CAPTAIN SONAR

SYNCHRONITÄT - ORGANISATION - NAVIGATION - ANGRIFF - REPARATUR

Ein intensives kooperatives Spielerlebnis für eine Besatzung von 4-8 Personen ab 10 Jahren von Roberto Fraga und Yohan Lemonnier

Unter Wasser hört euch niemand schreien!

Das Jahr 2048. Ein Handelskrieg tobt. Seltene Erden sind zum Schlüsselrohstoff neuester Technologien geworden und treiben die Wirtschaft rund um den Globus an.

Großkonzerne schicken bewaffnete U-Boote auf die Suche nach den begehrten Elementen. Unter der friedlichen Wasseroberfläche tobt ein lautloser Krieg, ausgefochten mit neuester, aber instabiler Technologie.

Ihr seid Teil einer Mannschaft von Eliteoffizieren und steuert ein hochmodernes U-Boot. Um den Feind zu schlagen, müsst ihr eng zusammenarbeiten, denn nur das Team, das am besten kommuniziert und zusammenspielt, wird überleben.

SPIELÜBERSICHT

In Captain Sonar ringen 2 Teams an Bord verfeindeter U-Boote um die Vorherrschaft in den Tiefen des Ozeans. Jedes Teammitglied hat an Bord seines Bootes einen eigenen Posten mit eigenen Verantwortlichkeiten. Die Spieler müssen effizient kommunizieren und zusammenarbeiten, um das Duell zu überleben.
WICHTIG: Es gibt 2 verschiedene Spielmodi: **Echtzeit** und **rundenbasiert**. Den vollen Adrenalinrausch garantiert nur das **Echtzeitduell**. Für das erste Spiel oder für Partien in lauten Umgebungen eignet sich der **rundenbasierte** Modus.

SPIELZIEL

Das Team, dessen Boot als erstes 4 Schadenspunkte erleidet, verliert das Spiel, während das gegnerische Team gewinnt. Einige Szenarien erfordern zusätzliche oder alternative Siegbedingungen (siehe die Szenarien am Ende dieser Regel).

SPIELAUFBAU

1 • Die beiden Sichtschutzschirme werden zwischen den Teams aufgestellt ❶.

2 • Die Spieler wählen ein Szenario aus. Kapitän ❷ und Funker ❸ erhalten die zu dem Szenario gehörigen Spielbögen.

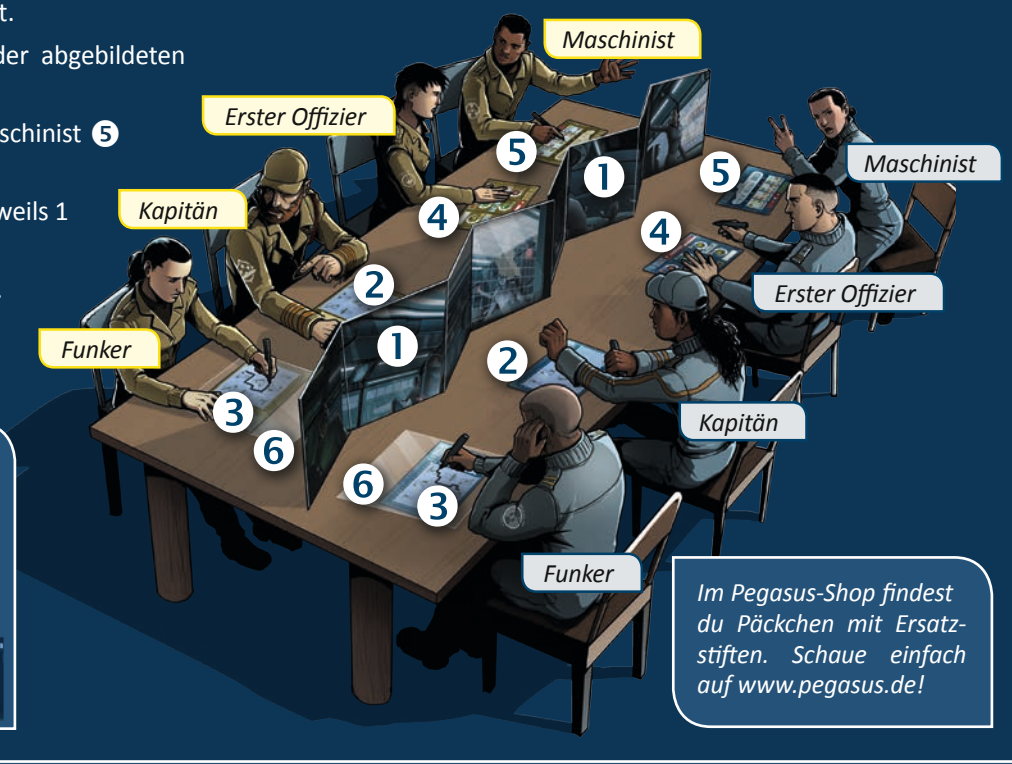
3 • Im **Echtzeitmodus** drehen alle Spieler ihre Spielbögen so, dass die dunkle Seite oben liegt. Im **rundenbasierten** Spiel wird die helle Seite verwendet.

