

Capitaine Sonar

"Capitaine Sonar" est un jeu de plateau pour 2 à 8 joueurs répartis en 2 équipes d'équipages de sous-marins qui s'affrontent. Chaque joueur a un rôle spécifique dans l'équipe et doit effectuer des actions synchronisées avec les autres. Une équipe gagne lorsqu'elle abat le sous-marin de l'autre équipe.

Particularités

- Le principe de ce jeu est calqué sur le jeu classique de la bataille navale, mais ici chaque membre d'équipage a un rôle différent. Le capitaine contrôle le sous-marin, l'ingénieur gère "l'usure", le second prépare les différentes fonctions du navire, et l'opérateur radio écoute l'équipe adverse pour essayer de la repérer sur la carte.
- L'autre particularité de ce jeu est qu'il se joue en temps réel. Chaque mouvement indiqué par le capitaine doit être validé oralement par l'ingénieur et le mécanicien avant de se déplacer à nouveau. Un équipage peut donc se déplacer plus rapidement que son adversaire : ce jeu est donc potentiellement un jeu à deux vitesses.

Points pertinents

- Danger des rôles stricts : Les actions que les joueurs peuvent faire sont très précises et ne peuvent pas être modifiées. Placer une telle mécanique dans un escape game peut facilement bloquer l'expérience : une bonne pratique consiste à permettre aux joueurs de changer de position.
- Fiche récapitulative claire : Ce qui est bien avec la gestion des rôles dans Capitaine Sonar, c'est que toutes les actions possibles d'un joueur sont condensées de manière claire et lisible sur sa fiche de rôle.
- Un capitaine qui ne commande pas : Le rôle du capitaine n'est pas de donner des ordres aux membres de l'équipage. Leurs tâches sont liées à la navigation et elles dépendent de la qualité du dialogue de l'équipe pour savoir les risques qu'ils peuvent prendre et où se trouve l'ennemi.



Capitaine Sonar

Ressource

Captain Sonar, Published by Matagot. Available at: URL <https://www.matagot.com/en/catalog/details/jeux-expert/1/captain-sonar/808> (Accessed: 28 February 2021)