



ОПЕРАЦИЯ «ДРАКОН»

Авторы игры: Роберто Фрага и Йохан Лемонье.

Оформление: Эрвин Тобаль и Сабрина Тобаль.

Дополнение "Операция Дракон" (Модернизация 2) приглашает вас глубже погрузиться в захватывающий Капитан Сонар. Есть два нововведения, которые можно использовать только в режиме реального времени.

Кампания «Операция Дракон» отправляет вас в захватывающее приключение по открытию неизведанных морей. Вы можете разыгрывать сценарии в этой кампании отдельно или в любом порядке. Но чтобы получить полный опыт этой кампании, мы рекомендуем играть сценарии по порядку и с одними и теми же командами.

Кампания предоставляет вам новые карты специалистов.

Эти персонажи могут время от времени помогать вам на протяжении всей игры.

Модернизация 2 также содержит дополнительный набор модулей, которые можно использовать на всех картах, выпущенных на сегодняшний день (базовая игра, модернизация 1). Этот набор инструментов позволит вам настроить игру по своему вкусу: режим «Армада», новые станции старпома, новые станции инженера... каждый найдет что-то для себя.

НАБОР МОДУЛЕЙ

Набор из 4 модулей, каждый из которых совместим со всеми материалами, которые были выпущены на данный момент, хотя иногда могут возникнуть взрывные реакции!

- **Новые планшеты старпома:** командуйте разными подводными лодками
- **Новые планшеты инженера:** избавьтесь от привычек
- **Режим "Армада":** управляйте вертолетом и крейсером
- **Карты специалистов:** используйте особые способности этих опытных персонажей.

■ 1) НОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИНЖЕНЕРА

В начале игры каждая команда случайным образом выбирает один из пяти доступных инженерных планшетов (перемешайте один планшет инженера из базовой игры с четырьмя планшетами из этого дополнения). Новые планшеты вносят разнообразие и предназначены для опытных игроков.

■ 2) НОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ СТАРПОМА

В начале игры каждая команда выбирает одну из пяти доступных подводных лодок, либо базовую, либо одну из следующих четырех:

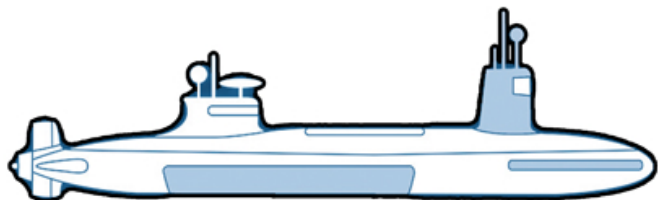
КЛАСС «ШАТОБРИАН»

Созданные для команд, которые любят плавать по старинке, полагаясь на инстинкт, а не на приборы обнаружения, корабли класса "Шатобриан", даже несмотря на то, что они практически слепые, могут в мгновение ока засеять всю территорию минами. Смотри в оба!



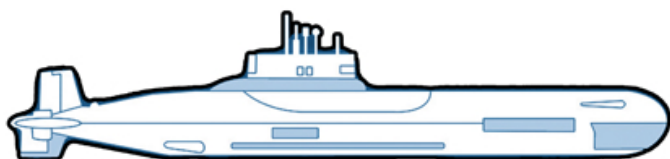
КЛАСС "КАСПАРОВ"

Подводные лодки класса «Каспаров» зарекомендовали себя в руках величайших стратегов. Точность их систем обнаружения не имеет себе равных, и, как только жертва обнаружена, ей редко удается убежать.



КЛАСС "АРМСТРОНГ"

Эти универсальные и маневренные корабли сочетают в себе огромную огневую мощь с самыми современными бортовыми системами. В руках хорошо обученной команды их гибкость может иметь большое значение.



КЛАСС "ЦЕРБЕР"

Удвоенная мощь "Цербера": аккумуляторы последнего поколения позволяют ему накапливать вдвое больше энергии, прежде чем отправиться в наступление и устроить подводный ад!



Каждая система "Цербера" имеет по две шкалы заряда. Когда вы активируете систему, вы можете стереть либо основную шкалу, либо дополнительную, в зависимости от того, какая из них заполнена.



