

Um imersivo jogo cooperativo para 2 a 8 jogadores, de 14 anos ou mais.

CAPTAIN SONAR

SYNCHRONIZE - ORGANIZE - NAVIGATE - ATTACK - REPAIR

Um jogo de Roberto Fraga e Yohan Lemonnier
Arte por Ervin e Sabrina Tobal

ICAPTAIN S.O.N.A.R.I

Debaixo d'água ninguém pode ouvir seus gritos!

O ano é 2048. Uma nova guerra econômica emerge furiosa. A terra rara se torna a chave elementar na construção de novos e avançados maquinários, e a economia mais forte se sobrepõe ao redor do mundo.

Empresas privadas armam os últimos protótipos de submarinos para mergulharem nas profundezas do mundo na procura da terra rara. Debaixo da pacífica água do mar se inicia uma guerra silenciosa, combatida com uma nova e instável tecnologia.

Você faz parte de uma equipe de oficiais de elite que comanda o mais avançado submarino. Para abater seu inimigo, você deve cooperar com seus companheiros de equipe. Apenas a equipe que melhor conseguir se comunicar e trabalhar em conjunto irá sobreviver ao embate...

■ VISÃO GERAL DO JOGO

Em CAPITÃO SONAR, duas equipes operam submarinos oponentes que lutam pelo controle das profundezas do oceano. Cada companheiro de equipe tem suas próprias funções e responsabilidades à bordo da embarcação. Os jogadores terão que se coordenar e comunicar com eficiência para conseguirem sobreviver.

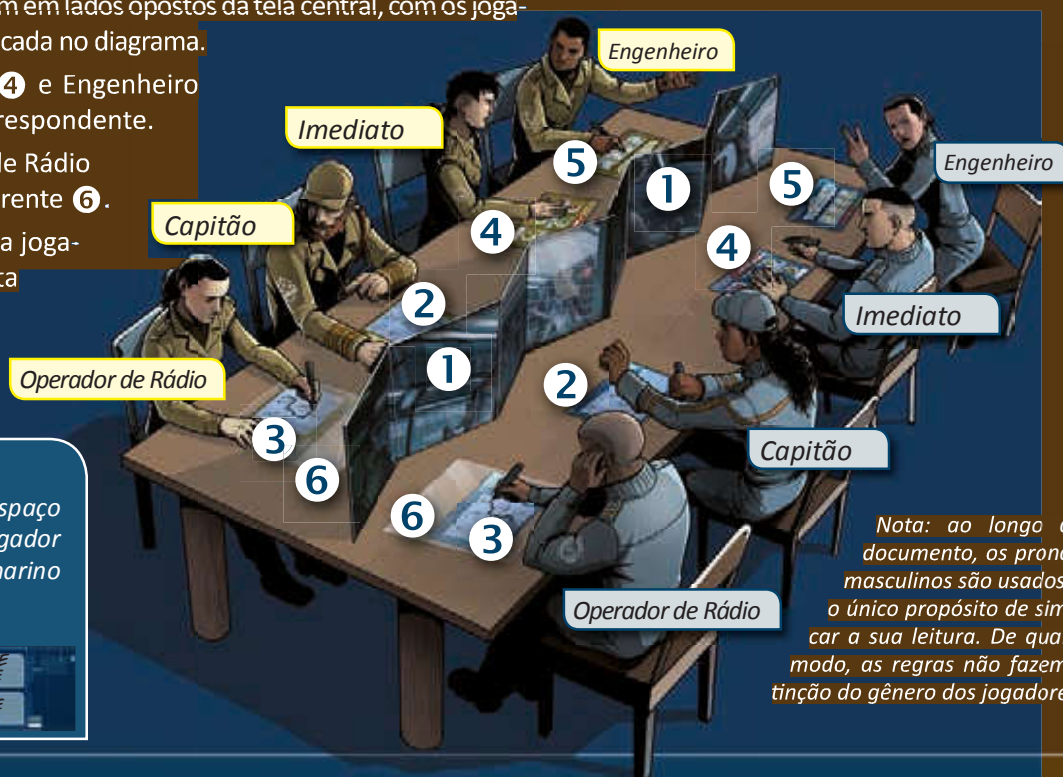
IMPORTANTE: existem dois modos de jogar: os modos "tempo real" e "turno-por-turno". Na primeira partida, ou se estiverem jogando em um ambiente barulhento, sugerimos jogar o modo turno-por-turno. No entanto, o modo tempo real irá garantir que vocês conheçam o estresse e a adrenalina de um verdadeiro duelo submarino!

■ VENCENDO A PARTIDA

A primeira equipe que sofrer 4 de dano em seu submarino perde a partida. A equipe que sobreviver vence a partida! Alguns cenários avançados contêm objetivos adicionais ou objetivos diversos que as equipes têm que completar para ganhar a partida.

