



OPERACIÓN DRAGÓN

Un juego de Roberto Fraga y Yohan Lemonnier
Ilustraciones de Ervin y Sabrina Tobal

La expansión *Actualización 2* te sumergirá de lleno en *Captain SONAR*. Incluye dos actualizaciones diferentes que solo pueden utilizarse en tiempo real.

La campaña *Operación Dragón* te llevará a una emocionante aventura para descubrir los mares inexplorados. Puedes jugar los escenarios de esta campaña por separado o en el orden que prefieras. Sin embargo, para una experiencia más completa, te recomendamos jugar los escenarios en orden y con la misma tripulación.

Podrás disfrutar de un sistema de experiencia en forma de cartas de Experto gracias a esta campaña; estos personajes te ayudarán ocasionalmente en el transcurso de la partida.

La segunda parte de la *Actualización 2* es el *Paquete personalizado*, una caja de herramientas que se puede utilizar en todos los mapas publicados hasta la fecha. Esta caja te permitirá adaptar la partida a tus preferencias: modo Armada, nuevas hojas de Primer oficial, nuevas hojas de Ingeniero y muchas cosas más. ¡Hay para todos los gustos!



PAQUETE PERSONALIZADO

El *Paquete personalizado* consiste en cuatro módulos y cada uno de ellos es compatible con todos los materiales publicados hasta ahora, aunque... ¡cuidado con las reacciones explosivas!

- **Nuevas hojas de Primer oficial:** controla diferentes submarinos.
- **Nuevas hojas de Ingeniero:** deja atrás las costumbres.
- **Modo Armada:** toma el control de un helicóptero y un crucero.
- **Cartas de Experto:** usa las habilidades especiales de estos personajes curtidos.

1) NUEVAS HOJAS DE INGENIERO

Al comienzo de la partida, cada tripulación roba al azar 1 de las 5 hojas de Ingeniero disponibles, ya sea la básica o 1 de las 4 incluidas en esta expansión.

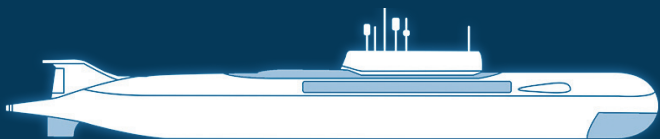
Estas nuevas hojas serán interesantes para los jugadores más experimentados.

2) NUEVAS HOJAS DE PRIMER OFICIAL

Al comienzo de la partida, cada tripulación elige 1 de los 5 submarinos disponibles, ya sea el básico o uno de los siguientes:

CLASE CHATEAUBRIAND

Está diseñado para las tripulaciones que prefieren navegar a la antigua y que confían más en el instinto que en los instrumentos de detección. Las naves de clase CHATEAUBRIAND, que prácticamente carecen de visibilidad, pueden colocar minas en toda un área en un abrir y cerrar de ojos. ¡Estad alerta!



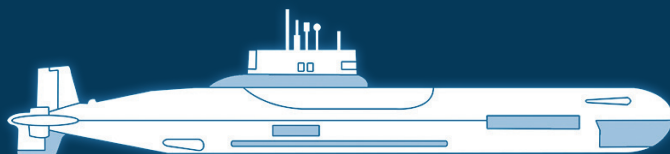
CLASE KASPAROV

Los submarinos de clase KASPAROV han demostrado lo que valen en manos de los mejores estrategas. La exactitud de sus sistemas de detección es incomparable y, una vez que ha localizado un objetivo, rara vez consigue escapar.



CLASE ARMSTRONG

Estas naves, versátiles y de gran maniobrabilidad, combinan una formidable potencia de fuego con sistemas de a bordo de último diseño. En manos de una tripulación cualificada, su adaptabilidad puede marcar la diferencia.



CLASE CERBERO

La clase CERBERO siempre golpea dos veces. Sus baterías de última generación permiten almacenar el doble de energía antes de pasar a la ofensiva y desatar el infierno bajo las aguas.



Cada sistema de la clase CERBERO tiene 2 indicadores. Cuando se activa un sistema, puedes borrar el indicador central o el secundario, dependiendo de cuál de ellos esté lleno. Si ambos indicadores están llenos, no puedes activar el sistema dos veces. Tiene que haber, al menos, una orden de rumbo entre dos acciones, como si se tratara de dos sistemas distintos.



Indicador 1 Indicador 2

3) MÓDULO ARMADA

Además de su submarino, cada Capitán controla un helicóptero y un crucero.