Основная шкала Дополнительная шкала

Если обе шкалы заполнены, вы не можете активировать систему дважды сразу, вам нужно сделать хотя бы одно движение между двумя активациями одной системы, как если бы это были две разные системы.

■ 3) МОДУЛЬ «АРМАДА»

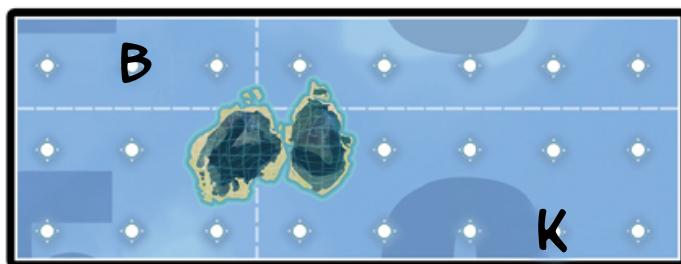
В дополнение к подводной лодке, каждый капитан управляет вертолетом и крейсером.

ПОДГОТОВКА

В начале игры капитан выбирает стартовую позицию подводной лодки, вертолета и крейсера.

Позиция вертолета отмечается буквой «В».

Позиция крейсера отмечается буквой «К».



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ПОВРЕЖДЕНИЯ: вертолет и крейсер уничтожаются, когда получают свои первые повреждения. Также их можно уничтожить по обычным правилам.

ВООРУЖЕНИЕ: крейсер может устанавливать мины, а вертолет может запускать торпеды.

Когда капитан активирует одну из двух систем вооружения, он может активировать системы подводной лодки или других подразделений, в зависимости от используемого оружия. Это необходимо сказать при активации. Например: «Стоп! Вертолет запускает торпеду в G5!»

ДВИЖЕНИЕ: вертолет и крейсер можно перемещать с помощью системы сценариев.

Каждая зачёркнутая клетка шкалы сценариев позволяет переместить одно подразделение на соседнюю клетку. НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАПОЛНЯТЬ ВСЮ ШКАЛУ УСТРОЙСТВА СЦЕНАРИЕВ, ЧТОБЫ ПЕРЕМЕЩАТЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ.

Капитан должен сказать, перемещает ли он вертолет или крейсер, но не указывает направление. Этот ход не имеет значения для старпома и инженера.

При перемещении капитан отмечает новое место назначения буквой "В" или "К" и стирает исходную позицию. В отличие от подводной лодки, для вертолета и крейсера не нужно рисовать маршрут. Отмечается только текущее положение.

На одной клетке не может находиться более одного подразделения.

ОБНАРУЖЕНИЕ: сонар не может использоваться для обнаружения вертолетов или крейсеров.

Однако, когда против него используется дрон, капитан должен раскрыть все подразделения в указанной зоне.

ПРИМЕР



Пример:

"СТОП! Запуск дрона. Вы в секторе 7?
-Да. Там подводная лодка и вертолет».

ПОДРОБНОСТИ:

- Если шкала сценария заполнена, и капитан активирует ее, чтобы использовать особое оружие или силу, потраченные таким образом очки не могут быть использованы для перемещения.
- Вертолет летит низко и не может летать над островами. Его способны поразить мины и торпеды.
- Режим "Армады" можно использовать на всех картах, опубликованных на данный момент. Тем не менее, его использование обязательно на карте №2 "Операции «Дракон»", а на карте №3 его использование категорически не рекомендуется.

4) КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Во время подготовки каждый капитан тянет случайную карту специалиста.

Игроки могут договориться взять больше карт. Каждая карта эксперта показывает:

- 1 Портрет и имя специалиста
- 2 Символ эксперта, показывающий какой игрок берёт эту карту
- 3 Описание
- 4 Указание, когда карта разыгрывается
- 5 Эффект карты.



Карта специалиста разыгрывается в дополнение к обычным действиям, но как только она была использована, карта сбрасывается. Они одноразовые.

ОПЕРАЦИЯ «ДРАКОН»

Прошло два года с начала всемирной гонки за редкоземельными элементами.

