



# ERWEITERUNG

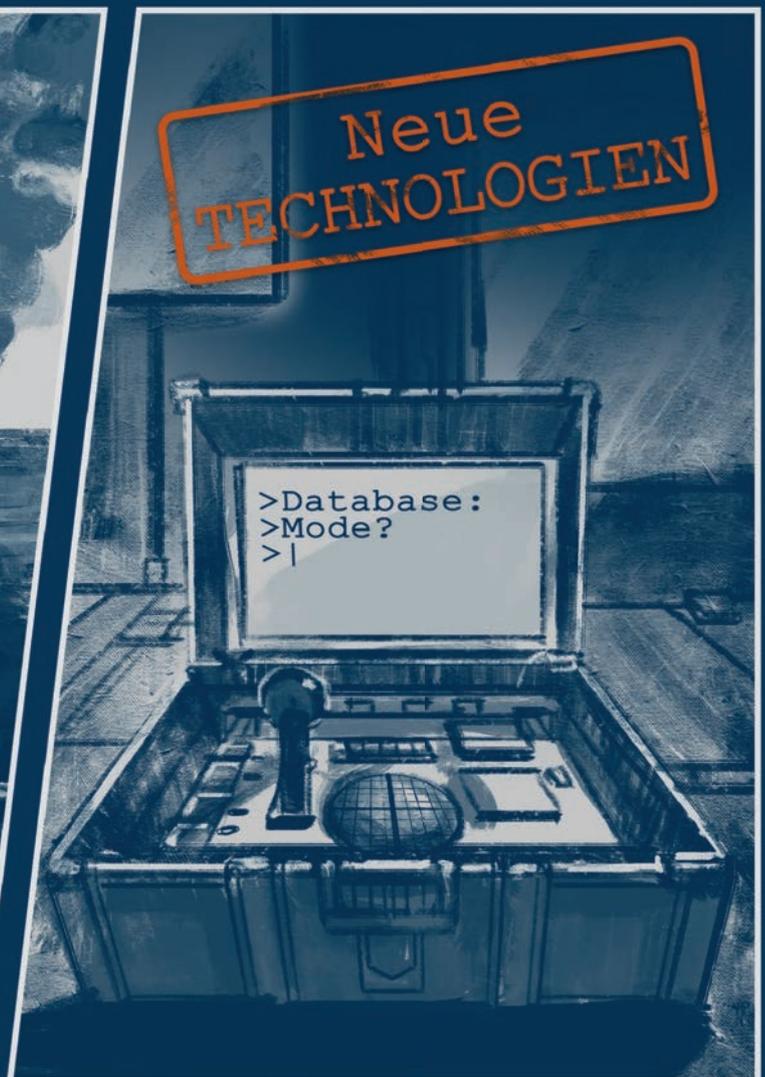
Ein intensives kooperatives Spielerlebnis für eine Besatzung von 4-8 Personen ab 10 Jahren von Roberto Fraga und Yohan Lemonnier

Diese Erweiterung lässt euch und euer Boot noch tiefer in Captain Sonar eintauchen. Sie besteht aus 2 verschiedenen Elementen, die beide im Echtzeitmodus gespielt werden müssen.

Die **Kampagne „Operation Drache“** nimmt euch mit in ein aufregendes Abenteuer, in dem ihr unbekannte Gewässer erforscht. Die 7 Missionen dieser Kampagne können zwar in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, aber um den vollen Spielspaß zu erleben, empfehlen wir, sie in der angegebenen Reihenfolge und in immer gleicher Besetzung zu spielen.

Die Kampagne enthält dabei ein Belohnungssystem in Form von Expertenkarten. Das sind erfahrene Charaktere, die euch im Laufe des Spiels nützlich sein werden.

Der zweite Teil dieser Erweiterung bringt **Neue Technologien** ins Spiel, mit denen alle bereits existierenden Szenarien aufgewertet werden können. Es erwarten euch ein „Armada“-Modus, neue U-Boot Typen für den Ersten Offizier, neue Schaltpläne für den Maschinisten und vieles mehr.



# NEUE TECHNOLOGIEN

Die Neuen Technologien bestehen aus **4 Modulen**. Jedes davon ist voll kompatibel zu allen zuvor veröffentlichten Regeln und Szenarien. Ihr könnt diese ganz nach euren Wünschen in das Spiel integrieren.

- **Für den Maschinisten:** Verwalte neue Schaltpläne.
- **Für den Ersten Offizier:** Befehle neue U-Boot-Typen.
- **Armada-Modus:** Kontrolliere einen Helikopter und einen Kreuzer.
- **Expertenkarten:** Nutze die Sonderfähigkeiten erfahrener Seeleute

## NEUE SPIELBÖGEN FÜR DEN MASCHINISTEN

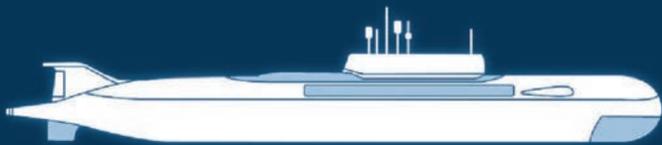
Für den Maschinisten stehen nun 4 zusätzliche Spielbögen zur Verfügung. Zu Beginn jeder Partie zieht jeder Maschinist zufällig 1 der insgesamt 5 Spielpläne. Die neuen Pläne bieten Abwechslung für erfahrene Spieler.