PREPARACIÓN

Al comienzo de la partida, el Capitán elige la posición inicial del submarino, del helicóptero y del crucero.

La posición del helicóptero se marca con una «H».

La posición del crucero se marca con una «C».



CÓMO JUGAR

DAÑOS: el helicóptero y el crucero quedan destruidos cuando reciben el primer daño. Se pueden destruir mediante las reglas habituales.

ARMAS: el crucero puede colocar minas y el helicóptero puede lanzar torpedos.

Cuando el Capitán activa uno de los dos sistemas de armas, puede lanzar el arma desde el submarino o desde las otras unidades, dependiendo del arma que use. El Capitán tiene que especificarlo durante la activación, por ejemplo: «¡ALTO! ¡El helicóptero lanza un torpedo a G5!».

MOVIMIENTO: el helicóptero y el crucero se pueden mover utilizando el sistema de Escenario.

Cada punto gastado en el indicador permite mover una de las unidades a una casilla adyacente. **NO ES NECESARIO LLENAR EL INDICADOR PARA MOVER UNA UNIDAD.**

El Capitán tiene que indicar si mueve el helicóptero o el crucero, pero no tiene que decir en qué dirección. Este movimiento no tiene consecuencias para el Primer oficial ni para el Ingeniero.

Al moverse, el Capitán marca la casilla de destino con una H o una C y borra la posición inicial. Al contrario que con el submarino, no es necesario trazar la ruta; solo se necesita la posición real.

Una casilla no puede contener más de una unidad.

DETECCIÓN: El Sónar no se puede usar para detectar helicópteros o cruceros.

Sin embargo, cuando se use un Dron contra un Capitán, este debe revelar todas las unidades que se encuentren en el sector objetivo.

EJEMPLO:



Ejemplo:

- ¡ALTO! Dron, ¿Estás en el sector 7?
- Sí. Hay un submarino y un helicóptero.

DETALLES:

- Si el indicador de Escenario está lleno y el Capitán lo activa para usar un arma o poder especial, los puntos gastados de esta forma no se pueden usar para moverse.
- El helicóptero vuela a baja altura: no puede volar sobre islas y las minas y torpedos le afectan.
- El modo Armada se puede usar con todos los mapas publicados hasta la fecha. No obstante, su uso es obligatorio en el mapa 2 de *Operación Dragón* y se desaconseja usarlo en el mapa 3.

4) CARTAS DE EXPERTO

Durante la preparación, cada Capitán roba 1 carta de Experto al azar. Los jugadores pueden acordar robar más cartas.

Todas las cartas de Experto consisten en:

- 1 Una imagen y el nombre del experto.
- 2 El puesto del experto (el jugador correspondiente toma la carta).
- 3 Un texto narrativo.
- 4 Una indicación que detalla cuándo se puede jugar la carta.
- 5 El efecto de la carta.

Las cartas de Experto se juegan además de las acciones normales, pero una vez que se han utilizado, se descartan. Son cartas de un solo uso.



OPERACIÓN DRAGÓN

Han pasado dos años desde que comenzó la carrera mundial hacia las tierras extrañas.

Ahora hemos alcanzado un statu quo.

Estamos en la época de los grandes descubridores, de los cartógrafos del abismo y de los viajes a territorios desconocidos.

Al igual que Magallanes, los valientes capitanes navegan entre olas oscuras durante meses, ansiosos por hacer descubrimientos nuevos, a bordo de navíos de exploración gigantescos equipados con tecnologías de vanguardia.

Se han descubierto nuevos depósitos de tierras extrañas, especies animales desconocidas e incluso áreas de gran profundidad que llevan al límite las leyes convencionales de la física y de la biología.

Algunos marineros hablan incluso de pasajes hacia la Tierra Hueca y de un gigantesco volcán...

Embárcate a una aventura sin precedentes y descubre los mares desconocidos, ¡la Mare Incognita!

■ CÓMO JUGAR

Los 7 mapas de la campaña están diseñados para jugarse en orden y con las dos mismas tripulaciones.

Para ello, se aconseja no usar las armas de la *Primera actualización* ni el modo Armada (a excepción del mapa 2, donde es obligatorio).

Cada tripulación puede elegir su hoja de Primer oficial y su hoja de Ingeniero. Estas hojas se usarán durante toda la campaña, incluso aunque su submarino pierda un escenario.

Sin embargo, tras la campaña, por ejemplo, se puede jugar cada mapa de forma independiente. En ese caso, se pueden usar los elementos de la *Primera actualización* y del *Paquete personalizado*.

