Un jeu coopératif (et très immersif !) pour des équipages de 2 à 8 joueurs, à partir de 12 ans

CAPTAIN SONAR

SYNCHRONISER - ORGANISER - NAVIGUER - ATTAQUER - RÉPARER

Un jeu de Roberto Fraga et Yohan Lemonnier
Illustré par Ervin et Sabrina Tobal

Au fond de la mer, personne ne vous entendra hurler !

2048. Une nouvelle guerre économique a éclaté. La possession de « terres rares », matériaux indispensables à la construction d'appareils de haute technologie, est devenue un enjeu majeur à l'échelle internationale.
Des compagnies privées arment des prototypes de sous-marins de dernière génération pour partir à l'assaut des grands fonds, et s'emparer de ces « terres rares ». Sous les flots paisibles, une guerre silencieuse fait rage, déployant un usage massif de ces nouvelles technologies encore instables.
Vous formez l'équipage de l'un de ces bâtiments de dernière génération.
Coopérez, échangez, discutez avec les autres membres d'équipage, pour vous mesurer au navire adverse.

PRINCIPE DU JEU

CAPTAIN SONAR propose de revisiter la bataille navale classique en mettant face à face deux équipages de sous-marins. Chaque membre d'équipage est en charge d'une tâche bien particulière. Pour l'emporter, le dialogue et l'écoute seront primordiaux.
IMPORTANT : Deux modes de jeu sont possibles, en simultané ou en tour par tour. Pour une première partie ou dans un environnement très bruyant, le mode tour par tour est plus adapté, mais le mode simultané vous garantit le stress et les montées d'adrénaline d'un véritable duel sous-marin !

BUT DU JEU

Le premier sous-marin qui inflige 4 dégâts au sous-marin adverse remporte la partie.
À noter : certains scénarios avancés peuvent imposer des objectifs particuliers, différents ou complémentaires.

MISE EN PLACE DU JEU

1 • Installez les deux paravents au centre de la table, l'un dans le prolongement de l'autre ❶.

2 • Choisissez un scénario (voir page 8). Les capitaines ❷ et les détecteurs ❸ prennent les fiches correspondantes.

3 • Si vous choisissez le mode de jeu en simultané, vous devez placer toutes les fiches du côté foncé. Si vous jouez en mode tour par tour, vous devez placer toutes les fiches du côté clair.

4 • Quel que soit le nombre de joueurs, chaque équipage s'installe de part et d'autre du paravent situé au centre de la table, selon l'ordre indiqué sur le dessin ci-contre.

5 • Chaque Second ❹ et chaque Mécano ❺ se munit de la fiche correspondant à sa fonction.

6 • Chaque Détecteur prend également un plastique transparent ❻.

7 • Enfin, chaque joueur prend un feutre effaçable.



NOTE
Sur chaque fiche il y a un emplacement pour inscrire son prénom, et le nom du sous-marin (équipe).



MATÉRIEL

- 2 jeux de 12 fiches de poste
(1 pour chaque équipe, jaune ou bleu)
Toutes les fiches sont recto verso : le côté clair est utilisé pour les parties au tour par tour, le côté foncé pour les parties en simultané.
Pour chaque équipe :
  - 1 fiche Second
  - 1 fiche Mécano
  - 5 fiches Capitaine (1 par scénario)
  - 5 fiches de Détecteur (1 par scénario)
- 2 plastiques transparents pour les détecteurs
- 8 feutres effaçables
- Deux paravents

COMPOSITION DES ÉQUIPES

- **8 joueurs :** 2 équipes de 4
- **7 joueurs :** 1 équipe de 4 et 1 équipe de 3
- **6 joueurs :** 2 équipes de 3
- **5 joueurs :** 1 équipe de 3 et 1 équipe de 2
- **4 joueurs :** 2 équipes de 2
- **3 joueurs :** 1 équipe de 2 et 1 joueur seul
- **2 joueurs :** 2 adversaires s'affrontent

À 3 et 2 joueurs, on joue obligatoirement en mode tour par tour, car le joueur seul doit cumuler les 4 fonctions, donc il aura besoin de plus de temps pour s'organiser.

RÉPARTITION DES RÔLES EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

Équipe de 4 : Le chiffre parfait, chaque joueur endosse un rôle différent.

Équipe de 3 : un joueur cumule le rôle de Capitaine et de Second.

