

CAPITÁN SONAR

SINCRONIZA - ORGANIZA - NAVEGA - ATACA - REPARA

Un juego de Roberto Fraga y Yohan Lemonnier
Ilustraciones Ervin y Sabrina Tobal

Juego inmersivo por equipos para 2 a 8 jugadores de 12 años de edad o más.

Bajo el agua ¡Nadie puede oírte gritar!

En el año 2048 una nueva guerra económica esta en curso. La tierra, cada vez más rara, se ha convertido en un elemento clave en la construcción de maquinaria avanzada que pueda dominar el mundo. Las empresas privadas están armando los submarinos prototipo más recientes para sumergirse en las profundidades del mundo en busca de tierras raras. Bajo la superficie pacífica del mar, se libra una guerra silenciosa con tecnología nueva e inestable. Tú formas parte de un equipo de oficiales de élite al mando de un submarino de vanguardia. Para vencer al enemigo, debes cooperar con tus compañeros de equipo. Sólo el equipo que mejor se comunique y trabaje en grupo sobrevivirá al impacto...

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En CAPITÁN SONAR, dos equipos operan submarinos que luchan por el control de las profundidades del océano. Cada compañero de equipo tiene su propia estación y responsabilidades a bordo del buque. Los jugadores tendrán que coordinarse y comunicarse con efectividad para sobrevivir.

IMPORTANTE: Hay dos maneras diferentes de jugar: modo en tiempo real y modo turno a turno. Para un primer juego, o si estás jugando en un ambiente ruidoso, te sugerimos que juegues el modo turno a turno. Sin embargo, el modo en tiempo real garantiza que obtendrás el estrés y la adrenalina de un verdadero duelo submarino!

Nota: A lo largo de Este documento, los pronombres masculinos se usan por motivos de simplicidad y legibilidad. En cada caso, las reglas están destinadas a incluir jugadores de cualquier género.

GANAR EL JUEGO

El primer equipo cuyo submarino sufra 4 puntos de daño pierde el juego. ¡El equipo sobreviviente gana! Algunos escenarios avanzados contienen objetivos adicionales o objetivos de reemplazo que los equipos deben completar para ganar el juego.

COMPONENTES

● 2 juegos de 12 hojas de rol (1 para cada equipo, amarillo y azul)
Cada hoja es de dos caras: el lado de luz se utiliza para el modo de turno a turno, mientras que el lado oscuro se utiliza para el modo de tiempo real.

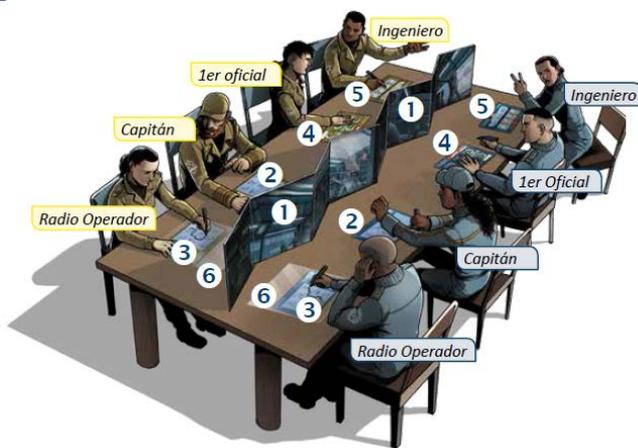
Para cada equipo:

- 1 hoja de Primer Oficial
- 1 Hoja de Ingeniero
- 5 hojas de Capitán (1 para cada escenario)
- 5 hojas de operador de radio (1 para cada escenario)
- 2 hojas transparentes para los Operadores de Radio
- 8 marcadores borrables
- 2 pantallas

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

- 1 Coloca las dos pantallas en el centro de la mesa de extremo a extremo. (1)
- 2 Elige un escenario (consulte la página 8). Cada Capitán (2) y Operador de radio (3) toma la hoja correspondiente.
- 3 Cuando se juega en modo de tiempo real, los jugadores usan el lado oscuro de su hoja. En el modo de turno a turno, los jugadores usan el lado claro.
- 4 Cada equipo se sienta en un lado diferente de las pantallas centrales, con los jugadores sentados en el orden mostrado en el diagrama.
- 5 Cada Primer Oficial (4) e Ingeniero (5) toma su hoja correspondiente.
- 6 Cada Operador de radio toma una hoja transparente (6).
- 7 Finalmente, cada jugador toma un rotulador borrable.