› CARTAS DE EXPERTO:

- Al comienzo de la campaña, los jugadores no reciben cartas de Experto, pero pueden obtenerlas tras cada escenario de la campaña.
- Las cartas de Experto se descartan después de usarse. Cuando la pila de robo se agote, baraja la pila de descartes y forma una nueva pila de robo.
- Un jugador no puede tener más de 5 cartas en la mano; si esto ocurre en algún momento, el jugador tiene que descartar cartas de inmediato hasta tener 5.

› MISIONES SECUNDARIAS

Para que la experiencia sea más intensa (o cuando algunos miembros habituales de la tripulación no puedan jugar), se pueden usar algunos mapas de la *Primera actualización* entre las misiones de la *Operación Dragón*.

Las reglas para los mapas que se utilizan de esta manera no cambian, pero se ha modificado el texto de introducción para que encaje con el contexto de la campaña.

Además, una victoria en una de estas misiones siempre concede al ganador una ventaja sustancial para la siguiente misión de la campaña.

› Misión secundaria: Aguas poco profundas

Para llegar a las estaciones retransmisoras y reabastecerte de alimentos y equipamiento, los submarinos tienen que navegar las peligrosas aguas que rodean la isla Hornos. Comienza una carrera que dará una ventaja definitiva al navío más veloz.

Mapa: INDIA.

Equipo 1: Clase Armstrong + misil KRAKEN.

Equipo 2: Clase Armstrong + torpedo de súper-cavitación ASGARD.

Beneficio: el submarino perdedor comenzará la siguiente misión con 1 daño (si juegas con el mapa «Estaciones» como defensor, comienzas la misión con 1 base destruida).

› Misión secundaria: Alteraciones electromagnéticas

La última batalla fue dura. Antes de precipitarse a toda velocidad hacia la próxima batalla, las tripulaciones tendrán que reforzar sus naves aprovechando las alteraciones electromagnéticas del archipiélago de Rikitea.

Mapa: HOTEL.

Equipo 1: Clase Cerbero + sistema de contramedidas MINOS.

Equipo 2: Clase Cerbero + sistema de hackeo informático TRIDENT.

Beneficio: el ganador comienza la siguiente misión con ambos indicadores rojos llenos al máximo.

› Misión secundaria: El laberinto

Ambas naves recibieron grandes daños, pero resulta imposible reparar nada en la laberíntica Bahía de Kenner. ¡Está a punto de comenzar una versión mortal del juego del gato y el ratón!

Mapa: JULIET.

Equipo 1: Clase Chateaubriand + misil KRAKEN.

Equipo 2: Clase Chateaubriand + sistema de reparación ULYSSES.

Beneficio: El ganador comienza la siguiente misión con 3 cartas de Experto en lugar de 2. El perdedor solo obtiene 1 carta.

› Misión secundaria: Contracorriente

No hay descanso para los valientes. El destino sigue sorprendiendo con sus giros y el camino hacia la Tierra Hueca parece un billete de ida directo al Infierno. Ahora son las poderosas corrientes profundas las que obstaculizan la navegación.

¡Depende de vosotros aprovecharlas!

Mapa: KILO.

Equipo 1: Clase Kasparov + torpedo de súper-cavitación ASGARD.

Equipo 2: Clase Kasparov + mina polarizadora KAOS.

Beneficio: el ganador comienza la siguiente misión con 1 casilla tachada en cada indicador (6 casillas tachadas en total).



PREPARACIÓN

- Cada tripulación comienza en un borde del mapa.

MAPA 1: ¡OH, CAPITÁN!

Tras varios meses sufriendo un clima catastrófico a escala mundial, los barcos por fin pueden zarpar.

Con una tripulación reducida, las naves se apresuran a adentrarse en los océanos.

OBJETIVO

Hundir al submarino enemigo.

REGLAS ESPECIALES

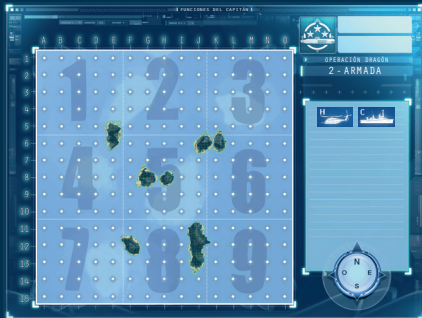
Solo está activo el Capitán, que controla TODOS los puestos.