Équipe de 2 : un joueur cumule le rôle de Capitaine, de Second et de Mécano.

© 2016 Matagot

LES QUATRE DIFFÉRENTES FONCTIO

LE CAPITAINE

Le Capitaine est l'élément central de tout l'équipage. En plus d'être responsable de la trajectoire prise par le sous-marin, il doit être le lien entre tous les postes.

En début de partie, le Capitaine fait une croix sur la case Mer de son choix pour définir sa position de départ, sans la montrer à l'équipe adverse.
Puis, dès que le départ est donné (les deux capitaines crient « PLONGEZ ! »), chaque Capitaine annonce des ordres de cap, en traçant sa route sur sa carte en même temps.

ANNONCER UN CAP

Le Capitaine peut déplacer son bâtiment d'UNE SEULE CASE À LA FOIS dans l'une des 4 DIRECTIONS (EST, OUEST, NORD ou SUD).
Il doit annoncer ses ordres À HAUTE ET INTELLIGIBLE VOIX de façon à être entendu par tous.
L'ordre doit être sous la forme : « ROUTE AU… NORD / EST / OUEST / SUD ».

• JEU EN SIMULTANÉ :
Chaque Capitaine annonce son cap à la vitesse de son choix.

• JEU AU TOUR PAR TOUR :
Chaque Capitaine annonce un cap à tour de rôle. Avant d'annoncer un cap, un Capitaine doit veiller à ce que son adversaire ait bien fini son tour.

IMPORTANT : Quelque soit le mode de jeu, Le Capitaine doit attendre que Le Second et Le Mécano aient annoncé «OK» après avoir rempli leur tâche pour émettre un nouvel ordre (voir LE SECOND et LE MÉCANO, page 3)
• Il est interdit de couper sa propre route, ni de revenir sur le tracé de sa propre route.
• Il est interdit de traverser une île.
• Le Capitaine ne peut effacer son tracé que quand il est en surface (voir page 5).

EXEMPLE



BLACKOUT !

Si le Capitaine se retrouve bloqué à cause du manque d'optimisation de son tracé, il est dans une situation de Blackout et doit IMMÉDIATEMENT FAIRE SURFACE (voir page 5)

CONSEILS
• Le Capitaine doit régulièrement interroger son Détecteur sur son estimation de la position de l'ennemi.
• Il est déconseillé d'aller trop vite dans l'annonce des caps pour ne pas perdre le reste de son équipage qui peut réagir à la trajectoire prise et à prendre.

LE DÉTECTEUR

Le Détecteur est chargé d'écouter très précisément ce que dit LE CAPITAINE ADVERSE pour parvenir à localiser le sous-marin ennemi.

À chaque fois que le Capitaine adverse annonce un cap, le Détecteur le reporte sur son transparent (à partir de la position de départ de son choix, car il ne connaît pas le point de départ de l'ennemi).

En faisant glisser son transparent sur sa carte, il pourra essayer de déduire où se trouve le sous-marin ennemi (sachant qu'on ne peut ni croiser sa propre route, ni traverser les îles).

Donc plus le Détecteur écoutera le Capitaine adverse, plus il aura d'informations et de tracés, et plus il aura de chances de localiser la position du sous-marin ennemi. Bien entendu, il DOIT communiquer régulièrement avec son Capitaine pour lui faire part de ses progrès sur la localisation de l'ennemi.

Il pourra aussi affiner la position de l'ennemi grâce aux DRONES et SONAR qui seront activés par le Capitaine ou le Second (voir LE SECOND, page 3, et ACTIVATION DES SYSTÈMES, page 6).

EXEMPLE



CONSEILS
• Pour que le tracé ne sorte pas trop vite de votre transparent, faites attention de commencer en début de partie au milieu de ce transparent.
• Si le tracé sort de votre transparent, ou si vous êtes un peu perdu, effacez tout et reprenez tout à zéro.

NS À BORD

LE SECOND

Le Second est chargé de remplir les jauges des systèmes du sous-marin : les armes, les systèmes de détection et la fonction de furtivité. Il est aussi chargé d'avertir le Capitaine lorsqu'elles sont remplies et donc prêtes à être utilisées.

GESTION DES JAUGES

À chaque ordre de cap donné par le Capitaine de son équipe, le Second coche une case dans la jauge de son choix (ou en suivant les consignes données par le Capitaine, en fonction de ses besoins). puis il annonce «OK» afin que le Capitaine puisse donner un nouvel ordre.
Quand une jauge est remplie, le Second l'annonce à haute voix. Par exemple : « MINE PRÊTE ! », le Capitaine sait ainsi qu'il dispose d'une Mine.