В настоящее время мы достигли статуса-кво.

Это эпоха великих первооткрывателей, картографов бездны и путешествий в неизведанные территории. Подобно Магеллану, отважные капитаны на несколько месяцев отправлялись в темные волны в поисках новых открытий на борту крупных исследовательских кораблей, оснащенных по последнему слову техники.

Были обнаружены новые месторождения редкоземельных элементов, недокументированные виды животных и даже районы большой глубины, в которых традиционные законы физики и биологии достигли своих пределов.

Некоторые моряки даже говорят о проходах к Полой Земле и о гигантском вулкане...

*Отправьтесь в беспрецедентное приключение и откройте для себя неизведанные моря, **Magre Incognitum!***

■ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

7 карт кампании предназначены для последовательной игры с одними и теми же двумя командами.

Для этого настоятельно рекомендуется не использовать оружие из дополнения Модернизация 1 или модуля "Армада" (кроме карты №2, где это обязательно).

Каждая команда может выбрать свой лист старпома и инженера. Они будут использоваться на протяжении всей кампании, даже если их подводная лодка проиграет сценарий.

Однако можно, например, после кампании играть на каждой карте независимо. В этом случае можно использовать элементы Модернизации 1 и модульного набора.

ПОБОЧНЫЕ МИССИИ

Для более глубокого опыта (или если кто-то из вашей обычной команды не смог с вами поиграть), вы можете использовать несколько миссий из дополнения Модернизация 1 между миссиями операции "Дракон". Правила для карт, которые вы используете таким образом, остаются неизменными, но вводный текст был изменен, чтобы соответствовать предыстории кампании. Кроме того, победа в одной из этих миссий всегда дает победителю существенное преимущество для следующей миссии кампании.

Побочная миссия: мелководье.

Необходимо добраться до ретрансляционных станций, чтобы пополнить запасы еды и оборудования. Подводные лодки должны отправиться в опасные воды, окружающие остров Хорнос. Начинается гонка, которая даст определенное преимущество самому быстрому кораблю.

Карта: ИНДИЯ

Команда 1: Класс "Амстронг" + Ракета "Кракен"

Команда 2: класс "Амстронг" + реактивная торпеда "Асгард"

Достижение: проигравшая подлодка начнет следующую миссию с 1 повреждением (Если вы играете карту «Станции» в качестве защитника, вы начинаете миссию с уже разрушенной базой)

Побочная миссия: электромагнитные помехи

Последний бой был тяжелым, прежде чем броситься в следующий, экипажам придется усилить свои суда, воспользовавшись электромагнитными помехами на архипелаге Рикитеа.

Карта: ОТЕЛЬ

Команда 1: класс "Цербер" + система контрмер "Минос"

Команда 2: класс "Цербер" + система взлома "Трезубец"

Достижение: Победитель начинает следующую миссию с полностью заряженными красными системами.

Побочная миссия: Лабиринт

Оба судна получили серьезные повреждения, но в лабиринте Кеннер Бэй невозможно будет проводить ремонт. Смертельная игра в кошки-мышки вот-вот начнется!

Карта: ДЖУЛЬЕТТА

Команда 1: класс "Шатобриан" + ракета "Кракен"

Команда 2: класс "Шатобриан" + система ремонта "Одиссей"

Достижение: Победитель начинает следующую миссию с 3 картами экспертов вместо 2. Проигравший получает только 1 карту.

Дополнительная миссия: Обратное течение

Храбрым нет времени на отдых. Судьба ведёт дорогами к полой земле и это выглядит как билет в один конец, прямо в ад. Мощное течение мешает навигации. Вам решать, как им воспользоваться!

Карта: КИЛО

Команда 1: класс "Каспаров" + реактивная торпеда "Асгард"

Команда 2: класс "Каспаров" + поляризационная мина "Хаос"

Достижение: Победитель начинает следующую миссию с 1 зарядом каждого устройства (всего 6 зарядов).



подготовка

- Каждая команда стартует с границы карты.

■ КАРТА 1: ОХ, КАПИТАН!

