

# In 80 Spielen um die Welt

MATAGOT/PEGASUS: **CAPTAIN SONAR** von R. Fraga & Y. Lemonnier

## WE ALL DIE IN A JOLLY SUBMARINE

*Früher haben wir ja nichts gehabt: DKT, MädN, Risiko, das war's im Wesentlichen schon. Und für die noch Brettspielärmeren gab es sogar nur Schiffe versenken. Wenn sich dabei wenigstens die Schiffe bewegt hätten! Und wenn das auch sonst dynamischer gewesen wäre!! Und wenn man das mit mehr Mitspielern hätte spielen können!!! Und für die Atmosphäre wäre es super, wenn man dabei das Gefühl hätte, dass alle im selben Boot sitzen!!!!*

Und Welch Wunder: Jahrzehnte später werden alle diese Wünsche erfüllt! Endlich sitzen sich also die Besatzungen zweier U-Boote gegenüber, am Spieltisch getrennt durch einen langen und hohen Sichtschirm, belauern und umschleichen sich, und wollen einander auch sonst das Leben wechselseitig mit Minen, Torpedos, Suchdrohnen und Sonaren schwermachen. Der Kapitän gibt dabei den Kurs vor und markiert diesen auf seinem Tableau (mit abwischbarem Filzstift); und zwar laut und deutlich, denn der gegnerische Funker darf (und muss) mithören, um diesen Kurs auf dem eigenen Tableau zu verfolgen. Nach und nach erhellt sich aufgrund diverser Informationen die vermutete aktuelle Position des Feindes: Zeit, einen Torpedo loszuschicken, sofern wir uns selbst in Zielreichweite befinden!

Um die diversen Such- und Kampf-funktionen „freizuschalten“ (diese Aufgabe hat der Erste Offizier), bedarf es wiederholter Bewegungen des U-Bootes; das liefert aber nicht nur der Gegenseite Informationen, sondern beschädigt leider stets das eigene Schiff (worum sich wiederum der Maschinist kümmert). Durch geschicktes Manövrieren lassen sich zwar einige dieser Defekte reparieren, weshalb der Maschinist dem Kapitän (möglichst geheime) Tipps für eine sichere Fahrt zu stecken sollte. Gleichzeitig muss der Kapitän aber auch Rat vom Funker einholen,

wo es denn sinnvoller Weise langgehen soll. Und das alles in stressiger Echtzeit: Das bedeutet, die beiden U-Boote machen ihre jeweiligen Bewegungen grundsätzlich unabhängig voneinander. Denkt die eine Besatzung also zu lange über ihren nächsten Zug nach, steht das andere U-Boot vielleicht schon (flott, flott) vor der Luke und winkt mit dem finalen Torpedo-Abschiedsgruß!

Die dadurch bewirkte Hektik kann leider auch diverse (später nicht mehr aufklärbare) Spielfehler verursachen, die das Konzept natürlich beeinträchtigen bzw. sogar zerstören – hier braucht es wirklich Disziplin bei allen Beteiligten oder einen „Schiedsrichter“! Dafür gibt es am Ende häufig extreme, euphorische Freude auf der einen und traurige Niedergeschlagenheit auf der anderen Seite. Ideal ist es zu sechst (im Echtzeitmodus), weil dann die eher „faden“ Funktionen der Ersten Offiziere entweder vom Kapitän oder vom Maschinisten mitübernommen werden. Zu viert verwaltet jeder zwei Rollen, was zwar machbar ist, aber wohl nur im Rundenmodus: Dabei werden



### FAZIT

9/10/5\*\*

HARALD SCHATZL

*Captain Sonar* ist ein äußerst spannendes, kommunikatives, sehr taktisch-/deduktives Positions-, Kampf- und Rollenspiel, das auch als (spezielles) Party-spiel Verwendung finden kann. Wenig- bzw. Gelegenheitsspieler können mittels des Rundenmodus bzw. über die weniger fordernden Rollen an das Spiel herangeführt werden, ansonsten bedarf es aber bei allen Mitspielern strenger Regelkenntnis (und -treue), damit tatsächlich ein herausragendes gemeinsames Spielerlebnis entstehen kann. Grandios, im Echtzeit-Modus nichts für Herzkranken!

\* zu sechst

\*\* mit zu schlampigen bzw. sogar schummelnden Mitspielern

P.S.: Und wenn üblicher Weise die Verbindung von Brettspiel und Elektronik weniger gut gelungen ausfällt, würde sich hier eine Umsetzung für acht Tablets – zur „Fremdkontrolle“ – durchaus anbieten.

die Züge nämlich abwechselnd und ohne Zeitdruck gemacht; hier ähnelt das Spielgefühl dann einer Art von „Geheimschach“ (bzw. von *Stratego*).