jugador activa el Sonar debe anunciar: «¡ACTIVO EL SONAR!». El Capitán enemigo debe brindarle 2 datos relacionadas con su posición actual. Puede elegir informar sobre: la fila, la columna o el sector en el que se encuentra el submarino.

- Uno de los datos debe ser verdadero. El otro tiene que ser falso.
 - Cada uno de los datos debe ser de un tipo diferente (fila, columna o sector).
- Luego, el Primer Oficial borra todas las casillas del medidor de Sonar y la partida continúa normalmente.

EJEMPLO



El Capitán activa el Sonar. El submarino enemigo está en L14, en el sector 9. El Capitán enemigo anuncia "Estamos en la fila L, sector 6". El primero de los datos es cierto, el segundo es falso.



ACTIVAR LA PROPULSIÓN SILENCIOSA

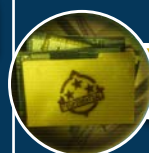
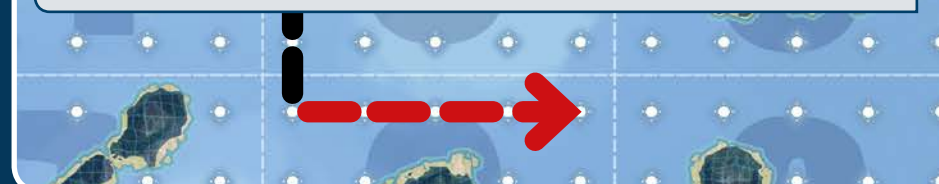
Cuando el Capitán activa la Propulsión Silenciosa (SILENCIO) debe anunciar «¡ACTIVO PROPULSIÓN SILENCIOSA!», y luego puede mover su submarino sin tener que anunciar el rumbo en voz alta.

- El submarino debe moverse en línea recta (sin cruzar una isla o su propia ruta) hasta 4 espacios (**o sea, entre 0 y 4 espacios**).
- El Capitán le hace señas detrás de la Pantalla a sus compañeros para indicarles en qué dirección se mueve, sin ser visto por el enemigo.

Sin importar cuántos espacios se mueva durante la Propulsión Silenciosa, el Primer Oficial hace una única marca en un sistema a su elección y el Ingeniero tacha un único símbolo en el sistema correspondiente al rumbo elegido. Si el Capitán elige no moverse ningún espacio, lo debe indicar haciendo un gesto de puño cerrado detrás de la Pantalla. En ese caso, ni el Primer Oficial ni el Ingeniero marcan ni tachan nada en sus hojas. Luego, el Primer Oficial borra todas las casillas del medidor de Silencio y el juego continúa normalmente.

EJEMPLO

El Capitán activa la Propulsión Silenciosa. Anuncia a sus oponentes: «ACTIVO LA PROPULSIÓN SILENCIOSA» y traza su ruta en el mapa (sin atravesar una isla ni cruzar su propia ruta).



ACTIVAR EL SISTEMA DE ESCENARIO

Este sistema no está disponible en todos los Escenarios. Su función varía de acuerdo al Escenario (ver página 8), que también determina si el medidor tendrá 4 o 6 casillas.

FINAL DE LA PARTIDA

CUANDO UN SUBMARINO SUFRE 4 DAÑOS, ES DESTRUIDO Y LA PARTIDA FINALIZA. ¡LA TRIPULACIÓN QUE SOBREVIVE GANA LA PARTIDA!

CONSEJOS GENERALES

- La clave para ganar es la buena comunicación entre los miembros de la tripulación. Si nadie habla o nadie escucha, las probabilidades de vencer serán menores.
- Un buen Operador de Radio puede hacer la diferencia. Encontrar y seguir al submarino enemigo es de vital importancia!

ESCENARIOS

EN TUS PRIMERAS PARTIDAS DE CAPTAIN S.O.N.A.R. TE RECOMENDAMOS QUE JUEGES POR TURNOS AL MENOS UNA VEZ Y QUE JUEGES LOS ESCENARIOS EN ORDEN ALFABÉTICO.

■ MAPA ALPHA

Bienvenidos oficiales. Ha llegado el momento de poner en práctica todo lo que aprendieron en la academia.

Las islas en el área son pequeñas y numerosas. Maniobrar entre ellas puede ser muy difícil.

Las islas harán que el trabajo del Operador de Radio sea más fácil, pero también facilitarán el contacto con el submarino enemigo. ¡Buena suerte!



■ MAPA BRAVO

Bienvenidos a la zona minera de la fosa Eriatrides.

Su objetivo es eliminar al submarino enemigo y despejar la zona para el equipo de perforación profunda.

El Operador de Radio tendrá una tarea difícil siguiendo al enemigo en un entorno tan abierto.

Los Drones y el Sonar serán de especial importancia para descubrir la posición del enemigo.



■ MAPA CHARLIE

¡Mar abierto!

Luego de semanas de cruentas batallas y habiendo sostenido tremendos daños en ambos bandos, solo 2 submarinos continúan operativos. Destruir al submarino enemigo significa abrir el Camino hacia el Gran Norte, una ruta submarina que llega hasta las planicies oceánicas bajo el hielo eterno del norte.

Solo tripulaciones experimentadas deben pelear en esta batalla. Las islas pequeñas y el mar abierto pondrán a prueba al Operador de Radio. El uso efectivo de las Minas será invaluable, y la activación oportuna de la Propulsión Silenciosa puede ser la diferencia entre la supervivencia y la muerte.



■ MAPA DELTA

Bienvenidos al Gran Norte. Lograron llegar por una ruta difícil y la próxima batalla será debajo de 5 metros de hielo sólido.

Además de manejar los sistemas del submarino con precisión, la tripulación deberá estar perfectamente coordinada al momento de emerger para evitar daños.

REGLAS ESPECIALES:

Si el submarino emerge en un espacio que no sea un agujero abierto en el hielo, sufre un daño antes de resolver los efectos positivos de la acción (ver emerger en la página 5).



■ MAPA ECHO

Las corporaciones Quantis Corp. y Archer Inc. libraron una cruenta batalla por el control de los depósitos de armas de Archer cerca de la profunda fosa de Scylla.

Entre los restos de la batalla submarina, algunas Minas Archer continúan activas.

Ustedes están equipados con un sistema creado para hackear la programación de esas Minas. Una vez activado, les permitirá traspasar los protocolos de seguridad de Archer y detonar las Minas restantes.



REGLAS ESPECIALES:

Cuando las 4 casillas en el medidor de Escenario estén marcadas, el Capitán puede detonar una Mina Archer en cualquier parte del mapa. El Capitán debe informar "DETONO UNA MINA ARCHER" y anunciar la ubicación de la Mina. La detonación de una Mina Archer sigue las mismas reglas que las de una Mina normal.

Luego de que la Mina Archer haya sido detonada, el Primer Oficial borra todas las casillas en el sistema de Escenario, y ambos Capitanes tachan la Mina en sus hojas. Una Mina que ya fue detonada no podrá detonarse nuevamente.

EJEMPLO



Una vez que hayan sido marcadas las 4 casillas del sistema de Escenario, el Capitán puede detonar una Mina Archer en cualquier momento anunciando "DETONO UNA MINA ARCHER EN C4".