После долгих месяцев катастрофически плохой погоды, суда, наконец, снова могут отправиться в плавание. С сильно проредевшим боевым составом подлодки спешат в море.

ЦЕЛЬ

Потопить подводную лодку противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Играют только капитаны, они контролируют планшеты ВСЕЙ команды.

Чтобы вернуть себе команду, капитан должен подплыть перпендикулярно или по диагонали к военно-морской базе на острове (символы указывают, каких членов экипажа можно вернуть). Капитан объявляет "СТОП, набор новобранцев!" и называет конкретного члена экипажа, который входит в игру. Это не считается действием и не активирует никакую систему.

НАГРАДА

Победитель получает две случайные карты экспертов, а проигравший одну.





■ КАРТА 2: АРМАДА

Началась масштабная операция по поиску и найму ученых высшего уровня. Группа наемных исследователей находится где-то в Северной Атлантике.

Тяжелые материальные и человеческие ресурсы были задействованы всеми корпорациями, чтобы разгромить вражескую армаду и получить желанные технические навыки.

ЦЕЛЬ

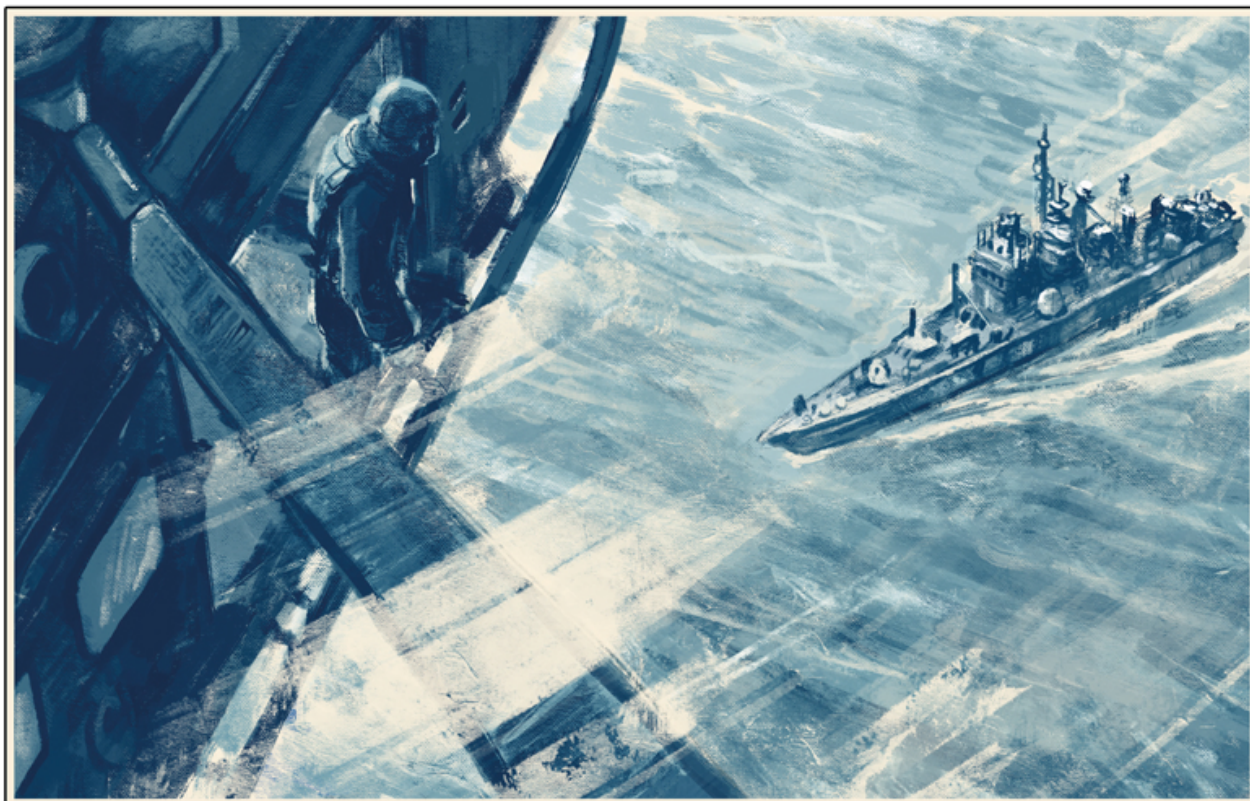
Потопить подводную лодку противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

На этой карте **ОБЯЗАТЕЛЬНО** нужно использовать режим Армады (вертолет + крейсер).