IMPORTANT
La jauge d'un système ne pourra être à nouveau remplie qu'après l'utilisation de ce système (voir ACTIVATION DES SYSTÈMES, page 6).
Le Capitaine sera le seul à pouvoir activer les systèmes MINES, TORPILLES et SILENCE. Les systèmes DRONES et SONAR peuvent eux être activés soit par le Capitaine soit par le Second (voir ACTIVATION DES SYSTÈMES, page 6).

EXEMPLE

Le Second a deux systèmes qui sont prêts : une mine et une torpille (dont il vient juste de compléter la dernière jauge).



DÉGÂTS

En haut de sa fiche sont disposées quatre cases qui correspondent aux 4 Dégâts maximum que le sous-marin peut encaisser.



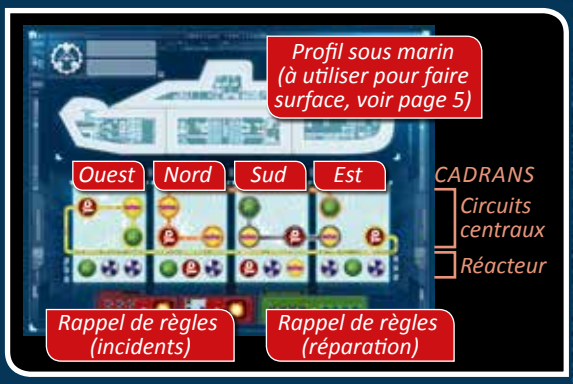
À chaque Dégât sur le sous-marin, le Second doit cocher une de ces cases. Si les 4 cases se retrouvent cochées, le sous-marin est neutralisé et la partie est perdue.

IMPORTANT
Si vous jouez à moins de 8 joueurs, un Capitaine peut avoir à cumuler aussi les fonctions de Second (voire même de Mécano). Si c'est le cas, à chaque fois que le Capitaine donne un ordre, il coche immédiatement une case dans la jauge système de son choix sur la fiche du Second (et une panne sur la fiche du Mécano, s'il cumule aussi cette fonction).

LE MÉCANO

Le Mécano est chargé de répercuter les pannes du sous-marin qui apparaissent suite aux ordres donnés par son Capitaine. Certaines pannes neutralisent des systèmes du sous-marin, d'autres peuvent provoquer un Dégât.

Pour chaque ordre de cap donné par le Capitaine de son équipe, le Mécano coche UNE PANNE dans le cadran correspondant au cap donné (Ouest, Nord, Sud, Est). puis il annonce «ok» afin que le Capitaine puisse donner un nouvel ordre Le Mécano peut cocher un voyant de son choix dans les Circuits Centraux ou dans le Réacteur tant qu'il respecte le bon cadran.



EXEMPLE

Le Capitaine annonce « ROUTE AU NORD ! », le Mécano doit cocher UNE PANNE de son choix dans le cadran NORD. Ici, ce sera soit un des 2 voyants jaunes dans les Circuits Centraux, soit un des 3 voyants du Réacteur.



PANNES SYSTÈMES

Si au moins 1 symbole d'un système est coché, il n'est pas possible d'activer ce système.
IMPORTANT ! Un symbole représente 2 systèmes.


MINES + TORPILLES


DRONES + SONAR


SILENCE + SCÉNARIO

Avant d'activer un système, le Second doit donc interpeller le Mécano pour lui demander s'il n'y a aucune panne sur ce système en particulier.

EXEMPLE

Ici, aucun système ne peut être activé puisque au moins 1 symbole de chaque est coché.



Si le Capitaine veut pouvoir utiliser une Mine ou une Torpille, il doit d'abord demander au Mécano de réparer les 2 pannes sur les voyants rouges .

PANNES RADIATIONS

Les pannes Radiations n'ont pas de conséquence tant que TOUS les voyants Radiations ne sont pas cochés, ou que ça ne provoque pas une panne Cadran Complet (voir Panne Cadran Complet, ci-dessous).
Quand TOUS les voyants Radiation sont cochés, le sous-marin subit un Dégât : le Second coche une case Dégât. Puis le Mécano efface TOUTES les pannes du sous-marin.