■ PREPARAÇÃO

- 1 • Coloque as telas no centro da mesa, uma seguida da outra ①.
- 2 • Escolha um cenário (veja pág. 8). Cada Capitão ② e Operador de Rádio ③ pega a ficha correspondente.
- 3 • Quando estiver jogando no modo tempo real, os jogadores utilizam o lado mais escuro da ficha. No modo turno-por-turno, os jogadores utilizam o lado mais claro.
- 4 • Os times se sentam em lados opostos da tela central, com os jogadores na posição indicada no diagrama.
- 5 • Cada Imediato ④ e Engenheiro ⑤ pega a ficha correspondente.
- 6 • Cada operador de Rádio pega a ficha transparente ⑥.
- 7 • Finalmente, cada jogador pega uma caneta marcadora.



NOTA

Cada ficha tem um espaço para o nome do jogador e o nome do submarino (nome da equipe).



■ COMPONENTES

- 2 conjuntos de 12 fichas de personagens (1 para cada time, amarela e azul)
- Cada ficha é de dupla face: o lado mais claro é usado no modo turno-por-turno, enquanto o lado mais escuro é usado no modo tempo real.
- Para cada equipe:
 - 1 ficha de Imediato
 - 1 Ficha de Engenheiro
 - 5 fichas de Capitão (1 para cada cenário)
 - 5 fichas de Operador de Rádio (1 para cada cenário)
- 2 fichas transparentes para os Operadores de Rádio
- 8 canetas marcadoras
- 2 telas

■ DISPOSIÇÃO DO TIME

- 8 jogadores: 2 equipes de 4
- 7 jogadores: 1 equipe com 4 e outra com 3
- 6 jogadores: 2 equipes de 3
- 5 jogadores: 1 equipe com 3 e outra com 2
- 4 jogadores: 2 equipes com 2
- 3 jogadores: 1 equipe com 2 e outra com 1
- 2 jogadores: 2 jogadores sozinhos

Em uma partida de 2 ou 3 jogadores, eles têm que jogar no modo turno-por-turno, uma vez que um jogador precisará de mais tempo para gerenciar todos os personagens por si só.

DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS DEPENDENDO DA QUANTIDADE DE JOGADORES

Equipes de 4: cada jogador joga com um personagem diferente.

Equipes de 3: um jogador joga com o Capitão e o Imediato.

Equipes de 2: um jogador joga com o Capitão, o Imediato e Engenheiro.

Nota: ao longo deste documento, os pronomes masculinos são usados com o único propósito de simplificar a sua leitura. De qualquer modo, as regras não fazem distinção do gênero dos jogadores.

OS QUATRO DIFERENTES PERSONA



■ O CAPITÃO

O Capitão é o líder da equipe, responsável por guiar o submarino e coordenar os outros membros da equipe.

No início da partida, o Capitão desenha um "X" em uma coordenada do mar à sua escolha, para determinar a posição inicial de seu submarino. Isso não deve ser mostrado à equipe adversária.

Ambos os Capitães devem dizer "submergir", para indicar o início da partida. Cada Capitão anuncia o curso de seu submarino e desenha a rota no mapa de sua ficha. No modo turno-por-turno, determine aleatoriamente a equipe que irá iniciar.

› ANUNCIANDO UM CURSO

O capitão pode mover seu submarino um espaço por vez em uma das quatro direções: norte (N), sul (S), leste (E) ou oeste (W).

Ele deve anunciar seu curso de forma clara e audível para que todos os jogadores possam escutar. O anúncio deve ser dito como "PARA O NORTE/SUL/LESTE/OESTE".

• MODO TEMPO REAL:

Cada Capitão anuncia seu curso no ritmo que desejar.

• MODO TURNO-POR-TURNO:

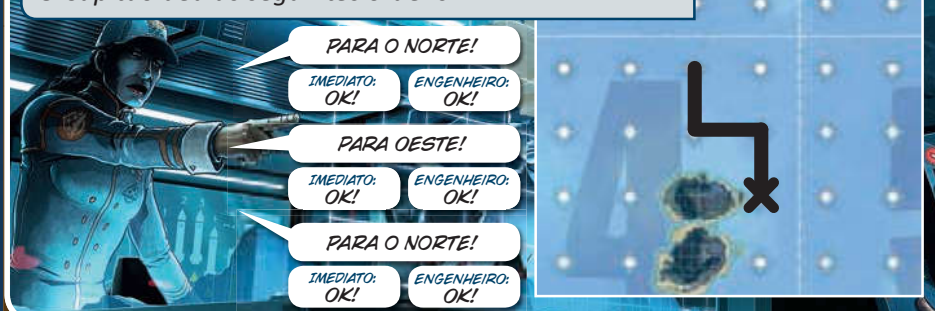
Os Capitães, alternadamente, anunciam o curso, proporcionando o tempo necessário para que todos os jogadores completem suas funções.