NOTA: Cada hoja tiene un espacio para el nombre del jugador y el nombre del submarino (nombre del equipo).



ALINEACIÓN

8 jugadores: 2 equipos de 4
7 jugadores: 1 equipo de 4 y 1 equipo de 3;
6 jugadores: 2 equipos de 3
5 jugadores: 1 equipo de 3 y 1 equipo de 2
4 jugadores: 2 equipos de 2
3 jugadores: 1 equipo de 2 y 1 jugador solo
2 jugadores: 2 jugadores solos. En un juego de 2 o 3 jugadores, los jugadores deben usar el modo turno a turno, ya que un jugador necesitará más tiempo para manejar los cuatro roles por sí mismo.

TAREAS DE DEPENDENCIA DEL NÚMERO DE JUGADORES

Equipos de 4: Cada jugador juega un rol diferente.

Equipos de 3: Un jugador juega los roles de Capitán y Primer Oficial.

Equipos de 2: Un jugador juega los roles de Capitán, Primer Oficial e Ingeniero.

LOS CUATRO ROLES A BORDO DEL SUBMARINO



EL CAPITÁN

El Capitán es el líder del equipo, responsable de guiar el submarino y de coordinar los miembros del equipo.

Al comienzo del juego, el Capitán dibuja una "X" en el espacio marítimo de su elección para determinar la posición inicial de su submarino. Esto no se muestra al equipo enemigo. Entonces ambos Capitanes gritan "INMERSIÓN" para señalar el inicio del juego. Cada Capitán anuncia el rumbo de su submarino y dibuja la ruta en el mapa en su hoja. En el modo de turno a turno, determinar aleatoriamente un equipo para tomar el primer movimiento.

ANUNCIAR UN RUMBO

El Capitán puede mover su submarino un espacio por turno en una de cuatro direcciones: Norte, Sur, Este u Oeste. Él debe anunciar su trayecto en voz alta y clara para que todos los jugadores puedan escucharlo. El anuncio debe ser expresado como "RUMBO NORTE / SUR / ESTE / OESTE".

● **MODO EN TIEMPO REAL:** Cada Capitán anuncia su curso al ritmo de su elección.

● **MODO TURNO A TURNO:** Los Capitanes alternan anunciando un curso, permitiendo tanto tiempo como sea necesario para que todos los jugadores completen sus tareas.

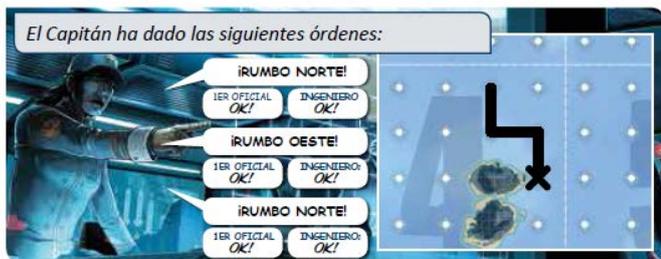
IMPORTANTE: En ambos modos de juego, el Capitán debe esperar a que el Primer Oficial y el Ingeniero para realizar sus tareas y anunciar "OK" antes de anunciar un nuevo curso (véase El Primer Oficial y el Ingeniero, página 3).

● Un submarino no puede cruzar o moverse a lo largo de su propia ruta anterior (es decir, moverse a un espacio donde ya está dibujada una línea).

● Un submarino no puede moverse a través de una isla o en un espacio con su propia mina (vea Soltar una mina, página 6).

- El Capitán puede borrar su ruta sólo por el Emersión (vea Superficies, página 5)

EJEMPLO



› BLACKOUT!

Si el Capitán no puede anunciar un rumbo debido a las islas, las minas o la ruta del submarino, DEBE INMEDIATAMENTE EMERGER (vea la página 5).

CONSEJOS

- El Capitán debe verificar regularmente con su operador de radio para obtener una estimación de la posición del enemigo.
- El Capitán no debe anunciar sus cursos demasiado rápido, de modo que sus compañeros de equipo tengan tiempo para reaccionar y realizar sus tareas.



