



## A víz alatt senki sem hallja a sikolyod!

2048-at írunk. Új gazdasági háború tombol. A ritka föld kulcs része lett a fejlett új gépesítésnek és fő gazdasági ereje a környező világnak. Magánvállalatok élesítették a legújabb tengeralattjáró prototípusokat és kiküldték a világ mélységeibe a ritka föld után kutatni. A békés tengeri felszín alatt, egy csendes háború kezdődött új és megbízhatatlan technológiákkal. Egy válogatott tisztekből álló csapat tagja vagy, egy legkorszerűbb tengeralattjárón. Ahhoz, hogy legyőzzétek az ellenfeleteket, össze kell dolgoznotok. Csak az a csapat, aki a legjobb kommunikációval rendelkezik és képes együtt dolgozni élheti túl ezt a találkozást.

## A játék áttekintése

A Captain Sonar játékban, két csapat, az általuk irányított tengeralattjáróval csap össze az óceán mélységeiben. Minden csapattagnak megvan a maga posztja és felelőssége a hajón. A játékosoknak hatékonyan kell kommunikálniuk, a túlélés érdekében.

Fontos: Két módja van annak, hogyan lehet a játékot játszani: valós időben és körökre osztva. Az első játékként, vagy ha zajos környezetben játszotok, ajánljuk a körökre osztott játékot. Akárhogy is, a valós idejű játék garantálja azt az adrenalin dús játékot, amit egy igazi tengeralattjáró harc nyújtana.

## A játék megnyerése

Az első csapat, amelyik tengeralattjárója elszenved 4 sérülést elveszíti a játékot. A túlélő csapat győz! Néhány haladó forgatókönyv további célokat vagy felcserélt célokat tartalmaz, amit a csapatoknak teljesítenie kell, hogy megnyerhessék a játékot.

## A játék összeállítása

1 - Tegyétek a két táblát az asztal középvonalára egyik végétől a másikig (1).

2 - Válasszatok egy forgatókönyvet (lásd 6. oldal). Mindegyik Kapitány (Captain) (2) és Rádiós (Radio Operator) (3) vegye el a megfelelő lapot.

3 - Ha valós időben játszotok, használjátok a lapok sötétebb oldalát. Körökre osztott játéknál, a világosabb oldalt használjátok.

4 - Mindegyik csapat külön oldalon üljön, abban a sorrendben, ahogy az ábrán látható.

5 - Mindegyik Első tiszt (First Mate) (4) és Mérnök (Engineer) (5) vegye el a megfelelő lapot.

6 - Mindegyik Rádiós vegyen magához, egy átlátszó lapot (6).

7 - Végezetül, mindegyik játékos vegyen el egy letörölhető tollat.

### Csapat összeállítások:

- 8 játékos: két 4 fős csapat
- 7 játékos: egy 4 fős és egy 3 fős csapat
- 6 játékos: két 3 fős csapat
- 5 játékos: egy 3 fős és egy 2 fős csapat
- 4 játékos: két 2 fős csapat
- 3 játékos: egy 2 fős és egy 1 fős csapat
- 2 játékos: két 1 fős csapat

2 és 3 fős játékban körökre osztott játékot kell játszotok, mivel az egy embernek, aki az egész tengeralattjárót kezeli, több idő kell az egyes feladatok elvégzéséhez.

### A szerepek kiosztása függ a játékosok számától

4 fős csapat: mindegyik játékos külön szerepet kap  
3 fős csapat: Egy embernek kell eljátszania a Kapitány és az Első tiszt szerepét  
2 fős csapat: Egy ember a Kapitány, az Első tiszt és a Mérnök szerepét kell játszania

### Tartozékok:

- 2 készletnyi 12 szerep lap (1 minden csapatnak, sárga és kék) Minden lap 2 oldalas: a világosabb körökre osztott játéknál, a sötétebb a valós idejű játékhoz

### Minden csapatnak:

- 1 Első tiszt lap
- 1 Mérnök lap
- 5 Kapitány lap (1 minden forgatókönyvhöz)
- 5 Rádiós lap (1 minden forgatókönyvhöz)
- 2 átlátszó lap a Rádiósoknak
- 8 letörölhető toll
- 2 tábla



## A négy különböző szerep a fedélzeten



### A Kapitány (The Captain)

A Kapitány a csapat vezetője, felelős a tengeralattjáró irányításáért, illetve a csapat tagjainak eligazításáért

A játék kezdetén, a Kapitány egy „X”-et rajzol arra a tengeri területre, ahol el szeretné indítani a tengeralattjáróját. Ezt az ellenfél csapata nem látja. Ezután mindkét Kapitány elkiáltja magát „Merülés”, annak jeleként, hogy elkezdődött a játék. Mindegyik Kapitány kijelenti az útirányát a tengeralattjárójának és megrajzolja az útvonalat. Körökre osztott játéknál, véletlenszerűen választják ki a csapatok, ki kezdje az első kört.