IIIMPORTANTE: em ambos os modos de jogo, o Capitão tem que esperar que o Imediato e o Engenheiro completem suas funções e digam "OK", antes de anunciar um novo curso (veja Imediato e Engenheiro, página 3).

- Um submarino não pode cruzar ou se mover ao longo de sua rota anterior (i.e. mover por um espaço que já tenha uma linha desenhada).
- Um submarino não pode se mover por uma ilha ou por um espaço que contenha sua própria mina (veja Posicionando uma Mina, página 6).
- O Capitão pode apagar sua rota somente ao emergir (veja Emergir, página 5).

EXEMPLO

O Capitão deu as seguintes ordens:



› BLACKOUT!

Se o Capitão não puder anunciar um curso em razão das ilhas, minas ou da rota do submarino, ele deve EMERGIR IMEDIATAMENTE (veja página 5).

CONSELHO

- O Capitão deve constantemente checar com seu Operador de Rádio a posição estimada do inimigo.
- O Capitão não deve anunciar seus cursos muito rapidamente, já que seus companheiros de equipe têm que ter tempo para reagir e realizar suas funções.



■ O OPERADOR DE RÁDIO

O Operador de Rádio são os olhos e os ouvidos da equipe. Ele é responsável por rastrear o submarino inimigo ouvindo os anúncios do Capitão inimigo.

Toda vez que o Capitão inimigo anunciar um curso, o operador de Rádio desenha em sua ficha transparente (iniciando em qualquer lugar, uma vez que ele não sabe a posição inicial do inimigo).

Deslizando sua ficha ao redor do mapa, o Operador de Rádio estará apto a estimar a posição do submarino inimigo, mantendo em mente que o submarino inimigo não pode cruzar ilhas ou sua própria rota.

Quanto mais capaz o Operador de Rádio for em escutar o Capitão inimigo, mais facilmente ele será capaz de determinar a rota e a posição do inimigo. Ele precisará manter o Capitão informado constantemente acerca da provável posição do inimigo.

O Operador de Rádio será mais capaz de delimitar a posição do inimigo se ele tiver a ajuda de drones e do sonar, os quais são ativados pelo Capitão ou pelo Imediato (veja O Imediato, página 3, Ativando Sistemas, página 6).

EXEMPLO

O Operador de Rádio sabe que a rota que foi desenhada não é uma rota possível uma vez que ela cruza uma ilha. Ele deverá deslizar sua ficha transparente até que ele ache uma possível posição para o submarino inimigo.



CONSELHO

- Para evitar ter que desenhar fora da ficha transparente, comece a desenhar no meio da ficha no início da partida.
- Se a rota seguir para fora da ficha transparente, ou se perder pelo caminho, apague tudo e comece novamente.

GENS À BORDO DO SUBMARINO



■ O IMEDIATO

A função do Imediato é completar os medidores fazendo com que o sistema do submarino fique online. Ele alerta o Capitão quando o sistema de armas, de detecção e os sistemas especiais estão prontos para serem ativados.

› GERENCIANDO OS MEDIDORES

Toda vez que o Capitão anunciar uma rota, o Imediato preenche um espaço vazio de um medidor à sua escolha. Quando todos os espaços de um medidor tiverem sido preenchidos, o Imediato anuncia o fato em alto e bom som. Por exemplo, um anúncio de "MINAS PRONTAS", permite que o Capitão saiba que ele pode posicionar uma mina quando ele precisar fazê-lo.



Quando todos os espaços de um medidor forem preenchidos, o sistema tem que ser ativado antes que os espaços possam novamente ser preenchidos.

Apenas o Capitão pode ativar a mina, o torpedo, o silêncio e o sistema do cenário. O drone e o sonar podem ser ativados pelo Capitão e pelo Imediato (veja Ativando Sistemas, página 6).

EXEMPLO

Dois dos sistemas do Imediato estão prontos: a mina e o torpedo (o qual ele acabou de completar ao preencher o último espaço do medidor).



› DANO

No topo da ficha do Imediato existem quatro espaços de dano, que representam as 4 avarias que o submarino pode sustentar.

Toda vez que o submarino sofrer dano, o Imediato marca o espaço vazio mais à esquerda. Se todos os espaços tiverem sido marcados, o submarino é destruído e sua equipe perde a partida.

IMPORTANTE:

Em uma partida com menos de 8 jogadores, o Capitão deve fazer a função do Imediato (e talvez a do engenheiro também). Neste caso, toda vez que o Capitão der uma ordem, ele imediatamente marca um espaço do medidor à sua escolha, na ficha do Imediato (e uma pane na ficha do Engenheiro se ele também esteja jogando com este personagem).