EL OPERADOR DE RADIO

El operador de radio es los ojos y oídos del equipo. Él es responsable de seguir al submarino enemigo escuchando los anuncios del Capitán enemigo.

Cada vez que el Capitán enemigo anuncia un curso, el Operador de Radio lo dibuja en su hoja transparente (comenzando desde cualquier lugar, ya que no conoce la ubicación inicial del enemigo).

Al deslizar su hoja transparente alrededor de su mapa, el operador de radio será capaz de estimar la posición del submarino enemigo, teniendo en cuenta que el enemigo no puede cruzar las islas o su propia ruta.

Cuanto más pueda escuchar el Operador de Radio al Capitán enemigo, más fácilmente podrá determinar la ruta y la posición del enemigo. Necesitará actualizar regularmente a su Capitán con información sobre la posible ubicación del enemigo.

El Operador de Radio podrá estrechar aún más la posición del enemigo con la ayuda de drones y sonar, los cuales serán activados por el Capitán o el Primer Comandante (ver El Primer Oficial, página 3 y Activating Systems, página 6).

EJEMPLO



CONSEJOS

- Para evitar dibujar fuera de la hoja transparente, intente comenzar en el centro de la hoja al principio del juego.
- Si la ruta sale de la hoja transparente, o si se pierde, borre todo y comience de nuevo.



EL PRIMER OFICIAL

El trabajo del Primer Oficial es avanzar los calibradores para activar los sistemas del submarino. Avisa al Capitán cuando los sistemas de armas, detección o sistemas especiales están listos para usar.

› MANEJO DE LOS INDICADORES

Cada vez que el Capitán anuncia un rumbo, el Primer Oficial marca un espacio vacío en un medidor a su elección. Cuando todos los espacios de un medidor estén marcados, el Primer Oficial lo anuncia en voz alta y clara. Por ejemplo, un anuncio de "MINA LISTA" le permite al Capitán saber que puede soltar una mina cuando lo necesite.



Cuando todos los espacios de un medidor están llenos, el sistema debe ser activado antes de que los espacios puedan ser marcados de nuevo.

Sólo el Capitán puede activar minas, torpedos, silencio y sistemas de escenario. Los sistemas de dron y sonar pueden ser activados por el Capitán y por el Primer Oficial (ver Activación de sistemas, página 6).

EJEMPLO



› DAÑOS



En la parte superior de la hoja del Primer Oficial hay cuatro espacios de daño que representan los 4 daños que un submarino puede tener. Cada vez que el submarino sufre daño, el Primer Oficial tacha un espacio vacío. Si se tachan los 4 espacios, el submarino es destruido y su equipo pierde el juego.

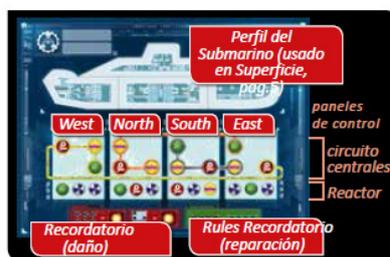
IMPORTANTE:

Si juegas con menos de 8 jugadores, un Capitán puede tener que jugar también el papel de Primer Oficial (e incluso del Ingeniero). Si Este es el caso, cada vez que el Capitán da una orden, inmediatamente marca un espacio en el calibre de su elección en la hoja de Primer Oficial (y un desglose en la hoja de Ingeniero si también está desempeñando ese papel).



EL INGENIERO

El trabajo del Ingeniero es rastrear las averías que ocurren en el submarino mientras el Capitán anuncia los rumbos. Algunas rupturas neutralizarán sistemas del submarino; otros dañarán el submarino.



el panel de control correcto.

Cada vez que el Capitán anuncia un rumbo, el Ingeniero tacha el símbolo correspondiente al rumbo anunciado (Norte, Sur, Este u Oeste), esta representa una ruptura. Puede tachar cualquier símbolo en los Circuitos Centrales o en el Reactor, siempre y cuando esté en

EJEMPLO

El Capitán anuncia "RUMBO NORTE". El Ingeniero debe tachar un símbolo de su elección en el panel de control Norte. Aquí, debe ser uno de dos símbolos amarillos en los Circuitos Centrales o uno de los tres símbolos del Reactor.