Para recuperar todas las estaciones en el orden que elija, el Capitán tiene que colocarse en una casilla adyacente (ortogonal o diagonalmente) a una isla que albergue una base naval con el logotipo de la estación. A continuación, dice «¡ALTO! ¡Reclutamiento!», e indica cuál es la estación afectada. Esto no cuenta como acción y no activa ningún sistema.

RECOMPENSA

El ganador obtiene 2 cartas de Experto aleatorias y el perdedor obtiene 1.





MAPA 2: ARMADA

Ha dado comienzo una enorme operación para localizar y reclutar a científicos de primer nivel.

Se ha localizado un equipo de investigadores mercenarios en algún lugar del Atlántico norte.

Todas las corporaciones han desplegado recursos humanos y materiales para derrotar a la flota enemiga y asegurar las codiciadas habilidades técnicas.

OBJETIVO

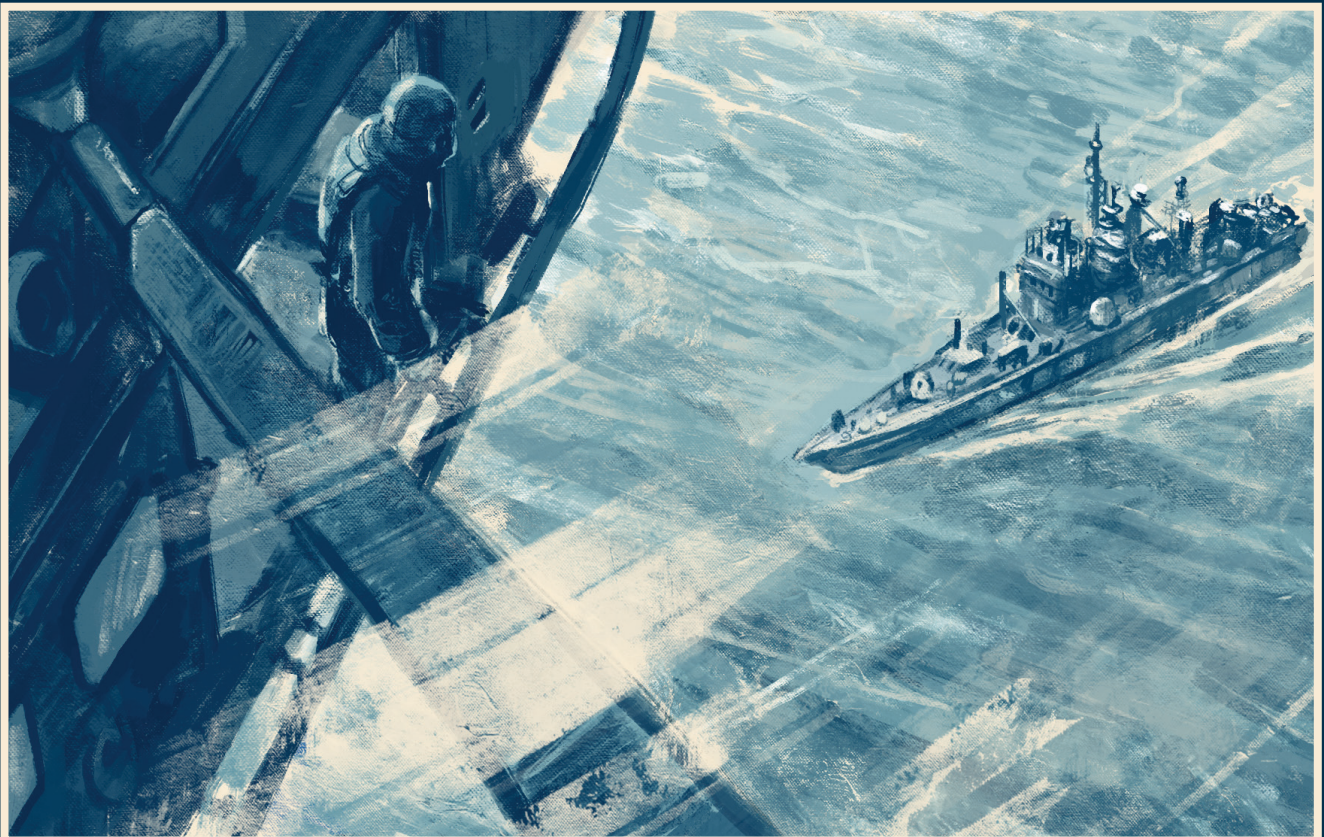
Hundir al submarino enemigo.

