# SONA

SYNCHRONISER - ORGANISER - NAVIGUER ATTAQUER - RÉPARER

Un jeu coopératif de Roberto Fraga et Yohan Lemonnier et illustré par Piotr Forkasiewicz. De 2 à å joueurs, à partir de 12 ans.

#### Dans un avenir proche, à quelques décennies de nous.

Face à la montée des eaux, les États ont dû s'adapter en construisant des stations sous-marines géantes. Elles se multiplièrent à travers les mers du globe, scindant la population en deux communautés : les Alphans, liés au monde de la surface, et les Omegans, adaptés à leur nouvel habitat.

Des conflits ne tardèrent pas à éclater, pour le contrôle des eaux territoriales. Vous êtes nés à bord de ces stations, vous les valeureux équipages de navires rapides et surarmés, prêts à en découdre pour protéger votre territoire!

### **BUT DU JEU**

Le premier sous-marin qui inflige 1 dégât au sous-marin adverse remporte la partie. À noter : certains scénarios avancés peuvent imposer des objectifs particuliers, différents ou complémentaires.

Vous pouvez également jouer en mode Traque. Dans ce mode, vous devez faire 4 dégâts à votre adversaire.

## **COMPOSITION DES ÉQUIPES**

**Nombre de joueurs pair :** 2 équipes s'affrontent avec le même nombre de joueurs. **Nombre de joueurs impair :** Dans une des deux équipes, un ou plusieurs joueurs devront cumuler plusieurs postes.

**De 2 à 5 joueurs, on joue obligatoirement en mode Tour par tour,** car certains joueurs doivent cumuler plusieurs fonctions, ils auront donc besoin de plus de temps pour s'organiser.

## MATÉRIEL

• 2 jeux de 12 fiches de poste (1 pour chaque équipe, rouge et bleu). Toutes les fiches sont recto verso : le côté foncé est utilisé pour les parties en Simultané, le côté clair pour les parties au Tour par tour.

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, 2 paravents.

## 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 chargé d'une tâche bien particulière. Pour l'emporter, le dialogue et l'écoute seront primordiaux.

Que ce soit en Tour par tour ou bien en Simultané, voici le principe en « deux mots :

- » **Le Capitaine déplace le sous-marin d'un point** (Nord, Sud, Est ou Ouest).
- » Le Détecteur Ennemi écoute et note ce mouvement.
- » Le Second coche 1 énergie dans un système (Mine, Torpille, Drone, Sonar, Silence, Spécial).
- » Le Mécano coche 1 avarie de son choix dans le cap pris par le Capitaine (Nord, Sud, Est ou Ouest).

#### **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!

### **MISE EN PLACE DU JEU**

- » 1. Installez les deux paravents 1) au centre de la table, l'un dans le prolongement de l'autre.
- » 2. Choisissez un scénario (voir page 8). Les Capitaines ( 2 )
   et les Détecteurs ( 3 ) 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.

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.

- » **5. Chaque Second 4 et chaque Mécano 5** se munit de la fiche correspondant à sa fonction.
- » **6. Chaque Détecteur** prend également un plastique transparent **6**.
- » 7. Enfin, chaque joueur prend un feutre effaçable.



## LES QUATRE DIFFÉRENT



## LE CAPITAINE

(Naviguer - Attaquer)

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 le point Mer de son choix pour définir sa position de départ, sans la montrer à l'équipe adverse. **Il est impossible de démarrer ou de se déplacer sur une île.** 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. Lors de son tour de jeu, le Capitaine ne peut donner qu'un seul ordre. Il peut :

- » Annoncer un cap
- » **Faire surface** (voir page 5)
- » **Déclencher un système rouge Mine ou Torpille** (voir page 6)
- » **Déclencher un système jaune Silence ou Scénario** (voir page 7)
- » Il ne peut pas déclencher un système vert (Sonar et Drone) qui est réservé au Second.

#### ANNONCER UN CAP

Le Capitaine peut déplacer son submersible **d'un seul point à la fois** dans l'une des **4 directions : Est, Ouest, Nord ou Sud**. Il doit annoncer ses ordres **à voix haute et intelligible** 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.