## NEUE SPIELBÖGEN FÜR DEN ERSTEN OFFIZIER

Für den Ersten Offizier stehen 4 neue, zusätzliche U-Boot-Spielbögen zur Verfügung. Zu Beginn des Spiels wählt jede Mannschaft 1 der nun insgesamt 5 Boote aus. Die neuen Boote sind:

### CHATEAUBRIAND-KLASSE

Dieses Boot der alten Schule hat zwar weniger leistungsfähige Sensoren als neuere Modelle, kann dafür aber in Windeseile ganze Seequadranten mit Minen verseuchen. Augen auf!



### KASPAROV-KLASSE

Als Gegenentwurf zu den Chateaubriand-Booten verfügen die Kasparov Modelle über exzellente Aufklärungswerkzeuge. Kaum ein Ziel entkommt ihren aufmerksamen Sinnen.



### ARMSTRONG-KLASSE

Dieser Bootstyp besticht vor allem durch seine Vielseitigkeit: Seine Beweglichkeit und Feuerkraft werden dabei nur noch durch seine Anpassungsfähigkeit übertroffen.



### ZERBERUS-KLASSE

In diesem Boot wurden modernste Batteriesysteme mit zweifacher Ladekapazität verbaut. Mit voll aufgeladenen Systemen könnt ihr die Hölle unter Wasser entfesseln.



Jedes System der Zerberus-Klasse hat 2 Schaltergruppen, die unabhängig voneinander gefüllt werden. Beim Aktivieren eines Systems kann eine Schaltergruppe nach Wahl des Ersten Offiziers zurückgesetzt werden. Sind beide Schaltergruppen voll, darf das System allerdings nicht zwei Mal hintereinander aktiviert werden, sondern es muss dazwischen mindestens eine Bewegung des Bootes stattfinden.



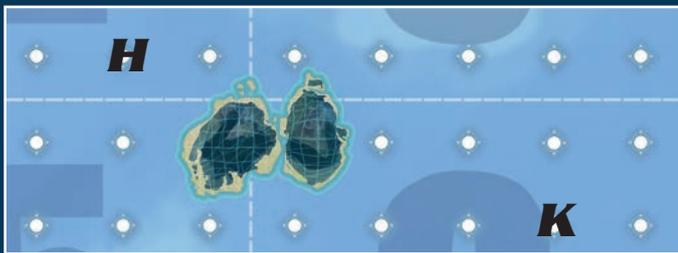
## DER ARMADA-MODUS

In diesem Spielmodus kontrolliert der Kapitän zusätzlich zu seinem Boot einen Helikopter und einen Kreuzer.

### AUFBAU

Zu Beginn der Partie markiert der Kapitän zusätzlich zur Startposition seines Bootes noch Startpositionen für einen Helikopter und einen Kreuzer.

Markiert die Position des Helikopters mit einem „H“. Markiert die Position des Kreuzers mit einem „K“.



### SPIELABLAUF

**SCHADEN:** Der Helikopter und der Kreuzer werden zerstört, sobald sie 1 Schadenspunkt erhalten. Schaden kann durch die bekannten Waffensysteme zugefügt werden.

**WAFFEN:** Der Kreuzer kann Minen legen, der Helikopter Torpedos abfeuern (nach den gleichen Regeln wie dein Boot).

Wenn der Kapitän eines seiner Waffensysteme aktiviert, muss er sich entscheiden, das aktivierte Waffensystem seines Bootes zu nutzen oder stattdessen das entsprechende des Kreuzers oder des Helikopters. (Wird der Torpedo aktiviert, kann diesen das Boot oder der Helikopter abfeuern, wird eine Mine gelegt, kann dies das Boot oder der Kreuzer erledigen.) Dies muss bei der Aktivierung laut angesagt werden, etwa durch „STOP! Helikopter feuert Torpedo auf G5!“ oder „STOP! Kreuzer legt Mine auf D7!“

**BEWEGUNG:** Helikopter und Kreuzer können nur über das szenariospezifische System auf dem Bogen des Ersten Offiziers bewegt werden. Für jedes Feld, das auf diesem Schalter angekreuzt ist, darf sich entweder der Helikopter oder der Kreuzer auf ein benachbartes Feld bewegen. **Es ist nicht notwendig, den Schalter komplett aufzuladen, um eine Einheit zu bewegen.**

Der Kapitän sagt an, welche der beiden Einheiten er um 1 Feld bewegt, teilt aber weder die Richtung noch die neue Position mit. Eine solche Bewegung lädt kein System des Bootes auf und verursacht auch keinen Defekt auf dem Bogen des Maschinisten.