EXEMPLE

Le dernier voyant Radiation vient d'être coché. Le Mécano doit le signaler en criant « DÉGÂT ! »



Le Second coche une case Dégât de sa fiche.



Puis, le Mécano efface toutes les pannes du sous-marin.



PANNE CADRAN COMPLET

Quand TOUS les voyants D'UN MÊME CADRAN (Nord, Sud, Est, Ouest) sont cochés (qu'ils soient dans les Circuits Centraux ou le Réacteur), le sous-marin subit un Dégât : le Second coche une case Dégât. Puis le Mécano efface TOUTES les pannes du sous-marin.
Il faut donc communiquer avec le Capitaine pour éviter d'en arriver là !

EXEMPLE

Le Capitaine a donné trop d'ordres à l'Ouest et TOUS les voyants du cadran W (Ouest) sont cochés. Le Mécano doit le signaler en criant « DÉGÂT ! »



Le Second coche une case Dégât de sa fiche.



Puis, le Mécano efface toutes les pannes du sous-marin.



CONSEIL
Pour éviter les catastrophes, le Mécano doit interpeler le Capitaine pour lui demander de ne pas donner d'ordres de cap dangereux pour la machine.

RÉPARATIONS

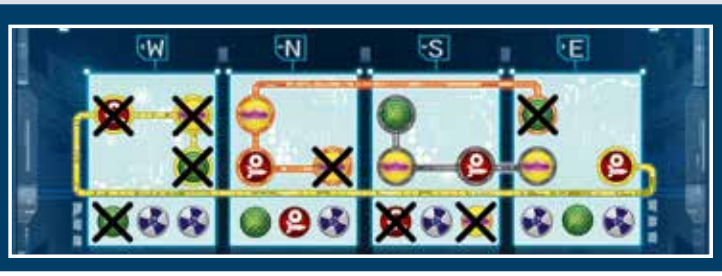
AUTORÉPARATIONS DANS LES CIRCUITS CENTRAUX

Les pannes des Circuits Centraux (partie haute d'un cadran) sont reliées en groupes de 4, par un circuit (trait) orange, jaune ou gris.

SI LES 4 PANNES SITUÉES SUR UN MÊME CIRCUIT SONT COCHÉES, ELLES S'AUTO-RÉPARENT ET VOUS POUVEZ DONC IMMÉDIATEMENT LES EFFACER.

EXEMPLE

3 avaries sont déjà cochées sur le circuit jaune (celle du cadran Ouest). Le Mécano doit alors interpeller le Capitaine en lui demandant de faire si possible route à l'Est pour pouvoir compléter le circuit jaune et bénéficier d'une autoréparation.



Les pannes des Circuits Centraux peuvent également être réparées en faisant Surface (voir page 5).

RÉPARATION DES PANNES DU RÉACTEUR

Il y a deux situations où les pannes situées dans le Réacteur se réparent :

• La première c'est lorsque tous les voyants Radiation ont été cochés. Dans ce cas, après avoir subi 1 Dégât, vous pouvez effacer toutes les pannes du sous-marin (voir Pannes Radiations, ci-contre).

• L'autre situation (et de loin la meilleure !) c'est lorsque vous faites Surface (voir page 5).

EXEMPLE

Ici, il y a beaucoup de pannes dans le Réacteur (partie basse). Tous les systèmes sont hors service et il y a 4 voyants Radiations de cochés sur 6. Il devient très urgent de faire surface pour réparer l'intégralité du sous-marin !



FAIRE SURFACE

Faire surface permet de réparer efficacement son sous-marin, et de réinitialiser sa route de navigation. Mais cette manœuvre rend vulnérable pendant un certain temps, elle est donc à effectuer avec beaucoup de précaution.
Pour faire surface, le Capitaine doit lever le poing en criant « SURFACE ! » Puis, il doit immédiatement donner le numéro du secteur où il fait surface à l'ennemi.

EXEMPLE



Les règles de surface varient si vous jouez en mode Tour par Tour ou si vous jouez en mode Simultané :

TOUR PAR TOUR

Au lieu d'annoncer un cap, le capitaine utilise son tour pour annoncer qu'il fait surface comme indiqué ci-dessus. Puis le Mécano efface TOUTES les pannes du sous-marin.
L'équipage adverse peut ensuite jouer trois coups d'affilée, c'est-à-dire 3 annonces de cap, mais également 3 activations de systèmes. Puis le jeu reprend normalement.