REGLAS ESPECIALES

En este mapa, DEBES usar el modo Armada (helicóptero + crucero).

RECOMPENSA

El ganador obtiene 2 cartas de Experto aleatorias y el perdedor obtiene 1.



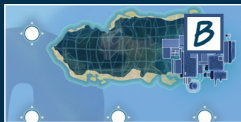


PREPARACIÓN

- El defensor marca el recuadro correspondiente en su hoja.



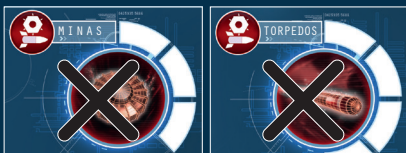
- El defensor marca en secreto las 4 estaciones activas con una B.



- El atacante marca el recuadro correspondiente en su hoja.



- El atacante tacha sus sistemas de ataque.



MAPA 3: ESTACIONES

El vencedor de la Operación Armada ha tomado el control de estaciones estratégicas que albergan un equipo de científicos mercenarios.

Los investigadores ahora trabajan en tecnologías de superfluidos, capaces de aumentar no solo la velocidad de los submarinos, sino también su sigilo.

¡Defender esas bases es cuestión de vida o muerte!

En este mapa, el ganador de la Operación Armada es el defensor. El perdedor es el atacante.

OBJETIVO

El atacante debe neutralizar las 4 estaciones activas. NO PUEDE ATACAR AL SUBMARINO ENEMIGO.

El defensor debe hundir al submarino atacante.

PREPARACIÓN:

El defensor elige en secreto 4 de las 5 estaciones y las marca con una B; estas serán las estaciones activas.

El atacante no tiene sistema de armas contra el submarino enemigo, por lo que tacha los sistemas de Mina y de Torpedo, ya que no los usará durante esta partida.

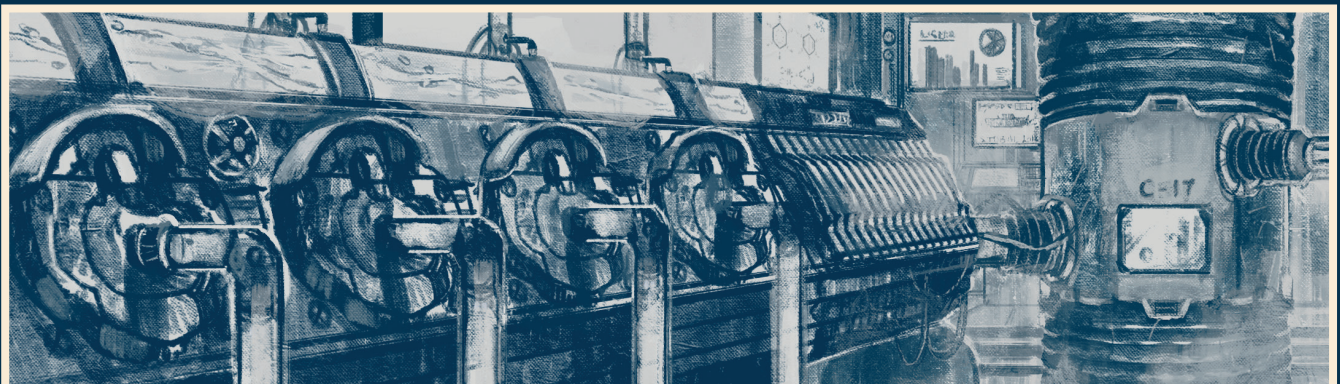
REGLAS ESPECIALES

- El atacante no puede usar sus minas ni sus torpedos.
- Cuando el atacante utilice un dron, puede preguntar si el submarino enemigo se encuentra en el sector (regla habitual) O BIEN puede preguntar si hay una estación activa en el sector.
- Para desactivar una estación, el atacante usa un misil Goliath. El atacante utiliza un indicador de Escenario con 4 casillas.

El Capitán puede lanzar un misil Goliath a hasta 4 casillas de distancia desde su submarino (ortogonalmente, no en diagonal). El misil Goliath puede atravesar islas (es un misil balístico lanzando desde un submarino).

RECOMPENSA

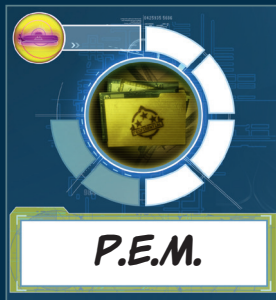
El ganador obtiene 2 cartas de Experto aleatorias y el perdedor obtiene 1.