**› ROTURA DEL SISTEMA**

Si al menos un símbolo correspondiente a un sistema está tachado, ese sistema no se puede activar.

¡IMPORTANTE! Cada símbolo corresponde a dos sistemas.



**MINA +
TORPEDO**



**DRON +
SONAR**



**SILENCIO +
ESCENARIO**

Antes de activar un sistema, el Primer Oficial debe verificar con el Ingeniero que no hay averías en ese sistema.

EJEMPLO

No se puede activar ningún sistema ya que al menos un símbolo correspondiente a cada sistema está tachado.



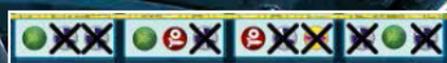
Si el Capitán quiere usar una mina o torpedo, primero debe pedir al Ingeniero que arregle las dos averías de los símbolos rojos.

› AVERIA DEL REACTOR

Las averías de radiación no tienen efecto a menos que TODOS los símbolos de la radiación estén tachados hacia fuera o contribuyan a una avería completa del área (véase Detalle completo del área, abajo). Cuando todos los símbolos de radiación se tachan, el submarino sufre 1 daño. El Ingeniero anuncia "DAÑO", luego borra TODOS los daños del submarino.

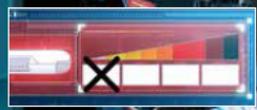
EJEMPLO

El último símbolo de radiación acaba de ser tachado. El Ingeniero lo anuncia gritando "DAÑO".

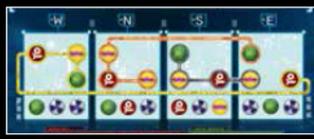


¡DAÑO!

El Primer Oficial tacha un espacio de daño en su hoja.



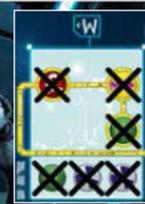
Entonces el Ingeniero borra todas las averías del submarino.

**› AVERIA DE UNA ZONA COMPLETA**

Cuando todos los símbolos en un solo panel de control han sido tachados (tanto en los Circuitos Centrales como en el Reactor), el submarino sufre 1 daño. El Ingeniero anuncia "DAÑO", luego borra TODOS los daños del submarino.

EJEMPLO

El Capitán ha dado demasiadas órdenes para dirigirse hacia el Oeste y todos los símbolos del panel de control de Oeste están tachados. El Ingeniero lo anuncia gritando "DAÑO".



¡DAÑO!

El Primer Oficial tacha un espacio de daño en su hoja.



Entonces el Ingeniero borra todas las averías del submarino

**CONSEJO**

Para evitar desastres debido a averías, el Ingeniero debe informar al Capitán cuando cursos específicos podrían ser peligrosos para el submarino.

REPARACIÓN**› AUTO-REPARACIÓN EN LOS CIRCUITOS CENTRALES**

Los símbolos en los Circuitos Centrales están unidos en grupos de cuatro por una línea naranja, amarilla o gris llamada circuito.

Cuando los cuatro símbolos en un circuito se tachan, se reparan; el Ingeniero borra esas averías.

EJEMPLO

Se han tachado tres símbolos en el circuito amarillo (en el panel de control Oeste). Si el Ingeniero puede convencer al Capitán de dirigirse hacia el Este, el circuito amarillo puede completarse y auto-repararse.



Las averías en los circuitos centrales también pueden ser reparadas en superficie (ver página 5).

› REPARACIÓN DEL REACTOR

Las averías en el Reactor se pueden reparar de dos maneras:

- Cuando todos los símbolos de radiación han sido tachados, el submarino sufre 1 daño. El Ingeniero anuncia "DAÑO", luego borra TODOS los daños del submarino.
- La mejor manera de reparar el Reactor es mediante el revestimiento (ver página 5).

EJEMPLO

Hay numerosas averías en el Reactor. No se puede activar ningún sistema y se tachan cuatro de los seis símbolos de radiación. El submarino debe emerger urgentemente para repararlo.