Nach der Bewegung aktualisiert der Kapitän die neue Position auf seiner Karte. Im Gegensatz zum Boot wird hier keine Route eingezeichnet, sondern nur die augenblickliche Position festgehalten.

Auf einem Feld darf sich stets nur 1 eigene Einheit (Boot/Helikopter/Kreuzer) befinden.

### BEISPIEL



**ORTUNG:** Helikopter und Kreuzer können nicht per Sonar geortet werden. Wird die Drohne benutzt, muss der Kapitän allerdings **alle** eigenen Einheiten im angefragten Sektor nennen.

### Beispiel:

„STOP! Drohne: Seid ihr in Sektor 7?“

– „Ja! Dort sind das Boot und der Helikopter“

### WEITERE DETAILS:

- Wenn ein komplett gefüllter szenariospezifischer Schalter vom Kapitän aktiviert wird, um ein Waffensystem oder eine Sonderfähigkeit zu aktivieren, können die entsprechenden Punkte nicht mehr zu Bewegung benutzt werden.
- Der Helikopter ist im Tiefflug unterwegs und ist daher durch Minen oder Torpedos angreifbar. Zudem kann er **keine** Inseln überfliegen.
- Der Armada Modus kann mit jeder bestehenden Karte verwendet werden. In der Kampagne „Operation Drache“ ist er in Karte 2 verpflichtend, während er in Karte 3 nicht benutzt werden sollte.

## DIE EXPERTENKARTEN

Während des Spielaufbaus zieht jeder Kapitän 1 zufällige Expertenkarte und gibt sie dem Besatzungsmitglied der auf der Karte genannten Einsatzstation. Die Teams können sich auch darauf einigen, mit mehreren dieser Karten zu spielen.

Jede Expertenkarte zeigt:

- 1 Porträt und Name des Experten,
- 2 seine Einsatzstation,
- 3 einen Beschreibungstext,
- 4 den Zeitpunkt, zu dem die Karte benutzt werden darf,
- 5 den Effekt der Karte.



Eine Expertenkarte wird normalerweise zusätzlich zu einer normalen Aktion ausgespielt. Danach wird sie abgeworfen, d.h. jede solche Karte darf nur ein Mal verwendet werden. In eurem Zug (Bewegung, Auftauchen oder Aktivierung eines Systems) dürft ihr maximal 1 Expertenkarte ausspielen.

# OPERATION DRACHE

*Zwei Jahre sind vergangen, seitdem die weltweite Jagd auf seltene Erden begann.*

*Mittlerweile haben wir einen neuen Status Quo erreicht:*

*Das Zeitalter der Entdeckungen ist angebrochen, mit der Kartographierung unbekannter Abgründe und Reisen in entlegenste Gebiete.*

*Wie einst Magellan brechen furchtlose Kapitäne auf, um monatelang nach neuen Entdeckungen Ausschau zu halten; an Bord von Booten, die mit modernster Technologie ausgerüstet sind.*

*Neue Vorkommen seltener Erden wurden gefunden, bislang unbekannte Tierarten gesichtet. In ungeahnten Tiefen finden sich Gebiete, in denen die bekannten Gesetze von Physik und Biologie an ihre Grenzen stoßen.*

*Einige Seeleute sprechen sogar von einem riesigen Vulkan und einem Durchgang ins Innere der mystischen Hohl Erde.*

*Brecht auf in ein beispielloses Abenteuer und entdeckt den unbekannt Ozean, das Mare Incognitum!*

## ■ SPIELABLAUF

Die 7 Seekarten dieser Kampagne sollten in der vorgegebenen Reihenfolge von immer denselben beiden Teams gespielt werden.

Wir empfehlen dringend, die Waffen aus der ersten Erweiterung „Volles Rohr!“ nicht zu verwenden und den Armada-Modus **nur auf Seekarte 2** zu benutzen (dort ist er allerdings verpflichtend).

Jede Mannschaft **wählt** die Bögen für den Ersten Offizier und den Maschinisten. Diese werden für den Verlauf der **gesamten Kampagne** verwendet.

Nach Beendigung der Kampagne könnt ihr die Seekarten unabhängig voneinander spielen und mit der ersten Erweiterung und den anderen Elementen dieser Erweiterung kombinieren.

## › EXPERTENKARTEN

- Zu Beginn der Kampagne stehen den Spielern keine Expertenkarten zur Verfügung. Mit jeder komplettierten Mission kommen jedoch Expertenkarten ins Spiel.
- Expertenkarten werden nach einmaliger Nutzung abgeworfen. Erst wenn der Nachziehstapel leer ist, werden die abgeworfenen Karten zu einem neuen Stapel gemischt.
- Ein Team darf niemals mehr als 5 Expertenkarten in der Hand halten. Sollte das passieren, muss es sofort auf 5 Karten abwerfen.
- Ihr dürft Expertenkarten am Ende einer Mission behalten und in die nächste Mission übernehmen.