4 • Alle Spieler nehmen in der abgebildeten Sitzreihenfolge Platz.

5 • Erster Offizier ❹ und Maschinist ❺ erhalten ihre Spielbögen.

6 • Die Funker ❻ nehmen jeweils 1 transparenten Bogen.

7 • Jeder Spieler erhält 1 Stift.



Alle Spielbögen haben Boxen, in denen die Namen des U-Bootes und des für den Posten verantwortlichen Spielers eingetragen werden können.



Im Pegasus-Shop findest du Päckchen mit Ersatzstiften. Schaue einfach auf www.pegasus.de!

SPIELMATERIAL

- 2 Sets bestehend aus je 12 Spielbögen
(je 1 Set für Team Gelb und Team Blau)
*Die Bögen sind doppelseitig gestaltet: die helle Seite ist für das **rundenbasierte** Spiel, die dunkle Seite für das Spiel in **Echtzeit**:*
  - 1 Spielbogen für den Ersten Offizier
  - 1 Spielbogen für den Maschinisten
  - 5 Spielbögen für den Kapitän (1 je Szenario)
  - 5 Spielbögen für den Funker (1 je Szenario)
- 2 transparente Bögen für die Funker
- 8 abwaschbare Folienstifte
- 2 Sichtschutzschirme

TEAMZUSAMMENSTELLUNGEN

- **8 Spieler: 4 vs. 4**
- **7 Spieler: 4 vs. 3**
- **6 Spieler: 3 vs. 3**
- **5 Spieler: 3 vs. 2**
- **4 Spieler: 2 vs. 2**

In **Viererteams** bekommt jeder Spieler einen eigenen Posten.

In **Dreierteams** spielt ein Spieler den Kapitän und den Ersten Offizier.

In **Zweierteams** spielt ein Spieler den Kapitän, den Ersten Offizier und den Maschinisten.

***Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.*

DIE VIER ROLLEN AN BORD

DER KAPITÄN

Die Aufgabe des Kapitäns ist es, das U-Boot zu steuern und die Aktivitäten seiner Mannschaft zu koordinieren.

Zu Beginn des Spiels legt der Kapitän die Startposition seines Bootes fest, indem er ein Seefeld seines Spielbogens mit einem „X“ markiert. Diese Startposition wird dem Gegner nicht gezeigt oder angesagt.
Sobald beide Kapitäne ihre Startpositionen markiert haben, rufen sie laut **„Auf Tauchstation!“** und starten damit das Spiel. Während des Spiels sagen beide Kapitäne fortlaufend den Kurs ihres Bootes an und zeichnen diesen gleichzeitig auf ihrem Spielbogen ein. Beim rundenbasierten Spiel wird der startende Kapitän zufällig bestimmt.

EINEN NEUEN KURS ANSAGEN

Der Kapitän steuert sein Boot Feld für Feld, jeweils in eine der 4 Himmelsrichtungen. Er muss den Kurs seines Bootes stets laut und für alle Spieler deutlich hörbar ansagen durch die Worte **„Kurs Nord/Süd/Ost/West!“**

- Im **Echtzeitspiel** kann der Kapitän frei bestimmen, wann er das Boot bewegt.
- Im **rundenbasierten** Spiel sagen die Kapitäne abwechselnd je eine Bewegung an.

WICHTIG!

- **In beiden Spielvarianten darf der Kapitän erst dann den nächsten Kurs ansagen, wenn sein Erster Offizier und sein Maschinist ihre jeweiligen Aktionen abgeschlossen und mit „Ok!“ bestätigt haben (siehe dort).**
- **Ein Boot darf niemals seine eigene Route kreuzen oder erneut befahren. Es darf also auf kein Feld fahren, auf dem bereits ein Teil seiner Route eingezeichnet ist.**
- **Ein Boot darf weder auf Inselfelder fahren, noch auf Felder, in denen eigene Wasserminen liegen.**
- **Der Kapitän kann die eigene Bootsroute nur durch Auftauchen löschen (siehe Seite 5).**

BEISPIEL



AUFTAUCHEN!

Wenn der Kapitän aufgrund von Inseln, Minen oder des bisherigen Kurses seines Bootes keinen nächsten Kursschritt ansagen kann, muss das Boot **unverzüglich auftauchen** (siehe Seite 5).

TIPPS

• Der Kapitän sollte in ständigem Kontakt mit seinem Funker stehen, um Hinweise auf die Position des gegnerischen Bootes zu bekommen.
• Der Kapitän sollte seinen nächsten Kurs nicht zu hastig ansagen, sondern seiner Mannschaft genug Zeit geben, zu reagieren und die eigenen Aufgaben durchzuführen.