■ SUPERFICIE

La emersión es una forma eficiente de reparar el submarino y la única manera de reiniciar la ruta. Hacerlo dejará al submarino vulnerable por un corto tiempo, por lo que la superficie debe ser realizada con la mayor precaución. El Capitán levanta el puño y anuncia "SUPERFICIE". Entonces el Capitán anuncia el sector actual del submarino al equipo enemigo.

EJEMPLO



Las reglas para la superficie varían dependiendo de si el juego se está jugando en modo turno a turno o en tiempo real:

› EMERGER TURNO A TURNO

En lugar de anunciar un rumbo, el Capitán pasa su turno anunciando que está emergiendo, como se ha descrito anteriormente. Entonces el Ingeniero borra TODOS los daños del submarino. El equipo enemigo toma tres turnos seguidos. Si el otro equipo emerge también no se pierden rondas y a continuación, el juego se reanuda como de costumbre.

› EMERGER TIEMPO REAL

Tan pronto como se anuncie el sector del submarino, las reparaciones pueden comenzar:

- 1 El Ingeniero comienza a asegurar el barco dibujando una línea alrededor de una de las cuatro secciones del submarino en su hoja, asegurándose de no pasarse del contorno blanco. Luego escribe sus iniciales dentro de esa sección.
- 2 Pasa la hoja a un compañero de equipo, que hace lo mismo con otra sección del submarino y continúa transmitiéndolo hasta que todas las secciones estén aseguradas (incluyendo todas las iniciales de los compañeros de equipo). Si hay menos de cuatro jugadores en un equipo, algunos jugadores necesitarán asegurar varias secciones.

EJEMPLO



- 3 El Ingeniero toma la hoja y la muestra al Ingeniero enemigo para confirmar que no hay líneas dibujadas fuera del contorno blanco. Si Este no es el caso, el equipo debe comenzar de nuevo.
- 4 Si el Ingeniero enemigo confirma que todas las líneas están dibujadas correctamente, el Ingeniero borra todas las líneas alrededor de las secciones submarinas, todas las iniciales y todas las averías del submarino.
- 5 Cuando esto se complete, el Ingeniero anuncia "PREPARADO PARA INMERSION". Luego el Capitán anuncia "INMERSION" y el juego se reanuda de forma normal.

IMPORTANTE: Mientras un equipo sale a la superficie y se está reparando, el equipo enemigo continúa jugando. Los compañeros de equipo en un submarino emergido pueden usar sus rotuladores solamente para asegurar el submarino.

Mientras tanto, el Capitán restablece su ruta borrando la ruta en su hoja, manteniendo sólo la posición actual del submarino y las posiciones de sus minas (véase Caída de una mina, página 6).

EJEMPLO



CONSEJO

Una vez más, la comunicación es la clave del éxito.

- El Ingeniero DEBE informar al Capitán de averías. El Capitán será capaz de decidir emerger cuando se piensa que está a salvo y lejos del enemigo (aunque sólo el operador de radio puede garantizarlo!). Esto permitirá reparaciones ininterrumpidas y preparación para una nueva ruta.
- Emerger cuando el enemigo está cerca es arriesgado, y puede dejar a un submarino vulnerable a un golpe mortal.
- Las superficies también pueden usarse para atraer al enemigo a un campo de minas, que se puede activar tan pronto como el submarino vuelve a estar bajo el agua.

SISTEMAS DE ACTIVACIÓN

Cuando todos los espacios en un indicador están marcados, el Primer Oficial lo anuncia al Capitán. El Capitán puede activar ese sistema en cualquier momento. El Primer Oficial sólo puede activar los sistemas de sondeo y drone, mientras que el Capitán puede activar cualquier sistema.

Para activar un sistema, el Capitán o Primer Oficial hace lo siguiente:

- 1 Confirma con el Ingeniero que no hay averías que afecten al sistema. Si lo hay, deben repararse antes de que se pueda activar el sistema.

RECORDATORIO: Un sistema sólo puede activarse si no se ha tachado ningún símbolo correspondiente al sistema.

- 2 Anunciar "STOP" y levantar un puño. Todos los demás jugadores detienen lo que están haciendo y escuchan.
- 3 Anunciar un sistema para activar. Por ejemplo, "estoy lanzando una mina".
- 4 Resolver la activación del sistema (ver abajo).
- 5 El juego se reanuda normalmente.