PREPARACIÓN

- Anota P.E.M. en el indicador de Escenario.



MAPA 4: P.E.M.

Gracias a la investigación sobre los superfluidos se han hecho unos hallazgos topográficos asombrosos. ¡La Tierra Hueca no es un mito!

De hecho, parece que unas brechas temporales enormes se abren a grandes profundidades en intervalos regulares.

De hecho, se acaba de abrir una grieta en aguas jurisdiccionales de Nueva Zelanda.

La zona está completamente bloqueada y una red de generadores de pulsos electromagnéticos (P.E.M.) impide el acceso a esa parte del mundo.

OBJETIVO

Hundir al submarino enemigo.

REGLAS ESPECIALES

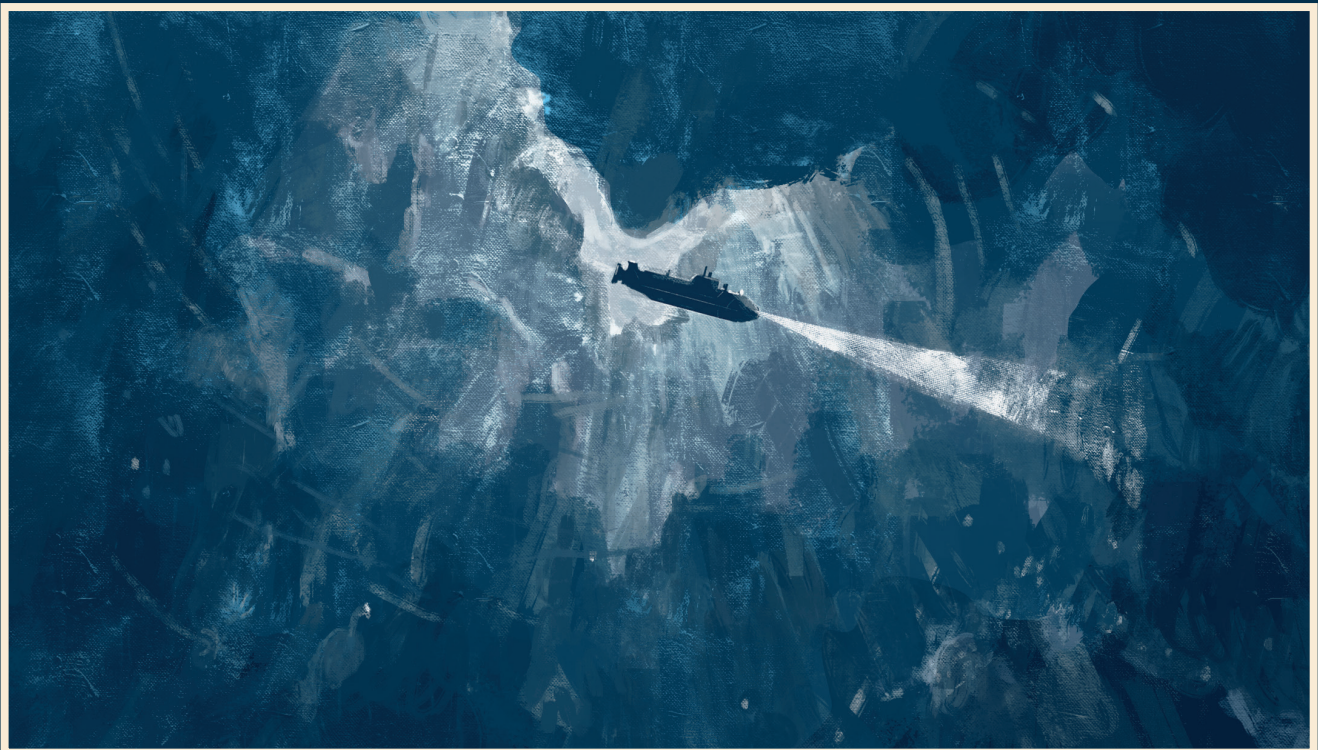
El indicador de Escenario con 4 casillas permite manipular los generadores de P.E.M. y activarlos de forma remota.

El Capitán dice «¡ALTO P.E.M.!» y elige 1 de los 9 sectores.

Cualquier submarino que se encuentre en el sector Y sobre un área de generador de P.E.M. sufre las siguientes consecuencias: vacía por completo sus 2 indicadores rojos O BIEN sus 2 indicadores verdes. Además, sufre 1 daño.

RECOMPENSA

El ganador obtiene 2 cartas de Experto aleatorias y el perdedor obtiene 1.