■ O ENGENHEIRO

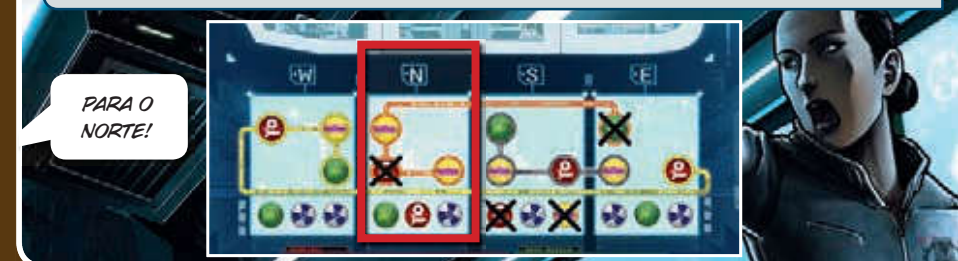
A função do Engenheiro é rastrear as panes que ocorrem no submarino assim que o Capitão anuncia os cursos. Algumas panes irão neutralizar os sistemas do submarino; outras irão danificar o submarino.

Cada vez que o Capitão anunciar um curso, o Engenheiro cruza um símbolo que esteja contido no curso anunciado (norte, sul, leste ou oeste), indicando uma pane. Ele pode cruzar qualquer símbolo do Circuito Central ou do Reator, desde que ele esteja no painel de controle correto.



EXEMPLO

O Capitão anuncia "PARA O NORTE"
O Engenheiro tem que cruzar um símbolo de sua escolha no painel de controle do Norte. Aqui deve ser um dos símbolos amarelos do circuito central ou um dos três símbolos do Reator.



› PANE DO SISTEMA

Se ao menos um símbolo que corresponda a um sistema é cruzado, aquele sistema não pode ser ativado.

IMPORTANTE: cada símbolo representa dois sistemas.



MINA + TORPEDO



DRONE + SONAR



SILÊNCIO + CENÁRIO

Antes de ativar um sistema, o Imediato tem que verificar com o Engenheiro se não há nenhuma pane naquele sistema.

EXEMPLO

Nenhum sistema pode ser ativado se ao menos um símbolo correspondente a cada sistema tiver sido cruzado.



Se o Capitão quiser usar uma mina ou um torpedo, ele deve primeiro pedir ao Engenheiro para consertar as duas panes nos símbolos vermelhos.



» PANE RADIOATIVA

A pane radioativa não tem nenhum efeito, a não ser que TODOS os símbolos de radiação estejam cruzados ou contribuindo para uma pane completa de uma área (veja Pane Completa da Área abaixo).

Quando todos os símbolos de radiação tiverem sido cruzados, o submarino sofre 1 dano. O Engenheiro anuncia "DANO" e, então, apaga TODAS as panes do submarino.

EXEMPLO

O último símbolo de radiação acabou de ser cruzado. O Engenheiro anuncia o fato dizendo "DANO".

DANO!

O Imediato cruza um espaço de dano de sua ficha.

Então o Engenheiro apaga todas as panes do submarino.

» PANE COMPLETA DA ÁREA

Quando todos os símbolos de um único painel de controle tiverem sido cruzados (tanto nos Circuitos Centrais quanto no Reator), o submarino sofre 1 dano. O Engenheiro anuncia "DANO" e, então, apaga TODAS as panes do submarino.

EXEMPLO

O Capitão deu tanta ordem para seguir a oeste que todos os símbolos do painel de controle do Oeste foram cruzados. O Engenheiro anuncia o fato dizendo "DANO".

DANO!

O Imediato cruza um espaço de dano de sua ficha.

Então o Engenheiro apaga todas as panes do submarino.

CONSELHO

Para prevenir um desastre em razão das panes, o Engenheiro pode informar ao Capitão quando um curso em específico pode ser perigoso ao submarino.

■ REPARO

» AUTO REPARO DOS CIRCUITOS CENTRAIS

Os símbolos no circuito central são ligados em grupos de 4 por uma linha laranja, amarela ou cinza, simplesmente denominada circuito.

Quando todos os quatro símbolos do grupo estiverem cruzados, eles se auto reparam; o Engenheiro apaga essas panes.

EXEMPLO

Três símbolos foram cruzados no circuito amarelo (no painel de controle do Oeste [W]). Se o Engenheiro puder convencer o Capitão em ir para o leste, o circuito amarelo poderá ser completado e irá se auto reparar.



Panes no Circuito Central também podem ser reparadas ao emergir (veja página 5).

» REPARANDO O REATOR

Panes no reator podem ser reparadas de duas formas:

- Quando todos os símbolos de radiação tiverem sido cruzados, o submarino sofre 1 dano. O Engenheiro anuncia "DANO", e então apaga TODAS as panes do submarino.
- A melhor maneira de se reparar o Reator é emergindo (veja página 5).

EXEMPLO

Existem várias panes no Reator. Nenhum sistema pode ser ativado, e quatro dos seis símbolos de radiação estão cruzados. O submarino tem que emergir urgentemente para reparos.