DER FUNKER

Der Funker ist Auge und Ohr der gesamten Mannschaft. Seine Aufgabe ist es, die Ansagen des gegnerischen Kapitäns genau zu verfolgen und so Kurs und mögliche Position des gegnerischen Bootes nachzuhalten.

Jedes Mal, wenn der gegnerische Kapitän einen weiteren Kurs ansagt, zeichnet der Funker den Kurs auf seinem transparenten Bogen nach. Da er die Startposition des gegnerischen Bootes nicht kennt, beginnt er den Kurs auf seinem Bogen an beliebiger Stelle.

Während des Spiels schiebt der Funker seinen Bogen auf der Karte hin und her und versucht so, die Position des gegnerischen Bootes abzuschätzen. Er weiß, dass der Feind weder über Inseln fahren, noch die eigene Route kreuzen darf.

Je länger der Funker dem gegnerischen Kapitän zuhört, umso leichter wird es, die gegnerische Route und Position zu bestimmen. Der Funker sollte seinen eigenen Kapitän regelmäßig über mögliche Positionen des gegnerischen Bootes unterrichten.

Mit Hilfe von Suchdrohnen und dem Sonar kann der Funker die gegnerische Position noch genauer einkreisen. Drohnen und Sonar können vom Kapitän oder vom Ersten Offizier aktiviert werden..

BEISPIEL



TIPPS

• Der Funker trägt große Verantwortung, denn das Verfolgen und Aufspüren des gegnerischen Bootes ist von hoher Wichtigkeit.
• Um nicht außerhalb des eigenen Spielbogens zeichnen zu müssen, empfiehlt es sich, in der Mitte des Bogens zu beginnen.
• Falls die aufgezeichnete Route den Spielbogen des Funkers verlässt, oder er keine Idee mehr hat, wo das gegnerische Boot sein könnte, kann er den Spielbogen jederzeit komplett löschen und neu beginnen.

TIPP

• Klare Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg. Wenn niemand spricht oder niemand zuhört, ist das Spiel schnell verloren.

DER ERSTE OFFIZIER

Die Aufgabe des Ersten Offiziers ist es, die Drehschalter weiter zu schalten, mit denen die verschiedenen Systeme des Bootes aktiviert werden können. Der Erste Offizier benachrichtigt den Kapitän, sobald Waffen, Sensoren oder andere Systeme zur Verfügung stehen.

VERWALTUNG DER DREHSCHALTER

Jedes Mal wenn der eigene Kapitän einen weiteren Kurs ansagt, markiert der Erste Offizier ein leeres Feld auf einem Drehschalter seiner Wahl. Sobald alle Felder eines Schalters markiert sind, sagt der Erste Offizier dies laut und deutlich an. Mit dem Ruf **„Mine bereit“** zeigt er seinem Kapitän beispielsweise an, dass ab sofort eine Mine zu Wasser gelassen werden kann.



Wenn alle Felder eines Schalters ausgefüllt sind, muss das entsprechende System aktiviert werden, bevor diese Felder erneut markiert werden können.

Minen, Torpedos, Schleichfahrt und die szenariospezifischen Systeme können nur vom Kapitän aktiviert werden. Die Suchdrohne und das Sonar können sowohl vom Kapitän als auch vom Ersten Offizier aktiviert werden.

BEISPIEL

Zwei der Systeme des ersten Offiziers sind einsatzbereit: Die Wassermine und der Torpedo. Letzterer wurde soeben durch Markieren des letzten Feldes frei geschaltet.



SCHADEN



Am oberen Rand des Spielbogens des Ersten Offiziers befinden sich vier Felder für die Schadenspunkte welche das Boot aushalten kann. Jedes Mal, wenn das Boot Schaden nimmt, kreuzt der Erste Offizier das am weitesten links stehende freie Feld an. Wenn alle 4 Felder angekreuzt sind, ist das U-Boot zerstört und seine Mannschaft verliert das Spiel.

WICHTIG:
Wenn mit weniger als 8 Spielern gespielt wird, kann es sein, dass ein Kapitän auch noch den Posten des Ersten Offiziers übernehmen muss und vielleicht sogar noch den des Maschinisten. In diesem Fall markiert der Kapitän einen Schalter seiner Wahl unmittelbar nachdem er den nächsten Kurs angesagt hat. Gleiches gilt für den Posten des Maschinisten, der einen Systemdefekt ankreuzen muss (siehe dort).