## › NEBENMISSIONEN

Einige der Missionen aus der ersten Erweiterung könnt ihr als Nebenmissionen beliebig zwischen den Hauptmissionen dieser Kampagne einfügen. Die Regeln dieser Missionen bleiben unverändert, nur der einführende Text wurde angepasst, um besser zur Kampagne zu passen. Ihr spielt die Nebenmissionen mit vorgegebenen Booten und Waffensystemen.

Zudem erhält das siegreiche Team einer Nebenmission einen spürbaren Vorteil für die nächste Mission der Hauptkampagne.

### › Nebenmission: Durch die Untiefen

*Um Versorgungshäfen zu erreichen und dort Proviant und Ausrüstung zu laden, müssen die Boote durch die gefährlichen Gewässer nahe der Insel Hornos navigieren. In diesem Rennen sind schnelle Boote von Vorteil.*

**Karte:** INDIA

**Team 1:** Armstrong-Klasse + KRAKEN Rakete

**Team 2:** Armstrong Klasse + ASGARD Torpedo

**Vorteil:** Das unterlegene Team startet in der nächsten Hauptmission mit 1 Schadenspunkt (spielt es die Mission „Laborarbeit“ als Verteidiger, beginnt es stattdessen mit einer bereits zerstörten Basis.)

### › Nebenmission: Elektromagnetische Störungen

*Die letzte Schlacht war kräftezehrend. Bevor sie den nächsten Konflikt angehen, laden die Mannschaften ihre Boote auf, indem sie die elektromagnetischen Felder des Rikitea Archipels ausnutzen.*

**Karte:** HOTEL

**Team 1:** Zerberus-Klasse + MINOS Abwehrsystem

**Team 2:** Zerberus-Klasse + TIRIDENT Hackingsystem

**Vorteil:** Das siegreiche Team startet in der nächsten Mission mit voll aufgeladenen Waffensystemen (rote Schaltergruppen).

### › Nebenmission: Das Labyrinth

*Beide Boote haben schweren Schaden genommen, aber im Labyrinth der Kenner Bucht sind Reparaturen unmöglich. Ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel beginnt.*

**Karte:** JULIET

**Team 1:** Chateaubriand-Klasse + KRAKEN Rakete

**Team 2:** Chateaubriand-Klasse + ULYSSES Reparatursystem

**Vorteil:** Das siegreiche Team erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft 1 Expertenkarte.

### › Nebenmission: Gegen den Strom

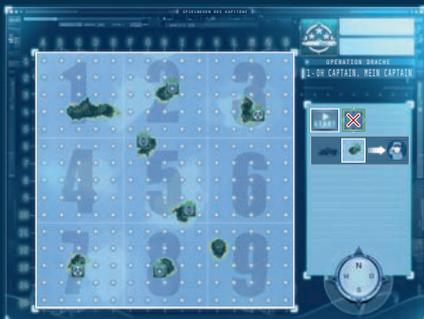
*Weiter! Immer weiter! Die Reise in die Hohl Erde wird immer mehr zum Höllentrip. Machtvolle unterseeische Strömungen behindern die Navigation. Aber vielleicht kann man sie auch zum eigenen Vorteil nutzen ...*

**Karte:** KILO

**Team 1:** Kasparov-Klasse + ASGARD Torpedo

**Team 2:** Kasparov-Klasse + KAOS Mine

**Vorteil:** Das siegreiche Team beginnt die nächste Mission mit 1 markierten Schalterfeld pro System (insgesamt 6).



### AUFBAU

- Jedes Boot startet auf einem frei wählbaren Randfeld der Seekarte.

## ■ KARTE 1: OH CAPTAIN, MEIN CAPTAIN!

Nach Monaten mit weltweit katastrophalen Wetterbedingungen können die Boote endlich wieder die Anker lichten. Mit drastisch reduzierter Mannschaft stechen sie in See.

### › ZIEL

Versenkt das gegnerische Boot.