SIMULTANÉ

Dès que vous avez annoncé le secteur où vous faites surface, vous pouvez commencer à réparer le sous-marin :

1 - Le Mécano commence par sécuriser le navire. Pour cela il entoure avec son feutre une des 4 parties du sous-marin de sa fiche, **sans que le trait tracé ne dépasse le contour blanc (la double coque)**, puis il y marque ses initiales.

2 - Il passe ensuite sa fiche à un autre membre de l'équipage qui fait de même avec une autre partie du sous-marin, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les parties soient sécurisées (avec les initiales de chacun des joueurs). Si la partie se joue à moins de 8 joueurs, il y aura un ou plusieurs joueurs amenés à disposer plusieurs fois leurs initiales.

EXEMPLE



3 -La fiche est rendue au Mécano. Il doit la montrer au Mécano adverse qui doit vérifier que les traits n'ont pas dépassé les doubles coques, sinon il leur fait tout recommencer !

4 - Si tout est correct, il peut alors effacer tous les tracés autour des 4 parties, les initiales ainsi que TOUTES LES PANNES du sous-marin !

5 - Une fois que tout est prêt, il annonce au Capitaine « PARÉS À PLONGER ! » et le Capitaine peut alors annoncer « PLONGEZ ! » et reprendre la partie normalement.

IMPORTANT :
L'ENNEMI, LUI, CONTINUE À JOUER PENDANT QUE VOUS ÊTES IMMOBILISÉS EN SURFACE POUR RÉPARATIONS !
Pendant toute la période où un sous-marin est en surface, l'équipage de ce sous-marin ne peut activer aucun système (voir page 6).

Pendant ce temps, le Capitaine réinitialise sa route. Il DOIT effacer tout son tracé et ne garder que sa position actuelle. Par contre, il ne devra pas effacer ses

EXEMPLE



CONSEILS
Une fois de plus c'est la communication entre les membres d'équipage qui sera déterminante.

• Le Mécano DOIT signaler ses pannes au Capitaine, qui peut décider de faire surface alors qu'il pense se trouver loin de l'ennemi et en sécurité (seul le Détecteur peut le garantir !). Cela peut permettre de réparer les pannes ou effacer ses éventuels tracés trop longs et trop complexes de manière préventive.

• Il vaut mieux éviter de faire surface à un moment critique, alors que l'ennemi est proche, car il pourrait bien vous porter le coup de grâce !

• Si on est très malin, on peut aussi faire surface pour attirer l'ennemi vers soi, lui faire traverser un champ de mines préalablement disposées entre l'ennemi et vous, puis activer les mines dès que l'on aura replongé (voir Largages de Mines, page 6).

ACTIVATION DES SYSTÈMES

Lorsque la jauge d'un des systèmes est remplie, le Second doit l'annoncer au Capitaine. À compter de cet instant, le Capitaine peut déclencher ce système à tout moment.

Le Capitaine peut déclencher TOUS les systèmes.
Le Second lui peut déclencher de sa propre initiative les systèmes de Drones et de Sonar.

Pour déclencher un système, le Capitaine ou le Second doivent :

1 • Demander au Mécano si aucun voyant du symbole correspondant au système n'est en panne, sinon il faut le réparer pour pouvoir l'activer.

RAPPEL : Pour activer un système, aucun voyant correspondant au symbole du Système choisi ne doit être coché !

2 • Crier « STOP ! » en levant le poing (tous les autres joueurs, des 2 équipages, DOIVENT lever leur feutre et écouter).

3 • Annoncer quel système est déclenché (par exemple : « JE LARGUE UNE MINE ! »).

4 • Résoudre l'effet de cette activation (voir ci-dessous).

5 • Puis le jeu continue.



LARGAGE D'UNE TORPILLE

Le Capitaine peut tirer une torpille à **4 CASES MAXIMUM de sa position** (pas de déplacement en diagonale.)
Il doit annoncer **le point d'impact** (par exemple : « TORPILLE LARGUÉE, IMPACT EN C6 ! »), mais il ne trace pas le trajet de la torpille sur la carte.
Le Second efface alors toute la jauge de Torpille (puisqu'elle vient d'être utilisée).

Les possibilités et les conséquences sont les mêmes que pour l'explosion d'une Mine. Puis la partie reprend normalement.
Si votre torpille explose par hasard sur la même case qu'une mine (amie ou ennemie), celle-ci est détruite.