DER MASCHINIST

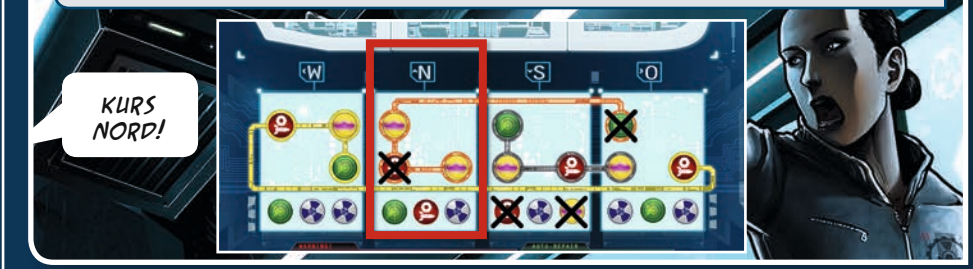
Aufgabe des Maschinisten ist es, die Systemdefekte zu verfolgen, die sich jedes Mal ergeben, wenn sein Kapitän den nächsten Kurs ansagt. Manche Defekte setzen nur einzelne Systeme des Bootes außer Kraft, andere beschädigen das gesamte Boot.

Jedes Mal, wenn sein Kapitän einen Kurs ansagt, muss der Maschinist auf seinem Bogen 1 Symbol in dem zu dem Kurs gehörenden Bereich (N/S/O/W) durchkreuzen. Dies zeigt einen Defekt in dem zu dem Symbol zugehörigen Systemen. Der Maschinist darf ein beliebiges Symbol ankreuzen, solange es im korrekten Bereich (N/S/O/W) geschieht



BEISPIEL

*Der Kapitän sagt „**Kurs Nord!**“ an. Der Maschinist muss nun 1 Symbol seiner Wahl in dem mit „Nord“ markiertem Bereich ankreuzen. Hier muss es entweder 1 der beiden gelben Symbole der zentralen Schaltkreise sein oder 1 der 3 Symbole im darunterliegenden Reaktorbereich.*



SYSTEMDEFEKT

Zu einem Systemdefekt kommt es, wenn mindestens 1 Symbol einer bestimmten Kategorie durchgekreuzt ist. Wenn dies der Fall ist, können die zugehörigen Systeme (Torpedos/Minen, Sonar/Drohnen etc.) nicht aktiviert werden
WICHTIG! Jedem Symbol auf dem Bogen des Maschinisten sind 2 Systeme zugeordnet.


MINE+TORPEDO


DROHNE+SONAR


SCHLEICHFAHRT+SZENARIO

Bevor ein System des Bootes aktiviert wird, muss der Erste Offizier beim Maschinisten nachfragen, ob bei diesem System kein Defekt vorliegt.

BEISPIEL

Zur Zeit kann keines der Systeme des Bootes aktiviert werden, da alle mindestens eine Defektmarkierung tragen.



Falls der Kapitän eine Mine legen oder einen Torpedo abfeuern möchte, muss er den Maschinisten um eine Reparatur der roten Defektsymbole bitten.

REAKTORDEFEKTE

Defekte des Reaktors haben keine Auswirkung, bis alle Reaktorsymbole des U-Bootes durchgekreuzt sind.
Sobald alle Reaktorsymbole durchgekreuzt sind, erleidet das Boot einen Schadenspunkt. Der Maschinist sagt dies mit dem Ausruf „Schaden!“ an und löscht anschließend alle Defekte von seinem Bogen.

BEISPIEL



BEREICHSDEFEKT

Sobald alle Symbole eines Bereiches (N/S/O/W) durchgekreuzt worden sind, erleidet das Boot einen Schadenspunkt. Der Maschinist sagt dies mit dem Ausruf „Schaden!“ an und löscht anschließend alle Defekte von seinem Bogen.

BEISPIEL



TIPP
Um Katastrophen wegen zu vieler Defekte vorzubeugen, sollte der Maschinist seinen Kapitän rechtzeitig über eine potenziell gefährliche Kurswahl informieren.

REPARATUREN

SELBSTREPARATUR DER ZENTRALEN SCHALTKREISE

Die Symbole in den zentralen Schaltkreisen sind durch gelbe, orange oder graue Linien in Vierergruppen miteinander verbunden.

Wenn alle 4 Defektsymbole einer Gruppe durchgekreuzt sind, reparieren sie sich selbst und der Maschinist löscht die entsprechenden Kreuze von seinem Bogen.

BEISPIEL

3 Defektsymbole des gelben Schaltkreises wurden bereits angekreuzt (im Bereich „Westen“). Wenn der Maschinist seinen Kapitän überzeugen kann, nach Osten zu fahren, ist auch das letzte Defektsymbol des gelben Schaltkreises durchgekreuzt und er repariert sich selbst.



Defekte in den zentralen Schaltkreisen können alternativ auch durch Auftauchen repariert werden.

REPARATUR DES REAKTORS

Defekte im Reaktor können auf 2 Arten repariert werden:

• Wenn alle Reaktorsymbole durchgekreuzt wurden, erleidet das Boot einen Schadenspunkt. Der Maschinist sagt dies mit dem Ausruf „**Schaden!**“ an und löscht anschließend alle Defekte von seinem Bogen.