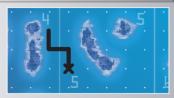
#### » JEU AU TOUR PAR TOUR:

Chaque Capitaine annonce un cap à tour de rôle. Uniquement après avoir donné un ordre de cap, il peut déclencher l'un de ses systèmes de bord (voir plus bas). Avant d'annoncer un cap, un Capitaine doit veiller à ce que son adversaire ait bien fini son tour.

#### **IMPORTANT : RESPECTEZ LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT**

- Quel que 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).
- On ne peut jamais écrire deux fois sur un même point. Il est donc interdit de couper sa propre route ou 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 semer la confusion au sein de l'équipage. **Tout le monde doit avoir une vision claire de la trajectoire prise et du cap à emprunter.** 



## LE DÉTECTEUR

(Synchroniser)

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

Il commence la partie en cochant un point au centre de son transparent, pour débuter son écoute dans les meilleures conditions possibles.

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 (en 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 **Sonars** qui seront activés par le Second (voir Le Second, page 3, et Activation des Systèmes, page 6 et 7).

#### EXEMPLE

Ici, le Détecteur sait que ce chemin n'est pas possible puisqu'il traverse une île. Il doit continuer de faire glisser le transparent pour trouver l'une des positions possibles du sous-marin



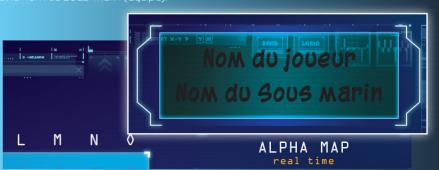
#### CONSEILS

ennemi.

- 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 trace sort de votre transparent ou si vous êtes un peu perdu, effacez tout et reprenez tout à zéro.

#### NOTE

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



## NTES FONCTIONS À BORD



## LE SECOND

(Organiser)

Le Second est chargé de remplir les jauges des systèmes du sousmarin : 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. C'est également lui qui déclenche, en lien avec le Détecteur, les systèmes de détection : Sonar et Drone.

#### **GESTION DES JAUGES**

À chaque ordre de cap donné par son Capitaine, **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 et 7).
- Le Capitaine sera le seul à pouvoir activer les systèmes Mine, Torpille, Silence et Scénario.
- Le Second sera le seul à pouvoir activer les systèmes Drone et Sonar (voir Activation des Systèmes, page 6 et 7).

#### DÉGÂTS

Le jeu propose deux modes de jeu : Partie Rapide ou Traque.

Lors d'une Partie Rapide, dès qu'un sous-marin encaisse un dégât direct ou indirect (voir ci-dessous), l'équipage touché perd immédiatement la partie.

En mode Traque, le Second comptabilise les dégâts successifs, jusqu'à la victoire de l'un des deux submersibles. En haut à droite de sa fiche, sont disposées quatre cases qui correspondent aux quatre 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 quatre cases se retrouvent cochées, le sous-marin est neutralisé et la partie est perdue.

#### DÉGÂTS DIRECTS

**Si l'effet d'une arme** (Mine ou Torpille) **touche exactement la position actuelle** de votre sous-marin, on parle de dégâts directs.

#### **DÉGÂTS INDIRECTS**

Si l'effet d'une arme (Mine ou Torpille) touche l'un des huit points voisins de la position actuelle de votre sous-marin, on parle de dégâts indirects. Cette distinction n'existe qu'en mode Traque.

#### **JOUEUR TIMIDE?**

Certains joueurs peuvent être moins à l'aise avec le stress induit par cette chasse sous-marine. Si l'un de vos joueurs souhaite participer à l'aventure en restant un peu en retrait, confiez-lui le rôle du Second, mais en transférant le déclenchement de tous les systèmes (Torpille, Mine, Sonar, Drone, Silence, Scénario) au Capitaine.

Le Second ne sera ainsi plus en charge que de la gestion des jauges.



## LE MÉCANO

(Réparer)

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
alors cocher un voyant de son choix tant qu'il respecte le bon cadran.

#### **IMPORTANT**

Si le Capitaine ordonne de déclencher un système (Torpille, Mine, Sonar, Drone, Silence, Scénario) alors qu'une panne a été cochée dans la couleur correspondante chez le Mécano, le Mécano doit immédiatement cocher une panne Radiation sur l'emplacement Radiation de son choix.