### Útirány meghatározás

A Kapitány egy alkalommal egyszer, egy mezőnyt tudja mozgatni, a négy égtáj valamelyikébe: észak (north), dél (south), kelet (east), nyugat (west). Ki kell jelentenie az útirányt hangosan és érthetően, úgy, hogy minden játékos hallhassa azt. A kijelentésre egy példa: „Tarts Északnak/Délnek/Keletnek/Nyugatnak!”

- **Valós idejű játék:**  
Mindegyik Kapitány kijelenti az irányt az ő akarata szerint.
- **Körökre osztott játék**  
A Kapitányok felváltva mondják az útirányt, elég időt adva ahhoz, hogy mindenki befejezhesse a feladatát.

**Fontos: Mindkét fajta játéknál, a kapitánynak várnia kell addig, ameddig az Első tiszt és a Mérnök befejezi a feladatát és kijelenti „OK”, csak ezek után adhat meg új irányt (lásd az Első tiszt és a Mérnök leírásnál, 3. oldal).**

- Egy tengeralattjáró nem haladhat keresztül a korábbi útvonalán (például egy olyan mezőre mozogni, amelyen már keresztülhalad vonal).
- Egy tengeralattjáró nem mozoghat keresztül szigeten, vagy olyan mezőn, amelyen a saját aknája található (lásd akna ledobása, 6. oldal).
- A Kapitány letörölheti az útvonalát, ha a felszínre emelkedik (lásd Felszínre emelkedés, 4. oldal).

### **Blackout!**

Ha a Kapitány nem tud más irányt bejelenteni, mint ami szigetbe, aknába, vagy a saját útvonalába vezetne, azonnal felszínre kell emelkednie (lásd 4. oldal).

#### Tanács:

- A Kapitánynak érdemes folyamatosan kommunikálnia a Rádióssal, hogy meg tudja becsülni az ellenséges tengeralattjáró helyzetét.
- A Kapitánynak nem szabad túl gyorsan kijelentenie az útirányát, így a társainak lesz ideje reagálniuk és elvégezniük a feladatukat.



### A Rádiós (The Radio Operator)

A Rádiós a szeme és füle a csapatnak. Ő felelős az ellenséges tengeralattjáró követéséért, lenyomozásáért, az ellenséges Kapitány útirány kijelentései alapján.

Minden alkalommal, amikor az ellenséges Kapitány kijelenti az útirányt, a Rádiós lerajzolja az átlátszó papírra (kezdve bárhol, mert nem tudja az ellenség kezdő pozícióját).

Az átlátszó lapot a térképen csúsztatva, a Rádiós képes megállapítani az ellenséges tengeralattjáró útvonalát, helyzetét, ésben tartva azt, hogy a hajó nem haladhat át szigeten és a saját útvonalán.

Minél tovább tud az ellenfél Kapitányára figyelni, annál könnyebben meg tudja határozni az ellenfél útvonalát és helyzetét.

Rendszeresen tájékoztatnia kell a saját Kapitányát, az ellenfél lehetséges tartózkodási helyeiről.

A Rádiós szűkíteni tudja a lehetőségeket, a drónok és a szonár segítségével, amiket a Kapitány, vagy az Első tiszt tud aktiválni. (lásd Első tiszt, 3. oldal és az Aktivációs rendszerek, 6. oldal, lapokon).

#### Tanács:

- Azért, hogy elkerülje, hogy az átlátszó lapon kívül húzzon vonalat érdemes a lap közepén kezdeni a játékot.
- Ha az útvonal kiesik az átlátszó lapon, vagy elveszne, töröljön ki mindent, és kezdje előről.