• Der beste Weg, den Reaktor zu reparieren, ist aufzutauchen.

BEISPIEL

Im Reaktor liegen bereits mehrere Defekte vor. Kein System kann aktiviert werden und 4 der 6 Reaktorsymbole sind bereits angekreuzt. Das Boot sollte dringend auftauchen um alle Defekte zu reparieren.



AUFTAUCHEN

Auftauchen ist ein effizienter Weg, das Boot zu reparieren und die einzige Art, den eigenen Kurs komplett zurückzusetzen. Auftauchen macht das U-Boot für kurze Zeit sehr verwundbar und sollte daher gut überlegt sein.
Um aufzutauchen, streckt der Kapitän seine Faust in die Luft und ruft „**Auftauchen!**“. Anschließend sagt er dem gegnerischen Team an, in welchem Sektor der Karte sich sein Boot derzeit befindet.

BEISPIEL



Die Regeln fürs Auftauchen hängen vom verwendeten Spielmodus ab:

AUFTAUCHEN: RUNDENBASIERT

Anstatt den nächsten Kurs zu nennen, nutzt der Kapitän seinen Zug, um anzusagen, dass er auftaucht (wie oben beschrieben). Anschließend löscht der Maschinist alle Defekte von seinem Bogen. Das gegnerische Team hat nun 3 Züge hintereinander. Falls der Gegner in einem dieser Züge selbst auftaucht, sind weitere Extrazüge verloren und das Spiel wird normal weitergeführt.

AUFTAUCHEN: ECHTZEIT

Nachdem der Sektor, in dem sich das U-Boot befindet, bekannt gegeben wurde, beginnen die Reparaturen:

1 • Der Maschinist beginnt mit den Reparaturen, indem er eine Linie um einen der vier Abschnitte des auf seinem Bogen abgebildeten Bootes zeichnet. Die gezeichnete Linie muss dabei innerhalb der hellen Umrandung bleiben. Anschließend schreibt er seine Initialen in den Abschnitt.

2 • Nun reicht er seinen Bogen an einen Mannschaftskollegen weiter, der dasselbe mit einem anderen Abschnitt vornimmt. Das Ganze wird so lange fortgeführt, bis alle 4 Abschnitte eingekreist und signiert sind. Falls in einem Team weniger als 4 Spieler sind, müssen Spieler gegebenenfalls mehrfach aktiv werden.

BEISPIEL



3 • Der Maschinist nimmt seinen Bogen und zeigt ihn dem gegnerischen Maschinisten, der überprüft, ob alle gezeichneten Linien innerhalb der Umrandung sind. Falls nicht, werden alle Linien gelöscht und das Team muss den Reparaturvorgang neu starten.

4 • Wenn der gegnerische Maschinist bestätigt hat, dass alle Linien korrekt gezeichnet wurden, löscht der Maschinist diese zusammen mit allen niedergeschriebenen Initialen und sämtlichen Defekten auf seinem Bogen.

5 • Wenn beides abgeschlossen ist, ruft der Maschinist „**Bereit zum Tauchen!**“. Sein Kapitän bestätigt dies seinerseits mit dem Ruf „**Tauchen!**“ und das Spiel wird wie gehabt fortgeführt.

WICHTIG!
Während ein Boot aufgetaucht ist und repariert wird, spielt das andere Team wie gewohnt weiter. Die Mannschaft des aufgetauchten Bootes darf mit ihren Stiften NUR an der Reparatur des Bootes arbeiten.

Während dies geschieht, löscht der Kapitän den kompletten Kurs seines Bootes auf seinem Bogen und behält nur dessen aktuelle Position sowie die Position aller zuvor gelegten Minen bei.

BEISPIEL



TIPPS
Klare Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg.

• Der Maschinist muss seinen Kapitän über die Defekte des Bootes informieren. So kann der Kapitän am besten entscheiden, wann und wo es am sichersten ist, mit dem Boot aufzutauchen. Nur so kann eine halbwegs störungsfreie Reparatur durchgeführt und ein neuer Kurs vorbereitet werden.

• In der Nähe des Feindes aufzutauchen, ist hoch riskant und setzt das Boot einem potenziell verheerenden Schlag aus.

• Auftauchen kann auch genutzt werden, um den Feind in ein zuvor gelegtes Minenfeld zu locken, das aktiviert werden kann, sobald das eigene Boot wieder getaucht ist (siehe Seite 6).

SYSTEME AKTIVIEREN

Sobald alle Felder eines Drehschalters markiert wurden, sagt der Erste Offizier seinem Kapitän an, dass das entsprechende System bereit ist. Der Kapitän kann dieses System nun zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivieren.
Der Erste Offizier selbst kann nur die Suchdrohne und das Sonar aktivieren während der Kapitän alle Systeme aktivieren kann. Will der Kapitän oder der Erste Offizier ein System aktivieren, führt er folgende Schritte durch:

1 • Er befragt den Maschinisten, ob in dem besagten System Defekte vorliegen. Falls ja müssen diese repariert werden, bevor das entsprechende System aktiviert werden kann.