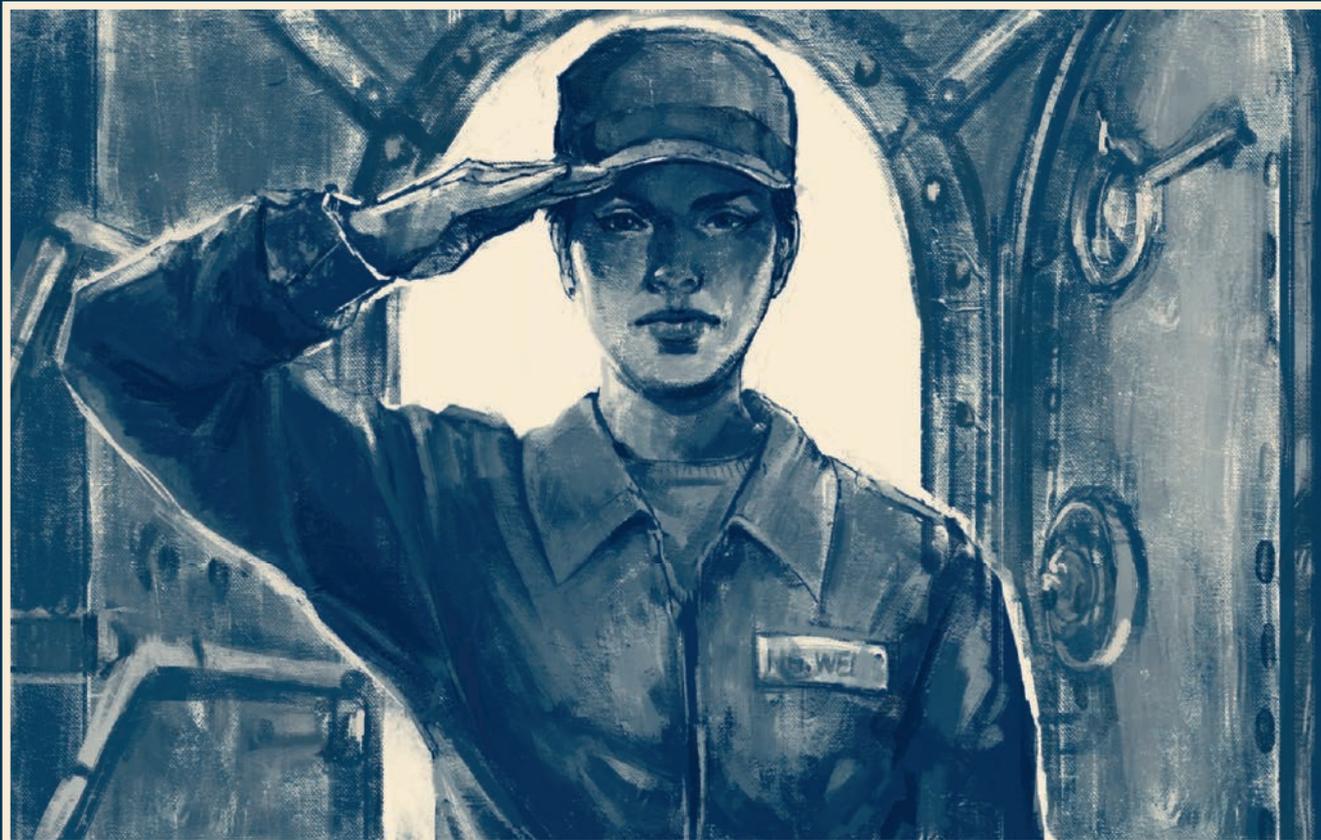
### › SONDERREGELN

Zu Beginn der Partie ist nur der Kapitän an Bord und kontrolliert alle Stationen alleine.

Um die anderen Stationen zu besetzen, muss der Kapitän das Boot neben eine Insel mit Seebasis-Symbol navigieren (diagonal oder orthogonal benachbart). Mit dem Ruf „STOP! Verstärkung!“ unterbricht er das Spiel und besetzt die entsprechende Station seines Bootes. Dies ist keine eigentliche Aktion und aktiviert kein System des Bootes.

### › BELOHNUNG

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft erhält 1 Karte.





## ■ KARTE 2: ARMADA

Eine umfangreiche Operation wurde gestartet, um Spitzentechniker aufzuspüren und zu rekrutieren. Ein solches Team wird im Nordatlantik vermutet. Mit enormen Einsatz von Mensch und Material versuchen beide Konzerne, sich den Zugriff auf diese Experten zu sichern.

