

The Divers

Adventure and strategy game for 4 players

Treasures from sunken ships in the depths of the western ocean await discovery and salvage by the divers. However, danger lurks in the deep blue sea, and there are many who want in on the booty....

CONTENTS:

- 121 cardboard patches.
- 4 boats.
- 12 tokens.
- 40 treasures.

PREPARATIONS

- The patches are placed on a flat surface with the blank side facing upwards in a square of 11 by 11 patches, which make up the game board (the ocean).
- The game is played by teams of two members sitting at opposite sides of the ocean..
- The players draw on who gets the first move, and then by turns pick a color, put their divers in the boat, position it with the stern flush against one patch in the outer row closest to them.

OBJECTIVE OF THE GAME

The players explore the ocean with their divers, hunt treasures and salvage them to the boats. The team who salvages the most treasures wins.

HOW TO PLAY

The starting player moves one diver out of the boat onto the patch of ocean astern. The patch is turned and stays turned. Whatever hides in this patch of ocean determines the fate of the diver.



Open sea. The move ends. Several divers belonging to the same player, and an unlimited amount of treasure may occupy open sea.



Treasure. The move ends and the indicated amount of treasure (1-4) is placed on the patch. Divers may then take the treasure away. A discovered treasure patch is like open sea.



Island. The move ends. An island is a haven where the diver cannot be stricken. You may not bring treasures onto an island.



Sea turtle. The move ends. The diver is delayed and cannot be moved during the next turn. The player must move another diver instead.



Mud. The move ends with the diver standing on tuft #1. The diver must walk through all tufts before moving on to another patch. A tuft can only support two units (divers/treasures). If three units end on a tuft, one sinks and is terminally lost.



Sea urchin. The move ends, and the diver is stuck until the team finds one treasure taken from one of its boats. The team may choose not to pay.



Octopus. The move ends, the diver is caught and cannot be moved until another diver of the same color comes to rescue. When the two divers leave, the octopus is immediately ready to catch another.



Current. The diver is directly taken in one of the indicated directions and may be forced off the board. Discovered currents may not be used to leave the board. Divers stuck between opposite currents are removed from the game.



Eddy. The diver is immediately transferred one further step in the same direction and may be forced off the board. Divers stuck in an eddy between opposite currents are removed from the game.



Sea anemone. The diver is sent back in the direction from which he or she came, and one step further, and may be forced off the board. Discovered sea anemones may not be entered upon.



Sea horse. The diver directly jumps one step aside and two ahead (exactly as the knight in chess). The move may extend outside the board, but must terminate on the board or in a boat.



Stingray. The diver is directly hurled of the board in the direction of the tail. Discovered stingrays may not be voluntarily entered upon.

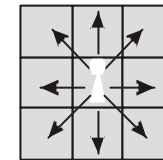


The gold fish. The move ends, and the diver may, at one of his subsequent moves, wish himself anywhere in the ocean or into a boat. A discovered gold fish may not be entered upon.

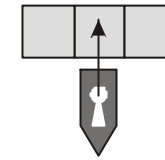


The shark. The diver gets eaten, and is removed from the game.

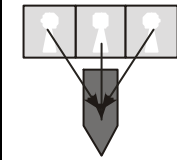
The game continues as each of the players, in clockwise turn, move one of their divers. A move may consist of:



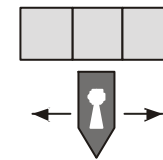
Diver on the board moving to a bordering patch



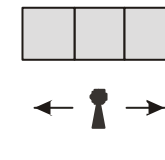
Diver in boat moving onto the patch astern.



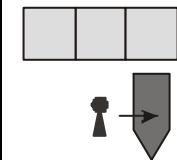
Diver on one of the three patches behind the boat moving into it.



Diver in own boat moving it one step along the board.



Diver outside board moving one step aside.



Diver outside board getting into boat at adjacent patch.