#### 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**

MINE + TORPILLE

Un symbole coloré représente 2 systèmes.







SILENCE + SCÉNARIO

**Avant d'activer un système,** le Capitaine ou le Second doivent donc interpeller le Mécano pour lui demander s'il n'y a aucune panne sur ce système en particulier. En cas d'ordre inapplicable, le Mécano doit cocher une panne Radiation sur son poste, dans la zone Circuits centraux.

### EXEMPLE



Icin aucun système
ne peut être activé
puisqu'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.

## RÉPARATIONS

#### » AUTO-RÉPARATIONS DANS LES CIRCUITS CENTRAUX

Les pannes des Circuits Centraux (partie haute d'un cadran) sont reliées en groupes de quatre, par un circuit (trait) gris, bleu foncé ou bleu clair. Si les quatre 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 gris (celle du cadran Ouest). Le Mécano doit alors interpeller le Capitaine en lui demandant de faire si possible route à l'Est pour compléter le circuit gris et bénéficier d'une auto-réparation.



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 :

- 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 Radiation, ci-contre).
- Ou alors, **lorsque vous faites Surface** (voir page 5). Et c'est de loin la meilleure option!

#### **IMPORTANT**

Si vous cochez un symbole qui provoque à la fois un dégât et une autoréparation, c'est la réparation qui prime. Vous n'encaissez donc aucun dégât.

#### **EXEMPLE**

Icin 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 L. Il devient très urgent de faire Surface pour réparer l'intégralité du sous-marin!



#### » PANNES RADIATIONS

Les pannes Radiation n'ont pas de conséquence tant que tous les voyants Radiation 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.



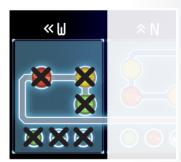
Puis, le Mécano efface toutes les pannes du sous-marin.



#### » 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 ! Le Capitaine doit annoncer à l'ennemi que son Mécano vient d'infliger au navire un dégât par une mauvaise gestion des Circuits Centraux ou du Réacteur.

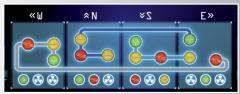
#### **EXEMPLE**



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 interpeller le Capitaine pour lui demander de ne pas donner d'ordres de cap dangereux pour la machine. Il ne doit pas hésiter à lui suggérer des caps précis pour faciliter les auto-réparations.

#### **IMPORTANT: CUMUL DE POSTES**

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).

#### » FAIRE SURFACE

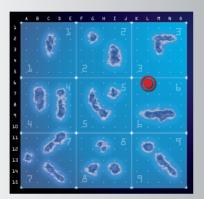
Faire Surface permet de réparer efficacement son sous-marin, et de réinitialiser sa route de navigation. Mais cette manœuvre vous rend vulnérable pendant un certain temps, elle est donc à effectuer avec beaucoup de précaution.

Pour faire Surface, le Capitaine doit lever le poing en criant « Surface en secteur x ! » Oui, il doit immédiatement donner à l'ennemi le numéro du secteur où il fait Surface...!

#### **EXEMPLE**

Ici le Capitaine
annonce à l'équipe
adverse à voix haute :

« Attention, nous
faisons surface
en Secteur L ! »



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

#### » JEU AU 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 trois annonces de cap, mais également trois activations de système. Puis le jeu reprend normalement.

#### » JEU EN 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 quatre 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.

#### EXEMPLE DE TRACÉ

Ici, le Mécano Roberto Fraga a commencé à sécuriser le navire. Il a entouré une des 4 parties du sous-marin et y a marqué ses initiales. La fiche devra ensuite être récupérée par chaque membre de l'équipage pour faire de même.



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.

**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 ils doivent tout recommencer!

**4 - Si tout est correct,** il peut alors effacer toute sa fiche : tous les tracés autour des 4 parties, les initiales ainsi que **toutes les pannes** du sous-marin !

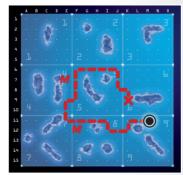
**5 - Une fois que tout est prêt,** il annonce au Capitaine « *Parés à plonger!* » et le Capitaine peut alors annoncer « *Plongez!* » et reprendre la partie normalement.