### › ZIEL

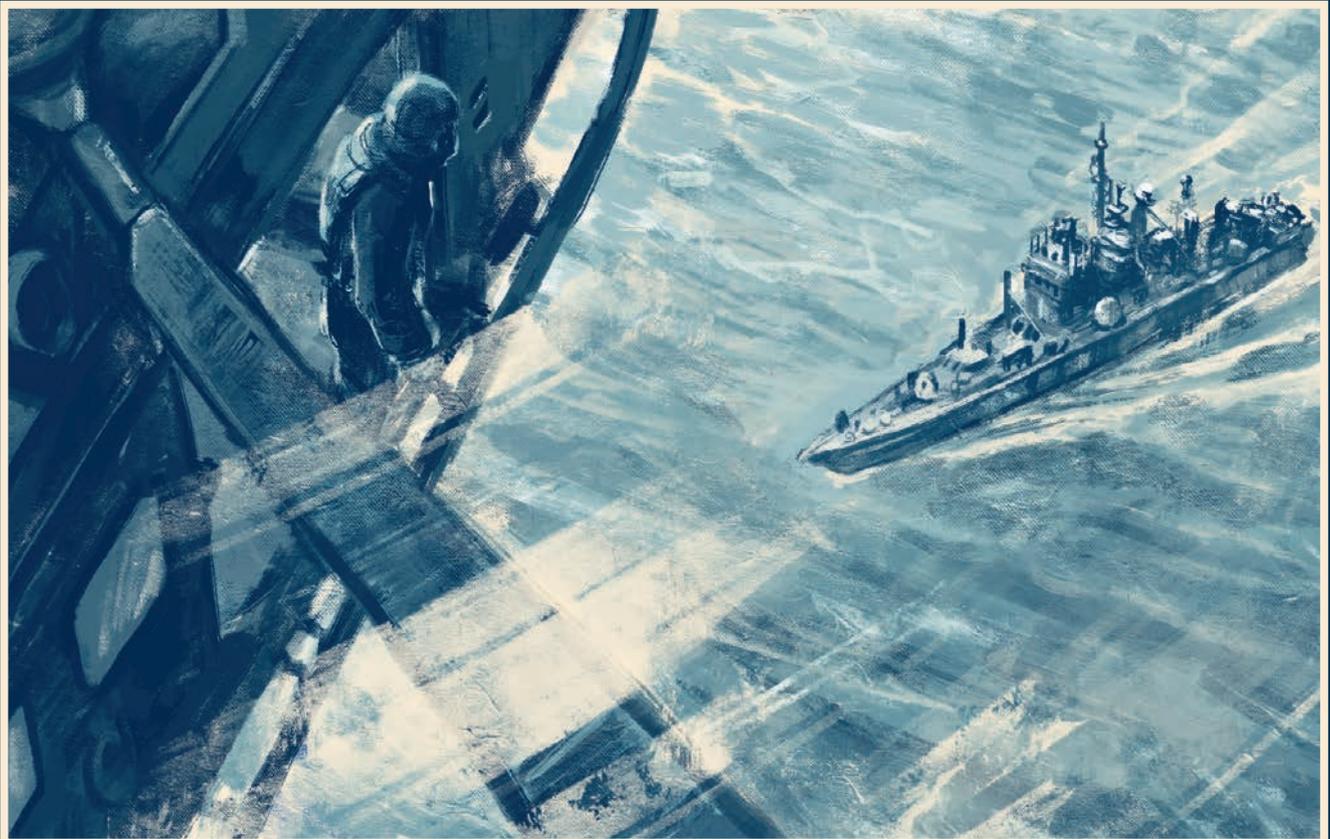
Versenkt das gegnerische Boot.

### › SONDERREGELN

Auf dieser Karte muss der Armada-Modus mit Helikopter und Kreuzer eingesetzt werden (siehe Seite 3).

### › BELOHNUMG

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft erhält 1 Karte.





**AUFBAU**

- Der Verteidiger kreuzt seine Rolle auf dem Bogen des Kapitäns an.



- Der Verteidiger wählt geheim 4 Basen und markiert sie mit einem 'B'.



- Der Angreifer kreuzt seine Rolle auf dem Bogen des Kapitäns an.



- Der Angreifer streicht seine Waffensysteme (Mine/Torpedo) durch.



- Der Angreifer schreibt „Goliath Rakete“ auf seinen szenariospezifischen Schalter.



**KARTE 3: LABORARBEIT**

Die siegreiche Mannschaft der Operation Armada hat eine Reihe von Basen mit Entwicklungslaboren erobert, in denen Teams von Experten am neuesten technischen Durchbruch forschen: Superfluide Strömungsprofile, mit denen Geschwindigkeit und Lautlosigkeit der Boote immens gesteigert werden können.

Es ist entscheidend, diese Basen zu verteidigen.

Auf dieser Karte spielt der Gewinner der Operation Armada als Verteidiger, während der Verlierer als Angreifer fungiert.

**ZIEL**

Der Angreifer muss die 4 vom Verteidiger gewählten Basen neutralisieren. Er darf das gegnerische Boot NICHT angreifen. Der Verteidiger muss das Boot des Angreifers versenken.

**VORBEREITUNG**

Der Verteidiger wählt geheim 4 der 6 möglichen Basen und markiert sie auf dem Bogen des Kapitäns mit einem 'B'. Diese Basen muss der Angreifer zerstören.

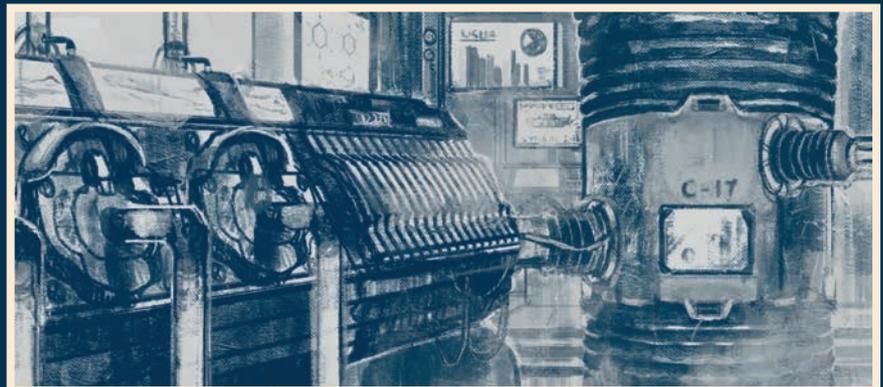
Der Angreifer besitzt keine Waffensysteme, um das Boot des Verteidigers zu attackieren. Mine und Torpedo seines Bootes bleiben also ungenutzt und dürfen vom Ersten Offizier nicht angekreuzt werden.