IMPORTANT
Si le point d'impact de votre torpille se trouve à une case de votre sous-marin, vous subissez un dégât !

EXEMPLE



Ici, le Capitaine (en D3) lance une torpille qui parcourt 4 cases jusqu'en G2. Le sous-marin adverse, situé sur cette case subit un impact direct, donc 2 Dégâts !





LARGAGE D'UNE MINE

Le Capitaine dessine un **M** (Mine) sur une case adjacente à son sous-marin.
Pour des raisons de clarté, il est interdit de larguer une Mine sur son tracé.
Il annonce ensuite « MINE LARGUÉE ! » et le jeu continue.
Le Second efface alors toute la jauge de Mine (puisqu'elle vient d'être utilisée).

Plus tard, et à tout moment de la partie (sauf en surface), si le Capitaine pense que le sous-marin ennemi est proche de cette mine, il peut la déclencher en levant le poing et en criant :
« STOP, JE FAIS EXPLOSER LA MINE ! » et en annonçant la case sur laquelle est disposée la mine (par exemple « STOP, JE FAIS EXPLOSER LA MINE située en G7! »

Il y a alors trois possibilités (comme pour le tir d'une torpille) :

1 • La Mine explose à PLUS D'UNE CASE du sous-marin ennemi :
Le Capitaine adverse annonce « RAS ! », et la partie reprend normalement.

2 • La Mine explose sur UNE CASE ADJACENTE du sous-marin ennemi (MÊME EN DIAGONALE) :
Le Capitaine adverse annonce « IMPACT INDIRECT, UN DÉGÂT ! ».
Son Second coche UNE des 4 cases Dégâts sur sa fiche.
Puis la partie reprend normalement.

3 • La Mine explose EXACTEMENT SUR LA MÊME CASE où se trouve le sous-marin ennemi :
Le Capitaine adverse annonce « IMPACT DIRECT, DEUX DÉGÂTS ! ».
Son Second coche DEUX des 4 cases Dégâts sur sa fiche.
Ensuite la partie reprend normalement, mais vous savez maintenant que l'ennemi se trouve à proximité !

IMPORTANT
Si vous faites sauter une de vos mines à une case de distance de votre propre sous-marin, vous subissez aussi un dégât !

EXEMPLE



En C7, le Capitaine largue une mine sur une case adjacente, en l'occurence en B7. Il trace un M sur cette case.

Plus tard dans la partie, le Capitaine fait exploser la Mine située en B7. Le sous-marin adverse, situé à une case de distance (C6) subit un impact indirect, donc 1 Dégât !



LARGAGE D'UN DRONE

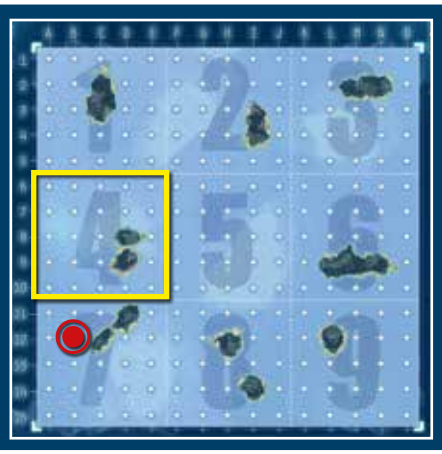
Un drone permet de demander à l'équipage adverse une information sur le secteur dans lequel il se trouve (la carte est découpée en 9 secteurs en mode simultané et en 4 secteurs en tour par tour).

• Le Capitaine interroge donc l'adversaire sur un secteur *(Par exemple : « ÊTES-VOUS EN SECTEUR 5 ? »).*

• Le Capitaine adverse DOIT répondre sans tricher par OUI ou par NON.

Le Second efface alors toute la jauge de Drone (puisqu'elle vient d'être utilisée). Puis la partie reprend normalement.

EXEMPLE



Le Capitaine adverse a largué un Drone et a donc demandé si votre sous-marin était positionné en Secteur 4.
Comme vous êtes en Secteur 7, vous répondez NON.