НАГРАДА

Победитель получает две случайные карты экспертов, а проигравший одну.





ПОДГОТОВКА

- Защитник делает заметки в меню на своём планшете.



- Защитник тайно выбирает 4 острова и отмечает на них базы «Б».



- Нападающий делает заметки в меню на своём планшете.



- Нападающий зачёркивает обе красные системы.



■ КАРТА 3: БАЗЫ

Победитель операции «Армада» захватил стратегические базы, на которых размещается команда наемных ученых. Исследователи сейчас усиленно работают над технологиями сверхтекучих жидкостей, способными повысить скорость и скрытность подводных лодок. Эти базы нужно защитить!

На этой карте победитель операции «Армада» - защитник. А проигравший - нападающий.

ЦЕЛЬ

Атакующий должен нейтрализовать все 4 активные базы. ОН НЕ МОЖЕТ АТАКОВАТЬ ПОДЛОДКУ ПРОТИВНИКА. Защитник должен потопить атакующий корабль.

ПОДГОТОВКА

Защитник тайно выбирает 4 из 6 баз и отмечает их буквой "Б". Это активные базы.

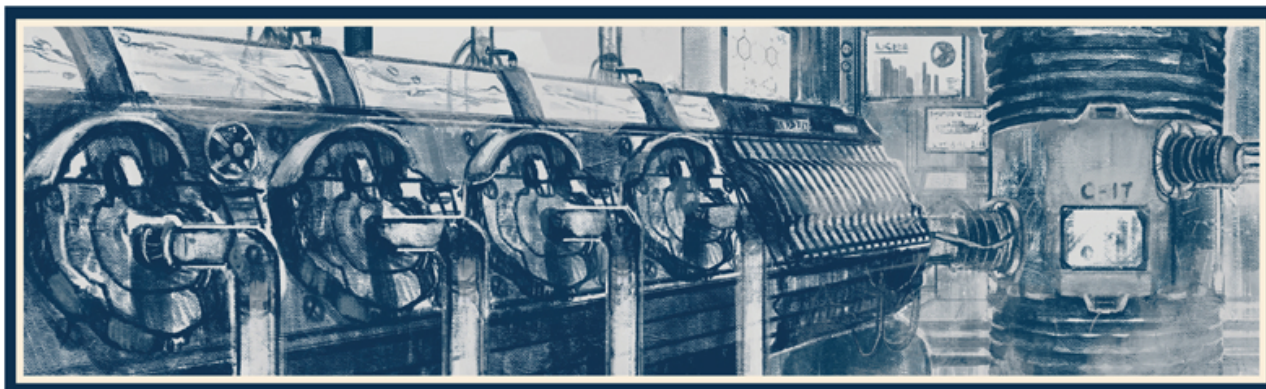
У атакующего нет систем вооружения против подводной лодки противника: он вычеркивает системы торпед и мин, которые не будут использоваться во время этой игры.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Нападающий не может использовать свои мины или торпеды.
- Когда атакующий использует дрон, он может ЛИБО спросить, есть ли у противника подводная лодка в районе (обычное правило) ИЛИ спросите, есть ли там активная база.
- Чтобы деактивировать базу, атакующий использует ракету «Голиаф». Он использует шкалу сценариев с 4 клетками. Капитан может запустить ракету "Голиаф" по клетке, находящейся на расстоянии в 1-4 клетки от своей подводной лодки по горизонтали и/или вертикали (не по диагонали). Ракета Голиаф может перелететь остров (это баллистическая ракета, запускаемая с подводных лодок).

НАГРАДА

Победитель получает две случайные карты экспертов, а проигравший одну.





ПОДГОТОВКА

- Запишите в пустой графе устройства «Э.М.И.».