### Az Első tiszt (The First Mate)

Az Első tisztek dolga, hogy javasolják a tengeralattjáró rendszerét élesre állítani. Ő figyelmezteti a Kapitányt, ha a fegyver, érzékelő vagy a különleges rendszerek egyike kész a bekapcsolásra.

#### **A műszerek felügyelete**

Minden alkalommal, amikor a Kapitány új útirányt közöl, az Első tisztek dolga, hogy a műszereken megjelöljön egy mezőt, a saját választása szerint. Ha az összes mező meg lett jelölve a hangosan és érthetően kijelenti. Egy ilyen kijelentés például, „Az aknák készen állnak!”. Ilyenkor a Kapitány tudhatja, hogy mikor dobhat le egy aknát az aktuális mezőn, amikor szüksége van rá.

Ha az össze mező foglalt egy műszeren. A rendszert aktiválni kell, mielőtt új jelzót lehetne tenni a mezőkre.

Csak a Kapitány aktiválhatja az akna, torpedó, csend és a forgatókönyv rendszereket. A drón és szonár rendszereket a Kapitány és az Első tiszt is aktiválhatja (lásd Aktiválható rendszerek, 5. oldal).

#### **Sérülés**

Az Első tiszt lapjának tetején négy sérülés mező található. Ezek szimbolizálják a 4 sérülést, amelyet a tengeralattjáró elszenvedhet.

Minden alkalommal, amikor a tengeralattjáró sérülést kap, az Első tiszt egy mezőbe jelölést tesz, balról haladva az üresen maradt mezők egyikébe. Ha az utolsó mező is jelölést kap, a tengeralattjáró megsemmisül, és a csapat elveszíti a játékot.

#### **Fontos**

**Ha kevesebb, mint 8 ember játssza a játékot, előfordulhat, hogy a Kapitánynak kell az Első tiszt szerepét is betöltenie (és lehet, hogy a mérnökét is). Ha ez a helyzet áll fent, minden alkalommal, amikor a Kapitány parancsot ad, azonnal megjelöl egy mezőt a műszerek közül, az Első tiszt lapján (és egy üzemzavart a Mérnök lapján, ha ezt a szerepet is ő képviseli).**



### A Mérnök (The Engineer)

A Mérnök feladata, hogy az üzemzavarokat lenyomozza, amelyek akkor történnek, amikor a Kapitány bejelent egy új útirányt. Néhány semlegesíti a tengeralattjáró rendszerét, néhány sebzi azt.

Minden alkalommal, amikor a Kapitány bejelent egy új útirányt, a Mérnök megjelöl egy szimbólumot, amely a bejelentett útirányhoz tartozik (észak, dél, kelet, nyugat), jelezve egy üzemzavart. Bármennyi szimbólumot megjelölhet, a Központi Áramköröknél (KÁK), vagy a Reaktornál, ameddig, az a megfelelő irányítópanelen helyezkedik el.

#### **Rendszerleállítás**

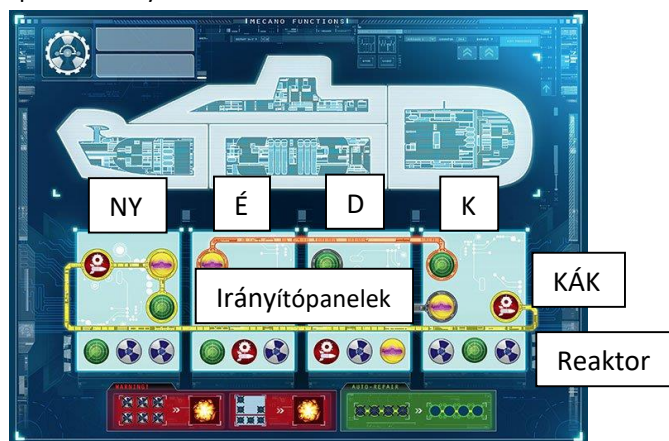
Amennyiben akár egy szimbólum is meg van jelölve, ami egy rendszerhez tartozik, akkor az a rendszer nem aktiválható. Fontos: minden szimbólum 2 rendszerhez tartozik, piros – akna, torpedó; zöld – drón, szonár; sárga – csend, forgatókönyv. Mielőtt egy rendszert aktivál, az Első tisztnek meg kell győződnie, hogy nincs üzemzavar, azon a rendszeren.