ACTIVATION DU SONAR

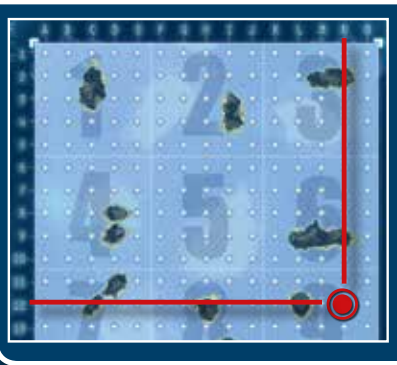
Lorsque vous activez votre Sonar, l'équipage adverse doit vous donner DEUX coordonnées sur sa position : Le Capitaine peut choisir parmi la ligne, la colonne ou le secteur où se situe son sous-marin.

• UNE SEULE de ces deux coordonnées DOIT être fausse.

• Les deux coordonnées DOIVENT être différentes (ligne, colonne ou secteur).

Le Second efface alors toute la jauge de Sonar (puisqu'elle vient d'être utilisée). Puis la partie reprend normalement.

EXEMPLE



Le Capitaine adverse a activé son Sonar. Vous devez lui révéler deux de vos coordonnées dont l'une doit être fausse.
Vous êtes réellement situé en N12 dans le Secteur 9. Vous annoncez donc : « Nous sommes en ligne N et en secteur 7 ». La première coordonnée est vraie et la seconde est fausse.

ACTIVATION DU SILENCE

Lorsque vous activez le Silence vous pouvez déplacer le sous-marin librement, EN LIGNE DROITE, sans donner l'ordre à voix haute.

• Le déplacement doit être OBLIGATOIREMENT en ligne droite et il peut être **de 0 à 4 cases.**

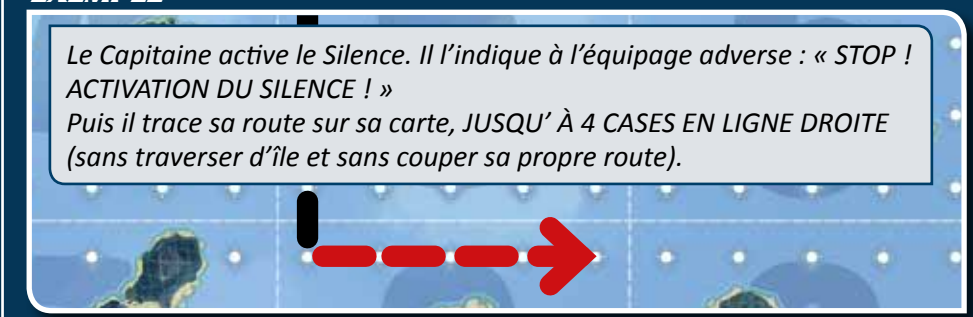
• Le Capitaine indique une direction avec son pouce derrière le paravent.

Le Second efface alors toute la jauge de Silence (puisqu'elle vient d'être utilisée).

Comme le Silence reste un mouvement, Le Second coche également une case de la jauge de son choix (cette case peut être à nouveau celle de la jauge de Silence juste vidée s'il le souhaite) et le Mécano coche une panne sur sa fiche.

EXEMPLE

Le Capitaine active le Silence. Il l'indique à l'équipage adverse : « STOP ! ACTIVATION DU SILENCE ! »
Puis il trace sa route sur sa carte, JUSQU' À 4 CASES EN LIGNE DROITE (sans traverser d'île et sans couper sa propre route).



ACTIVATION DU SYSTÈME SCÉNARIO

Ce système n'est pas systématiquement utilisé.

Il sert pour quelques scénarios avancés (voir page 8). En fonction des scénarios, la jauge se charge en 4 cases ou en 6 (avec les deux cases grisées).

FIN DU JEU

LORSQU'UN DES DEUX SOUS-MARINS A ACCUMULÉ QUATRE DÉGÂTS IL EXPLOSE ET C'EST LA FIN DU JEU.

C'EST L'ÉQUIPAGE ADVERSE QUI GAGNE LA PARTIE !

CONSEILS AVISÉS

• Vous l'aurez compris, la clé du succès réside dans une communication intense entre les différents membres d'équipage. Si personne ne parle, si personne n'écoute… vous êtes perdus d'avance !

• Un excellent détecteur est également déterminant. Ce n'est pas pour rien qu'on les appelle, LES OREILLES D'OR !