EMERGINDO

Emergir é um eficiente modo para reparar o submarino e o único meio de apagar a rota. Ao emergir, seu submarino fica vulnerável por um pequeno espaço de tempo, assim, a escolha por emergir deve ser tomada com precaução. Para emergir, o Capitão levanta os punhos e anuncia, “EMERGINDO”. Então o Capitão anuncia o setor em que o submarino emergiu.

EXEMPLO



As regras para emergir dependem em qual modo a partida está sendo jogada:

TURNO-POR-TURNO

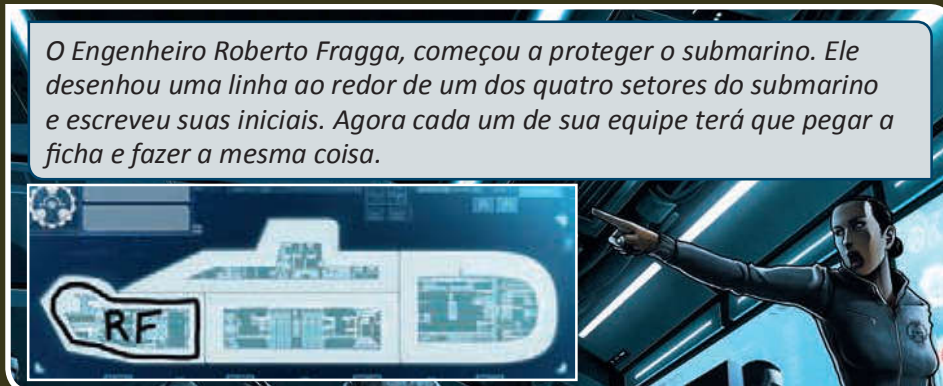
Em vez de anunciar um curso, o Capitão gasta seu turno anunciando que está emergindo, como descrito abaixo. Então, o Engenheiro apaga TODAS as panes do submarino. A equipe inimiga realiza três turnos de uma só vez. Se a equipe emergir em algum destes turnos, qualquer turno restante será perdido. Então a partida retoma seu curso normal.

TEMPO REAL

Assim que o setor do submarino é anunciado, o reparo pode começar:

- 1 • O Engenheiro começa a proteger o submarino desenhando uma linha ao redor de um dos quatro setores do submarino em sua ficha, se assegurando que a linha não saia do traçado. Então ele escreve as iniciais de seu nome dentro daquele setor.
- 2 • Ele entrega sua ficha para um companheiro de equipe, que procede da mesma forma em outro setor do submarino. Esse procedimento continua até que todos os seus companheiros de equipe tenham protegido um setor (incluindo suas iniciais). Se houver menos de quatro jogadores em uma equipe, alguns jogadores terão que proteger mais de um setor.

EXEMPLO



3 • O Engenheiro pega a ficha e a mostra ao Engenheiro inimigo, para que ele confirme que nenhuma linha tenha sido desenhada fora do traçado. Se esse for o caso, deve-se desenhar novamente.

4 • Se o Engenheiro confirmar que todas as linhas foram desenhadas corretamente, o Engenheiro apaga todas as linhas ao redor dos setores do submarino, todas as iniciais e TODAS as panes do submarino.

5 • Quando terminar, o Engenheiro anuncia “PRONTO PARA SUBMERGIR”. O Capitão anuncia “SUBMERGIR” e a partida continua normalmente.

IMPORTANTE:

Enquanto uma equipe está emergindo e reparando, a equipe inimiga continua jogando. Companheiros de equipe em um submarino que emergiu apenas podem usar suas canetas para proteger o submarino.

Neste meio tempo, o Capitão reinicia sua rota apagando a rota anterior de sua ficha, mantendo apenas a posição atual do submarino e a posição de suas minas (veja Posicionando uma Mina, página 6).

EXEMPLO



CONSELHO

Mais uma vez, a comunicação é a chave para o sucesso.

- O Engenheiro TEM que manter o Capitão informado acerca das panes. Assim o Capitão será capaz de decidir por emergir quando achar seguro e longe do inimigo (em que pese apenas o Operador de Rádio poder garantir isso!). Isso irá possibilitar reparos sem interrupções e a preparação para uma nova rota.
- Emergir quando o inimigo estiver próximo é um risco, e pode deixar o submarino vulnerável para um ataque mortal!
- Emergir também pode ser uma estratégia para atrair o submarino inimigo para um campo minado, o qual pode ser ativado assim que o submarino voltar para as profundezas do oceano (veja Posicionando uma Mina, página 6).

ATIVANDO OS SISTEMAS

Quando todos os espaços de um medidor estiverem marcados, o Imediato anuncia o fato ao Capitão. Então o Capitão poderá ativar aquele sistema a qualquer momento.