■ LANZAR UN TORPEDO



El Capitán (Sólo el Capitán) puede lanzar un torpedo en un espacio de entre uno a cuatro espacios lejos de su submarino (no en diagonal). El Capitán anuncia el punto de impacto (por ejemplo, "TORPEDO LANZADO, IMPACTO EN C6"), pero no dibuja la trayectoria en su hoja. Entonces el Primer Oficial borra todas las marcas en el medidor de torpedo. Un impacto de torpedo tiene el mismo resultado que una mina (vea soltar una mina). A continuación, el juego se reanuda. Si un torpedo impacta en un espacio con una mina, la mina es destruida; el Capitán borra la mina de su hoja.

IMPORTANTE ¡Un torpedo puede dañar el submarino que lo lanzó!

EJEMPLO



■ SOLTAR UNA MINA



El Capitán (Sólo el Capitán) dibuja un M (para el "mina") en un espacio adyacente a su submarino. El Capitán no puede dejar caer una mina en un espacio en su ruta (con una línea dibujada en ella), y un submarino no puede moverse en un espacio con su propia mina. El Capitán anuncia "DESPEGANDO MINA" y el Primer Oficial borra todas las marcas en el indicador de mina. A continuación, el juego se reanuda.

En cualquier momento, a menos que salga a la superficie, el Capitán puede activar una mina levantando un puño, anunciando "DETONANDO MINA", y declarando la ubicación de la mina. Por ejemplo, "DETONANDO MINA EN G7".

Hay tres resultados posibles de un impacto de mina o de torpedo:

- 1 El submarino enemigo está a más de un espacio de distancia de la mina o del impacto de un torpedo: El Capitán enemigo anuncia "DESPEJADO" y el juego se reanuda.
- 2 El submarino enemigo se encuentra en un espacio adyacente a la mina o impacto del torpedo: El Capitán enemigo anuncia "IMPACTO INDIRECTO, UN DAÑO." Su Primer Oficial tacha un espacio de daño vacío, luego el juego se reanuda.
- 3 El submarino enemigo se encuentra en el mismo espacio que el impacto de la mina o el torpedo: El Capitán enemigo anuncia "IMPACTO DIRECTO, DOS DAÑOS". Su Primer Oficial tacha dos espacios de daño vacíos a la izquierda en su hoja.

IMPORTANTE ¡Una mina puede dañar el submarino que lo dejó caer!

EJEMPLO

Desde C7, el Capitán suelta una mina en B7, un espacio adyacente.

Más tarde en el juego, el Capitán detona la mina en B7. El submarino enemigo, ubicado a una distancia de la mina (C6), recibe un golpe indirecto y sufre 1 daño.

■ LANZANDO UN DRONE



Los drones permiten a un equipo restringir los sectores en los que podría ubicarse el submarino del enemigo (el mapa se divide en nueve sectores en modo de tiempo real y cuatro sectores en modo de turno a turno). Cuando el equipo lanza un dron:

- El compañero de equipo (Sólo Capitán y Primer Oficial) pregunta al Capitán enemigo si el submarino enemigo se encuentra en un sector particular. Por ejemplo, "ESTAIS EN EL SECTOR 5?"
- El Capitán enemigo responde sinceramente "SI" o "NO". El Primer Oficial borra todas las marcas en el medidor de drones, luego el juego se reanuda.

EJEMPLO

El Capitán lanza un dron y pregunta si el submarino enemigo está en el sector 4.

Se encuentra en el sector 7, por lo que el Capitán enemigo responde "NO".

■ ACTIVANDO EL SONAR



Cuando un compañero (Sólo Capitán y Primer Oficial) de equipo activa el sonar, anuncia "ACTIVANDO SONAR". El Capitán enemigo anuncia dos informaciones sobre la ubicación de su submarino. Puede ser la fila, columna o sector en el que el submarino se encuentra.

- Una información debe ser verdadera, la otra debe ser falsa.
- Cada información debe ser de un tipo diferente (fila, columna o sector).

Tras ello el Primer Oficial borra todas las marcas en el medidor de sonar y el juego se reanuda.