**SONDERREGELN**

- Der Angreifer kann Mine und Torpedo nicht einsetzen.
- Wenn der Angreifer eine Drohne einsetzt, kann er entweder nach der Position des gegnerischen Bootes fragen oder ob sich in dem Sektor eine Basis befindet.
- Um eine Basis zu zerstören, setzt der Angreifer seine Goliath Rakete (szenariospezifisches System mit 4 Feldern) ein. Der Kapitän kann die Goliath Rakete auf ein bis zu 4 Felder entferntes Ziel abfeuern (nicht diagonal). Da es sich um eine ballistische Rakete handelt, kann sie Inseln überqueren. Der verteidigende Kapitän muss bestätigen, falls eine Basis getroffen wurde.

**BELOHNUMG**

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft erhält 1 Karte.





**AUFBAU**

- Schreibt „E.M.P.“ auf den szenariospezifischen Schalter.



**■ KARTE 4: E.M.P.**

Die Forschung an superfluiden Strömungen hat Erstaunliches zutage gebracht: Die Hohlerde existiert und ist kein Mythos.

In den Tiefen der See öffnen sich immer wieder Durchgänge, die für kurze Zeit passierbar sind. Einer dieser Risse wurde jüngst vor der Küste von Neuseeland entdeckt.

Mit einem Netz von E.M.P. („Elektromagentischer Puls“) Generatoren wird versucht, den gegnerischen Booten den Zugang zu diesem neuen Areal zu verwehren.

**› ZIEL**

Versenkt das gegnerische Boot.

**› SONDERREGELN**

Der szenariospezifische Schalter mit 4 Feldern repräsentiert einen E.M.P. Auslöser. Wenn dieser voll aufgeladen ist, kann der Kapitän „STOP! E.M.P.!“ rufen und dabei einen der 9 Sektoren nennen.

Dies löst einen E.M.P.-Angriff aus. Jedes Boot, das in dem genannten Sektor steht UND sich auf dem orange gefärbten E.M.P. Bereich befindet, erhält sofort 1 Punkt Schaden. Zusätzlich muss es entweder die Schalter beider roten Systeme oder beider grünen Systeme komplett löschen.

**› BELOHNUMG**

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft erhält 1 Karte.



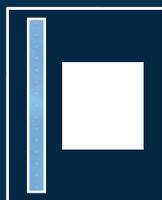


**AUFBAU**

- Schreibt „Hacken“ auf den szenariospezifischen Schalter.



- Team Gelb notiert geheim eine Zeile der Seekarte.
- Team Blau notiert geheim eine Spalte der Seekarte.



**■ KARTE 5: VORTEX**

Der Zugang zur Hohlerde ist in greifbare Nähe gerückt. Die Strudel in der Umgebung sind der klare Beweis dafür. Wir müssen den genauen Zugangsort als Erste finden und dorthin gelangen.

**› ZIEL**

Ortet den Zugangspunkt zur Hohlerde und gelangt als Erste auf das betreffende Feld. Falls dieses Feld auf einer Insel liegt, reicht es, ein benachbartes Feld zu erreichen.

**› VORBEREITUNG**

Team Gelb notiert zu Spielbeginn geheim eine Zeile der Seekarte, Team Blau eine Spalte seiner Wahl. Der Kreuzungspunkt von Zeile und Spalte markiert den Zugangspunkt zur Hohlerde.

**› SONDERREGELN**

**1) ZUGANG ZUR HOHLERDE**

Jedes Team hält zu Beginn nur die halben Zugangskordinaten des Eintrittspunktes. Um an die fehlenden Informationen zu gelangen, müssen die Computersysteme des gegnerischen Bootes gehackt werden.

Ein Boot kann erst gehackt werden, nachdem es mindestens 1 Punkt Schaden erhalten hat.

**Hacken:** Benutzt den szenariospezifischen Schalter mit 4 Feldern. Ein Hackerangriff wird durchgeführt, indem der Kapitän ansagt: „STOP! Hackerangriff“ und dazu den Sektor des EIGENEN Bootes nennt. Der Angriff ist erfolgreich, wenn sich das gegnerische Boot im selben Sektor befindet. In diesem Fall muss der gegnerische Kapitän seine Information (Zeile oder Spalte des Zielortes) laut ansagen.

Das Team, welches den Zielort zuerst erreicht, gewinnt die Partie. Sollte sich das Ziel auf einer Insel befinden, genügt es, ein benachbartes Feld zu erreichen. Liegt es auf einem Strudel, so genügt es, eines der beiden Strudelfelder zu betreten.

**2) STRUDEL**

Die beiden Strudelfelder sind miteinander verbunden. Wenn ein Boot eines der beiden Felder erreicht, wird es unverzüglich auf das andere transportiert, ohne dass eine weitere Bewegungsaktion notwendig ist. Dies muss der Kapitän durch die Ansage „Strudeldurchgang!“ laut bekanntgeben.