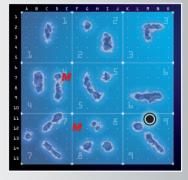
#### **IMPORTANT**

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 6-7) et le Détecteur ne peut rien noter. Il doit mémoriser les mouvements adverses. 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 mines (voir Largage de Mines, page 6).

#### EXEMPLE

Ici, le Capitaine doit effacer tout son ancien tracé (le rouge) et ne garder que sa position actuelle (le point noir). Par contre, il n'efface pas les deux mines qu'il a précédemment disposées.





#### **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 s'il pense se trouver loin de l'ennemi et en sécurité (seul le Détecteur peut le garantir l). Cela peut permettre de réparer les pannes ou d'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 Largage de Mines,

• Il est possible de déclencher un système chargé (par exemple un Silence) juste après avoir donné l'ordre de plonger.

• En Tour par tour, lorsque l'équipe A fait surface, si l'équipe B fait également Surface durant l'une de ses trois actions bonus, elle renonce aux actions restantes. L'équipe A joue alors ses trois tours bonus.

## 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 ou le Second peuvent déclencher ce système à tout moment. Le Capitaine peut déclencher les Systèmes d'Arme (Torpille, Mine) et les Systèmes Spéciaux (Silence et Scénario). Le Second peut déclencher les Systèmes de Détection (Drones et Sonar).

#### Pour déclencher un système, le Capitaine ou le Second doit :

» 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.

#### » RAPPELS

Pour activer un système, aucun voyant correspondant au symbole du Système choisi ne doit être coché! Si un système en panne est activé par le Capitaine ou le Second, le Mécano doit cocher une radiation dans les systèmes centraux.

- » 2. En mode Tour par tour, le Capitaine peut activer un système après chacun de ses déplacements s'il le souhaite. Il n'est pas possible d'activer un système avant de s'être déplacé. En mode Simultané, il doit 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.

#### **IMPORTANT**

On ne peut pas activer deux systèmes à la suite. Le Capitaine est obligé d'annoncer un nouveau cap entre deux activations de systèmes (faire Surface n'est pas considéré comme une activation de système).

## STOP TORPILLE!

Le Capitaine peut tirer une Torpille à 4 points maximum de sa position, en ligne droite ou en escalier (pas de déplacement en diagonale.) Il doit annoncer le point d'impact (par exemple : « Torpille lancée, 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.

#### Il y a alors trois possibilités :

- » **1. La Torpille explose à plus d'un point du sous-marin ennemi :** Le Capitaine adverse annonce « RAS ! », et la partie reprend normalement.
- » 2. La Torpille explose sur un point adjacente du sous-marin ennemi (même en diagonale): Le Capitaine adverse annonce « Impact indirect, un dégât! ». Son Second coche une des quatre cases Dégâts sur sa fiche. Puis la partie reprend normalement.
- » 3. La Torpille explose exactement sur le même point où se trouve le sousmarin ennemi : Le Capitaine adverse annonce « Impact direct, deux dégâts ! ». Son Second coche deux des quatre cases Dégâts sur sa fiche.

#### » RAPPEL

**Lors d'une Partie Rapide,** dès qu'un sous-marin encaisse un dégât direct ou indirect, l'équipage touché perd immédiatement la partie.

#### **IMPORTANT**

Si le point d'impact de votre torpille se trouve à un point de votre sousmarin, vous subissez 1 Dégât ! En tirant une torpille, n'oubliez pas que vous donnez une information à l'adversaire : vous êtes au maximum à quatre points du point d'impact.

#### CONSEILS

Si votre torpille explose par hasard sur la même position qu'une mine (amie ou ennemie), celle-ci est détruite.

Si une torpille explose sur un point adjacent à une mine de l'un des deux camps, cette mine explose. On appelle ça une réaction en chaîne. On résout d'abord les Dégâts causés par la torpille, puis ceux causés par la/les mine/s.

#### **EXEMPLE**



Icin le Capitaine (en D3) lance une torpille qui parcourt quatre cases jusqu'en G2. Le sous-marin adversentiué sur cette

case subit un impact direct, donc deux Dégâts !