■ КАРТА 4: ГЕНЕРАТОРЫ Э.М.И.

Исследования сверхтекучих жидкостей привели к потрясающим топографическим исследованиям. Полая Земля - это не миф! Действительно, через определенные промежутки времени на очень большой глубине открываются временные бреши. В территориальных водах Новой Зеландии только что образовался раскол. Полная блокада района, и сеть генераторов электромагнитных импульсов (Э.М.И.) блокируют доступ к этой части мира.

ЦЕЛЬ

Потопить подводную лодку противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

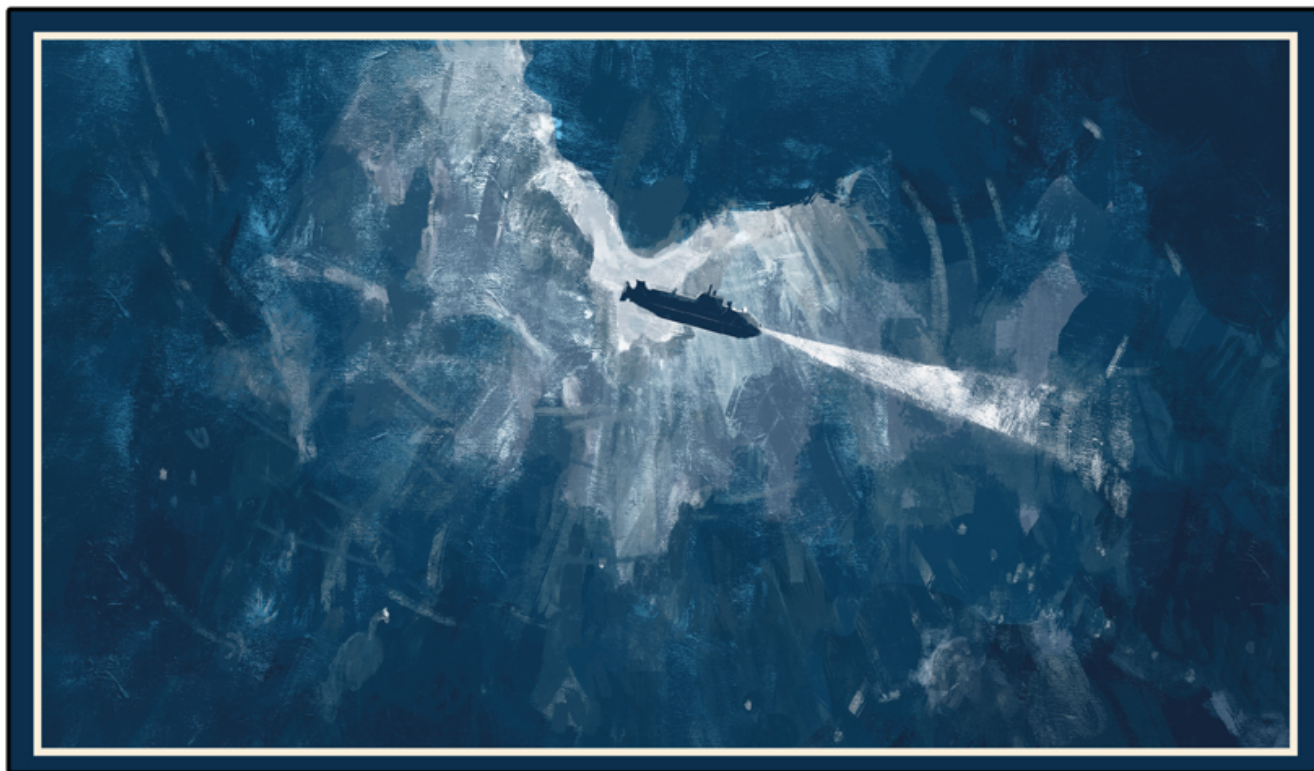
Система сценария с 4 клетками позволяет управлять и удалённо запускать генераторы Э.М.И.

Капитан объявляет «АКТИВАЦИЯ Э.М.И.!» и называет один из 9 секторов на выбор.