EJEMPLO

El Capitán activa el sonar. Desconocido para él, el submarino enemigo está en L14, en el sector 9.

El Capitán enemigo anuncia "ESTAMOS EN LA FILA L, SECTOR 6."

La primera información es verdadera, la segunda es falsa.

■ ACTIVANDO SILENCIO



Cuando el Capitán (Sólo el Capitán) activa el silencio, anuncia "ACTIVANDO SILENCIO" y mueve su submarino sin anunciar su ruta. De este modo se puede despistar al enemigo cuando se estrecha el cerco a su posición.

- Puede mover el submarino hasta cuatro espacios en línea recta sin cruzar una isla o su propia ruta.
- El Capitán indica a su equipo la dirección que están moviendo haciendo gestos con la mano detrás de la pantalla. El Primer Oficial marca un espacio vacío en un indicador elegida y el Ingeniero tacha un símbolo en su hoja correspondiente a la dirección indicada. El Primer Oficial borra todas las marcas en el medidor de silencio, luego el juego se reanuda.

EJEMPLO

El Capitán activa el silencio. Anuncia "ACTIVANDO SILENCIO" y dibuja la ruta en su hoja.

El Capitán activa el silencio. Anuncia "ACTIVANDO SILENCIO" y dibuja la ruta en su hoja.

■ ACTIVACIÓN DE SISTEMA DE ESCENARIOS



(Sólo el Capitán) Este sistema no se utiliza en todos los escenarios. Su función está determinada por el escenario, que también indica si el indicador se considera que tiene cuatro o seis espacios.

FIN DEL JUEGO

CUANDO UN SUBMARINO HA SUFRIDO 4 DAÑOS, SE DESTRUYE Y EL JUEGO TERMINA.

EL EQUIPO QUE SOBREVIVE GANA EL JUEGO

CONSEJOS GENERALES

- La clave para ganar es una buena comunicación. Si nadie habla o nadie escucha, toda esperanza se pierde.
- Un buen Operador de Radio marca la diferencia. Encontrar y seguir al submarino enemigo es vital.

ESCENARIOS

PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS DE CAPTAIN SONAR, SE RECOMIENDA JUGAR USANDO MODO DE TURNO A TURNO AL MENOS UNA VEZ Y JUGANDO ESTOS ESCENARIOS EN ORDEN ALFABÉTICO:

MAPA ALPHA



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

Las islas de la zona son pequeñas y numerosas. Maniobrar a través de ellas puede resultar difícil.

Las islas harán que el trabajo del operador de radio sea más fácil, pero también harán que sea más fácil encontrarse con el submarino enemigo. Buena suerte.

MAPA BRAVO



Bienvenidos a la zona minera de la Fosa de Eriatrides. Su objetivo es eliminar el submarino enemigo y despejar el camino para el equipo de excavación profunda. El Operador de Radio tendrá más dificultades de seguimiento del enemigo en este entorno más abierto. Drones y sonar será particularmente útiles para reducir

la posición del enemigo.

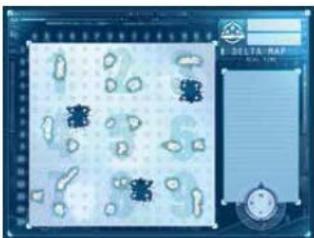
MAPA CHARLIE



¡A mar abierto! Después de semanas de combate feroz y de un daño tremendo sostenido en ambos lados, solamente dos submarinos siguen funcionando. Elimine al enemigo para abrir el Camino al Gran Norte, una ruta submarina que le llevará a las planicies oceánicas atrapadas bajo el hielo del Norte. Esta batalla

debe ser luchada sólo por equipos experimentados. Las islas pequeñas y el mar abierto pondrán a prueba al Operador de Radio. El uso efectivo de las minas será importante, y el uso oportuno del sigilo podría significar la diferencia entre la supervivencia y la derrota.

MAPA DELTA



Bienvenido al Gran Norte. Habéis navegado por la Ruta, y su próxima batalla será librada debajo de quince pies de hielo sólido. Además de administrar los sistemas de su submarino, necesitará una coordinación perfecta cuando llegue el momento de ir a superficie.