AIRRASS 1 V COUNTER 24

## STOP MINE!

Le Capitaine dessine un M (Mine) sur un point adjacent à son sous-marin.

Pour des raisons de clarté, il est interdit de larguer une Mine sur son tracé (on n'écrit jamais deux fois sur la même point). Il annonce ensuite « *Mine larguée!* » et le jeu continue. Le Second efface alors toute la jauge de Mine (puisqu'elle vient d'être utilisée). Pour l'instant, la Mine posée n'a aucun effet.

Dès le tour suivant, le Capitaine peut déclencher n'importe quelle Mine posée précédemment s'il pense que le sous-marin ennemi est proche. Pour cela, il lève le poing et crie : « Stop, je fais exploser la mine! » et annonce la position sur laquelle est disposée la Mine (par exemple : « Stop, je fais exploser la mine située en G7! »).

#### **IMPORTANT**

- Pour faire exploser une Mine posée précédemment, aucun voyant rouge ne doit être coché chez le Mécano.
- Faire exploser une Mine **n'est pas considéré comme une activation de système** et peut intervenir en tout temps.
- On ne tient pas compte de la jauge de Mine lors de l'explosion (peu importe son niveau de remplissage, on ne l'efface pas). En effet, la jauge a déjà été remplie et effacée lors du largage de la mine.

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

- » 1. La Mine explose à plus d'un point du sous-marin ennemi : Le Capitaine adverse annonce « RAS ! », et la partie reprend normalement.
- » 2. La Mine explose sur un point adjacent au sous-marin ennemi (même en diagonale):

Le Capitaine adverse annonce « Impact indirect, un Dégât ! ». Son Second coche une des quatre cases Dégâts sur sa fiche. Puis, la partie reprend normalement.

» 3. La Mine explose exactement sur la même position où se trouve le sousmarin ennemi :

Le Capitaine adverse annonce « Impact direct, deux Dégâts ! ». Son Second coche deux des quatre cases Dégâts sur sa fiche. Ensuite, la partie reprend normalement, mais vous savez maintenant que l'ennemi se trouve à proximité !

**RAPPEL: Lors d'une Partie Rapide,** dès qu'un sous-marin encaisse un dégât direct ou indirect, l'équipage touché perd immédiatement la partie.

#### **IMPORTANT**

Si vous faites sauter une de vos mines à un point de distance de votre propre sousmarin, vous subissez aussi un Dégât!

En E5, le Capitaine largue une mine sur une case adjacente: en l'occurence en D5.

Il trace un M sur cette case.

Plus tard dans la partie, le Capitaine fait exploser la Mine située en D5. Le sous-marin adverse, situé à une case de distance (E4) subit un impact indirect, donc un Dégât!





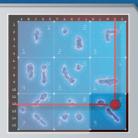
Lorsque vous activez votre Sonar, l'équipage adverse doit vous donner deux coordonnées sur sa position : le Capitaine peut choisir parmi la ligne, la colonne ou le secteur où se situe son sous-marin.

Une seule de ces deux coordonnées doit être vraie. L'autre 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 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.



## STOP 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 neuf secteurs en mode Simultané et en quatre secteurs en Tour par tour).

Le Capitaine interroge donc l'adversaire sur un secteur (par exemple : « Êtesvous 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 larqué un Drone et a donc demandé si votre sous-marin était positionné en secteur 4.

Comme vous êtes en secteur 7, vous répondez « Non ».





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 zéro
- Le Capitaine indique au Mécano 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 iauge de son choix (cette case peut être à nouveau celle de la jauge de Silence qui vient d'être vidée s'il le souhaite) et le Mécano coche une panne sur sa fiche. Dans le cas où le Capitaine décide de ne pas bouger, il indique un « zéro » à son Mécano, qui doit faire semblant de cocher une case.

#### **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 quatre cases en ligne droite (sans traverser d'île et sans couper sa propre route).





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 quatre cases ou en six (avec les deux cases plus claires).

## **FIN DU JEU**

Partie Rapide : dès qu'un sous-marin est touché, il perd immédiatement la partie. Traque: Lorsqu'un sous-marin encaisse son 4º Dégât, il perd immédiatement 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

## SCÉNARIOS

Il est conseillé pour une première partie de Captain SONAR de jouer au moins une fois en Tour par tour puis dans l'ordre alphabétique des cartes suivantes :

#### CARTE ALPHA-2

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 submersibles se feront plus rapidement et plus facilement! Bonne chance... Immersion!