Если в этом секторе находится любая подлодка, и при этом эта подлодка находится в зоне генераторов Э.М.И., то необходимо полностью стереть все заряды красных устройств ИЛИ все заряды зелёных устройств. Кроме этого, эта подлодка получает 1 повреждение.

НАГРАДА

Победитель получает две случайные карты экспертов, а проигравший одну.





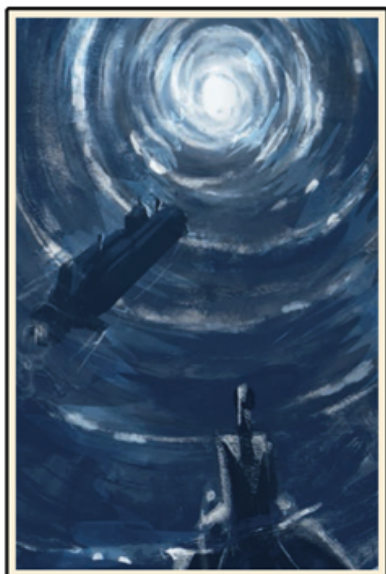
ПОДГОТОВКА

- Запишите в пустой графе устройства «ВЗЛОМ».



• Жёлтая команда тайно определяет ЛИНИЮ.

• Синяя команда тайно определяет СТОЛБЕЦ.



■ КАРТА 5: ВОДОВОРОТ

Доступ к Полой Земле находится в пределах досягаемости сонара!
Водовороты поблизости - наглядное тому доказательство.
Теперь нам нужно найти точные координаты и добраться до них первыми!

ЦЕЛЬ

Первым найдите путь к Полой Земле (или в соседнюю клетку в море, если путь находится на острове).

ПОДГОТОВКА

Желтая команда тайно определяет СТРОКУ в начале игры.
Синяя команда тайно определяет СТОЛБЕЦ.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

1) ПРОХОД К ПОЛОЙ ЗЕМЛЕ:

У каждой команды есть часть информации, необходимой для определения точного местонахождения координат входа.

Чтобы получить информацию от вашего оппонента, вы должны взломать его подводную лодку.

Вы можете взломать подводную лодку противника, только если она получила хотя бы одно повреждение.

Взлом: используйте шкалу сценария с 4 клетками. Объявите «СТОП! ВЗЛОМ В СЕКТОРЕ X!» X - это сектор, в котором вы в настоящее время находитесь. Если противник находится в этом секторе (то есть в том же секторе, что и подводная лодка, запустившая взлом), он должен выдать вам его данные касаясь входа в Полуую Землю.(строку или столбец).

Первый экипаж, достигший указанных координат, первым обнаруживает проход к Полой Земле и побеждает в игре. Если он находится на острове, необходимо встать на клетку рядом с этим островом. Если вход находится в вихре, просто встаньте на клетку с одним из двух вихрей.

2) ВОДОВОРОТ:

Когда подлодка перемещается на клетку с водоворотом, она немедленно перемещается во второй водоворот без необходимости отдавать приказ. Капитан ДОЛЖЕН ОБЪЯВИТЬ: "Вход в водоворот!"

Пока она находится в водовороте, подводная лодка не может получить повреждений (от торпеды, мин или любого оружия противника), но также и не может активировать никакую систему или карту специалиста.

Подробности:

Невозможно пройти сквозь водоворот, не используя его.

Чтобы повторно войти в водоворот, нужно хотя бы раз всплыть.

Всплывать находясь на клетке с водоворотом нельзя.

Торпеды не могут двигаться сквозь водоворот.

НАГРАДА

Победитель получает две случайные карты экспертов, а проигравший одну.



■ КАРТА 6: БЛЭКАУТ

Полая Земля!

Неизведанный океан, где раньше не бывал ни один человек.

Мечта каждого авантюриста ...

К сожалению, температурные условия и давление угрожают целостности подводных лодок в краткосрочной перспективе.

Путешествие будет коротким.

Мы должны вернуться в знакомые нам океаны как можно скорее, несмотря на серьезные неисправности, которые произошли на подводных лодках.