O Imediato poderá ativar apenas os sistemas de drone e de sonar, enquanto o Capitão poderá ativar qualquer sistema.

Para ativar um sistema, o Capitão ou o Imediato faz o seguinte:

- 1 • Confirmar com o Engenheiro que não há nenhuma pane afetando o sistema. Se houver, a pane deve ser reparada antes de se ativar o sistema.

LEMBRE-SE: um sistema só poderá ser ativado se não houver nenhum símbolo correspondente a ele cruzado.

- 2 • Em uma partida em tempo real, anuncie “PARE” e erga o punho. Todos os outros jogadores devem parar com o que estiverem fazendo e prestar atenção.
- 3 • Anuncie o sistema que está sendo ativado. Por exemplo, “ESTOU POSICIONANDO UMA MINA”.
- 4 • Resolva a ativação do sistema (veja abaixo).
- 5 • A partida continua normalmente.

Um time não pode ativar dois sistemas em seguida. O Capitão DEVE anunciar um curso entre a ativação de dois sistemas.



LANÇANDO UM TORPEDO

O Capitão pode lançar um torpedo em um espaço de um a quatro espaços de distância de seu submarino (não conte na diagonal).

O Capitão anuncia o ponto de impacto (por exemplo, “TORPEDO LANÇADO, IMPACTO NA C6”), mas não desenha a trajetória em sua ficha. Então o Imediato apaga todas as marcas do medidor do torpedo.

Um impacto de torpedo possui o mesmo efeito de uma mina ativada (veja Posicionando uma Mina, ao lado). Então a partida continua normalmente.

Se o torpedo acertar um espaço com uma mina, a mina é destruída; o Capitão apaga aquela mina de sua ficha.

IMPORTANTE

Um torpedo pode danificar o submarino que o lançou!

EXEMPLO



O Capitão (na D3) lança um torpedo, o qual viaja quatro espaços e explode no G2. O submarino inimigo está posicionado no G2 e recebe um impacto direto, sofrendo 2 danos.



POSICIONANDO UMA MINA

O Capitão escreve um M (de “mina”) em um espaço adjacente a seu submarino. O Capitão não pode posicionar uma mina em um espaço de sua rota (com uma linha desenhada sobre ele), e um submarino não pode se movimentar por um espaço que contenha sua própria mina. O Capitão anuncia “MINA POSICIONADA” e o primeiro Imediato apaga todas as marcas do medidor de mina. A partida continua normalmente.



ACIONANDO UMA MINA

O Capitão pode acionar uma mina previamente posicionada para causar dano a um submarino próximo. A qualquer momento, exceto quando emergir, o Capitão pode acionar uma mina levantando o punho, anunciando “ACIONANDO UMA MINA”, informando a localização da mina. Exemplo, “ACIONANDO UMA MINA NO G7”.

IMPORTANTE

O Capitão pode acionar uma mina mesmo que não haja nenhum espaço marcado no medidor de mina, e o Imediato não apaga nenhuma marca quando a mina é acionada. O medidor de mina importa somente quando a mina é posicionada, não quando é acionada.

Existem três possibilidades de resultado ao se acionar uma mina ou com o impacto de um torpedo:

- 1 • O submarino inimigo está a mais de um espaço de distância do local de impacto de um torpedo ou do acionamento de uma mina:

O Capitão inimigo anuncia “TUDO LIMPO” e a partida continua normalmente.

- 2 • O submarino inimigo está posicionado em um espaço adjacente ao local de impacto de um torpedo ou do acionamento de uma mina:

O Capitão inimigo anuncia “IMPACTO INDIRETO, UM DANO”. Seu Imediato cruza o espaço de dano mais à esquerda de sua ficha e a partida continua normalmente.

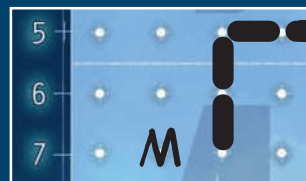
- 3 • O submarino inimigo está posicionado no mesmo espaço do impacto do torpedo ou do acionamento da mina:

O Capitão inimigo anuncia “IMPACTO DIRETO, DOIS DANOS”. Seu Imediato cruza dois espaços de dano mais à esquerda de sua ficha e a partida continua normalmente.

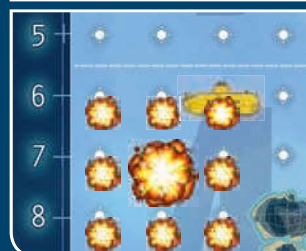
IMPORTANTE

Uma mina pode danificar o submarino que a posicionou!

EXEMPLO



A partir do C7, o Capitão posiciona uma mina no B7, um espaço adjacente.



Mais tarde na partida, o Capitão aciona a mina no B7. O submarino inimigo, posicionado em um espaço adjacente ao da mina (C6), recebe um impacto indireto e sofre 1 dano.