#### CARTE BRAVO-2

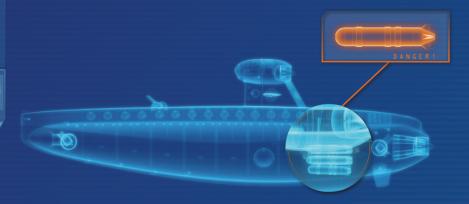
Vous voici dans la fosse des Ériatides, une zone âprement disputée, au croisement des eaux territoriales de plusieurs stations.

lci, 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 (Drone et Sonar) afin de sortir victorieux de ce premier affrontement d'envergure.

#### CARTE CHARLIE-2

Vous naviguez dans les eaux les plus froides du monde, sous plusieurs mètres de glace. Menez votre traque avec discernement, car seuls quelques zones plus propices vous permettront de faire surface.

Dans la zone « banquise », il n'est possible de faire surface que dans les trous d'eau situés en M3, L8, G12, N14. Si vous faites surface ailleurs dans la banquise, vous êtes immédiatement détruit (dans la règle avancée, vous encaissez 1 dégât).



## Yohan remercie : Tou(te)s les testeurs(euses) des festivals de Bretagnen 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). Karine "Réglisse". notre correctrice de compétition. 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.

#### CARTE DELTA-2 - VOLCANO

L'activité sismique dans cette zone est très intense. Prenez garde à ne pas utiliser vos armes de façon inconsidérée, au risque de provoquer des éruptions volcaniques.

**JAUGE SCÉNARIO :** Chaque fois qu'un Capitaine tire une Torpille, ou déclenche une Mine, il coche un segment de la jauge Scénario. Si sa jauge atteint 3, le premier événement ci-dessous non rayé est déclenché.

Une fois l'événement résolu, le Capitaine efface entièrement sa jauge Scénario. Puis les deux Capitaines rayent cet événement.

#### EVENT 1 : ÉRUPTION

Tous les points adjacents au volcan sont touchés. Appliquez la règle de la Torpille sur chacune d'entre elles (cela peut entraîner l'explosion d'une Mine).

#### **EVENT 2 : FUMÉES TOXIQUES**

Le Capitaine désigne l'un des deux volcans. Dans le secteur de ce volcan, les Drones sont inopérants jusqu'au prochain événement. Si un Capitaine utilise malgré tout un Drone dans ce secteur, son adversaire doit lui répondre « fumées toxiques », sans lui donner d'autre information.

#### EVENT 3 : COULÉES DE LAVE

Le Capitaine désigne l'un des deux volcans. **Les points autour de ce volcan** (zone bleue) sont considérés comme des îles. On ne peut donc plus s'y déplacer. Si un navire s'y trouve au moment de la coulée de lave, il est immédiatement détruit et perd la partie.

#### CARTE ECHO-2 - DAMAGE

Les bâtiments ont subi de lourds dégâts lors d'un affrontement en Mer de Chine. Désormais à peine capables de naviguer, ils sont contraints de fonctionner sur des batteries de secours (la jauge Scénario) pour se rendre sur des bases permettant de réparer les systèmes de bord.

Les deux navires commencent la partie sans aucun système utilisable à l'exception de la jauge Scénario (leurs symboles sont tous barrés sur la fiche du second).

#### JAUGE SCÉNARIO : RÉPARATIONS

La jauge se charge en 3 mouvements. Si elle est pleine, le Capitaine peut se rendre sur une position adjacente à une île correspondant à l'un des systèmes. Il ordonne : « Stop réparations (mine/torpille/sonar/drone/silence) ! » La jauge Scénario est alors effacée et le Second réactive le système concerné qui peut désormais être chargé normalement. On procède de même pour chacun des autres systèmes que l'on veut réparer.



Captain SONAR est un jeu de Roberto Fraga et Yohan Lemonniera illustré par Piotr Forkasiewicz. Direction artistique et graphisme : Denis Hervouet

@EditionsMatagot © 2022 Matagot



135 rue du Tondua 33000 Bordeaux