REGLAS ESPECIALES: Si un submarino sobresale en un espacio que no sea un agujero de agua abierto, inmediatamente sufre 1 daño antes de resolver el efecto de superficie (vea Emersión, página 5).

MAPA ECHO



Cerca de la trinchera de aguas profundas de Scylla, Quantis Corp. y Archer Inc. una vez lucharon una amarga batalla por el control de los depósitos de armas de Archer. En medio de los restos del campo de batalla submarino, algunos de los artefactos explosivos de Archer permanecen activos. Sus clientes le han equipado con un

sistema diseñado para hackear el software de armas de Archer. Una vez activada, la pared le permite evitar los protocolos de seguridad de Archer y tomar el control de las minas.

REGLAS ESPECIALES: Cuando los cuatro espacios en el indicador del sistema de escenarios están marcados, puede usarse para disparar una mina Archer. Capitán anuncia "DETONANDO MINA ARCHER" y declara la ubicación de la mina. Tiene el mismo resultado que un impacto de torpedo. Tras su detonación, el Primer Oficial borra todas las marcas en el indicador del sistema de escenarios y los capitanes tachan la mina en sus hojas. Ésta no se podrá activar de nuevo.

EJEMPLO



A partir del momento que se marcan todos los espacios del indicador del sistema de esc., el Capitán podrá activar una mina Archer anunciando "DETONANDO MINA ARCHER EN C4".

MAPA BALEARES



Archer Inc. tiene como punto estratégico las Islas Baleares para controlar el Mediterráneo occidental. Las defensas de los mayores puertos de las islas están en máxima alerta. Mientras estás dentro de su radio de acción tendrás que mantener el máximo silencio y no podrás activar los sistemas del submarino.

REGLAS ESPECIALES: Cuando entres en una de las cuatro zonas rojas el submarino recibe un daño a no ser que utilices el sistema del escenario, máximo silencio. Mientras estás dentro de una zona roja el submarino no puede utilizar ninguno de sus sistemas, si emerges recibes un daño y ningún miembro de la tripulación puede hablar a no ser que lo requiera el equipo contrario solicitando información por medio de sus sistemas. Cuando el submarino se mueva dentro de las zonas rojas, el capitán dará la información a su equipo como si tuviera activada la propulsión sigilosa. La orden de rumbo que haga que salga de la zona roja se hará de forma normal.

EJEMPLO

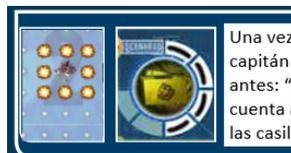


Una vez se ha llenado el indicador "Escenario", puedes activar Máximo Silencio cuando entres en una zona roja gritando: "¡Silencio total hasta nueva orden!"

MAPA CANARIAS

A pesar de la fuerte oposición del pueblo canario, Quantis Corp. decidió montar plataformas petrolíferas en sus costas. A lo largo de los años la situación ha llegado a un punto insostenible y se ha formado un grupo paramilitar que está dispuesto a terminar con las plataformas de la compañía. Este grupo revolucionario ha decidido realizar un ataque sincronizado contra las plataformas. En medio de esta situación tendrás que localizar y destruir al submarino contrario.

REGLAS ESPECIALES: En este escenario necesitaremos un temporizador, antes de empezar la partida ponlo a 10 min. Cuando la cuenta atrás termine el grupo paramilitar realizará un ataque masivo contra todas las plataformas. La partida se para y si algún submarino se encuentra en ese momento en las cercanías de una plataforma recibirá un impacto como si se tratase de la detonación de una mina. Después de un ataque, se repite el proceso hasta terminar la partida. El tiempo que falta para el ataque no se puede mirar durante la partida a no ser que se utilice el sistema del escenario "Desencriptar mensajes" para interceptar las comunicaciones del grupo paramilitar. Cuando se utiliza este sistema el capitán puede mirar el temporizador si los dos lo activan, podrán mirarlo los dos. Para el movimiento del submarino, trata las plataformas como si fueran islas.



Una vez se ha llenado el indicador "Escenario", el capitán puede mirar el temporizador gritando antes: "¡Mensaje interceptado!". Cuando la cuenta atrás llegue a 0 recibirán un impacto todas las casillas adyacentes a una plataforma.