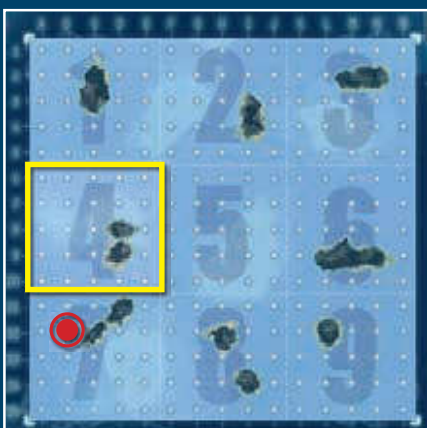


LANÇANDO UM DRONE

Drones permitem à equipe limitar os setores nos quais o submarino inimigo possa estar posicionado (o mapa é dividido em nove setores no modo tempo real e quatro setores no modo turno-por-turno). Quando um companheiro de equipe lança um drone:

- O jogador pergunta ao Capitão inimigo se seu submarino está posicionado em um setor em particular. Por exemplo, "VOCÊ ESTÁ NO SETOR 5?"
- O Capitão inimigo deverá responder com sinceridade "SIM" ou "NÃO". O Imediato apaga todas as marcas do medidor do drone e a partida segue normalmente.

EXEMPLO



O Capitão lança o drone e pergunta se o submarino inimigo está posicionado no setor 4. O Submarino está posicionado no setor 7, então o Capitão do inimigo responde "NÃO".

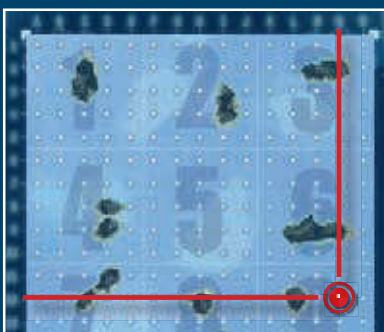


ATIVANDO O SONAR

Quando um companheiro de equipe ativa o sonar, ele anuncia "ATIVANDO O SONAR". O Capitão inimigo revela duas informações sobre a localização de seu submarino. Isso pode incluir uma linha, uma coluna ou um setor no qual o submarino esteja posicionado.

- Uma das informações deve ser verdadeira, e a outra deve ser falsa.
- Cada uma das informações deve ser de tipos diferentes (linha, coluna ou setor). Então o Imediato apaga todas as marcas do medidor do sonar e a partida continua normalmente.

EXEMPLO



O Capitão ativa o sonar. Sem que saiba que o submarino inimigo está posicionado no L14, do setor 9. O Capitão inimigo anuncia "NÓS ESTAMOS NA LINHA L, SETOR 6". A primeira informação é verdadeira, a segunda é falsa.



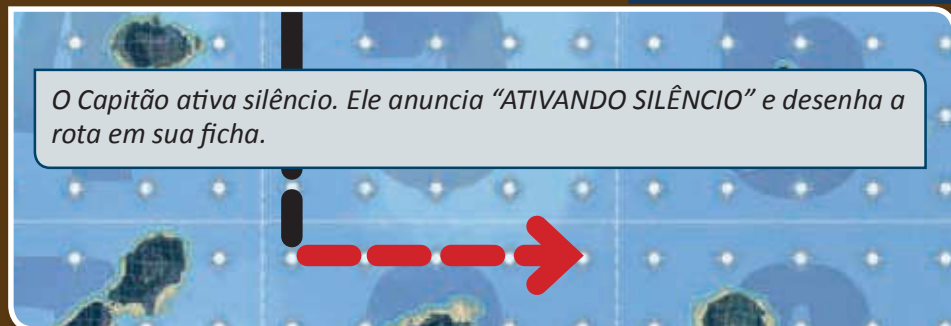
ATIVANDO O SILÊNCIO

Quando o Capitão ativa silêncio, ele anuncia "ATIVANDO SILÊNCIO" e movimenta seu submarino sem anunciar a rota.

- Ele pode movimentar seu submarino até quatro espaços em linha reta sem cruzar uma ilha ou sua própria rota.
- O Capitão indica para sua equipe a direção a qual tomou gesticulando com sua mão atrás da tela. O Imediato marca um espaço vazio de um medidor à sua escolha e o Engenheiro cruza um símbolo em sua ficha correspondente à direção indicada. O Imediato apaga todas as marcas do medidor do silêncio em sua ficha e a partida continua normalmente.

EXEMPLO

O Capitão ativa silêncio. Ele anuncia "ATIVANDO SILÊNCIO" e desenha a rota em sua ficha.



ATIVANDO O SISTEMA DO CENÁRIO

Este sistema não é usado em todos os cenários. Sua função é determinada pelo cenário, o qual também indica se o medidor irá possuir quatro ou seis espaços.

FIM DA PARTIDA

QUANDO UM DOS SUBMARINOS SOFRER 4 DANOS, ELE É DESTRUÍDO E A PARTIDA TERMINA.