REMERCIEMENTS

Yohan remercie : *Tou(te)s les testeurs(euses), des festivals de Bretagne, de Cannes et d'ailleurs (vos retours nous ont été précieux), Del (merci pour le Sonar). Thymon (le plus jeune Second de l'histoire de la Marine), les adhérents de l'association Grimoires pour leur disponibilité (dédicace spéciale à Karine, Aurélie, Renan, Pierre), l'équipe des éditions Matagot pour sa disponibilité et son écoute et Roberto pour sa confiance.*

Roberto remercie : *Toute l'équipe du corsaire ludique, Jonathan Takagi et tous les sous-mariniers anonymes des tournois du OFF Cannois.*

SCÉNARIOS

IL EST CONSEILLÉ POUR UNE PREMIÈRE PARTIE DE CAPTAIN S.O.N.A.R DE JOUER AU MOINS UNE FOIS EN TOUR PAR TOUR PUIS DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE DES CARTES SUIVANTES :

CARTE ALPHA



Bienvenue, officiers. L'heure est venue de mettre en pratique les enseignements de l'Académie Navale !
Vous allez éprouver votre capacité à travailler en équipe sur une zone maritime encombrée d'un grand nombre d'îles. Elles vont limiter les possibilités de déplacement de vos sous-marins.
Le travail de déduction du Détecteur s'en trouvera simplifié et les rencontres entre les deux bâtiments se feront plus rapidement et plus facilement !
Bonne chance… Immersion !

CARTE BRAVO



Vous voici sur la zone d'extraction minière de la fosse des Eriatides.
Votre objectif est d'éliminer le sous-marin adverse afin d'ouvrir la voie aux foreuses des hauts fonds.
Cette fois-ci le Détecteur devra faire preuve de plus de concentration et d'une faculté de déduction plus poussée à mesure que les possibilités de déplacement de l'ennemi se multiplieront.
Veillez à utiliser les systèmes de bord de façon concertée. Optimisez notamment les systèmes de localisation (Drones et Sonar) afin de sortir victorieux de

CARTE CHARLIE



Le grand large !
Après des semaines d'affrontement sans pitié et des dégâts matériels innombrables, seuls deux bâtiments demeurent opérationnels. Une traque s'engage afin d'éliminer l'adversaire au plus vite, pour ouvrir la Route du Grand Nord, un chenal abyssal s'ouvrant sur les plaines océaniques qui s'étendent sous la banquise arctique.
Cette bataille ne s'adresse qu'aux équipages les plus chevronnés. Le faible nombre d'îles forcera le Détecteur à une attention de tous les instants pour interpréter très rapidement les caps adverses ! Sur cette carte, l'utilisation des armes à distance (Mines) pourra être décisive. En outre, il ne faudra pas sous-es-

CARTE DELTA



Bienvenue dans le Grand Nord.
Vous avez franchi la Route du Grand Nord et vous voici désormais lancé dans un combat silencieux, mais sans pitié, sous 5 mètres de glace.
En plus de devoir gérer au mieux les différents systèmes de votre sous-marin, il faudra faire preuve d'une coordination sans faille quand il s'agira de faire surface !

RÈGLE SPÉCIALE :
Sur la carte DELTA si un sous-marin ne fait pas surface dans un des trous d'eau de la carte il prend immédiatement un Dégât ! Ensuite les règles nor-

CARTE ECHO



Les abords de la Faille Abyssale de Scylla. Quantis Corp. et Archer Inc. y livrèrent un combat titanesque pour le contrôle des stocks d'armes d'Archer Inc. Vous naviguez au milieu des vestiges de leur base, dans un chaos de débris hautements explosifs.
Afin de vous aider à anéantir votre ennemi, vos commanditaires ont équipé votre bâtiment d'un module de piratage des armements d'Archer Inc.
Une fois chargé, ce système vous permettra de pénétrer les codes de sécurité de l'une des mines Archer encore en fonction, et de la faire exploser à distance.

RÈGLES SPÉCIALES :
Pour pouvoir utiliser les mines d'Archer Inc, vous devez vous servir de la jauge « Scénario » de la fiche du Second.
Cette jauge se charge en 4 ORDRES de la même manière que les autres systèmes du sous-marin. À la différence de la jauge « Mine » classique, on peut activer le système lorsqu'on veut faire exploser une mine, et non pour la larguer (puisqu'elles sont déjà disposées sur la carte).
Après chaque explosion de mine Archer, les deux équipages doivent cocher la mine en question sur leurs cartes, afin de ne pas la faire exploser une seconde fois par erreur.

EXEMPLE



Une fois la jauge « Scénario » chargée, vous pouvez à tout moment crier : « Détonation Mine Archer : impact en C4 ! » pour la faire exploser.