Solange ein Boot auf einem Strudelfeld steht, kann es nicht beschädigt werden, kann seinerseits kein eigenes System aktivieren und keine Expertenkarten einsetzen.

**Details:**

- Ihr könnt einen Strudel nicht überqueren, ohne hineingezogen zu werden.
- Ihr dürft die Strudelfelder erst erneut befahren, nachdem euer Boot zumindest 1 Mal aufgetaucht ist.
- Ihr könnt auf einem Strudelfeld nicht auftauchen.
- Torpedos können nicht durch Strudelfelder gefeuert werden.

**› BELOHNUNG**

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft erhält 1 Karte.



## ■ KARTE 6: BLACKOUT

*Die Höhle! Ein unbekannter Ozean, den niemals zuvor ein Mensch betreten hat. Der Traum aller Entdecker ...*

*Leider erlauben der extreme Druck und die hohe Temperatur nur einen kurzen Ausflug. Wir müssen so schnell es geht, an die Oberfläche der Gewässer zurückkehren.*

### › ZIEL

Versenkt das gegnerische Boot.

### › SONDERREGELN

Einige Gebiete machen bestimmte Systeme der Boote unbenutzbar. Wenn ein Boot ein System aktiviert, das die gleiche Farbe hat, wie das Feld, auf dem sich das Boot befindet, muss der Maschinist sofort 1 Reaktorsymbol seines Spielbogens durchkreuzen.

**Beispiel:** Wird ein rotes System aktiviert während sich das Boot auf einem roten Feld befindet, so wird auf dem Bogen des Maschinisten ein Reaktordefekt ausgelöst.

### › BELOHNUNG

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 zufällig gezogene Expertenkarten, die unterlegene Mannschaft erhält 1 Karte.





### AUFBAU

- Schreibt „Insel“ auf den szenario-spezifischen Schalter.



## KARTE 7: VULKAN

Auf dem Weg zurück zu bekannten Gewässern erreichen die Mannschaften einen Vulkan, dessen Verhalten allen physikalischen Gesetzen zu trotzen scheint. Die Bewegung der Boote scheint vulkanische Aktivität auszulösen und Inseln wie aus dem Nichts auftauchen zu lassen. Nur wer sich hier durchkämpft, wird sichere Gewässer erreichen.

### ZIEL

Versenkt das gegnerische Boot oder treibt es in die Enge (s.u.).

### SONDERREGELN

Mit Hilfe des szenariospezifischen Schalters können die Spieler neue Inseln erschaffen. Sobald mindestens ein Feld dieses Schalters markiert ist, kann er aktiviert werden. Es können höchstens 4 Felder markiert werden.

Der Kapitän aktiviert den Schalter mit dem Ruf „STOP! Insel!“ und löscht dann beliebig viele Felder des szenariospezifischen Schalters. Für jedes so gelöschte Feld zeichnet er eine neue Insel auf seiner Seekarte ein und teilt dem gegnerischen Boot ihre Koordinaten mit.

Inseln können auf beliebigen Seefeldern entstehen.

Falls sich ein Boot auf einem Feld befindet, auf dem eine Insel entsteht, erhält es sofort 1 Punkt Schaden und muss anschließend auf ein benachbartes Feld ausweichen.

Befindet sich eine Mine auf einem Feld, auf dem eine Insel entsteht, so explodiert sie und verursacht den normalen Schaden an ggf. in der Nähe befindlichen Booten. Sollte also eine Insel auf einem Feld entstehen, wo sich ein Boot UND eine Mine befinden, so nimmt das Boot ganze 3 Punkte Schaden.

Wenn nach dem Erscheinen einer Insel die beiden Boote voneinander isoliert sind, d.h. sich in verschiedenen Hälften der Karte befinden und sich nicht mehr erreichen können, endet das Spiel sofort.

Das Team, dessen Boot sich im größeren Bereich befindet, gewinnt das Spiel. Dabei zählen alle See- und Inselfelder in diesem Bereich, nicht nur die Seefelder! Die Felder der trennenden Inselkette zählen zu keinem Bereich.

### BELOHNUNG

Der Sieger dieses letzten Konfliktes gewinnt die gesamte Kampagne.

## IMPRESSUM

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

**Deutsche Ausgabe:** **Grafikdesign:** Jens Wiese · **Übersetzung:** Gerald Rüscher · **Realisation:** Stefan Stadler

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Matagot.

© 2019 Matagot SAS, 96, rue Miromesnil, 75008 Paris, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten.

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



Matagot



Pegasus Spiele

## ERSATZTEILSERVIVE

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

# CAPTAIN S.O.N.A.R.

01 JAN  
ANIMATION IDDATA - NET-

TASS  
HON  
REPEAT X-Y ?

SC DBB  
-ACGNH



RFID

LOGIC



13 PPT 1

WORK STATIONS