A EQUIPE SOBREVIVENTE VENCE A PARTIDA!

CONSELHOS GERAIS

- A chave para a vitória é uma boa comunicação. Se ninguém falar ou ninguém ouvir, toda esperança será perdida.
- Um bom Operador de Rádio faz total diferença. Rastrear e achar o submarino inimigo é de suma importância nessa indústria vital.

CENÁRIOS

EM SUAS PRIMEIRAS PARTIDAS DE CAPITÃO SONAR, RECOMENDAMOS QUE USE O MODO TURNO-POR-TURNO AO MENOS UMA VEZ E JOGUE ESTES CENÁRIOS EM ORDEM ALFABÉTICA:

MAPA ALPHA

Bem-vindos, oficiais. A hora de mostrar, com um bom propósito, o que vocês aprenderam na academia, chegou.

A área das numerosas ilhas é pequena. Manobrar entre elas pode ser difícil.

Estas ilhas irão fazer com que o trabalho do Operador de Rádio seja fácil, mas também farão com que seja fácil ir de encontro ao submarino inimigo. Boa sorte.



MAPA BRAVO

Bem-vindos ao campo minado da fenda de Eriatrides.

Seu objetivo é eliminar o submarino inimigo e abrir o caminho para a equipe de escavação. O Operador de Rádio terá uma tarefa difícil para rastrear o inimigo neste ambiente mais aberto.

Drones e sonar serão particularmente úteis em limitar a posição do inimigo.



MAPA CHARLIE

O alto mar!

Depois de semanas de um combate feroz e muitas perdas em ambos os lados, apenas dois submarinos permanecem operacionais. Elimine o inimigo para abrir uma rota livre ao Grande Norte, uma rota submarina que irá guiá-lo a planícies oceânicas bem abaixo do gelo do norte.

Esta batalha só poderá ser lutada por equipes experientes. As pequenas ilhas e o mar aberto irão colocar as habilidades do Operador de Rádio em cheque. O efetivo uso de minas será imprescindível e o uso da furtividade no tempo correto poderá fazer a diferença entre sobreviver ou ser derrotado.



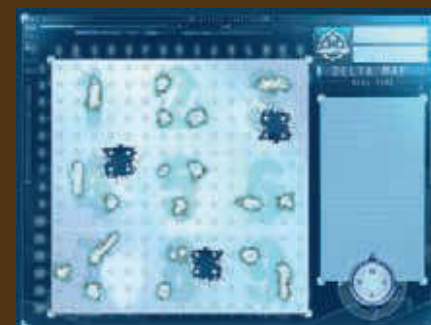
MAPA DELTA

Bem-vindo ao Grande Norte. Vocês navegaram pela rota e sua próxima batalha será travada debaixo de 15 pés de gelo sólido.

Além de gerenciar os sistemas de seu submarino, vocês terão que possuir uma coordenação perfeita quando a hora de emergir chegar.

REGRAS ESPECIAIS:

Se um submarino emergir em um espaço diferente de um espaço em que há um buraco no gelo, ele imediatamente sofrerá 1 dano antes de resolver os efeitos por emergir (veja Emergir, página 5).



MAPA ECHO

Próximo à profunda fenda oceânica de Scylla, Quantis Corp. e Archer Inc. travaram uma cruel batalha pelo controle dos depósitos de armas da Archer Inc.

Em meio aos destroços do campo de batalha submarino, alguns explosivos da artilharia da Archer Inc. continuam ativos. Seus clientes equiparam vocês com um sistema para hackear o software de armas da Archer Inc. Uma vez ativo, ele propiciará a vocês passarem pelos protocolos de segurança para que possam tomar controle das minas que restaram.



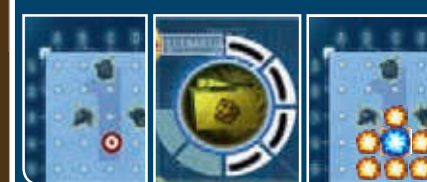
REGRAS ESPECIAIS:

Quando todos os espaços do medidor do sistema do cenário estiverem preenchidos, o sistema do cenário poderá ser ativado para armar uma mina Arqueira. Para acioná-la, o Capitão anuncia "ARMANDO MINA ARQUEIRA" e determina a posição da mina.

A mina Arqueira tem o mesmo efeito do impacto de um torpedo.

Depois de armar uma mina Arqueira, o Imediato apagará todas as marcações do medidor do sistema do cenário e ambos os Capitães cruzarão a mina em suas fichas. Uma mina cruzada não poderá ser armada.

EXEMPLO



Quando todos os quatros espaços do medidor do sistema do cenário estiverem marcados, o Capitão poderá armar uma mina Arqueira a qualquer momento anunciando "ARMANDO MINA ARQUEIRA em C4".