ERINNERUNG: Ein System kann nur aktiviert werden, wenn keines seiner Symbole durchgekreuzt wurde.

2 • Er hebt die Faust und ruft „**Stop!**“. Alle anderen Spieler (auch die gegnerischen) unterbrechen sofort ihre jeweilige Tätigkeit.

3 • Er sagt an, welches System aktiviert wird, zum Beispiel „**Wir legen eine Mine!**“.

4 • Die Aktivierung des Systems wird durchgeführt (siehe unten).

5 • Das Spiel wird normal fortgeführt.

Ein Team darf nicht 2 Systeme direkt nacheinander aktivieren. Dazwischen muss sich das U-Boot bewegen.

SCHADEN DURCH MINEN ODER TORPEDOS

Minen und Torpedos sind Waffensysteme, mit denen das gegnerische oder eigene Boot beschädigt werden können.

Nach dem Zünden einer Mine oder dem Abfeuern eines Torpedos gibt es 3 mögliche Ergebnisse:

1 • Das feindliche Boot ist mehr als 1 Feld von der Mine oder dem Einschlagspunkt des Torpedos entfernt:
In diesem Fall ruft der gegnerische Kapitän „**Kein Treffer!**“. Anschließend wird das Spiel normal weitergeführt.

2 • Das gegnerische Boot befindet sich in einem Feld neben dem Einschlagspunkt (waagerecht, senkrecht oder diagonal):
In diesem Fall ruft der gegnerische Kapitän „**Indirekter Treffer! 1 Schadenspunkt!**“. Sein erster Offizier markiert den Schadenspunkt auf seinem Bogen, anschließend wird das Spiel normal weitergeführt.

3 • Das gegnerische Boot befindet sich genau auf dem Einschlagspunkt:
In diesem Fall ruft der gegnerische Kapitän „**Direkter Treffer! 2 Schadenspunkte!**“. Sein erster Offizier markiert beide Punkte auf seinem Bogen, anschließend wird das Spiel normal weitergeführt.

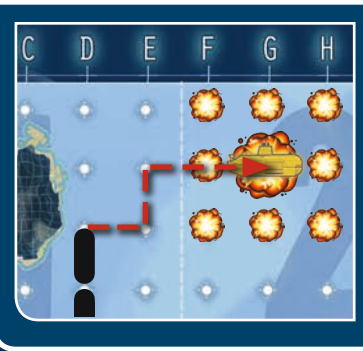
WICHTIG!
Ein Boot kann durch seine eigene Mine ebenso wie durch einen eigenen Torpedo beschädigt werden.

WICHTIG!
Der Kapitän kann eine Mine zünden, auch wenn das System nicht bereit ist. Das Zünden einer Mine sorgt auch nicht dafür, dass die Felder des entsprechenden Drehschalters gelöscht werden. Nur das Legen der Mine ist abhängig von der Bereitschaft dieses Systems.

EINEN TORPEDO ABFEUERN

Der Kapitän kann einen Torpedo auf ein bis zu 4 Felder entferntes Feld abfeuern. Dazu zählt man die bis zum Ziel benötigten Schritte (nicht diagonal).
Der Kapitän sagt das Zielfeld laut an (zum Beispiel „**Torpedo gefeuert! Einschlag bei C6!**“), aber zeichnet den Kurs des Torpedos nicht auf seinem Bogen ein. Anschließend löscht der Erste Offizier alle Felder des Torpedo-Schalters.
Der Einschlag eines Torpedos hat die gleiche Auswirkungen wie das Zünden einer Mine (siehe den vorherigen Abschnitt). Anschließend wird das Spiel wie gewohnt weitergeführt. Falls ein Torpedo in einem Feld mit einer Mine einschlägt, wird die Mine zerstört und der Kapitän löscht sie von seinem Bogen. An der Höhe des Schadens ändert dies allerdings nichts.

BEISPIEL



Der Kapitän (auf D3) feuert einen Torpedo ab, der 4 Felder weit schwimmt und auf G2 einschlägt. Das auf G2 positionierte Boot erleidet einen direkten Treffer und muss 2 Schadenspunkte hinnehmen.



EINE WASSERMINE LEGEN

Der Kapitän zeichnet ein „M“ (für „Mine“) auf ein Feld neben dem eigenen Boot (waagerecht, senkrecht oder diagonal). Der Kapitän darf die Mine nicht auf seine eigene Route legen und ein Boot darf kein Feld befahren, auf dem eine eigene Mine liegt. Der Kapitän ruft „**Mine gelegt!**“ und der Erste Offizier löscht alle Markierungen auf dem Minenschalter. Danach wird fortgesetzt.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt, außer wenn das Boot aufgetaucht ist, darf der Kapitän eine eigene Mine zünden, indem er die Faust hebt und ruft „**Zünde Mine auf ...**“, wobei er die Koordinaten der gezündeten Mine ansagt. Beispiel: „**Zünde Mine auf G7!**“.