ЦЕЛЬ

Потопить подводную лодку противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые области делают системы непригодными для использования.

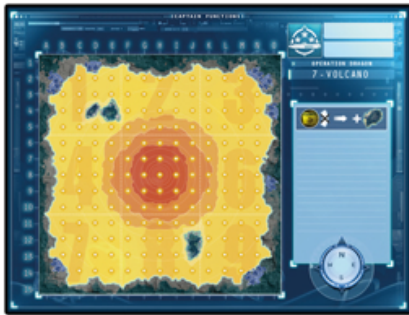
Когда подводная лодка запускает систему того же цвета, что и область, в которой она находится, она подвергается радиационным поломкам.

Пример: активация любой красной системы в красной зоне вызывает радиационную поломку, инженер зачёркивает любой символ радиации у себя в планшете.

НАГРАДА

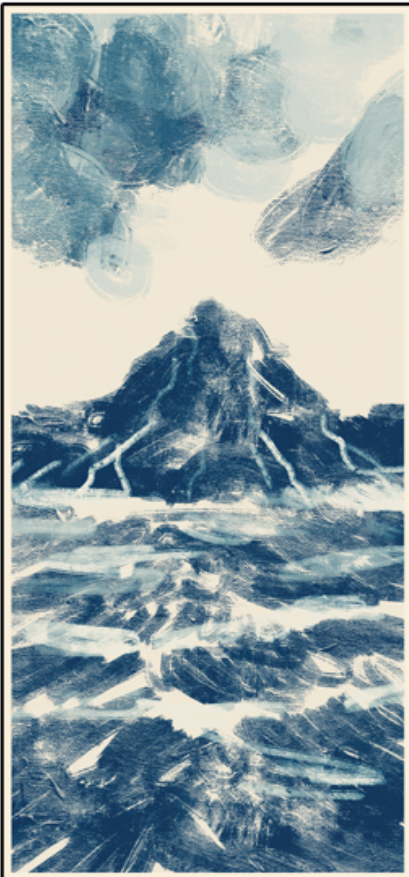
Победитель получает две случайные карты экспертов, а проигравший одну.





ПОДГОТОВКА

- Запишите в пустой графе устройства «ОСТРОВ».



■ КАРТА 7: ВУЛКАН

На обратном пути в знакомый мир команды попадают в самое сердце вулкана, деятельность которого не подчиняется никаким известным физическим законам.

Движение подводных лодок, похоже, напрямую влияет на вулканическую активность.

Островки спонтанно появляются из волн, прежде чем исчезнуть.

Придется пройти этот заключительный этап, прежде чем вернуться на «землю».

ЦЕЛЬ

Потопите подводную лодку противника или изолируйте подводную лодку противника в меньшем водном пространстве.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Системы сценариев позволяют островам подниматься из под воды. Устройство можно сразу активировать, как только установлен флажок. Обратите внимание, что невозможно установить более 4 флажков.

Капитан объявляет: "Стоп! Остров!" За каждую ячейку, которую он использует на его шкале сценариев (ему не нужно тратить все зачёркнутые ячейки), он рисует остров вокруг клетки на карте и называет координаты своему противнику. Радисты тоже берут на заметку.

Остров может появиться на любом морском пространстве.

Если подводная лодка находится на острове в момент всплытия, требуется 1 повреждение, то необходимо освободить пространство.

Если в момент появления острова там есть мина, она взрывается.

немедленно (его владелец должен сообщить об этом) и обычно наносит ущерб (так что, если подводная лодка находится на клетке с миной и появляющимся островом, она получает 3 повреждения!)

Если после появления острова обе подводные лодки должны были быть изолированы, то есть не могли достичь друг друга (острова образуют непроходимую преграду), игра заканчивается.

Подводная лодка в самом большом морском районе побеждает в игре.

НАГРАДА

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА, ВЫХОДЯЩАЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ ИЗ ЭТОГО ПРОИТВОСТОЯНИЯ, СПОСОБНАЯ В ОДИНОЧКУ ДОСТИЧЬ ПОЛОЙ ЗЕМЛИ ОБЪЯВЛЯЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ.