

Capitán Sonar

"Capitán Sónar" es un juego de mesa para 2 a 8 jugadores divididos en 2 equipos de tripulaciones de submarinos enfrentados. Cada jugador tiene un papel específico en el equipo y tiene que realizar acciones sincronizadas con los demás. Un equipo gana cuando derriba el submarino del otro equipo.

Particularidades

- El principio de este juego se inspira en el clásico Battleship, pero aquí cada miembro de la tripulación tiene un papel diferente. El capitán controla el submarino, el ingeniero gestiona el "desgaste", el primer oficial prepara las diferentes funciones de la nave, y el operador de radio escucha al equipo contrario para intentar localizarlo en el mapa.
- La otra particularidad de este juego es que se juega en tiempo real. Cada movimiento indicado por el capitán debe ser validado oralmente por el ingeniero y el mecánico antes de volver a moverse. Por lo tanto, una tripulación puede moverse más rápido que su oponente: el juego es, por lo tanto, potencialmente un juego de dos velocidades.

Aspectos relevantes

- El peligro de los roles estrictos: Las acciones que pueden hacer los jugadores son muy precisas y no se pueden cambiar. Poner una mecánica así en un juego de escape puede bloquear fácilmente la experiencia: es una buena práctica permitir a los jugadores cambiar de posición.
- Hoja de resumen clara: Lo bueno de la gestión de roles en el Capitán Sónar es que todas las posibles acciones que puede hacer un jugador están resumidas de forma clara y legible en su hoja de rol.
- Un capitán sin mando: El papel del capitán no es dar órdenes a los miembros de la tripulación. Sus tareas están relacionadas con la navegación y dependen de la calidad del diálogo del equipo para saber los riesgos que pueden correr y dónde está el enemigo.



Capitán Sonar

Recursos

Captain Sonar, Publicado por Matagot. Disponible en: URL <https://www.matagot.com/en/catalog/details/jeux-expert/1/captain-sonar/808> (Accedido el 28 de febrero de 2021)