BEISPIEL



Von C7 aus legt der Kapitän eine Mine auf B7, einem benachbarten Feld.

Später dann zündet der Kapitän die Mine auf B7. Das gegnerische Boot auf C6 erleidet einen indirekten Treffer und muss 1 Schadenspunkt hinnehmen.



EINE SUCHDROHNE AUSSENDEN

Suchdrohnen erlauben es dem Kapitän oder dem Ersten Offizier, die Position des gegnerischen Bootes auf einen Sektor einzugrenzen. Die Karte ist im Echtzeitmodus in 9 Sektoren aufgeteilt und im rundenbasierten Modus in 4 Sektoren. Wenn ein Spieler eine Drohne aussendet, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

• Der Spieler fragt den gegnerischen Kapitän ob sich dessen Boot in einem bestimmten Sektor befindet. Zum Beispiel „**Seid ihr in Sektor 5?**“.

• Der gegnerische Kapitän antwortet daraufhin wahrheitsgemäß mit „**Ja**“ oder „**Nein**“. Der Erste Offizier löscht daraufhin alle Markierungen auf seinem Drohnenschalter und das Spiel wird normal weitergeführt.

BEISPIEL



*Der Kapitän sendet eine Suchdrohne aus und fragt das gegnerische Team, ob sich ihr Boot in Sektor 4 aufhält. Das Boot ist jedoch in Sektor 7, so dass der gegnerische Kapitän mit „**Nein**“ antwortet.*

DAS SONAR AKTIVIEREN

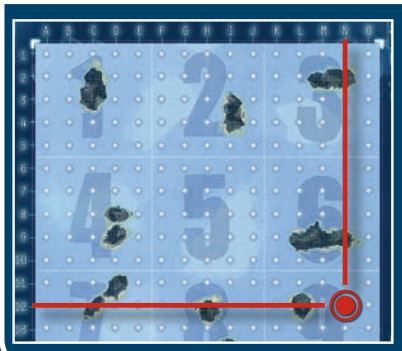
Um das Sonar zu aktivieren, ruft der Kapitän oder der Erste Offizier „**Sonar Aktiviert!**“. Der gegnerische Kapitän muss dann 2 Informationen über die Position seines Bootes angeben. Dies können die Spalte, die Zeile oder der Sektor sein, in dem sich das Boot befindet.

• 1 der beiden Informationen muss wahr sein, die andere muss falsch sein.

• Es müssen 2 unterschiedliche Typen von Informationen gegeben werden (Spalte, Zeile, Sektor).

Anschließend löscht der Erste Offizier alle Markierungen auf seinem Sonarschalter und das Spiel wird normal weitergeführt

BEISPIEL



*Der Kapitän aktiviert das Sonar während das gegnerische Boot sich auf L14 in Sektor 9 befindet. Der gegnerische Kapitän sagt an „**Wir sind in Reihe L, Sektor 6**“. Die erste Information ist wahr, die zweite falsch.*

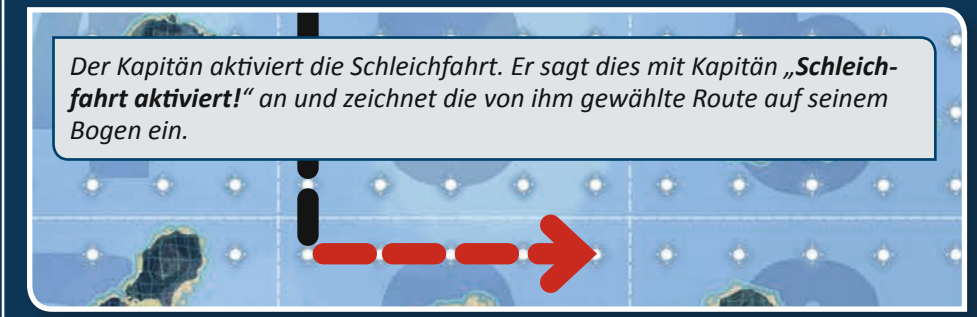
SCHLEICHFAHRT AKTIVIEREN

Um die Schleichfahrt zu aktivieren, ruft der Kapitän „**Schleichfahrt aktiviert!**“ und darf jetzt sein eigenes Boot bewegen, ohne den Kurs ansagen zu müssen.

• Er darf sein eigenes Boot bis zu 4 Felder in gerade Linie bewegen, allerdings wie üblich, ohne dabei eine Insel oder die eigene Route zu überqueren.

• Der Kapitän teilt seiner Mannschaft den Kurs durch stummes Gestikulieren mit. Der Erste Offizier markiert ein Feld eines Schalters und der Maschinist kreuzt ein Defektsymbol an. Anschließend löscht der Erste Offizier alle Markierungen auf dem Schleichfahrtschalter und das Spiel wird normal weitergeführt.