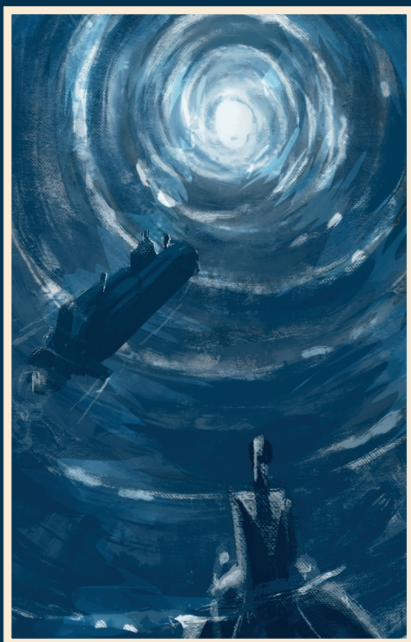
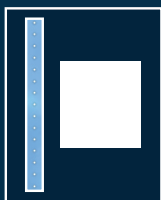
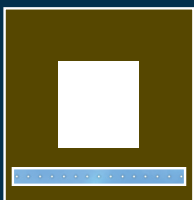


PREPARACIÓN

- Anota **HACKEO** en el indicador de Escenario.



- Equipo amarillo: elige en secreto una FILA.
- Equipo azul: elige en secreto una COLUMNA.



MAPA 5: VÓRTICE

¡El acceso a la Tierra Hueca está al alcance del sónar!
 Los vórtices de los alrededores son una prueba tangible de ello.
 ¡Ahora debemos descubrir las coordenadas exactas y llegar allí primero!

OBJETIVO

Localizar el acceso a la Tierra Hueca y llegar allí primero (o, en caso de que el acceso se encuentre en una isla, llegar a una casilla de mar adyacente).

PREPARACIÓN

Al comienzo de la partida, el equipo amarillo determina en secreto una FILA y el equipo azul determina en secreto una COLUMNA.

REGLAS ESPECIALES

1) PASAJE HACIA LA TIERRA HUECA:

Cada tripulación tiene parte de la información necesaria para localizar las coordenadas exactas de la entrada.

Para conseguir información de tu enemigo, tienes que *hackear* su submarino.

Solo puedes *hackear* al submarino enemigo si este ha sufrido, al menos, 1 daño.

Hackear: usa el indicador de Escenario con 4 casillas. Di en voz alta «¡ALTO! ¡HACKEO DEL SECTOR X!», siendo X el sector en el que te encuentras en ese momento. Si el enemigo se encuentra en ese sector (es decir, en el mismo sector que el submarino que ejecutó el *hackeo*), debe darte su información (fila o columna).

La primera tripulación que llegue a las coordenadas indicadas descubre antes el pasaje a la Tierra Hueca y gana la partida. Si se encuentra en una isla, hay que moverse hasta una casilla de mar adyacente a la isla. Si se encuentra sobre un vórtice, simplemente hay que moverse hasta 1 de las 2 casillas de Vórtice.

2) VÓRTICE:

Si un submarino se mueve a un vórtice, se transporta de inmediato al segundo vórtice sin tener que dar una orden. El Capitán DEBE DECIR EN VOZ ALTA «¡Pasaje vórtice!».

Un submarino no puede sufrir daño (de un torpedo, mina o cualquier arma enemiga) mientras se encuentre en una casilla de Vórtice, pero no puede activar ningún sistema ni carta de Experto.

Detalles:

No puedes moverte a un vórtice sin usarlo.

No puedes volver a entrar a un vórtice sin salir a la superficie (el vórtice está en la ruta).

No puedes salir a la superficie en una casilla de vórtice.

Los torpedos no pueden atravesar vórtices.

RECOMPENSA

El ganador obtiene 2 cartas de Experto aleatorias y el perdedor obtiene 1.



MAPA 6: APAGÓN

¡La Tierra Hueca!

Un océano desconocido, inexplorado, donde ningún humano ha llegado antes.

El sueño de todo aventurero...

Por desgracia, la temperatura y la presión ponen en riesgo la integridad de los submarinos con cada minuto que pasa.

El viaje será breve.

A pesar de las graves averías que han sufrido los submarinos, debemos regresar a los océanos conocidos lo más rápido posible.

OBJETIVO

Hundir al submarino enemigo.

REGLAS ESPECIALES

Algunas áreas inutilizan los sistemas.

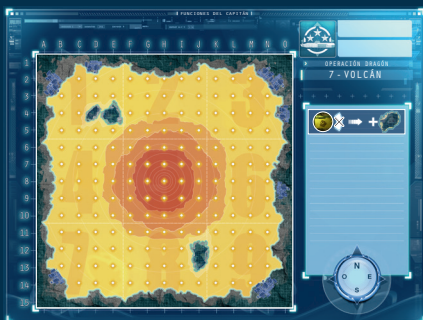
Si un submarino activa un sistema del mismo color que el área en la que se encuentra, sufre descomposición por radiación.

Ejemplo: activar el sistema rojo en una zona roja provoca descomposición por radiación en la hoja del Ingeniero.

RECOMPENSA

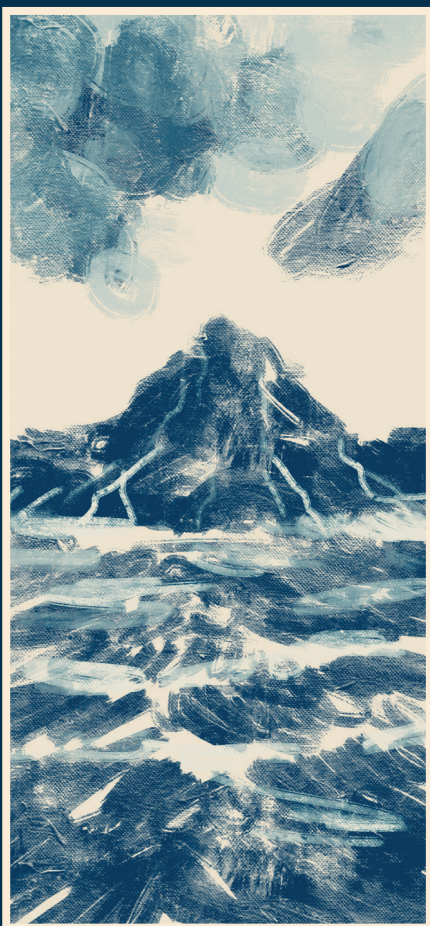
El ganador obtiene 2 cartas de Experto aleatorias y el perdedor obtiene 1.





PREPARACIÓN

- Anota ISLA en el indicador de Escenario.



MAPA 7: VOLCÁN

De regreso al mundo conocido, las tripulaciones entran de lleno en el corazón de un volcán cuya actividad no se rige por ninguna ley física conocida.

Los movimientos de los submarinos parecen tener un impacto directo en la actividad del volcán.

De las olas emergen islotes espontáneamente antes de desaparecer.

Las tripulaciones tendrán que pasar por esta etapa final antes de regresar a «tierra».

OBJETIVO

Hundir al submarino enemigo o aislarlo en un área de mar pequeña.

REGLAS ESPECIALES

El indicador de Escenario permite que las islas emerjan.

El indicador se puede activar en cuanto se marque 1 casilla. No se pueden marcar más de 4 casillas.

El Capitán anuncia «¡ALTO! ¡Isla!» por cada casilla del indicador de Escenario que gaste (no tiene por qué gastar todos los recuadros marcados), dibuja una isla alrededor de una casilla del mapa e indica las coordenadas a su oponente. Los Operadores de radio también deben tomar nota de ello.

Las islas pueden aparecer en cualquier casilla de mar.

Si un submarino se encuentra sobre una isla en el momento en el que emerge, sufre 1 daño y, a continuación, debe abandonar la casilla.

Si hay una mina sobre la isla en el momento en el que emerge, la mina explota de inmediato (su propietario debe informar de ello) e inflige daño de forma habitual, de modo que, si un submarino se encuentra en una casilla con una mina y una isla emergente, ¡sufre 3 daños!

Si, tras la aparición de una isla, ambos submarinos quedan asilados, es decir, incapaces de llegar el uno al otro debido a que las islas forman una barrera impenetrable, la partida termina.

El submarino que se encuentre en el área de mar más grande gana la partida.

RECOMPENSA

EL SUBMARINO QUE SALGA VICTORIOSO DE ESTE ENFRENTAMIENTO FINAL CONSIGUE SALIR SOLO DE LA TIERRA HUECA Y ES EL GANADOR.

CAPTAIN S.O.N.A.R.

01 JAN | ... | TABE | MON | ... | SC 000 | ... | -ACMIN | ... |

ANIMATION IDDATA - MET- | REPEAT X-Y ? | [Y] [N] |

RFID | LOGIC |

BOOK STATIONS |