#### **Sugárzási üzemzavar**

A sugárzási üzemzavar egészen addig nincs hatása, ameddig az utolsó sugárzási szimbólum nincs megjelölve, vagy nem játszik szerepet valamelyik teljes területi üzemzavarnál (lásd lejjebb a Teljes Területi Üzemzavar részénél). Amennyiben az összes sugárzási szimbólum meg lett jelölve, a tengeralattjáró 1 sebést szenved. A Mérnöknek kötelessége bejelenteni („Sérülés!”), és utána kitörölheti az összes üzemzavart a tengeralattjáróról.

#### **Teljes Területi Üzemzavar**

Amennyiben egy irányítópanelen az összes szimbólumot megjelölik (mind a Központi Áramkörök és mind a Reaktor részénél), a tengeralattjáró elszenved 1 sebést. A Mérnöknek kötelessége bejelenteni („Sérülés!”), és utána kitörölheti az összes üzemzavart a tengeralattjáróról.



#### **Tanács:**

Ahhoz, hogy megelőzze a problémát, a Mérnöknek tájékoztatnia kell a Kapitányt, az esetleges útirány változtatásból, amely veszélyt jelenthet a tengeralattjáróra.

## Javítás

### **Önjavítás a Központi Áramköröknél**

Egyes szimbólumok a Központi Áramköröknél össze vannak kapcsolva, négyesével, egy narancssárga, sárga, vagy szürke vonallal (áramkörrel).

Ha mind a négy szimbólum egy áramkörön meg van jelölve, megjavítják magukat; a Mérnök azokat az üzemzavarokat kitörölheti.

Az üzemzavarok a Központi Áramkörnél a felszínre emelkedéssel megjavíthatóak (lásd lejjebb).

### **A reaktor javítása**

A reaktornál történt üzemzavarokat kétféleképpen lehet kijavítani:

- Ha az összes sugárzási szimbólum meg van jelölve, a tengeralattjáró szenved egy sebést. A mérnök bejelenti a sebést és utána letörölheti az összes üzemzavart a tengeralattjáróról.
- A legjobb módja a reaktor megjavításának, a felszínre emelkedés (lásd lejjebb).

### **Felszínre emelkedés**

A felszínre emelkedés a leghatékonyabb módja, a hajó megjavításának és az egyetlen módja, hogy törölhessük az útvonalunk. A végrehajtása egy rövid időre sebezhetővé teszi a tengeralattjárót, így a legnagyobb elővigyázatossággal kell kezelni.

Az emelkedéshez, a Kapitánynak fel kell emelnie a kezét és ki kell jelentenie „A felszínre!”.

Ezután a Kapitány bejelenti az ellenfél csapatának a jelenlegi szektort, ahol tartózkodik a hajó.

Az emelkedés szabálya függ attól, hogy melyik változatot játsszák a játékosok, a valós idejűt, vagy a körökre osztott játékmódot:

#### **Körökre osztott játék:**

Ahelyett, hogy bejelentene egy új útirányt, a Kapitány a körét az emelkedésre költi, ahogy fent le van írva. Ezután a Mérnök kitörli az összes üzemzavart a tengeralattjáróról.

Az ellenfél csapata 3 kört tesz meg egymás után. Ha a csapat felszínre emelkedik a körök alatt, a maradék körök elvesznek. A játék a megszokott módon folytatódik tovább.

#### **Valós idejű játék:**

Amint a tengeralattjáró szektora bejelentésre került, megkezdődik a javítás:

1. A Mérnök megkezdheti biztosítani a hajót, körberajzol egyet a négy szektor közül a saját lapján, a fehér vonalon belül. Ezután a monogramját a szektor belsejébe írja.
2. Továbbadja a lapját egy csapattársának, aki ugyan azt megcsinálja, egy másik szektorral és továbbadja egészen addig, amíg az összes szektor biztosítva nem lesz (beleértve az összes csapattag monogramját). Ha kevesebb, mint 4 játékos van egy csapatban, valakinek több szektort kell biztosítania.
3. A Mérnök elveszi a lapját és megmutatja az ellenfél Mérnökének, neki pedig igazolnia kell, hogy nem halad vonal a fehér részen kívül. Ha ez nem teljesül, a biztosítást előről kell kezdeni.
4. Ha az ellenfél Mérnöke igazolja, hogy a vonalak megfelelően vannak berajzolva, a Mérnök kitörli az össze vonalat a tengeralattjáró szektorai körül és minden üzemzavart.
5. Amikor ez teljesült, a Mérnök bejelenti, „Kész a merülésre!”. Ekkor a Kapitány kiadhatja a „Merülés!” parancsot és a játék folytatódik tovább a megszokott módon.

## **Fontos**

**Amíg a csapat a felszínen tartózkodik és javít, az ellenfél csapat folytatja a játékot. A csapattagok a felszínen lévő tengeralattjárón, csak a biztosításhoz használhatják a tollukat.**

Eközben, a Kapitány visszaállítja az útvonalát, azzal, hogy kitörli a lapján a jelölést, egyedül a jelenlegi tartózkodási helyet, illetve az akna helyét meghagyva (lásd Akna ledobása, 5. oldal).

#### **Tanács:**

Még egyszer a kommunikáció a siker kulcsa.

- A Mérnöknek tudatnia kell a Kapitánnyal, milyen üzemzavarok állnak fent. A Kapitány eldönti mikor a legbiztonságosabb a felszínre emelkedni (ezt ugyan csak a Rádiós tudja garantálni!). Ez vezet el ahhoz, hogy a tengeralattjárót zavartalanul meg lehessen javítani.
- A felszínre emelkedés, ha az ellenfél a közelben van kockázatos, és sebezhetővé teszi a hajót egy esetleges támadó csapás ellen.
- A felszínre emelkedés használható arra is, hogy okosan becsaljuk az ellenfelet egy esetleges aknamezőbe, ami aktiválható, amikor a hajó visszatért a víz alá (lásd Akna ledobása, 6. oldal)

## **Aktiválható rendszerek**

Amennyiben az összes mező meg lett jelölve egy műszeren, az Első tiszt bejelenti a Kapitánynak. A Kapitány ezek után aktiválhatja azt a rendszert bármikor. Az Első tiszt csak a drón, illetve a szonár rendszereket tudja aktiválni, míg a Kapitány bármelyik rendszert aktiválhatja.

Ahhoz, hogy aktiváljon egy rendszert, a Kapitánynak vagy az Első tisztnek a következőket kell megtennie:

1. Megerősítetteti a Mérnökkel, hogy nincs olyan üzemzavar, ami kihatással lenne a rendszerre. Ha van, előbb meg kell javítani és csak az után lehet bekapcsolni a rendszert.

**Emlékeztető: Egy rendszert csak akkor lehet aktiválni, ha egyetlenegy hozzá tartozó szimbólum sincs megjelölve a Mérnök lapján.**

2. Valós idejű játékban, bejelenti, hogy „Állj!” és felemeli a kezét. Az összes többi játékosnak abba kell hagynia, amit csinál és figyelnie kell. Körökre osztott játéknál, a Kapitány vagy az Első tiszt azután aktiválhat egy rendszert, hogy a csapata végrehajtotta az útirány változtatáshoz tartozó feladatát.
3. Bejelenti egy rendszert, amit aktiválni szeretne. Például, „Ledobok egy aknát.”
4. Végrehajtja a rendszer aktiválását.
5. A játék folytatódik a megszokott módon.

**Egy csapat nem tud két rendszert aktiválni egymás után. A Kapitánynak új útirányt kell bejelentenie két rendszer aktiválása között.**

### ***Torpedó kilövése***

A Kapitánynak lehetősége van torpedót kilőni, egytől négy mezőnyi távolságra a tengeralattjárótól (nem átlós irányba). A Kapitány bejelenti a becsapódás helyét (például „Torpedó kilöve, becsapódás C6-on”), de nem rajzolja be a röppályát a lapján. Ezek után az Első tiszt kitörli az összes jelölését a torpedó műszerén. Egy torpedó becsapódása ugyanazt a kimenetelt generálja, amit egy felrobbanó akna (lásd Akna ledobása, később). A játék ezután a megszokott módon folytatódik. Ha egy torpedó becsapódik egy helyen, ahol akna található, az akna megsemmisül; a Kapitány letörli azt az aknát a lapjáról.

**Fontos: Egy torpedó azt a tengeralattjárót is sebezheti, amelyik kilőtte!**

### ***Akna ledobása***

A Kapitány egy M (M mint „mine”) betűt rajzol arra a mezőre, amely szomszédos a tengeralattjárójával. A Kapitány nem dobhat aknát az útvonalára (amelyre vonal van rajzolva), és a hajó nem mozoghat olyan mezőre, amelyen saját akna található. A Kapitánynak be kell jelentenie „Akná ledobva!”, és az Első tiszt kitörli az összes jelet az akna műszeren. Ezután a játék a megszokott módon folytatódik. Az aknának nincs azonnali hatása.

### ***Akna kioldása***

A Kapitány kioldhatja az aknát, amelyet előzőleg eldobott, hogy a közeli tengeralattjárót sebezze. Bármikor, kivétel, amikor a felszínen tartózkodik, a Kapitány kioldhatja az aknát, felemelve a kezét és kijelentve, „Kioldok egy aknát”, és megadja az akna pontos helyét. Például, „Kioldok egy aknát a G7-en”.

Fontos

A Kapitány kioldhat aknát, akár van jelölés, akár nincs az akna műszernél, és az Első tiszt nem törölhet, amikor egy akna kioldódik. Az akna műszer, csak az akna ledobásánál számít, a kioldásnál nem.

3 lehetséges kimenetele van egy akna kioldásának, vagy torpedó becsapódásának?

1. Az ellenfél tengeralattjárója több mint egy mezőnyi távolságra van az aknától vagy a becsapódási ponttól:  
Az ellenfél Kapitánya bejelenti „Minden tiszta” és a játék folytatódik.
2. Az ellenfél tengeralattjárója egy szomszédos mezőn van, az akna vagy a becsapódási ponttal:  
Az ellenfél Kapitánya bejelenti „Közvetett találat, egy sebzés.”. Az ő Első tisztje egy sebzéshez tesz jelölést a lapján, és a játék folytatódik
3. Az ellenfél tengeralattjárója azon a mezőn van, amelyiken az akna vagy a becsapódási pont van:  
Az ellenfél Kapitánya bejelenti „Közvetlen találat, két sebzés.”. Az ő Első tisztje két sebzéshez tesz jelölést a lapján, és a játék folytatódik

Fontos

**Egy akna sebezheti azt a hajót, amelyik ledobta!**

### **Drón kilövése**

A drón lehetővé teszi a csapatnak, hogy lecsökkentse azoknak a szektoroknak a lehetőségét, amelyekben az ellenfél tartózkodik (a térkép 9 szektorra oszlik valós időben és 4 szektorra körökre osztott játékban). Amikor egy csapattag kilő egy drónt:

- A csapattag megkérdezi az ellenfél Kapitányát, egy bizonyos szektorban tartózkodik-e. Például, „Az 5-ös szektorban vagytok?”

- Az ellenfél Kapitánya válaszol „Igen” vagy „Nem” őszintén. Az Első tiszt kitörli az összes jelölést a drón műszeren, és a játék folytatódik tovább.

### **Szonár aktiválása**

Amikor egy csapattag aktiválja a szonárt, bejelenti „Aktiválom a szonárt”. Az ellenfél Kapitánya bejelent két információt a tengeralattjáró tartózkodási helyéről. Ez lehet a sor, az oszlop, vagy a szektor, melyikben van a hajó.

- Az egyik információnak igaznak kell lennie, a másinak hamisnak.
- Minden információnak különbözőnek kell lennie (sor, oszlop, szektor).

Ezután az Első tiszt törli a jelöléseket a szonár műszeren, és a játék folytatódik.

### **Csend aktiválása**

Amikor a Kapitány aktiválja a csendet, bejelenti „Csend Aktiválása!” és a hajót anélkül mozgatja, hogy bejelentené az útirányt.

- Mozgathatja a tengeralattjárót legfeljebb négy mezőnyit egyenes irányban, anélkül, hogy szigetnek ütközne.
- A Kapitány a csapata felé kézjelekkel jelzi, a tábla mögött, azt az irányt amerre mozognak. Az Első tiszt megjelöl egy helyet a választása szerint valamelyik műszeren, a Mérnök pedig bejelöl egy szimbólumot a lapján, annál az iránynál amerre haladnak. Az Első tiszt töröl minden jelet a csend műszeren és a játék folytatódik tovább.

### **Forgatókönyv-rendszer aktiválása**

Ez a rendszer nem használható minden forgatókönyvnél. A forgatókönyv határozza meg ezt a funkciót, valamint azt is, hogy ez a műszer négy vagy hat szabad hellyel rendelkezik.

### **A játék vége**

Ha egy tengeralattjáró 4 sebzést szenved el, megsemmisül és a játék véget ér.

A túlélő csapat nyeri a játékot!

#### Általános Tanács:

- A kulcs a túléléshez a jó kommunikáció. Ha senki sem beszél, vagy senki sem figyel, minden remény elveszett.
- A jó Rádiós nagy különbséget jelent. Lenyomozni és megtalálni az ellenfél tengeralattjáróját életbe vágóan fontos.

### **Forgatókönyvek**

#### ***Alpha térkép (Alpha Map)***

Üdvözlöm Önöket Tisztek. Eljött az idő, hogy jó hasznát vegyék mindannak, amit az akadémián tanultak. A terület tele van kis szigetekkel, amelyek között a navigálás nehézkesnek bizonyulhat. A szigetek a Rádiós feladatát könnyebbé fogják tenni, de könnyebbé teszik azt is, hogy az ellenfél tengeralattjárójába ütközzenek. Sok sikert!

#### ***Bravo térkép (Bravo Map)***

Üdvözlöm Önöket a bányász zónában, az Eriatrides Árokban. A céljuk, hogy semlegesítsék az ellenfél tengeralattjáróját és megtisztítsák az utat a bányász csapat előtt. A Rádiósuknak nehezebb dolga lesz lenyomozni az ellenfelet a nyitottabb környezetben. Drónok és a Szonár különösen nagy segítséget fog jelenteni, hogy leszűkítsék az ellenfél lehetséges tartózkodási helyét.

#### ***Charlie térkép (Charlie Map)***

A nyílt tenger! Hetekig tartó erőszakos harcok és hatalmas veszteségek érték mindkét oldalt, két tengeralattjáró maradt működésképes. Semlegesítsék az ellenfelet, hogy megnyissák az utat a Nagy Észak felé, egy tengeralattjáró útvonal, amely elvezeti az óceánokhoz, az északi jégsapkák mögött. Ez a csata csak tapasztalt csapat által vívható meg. A kis szigetek és a nyílt víz, próba elé állítja a Rádiósukat. Az aknák használata felbecsülhetetlen, és egy jól időzített lopakodás kivitelezése jelentheti a különbséget túlélés és vereség között.

#### ***Delta térkép (Delta Map)***

Üdvözlöm Önöket a Nagy Északon. Átverekedtek magukat az Úton és a következő csata 15 láb mélységben vár magukra a jég alatt. Ahhoz, hogy tökéletesen igazgassák a rendszereiket, tökéletes együttműködésre lesz szükségük, ha eljön a felszínre emelkedés ideje.

Különleges szabály:

Ha egy tengeralattjáró a felszínre emelkedik bármelyik másik mezőn, mint a nyílt vizes lyuknál, azonnal elszenved egy sebzést, mielőtt megoldhatná a felszínre emelkedés hatását (lásd Felszínre emelkedés, 4. oldal).

### ***Echo térkép (Echo Map)***

Közel a Scylla Mély-Tenger Árokhoz, a Quantis Corp. és az Archer Inc. egyszer egy kisebb harcot vívott, hogy ki irányítsa az Archeri fegyver lerakatokat. A roncsok között a tenger alatti harcmezőn, néhány Archeri robbanóanyag aktív maradt. A védelmi erők felszerelték a hajót egy programmal, amely képes meghackelni az Archeri fegyver programot. Ha aktiválják, megkerüli az Archer védelmi protokolljait és átveszi az irányítást a megmaradt aknák felett.

Különleges szabály:

Ha mind a négy hely a forgatókönyv rendszer műszere mellett megjelölésre kerül, a forgatókönyv rendszer használható a megmaradt Archeri aknák kioldására. Hogy megtegy, a Kapitánynak ki kell jelentenie „Kioldok egy Archer aknát” és meg kell adnia az akna helyét.

A kioldott Archer akna ugyanazt a kimenetelt produkálja, mint egy torpedó becsapódás. Miután egy Archer akna kioldódott, az Első tiszt kitörli az összes jelölést a forgatókönyv rendszer műszere mellől és mindkét Kapitány áthúzza az aknát a lapján. Az áthúzott aknákat többé nem lehet kioldani.