BEISPIEL



EIN SZENARIOSPEZIFISCHES SYSTEM EINSCHALTEN

In den verschiedenen Szenarien können spezifische Schiffssysteme beschrieben sein. Dies schließt die Anzahl an Markierungen ein, die für szenariospezifische Schalter benötigt werden (4 oder 6).

SPIELENDE

Sobald ein U-Boot 4 Schadenspunkte erlitten hat, sinkt es und das Spiel ist beendet. Das überlebende Team gewinnt das Spiel.

Impressum

Autor: Roberto Fraga & Yohan Lemonnier · Illustrationen: Erwin & Sabrina Tobal

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese · Übersetzung: Gerald Rüscher · Realisation: Stefan Stadler

Copyright: © 2017 Matagot, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten. www.matagot.com

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

/pegasusspiele

Matagot

Pegasus Spiele

DIE SZENARIEN

Die verschiedenen Rollen lassen sich in der ersten Partie gut im rundenbasierten Modus auf der Alpha-Karte lernen. Wir empfehlen, die Szenarien in alphabetischer Reihenfolge zu spielen.

ALPHA KARTE



Willkommen, Offiziere! Es wird Zeit, Ihre Ausbildung auf der Militärakademie einem Praxistest zu unterziehen.

Auf dieser Karte gibt es etliche kleine Inseln. Sie zu umschiffen, könnte sich als Herausforderung erweisen.

Die Inseln machen es dem Funker leicht, führen aber auch dazu, dass es schnell zur Begegnung mit dem gegnerischen Boot kommen wird.

BRAVO KARTE



Willkommen in der Bergbauzone des Eriatridesgraben! Ihr Ziel ist es, das gegnerische Boot zu eliminieren, um so den Weg für das Abbauteam frei zu machen.

In dieser offeneren Umgebung wird es für den Funker erheblich schwerer, das feindliche Boot zu orten.

Drohnen und Sonar können helfen, die gegnerische Position präziser einzugrenzen.

CHARLIE KARTE



Offene See! Nach Wochen eines offenen Schlagabtausches mit erheblichen Schäden auf beiden Seiten, verbleiben nur noch zwei funktionstüchtige Boote.
Versenken Sie das gegnerische Boot und öffnen Sie uns so die Straße in den Großen Norden, eine unterseeische Route zur ozeanischen Tiefebene, direkt unter dem arktischen Eis.
Diese Karte sollte nur von erfahrenen Mannschaften gespielt werden und wird den Funker an seine Grenzen führen. Der gezielte Einsatz von Wasserminen wird von unschätzbarem Wert sein und eine geschickt eingesetzte Schleichfahrt kann hier zwischen Leben und Tod entscheiden.

DELTA KARTE



Willkommen im Großen Norden. Sie haben die Wasserstraße erfolgreich befahren und Ihre nächste Schlacht wird unter meterdickem Eis ausgefochten.
Um hier aufzutauchen, bedarf es einer perfekten Kurskoordinaation.

SONDERREGELN:
Wenn ein Boot außerhalb der als Wasserlöcher markierten Felder auftaucht, erleidet es 1 Schadenspunkt und zwar vor dem Reparaturvorgang.

ECHO KARTE



Hier, in der Nähe des Scylla Tiefseegrabens, wurde einst eine verbitterte Schlacht zwischen der Quantis Corporation und Archer Inc. ausgefochten, bei der es um die von Archer entwickelten Waffendepots ging.
Zwischen den Trümmern des unterseeischen Schlachtfeldes, sind immer noch einsatzfähige Restbestände von Archers Waffenarsenal.
Ihr Boot wurde mit einem Funkmodul ausgestattet, das es Ihnen erlaubt, sich in die von Archer zurückgelassenen Waffensysteme zu hacken und diese zur Explosion zu bringen.

SONDERREGELN:
Auf der Karte sind bereits eine Reihe von Minen, die sog. „Archer Minen“ gelegt. Diese können über den Schalter für szenariospezifische Systeme gezündet werden, wenn alle 4 Felder des Schalters markiert sind. In diesem Fall ruft der Kapitän „Zünde Archer Mine bei ...“ und gibt die Koordinaten an.

Archer Minen haben die gleiche Auswirkung wie reguläre Minen und Torpedos.

Nach Zündung einer Archer Mine wird der szenariospezifische Schalter gelöscht und kann neu aufgeladen werden.

Jede Archer Mine kann nur 1 Mal gezündet werden und muss nach Ihrer Zündung von beiden Kapitänen von ihren jeweiligen Karten gelöscht werden.

BEISPIEL



Alle 4 Felder des Szenario-Drehschalters sind markiert, der Kapitän aktiviert das System und zündet eine Archer Mine mit der Ansage „**Zünde Archer Mine auf G4**“.