- Dykare som befinner sig på en plats i havet där det finns skatter får föra med sig en skatt till en känd del av havet, med undantag av öarna, eller in i en båt.
- Dykare som upptäcker nytt hav, eller beträder en ö, får inte föra med sig skatt.
- Dykare får inte beträda en ö där motståndarnas eller medspelarens dykare befinner sig.
- Dykare som går till en del av havet där motståndarnas dykare befinner sig slår dessa till deras båt. Dykaren får i slaget föra med sig en skatt.
- Flera dykare tillhörande samma spelare får stå på samma bricka.
- Dykare får inte beträda brickor med medspelarens dykare.
- Dykare som hamnar i en motståndarbåt med besättning blir dränkt och utgår ur spelet.
- Dykare som hamnar i en tom motståndarbåt kan lämna den innan motståndarnas dykare kommer, men får inte föra med sig skatter ur båten.
- Hamnar fler än tre dykare i samma båt drunknar så många att endast tre blir kvar. Spelaren, vars båt det är, avgör vilka som drunknar.
- Dykare som hamnar utanför spelplan måste gå utmed spelplan till någon båt innan han kan återvända på plan. I sin vandring får han runda spelplanens hörn genom att ta ett diagonalt kliv, och han får även passera med- och motståndarykare.
- Dykare får köra den egna båten endast utmed den egna kusten. Båten kan plocka upp en dra dykare genom att köra på dem, och, om de tillhör motståndarlaget, dränka dem.
- Dykare får inte frivilligt beträda guldfisken, havsanemonerna, stingrockorna och hajen.
- Dykare får inte frivilligt beträda strömmar, virvlar och sjöhästar som för dykaren av plan eller till brickor som inte får beträdas.
- Dykare som upptäcker ström, virvel, anemon eller sjöhäst som endast leder till annan anemon, stingrocka, haj, guldfisk eller dynga med tvåenheter på första tuvan tvingas dit och får ta konsekvenserna.
- Dykare som upptäcker en ström, virvel, sjöhäst eller anemon som endast leder till annan ström, virvel, sjöhäst eller anemon som i sin tur leder till annan ström, virvel, sjöhäst eller anemon i en oändlig slinga fastnar i havet och tas ur spel.
- Dykare som upptäcker ström, virvel, anemon eller sjöhäst som endast leder till brickor med spelarens pjäser eller till öar med motståndarnas pjäser får återvända till ursprungsbrickan och deltagaren står över draget.
- Deltagare i tur måste utföra ett drag om något är möjligt. Om inget giltigt drag kan utföras står deltagaren över omgående.
- Spelet är slut när samtliga skatter bärgats till båtarna.

SPELTIPS

- Försök tidigt hitta en bra väg ut på spelplan och tillbaka till den egna båten.
- Ha alltid så många pjäser som möjligt ak tiva.
- Upptäck nytt hav endast om du har en väg därifrån till den egna eller medspelarens båt som du kan föra eventuella skatter.
- Undersök nytt hav med samlad trupp.
- Utnyttja öarna.
- Attackera motståndare som upptäckt många skatter.
- Tänk på att skatter på bricka närmast den egna båten ofta ligger säkert.
- Samarbeta med din medspelare.
- Träna på mindre plan, t.ex. 8 × 8 brickor.
- Spela på 2 spelare som sköter vardera två båtar.
- Spela individuellt.

HAVETS INVÅNARE

Havssköldpaddan är ett vackert djur som återvänder till stranden där den föddes för att lägga sina ägg. Störst är den läderryggade sköldpaddan, som kan bli 3 m lång, väga 1 ton och dyka till 1000 m djup. Den förväxlar sin favoritföda, maneterna, med plastpåsar som fastnar i dess tarm.

Sjöborren tillhör gruppen tagghudingar. Den lever på havsbotten på 0,5 – 1000 m djup och förflyttar sig med hjälp av taggarna och sugkopsförsedda slangfötter. Den lever av alger och smådjur.

Bläckfisken har antingen 8 ('octopus') eller 10 ('squid') armar utrustade med 100-tals sugknoppar. Den kan bli 60 kg och den livnär sig på småkrabbor vars skal den knäcker med näbben. 1897 spolades ett kadaver på land i Florida som möjligen härstammar från en kolossal bläckfisk som vägde 10 ton.

Havsanemonen, vars egentliga namn är havsnejlika, är ett koralldjur som växer på bryggpårar och annat fast material på ett djup på 0,5 – 100 m. Den har många, relativt små tentakler som är försedda med nässelceller. Med dessa bedövar den mindre djur som den äter. Havsanemonen är varierande i färg och blir som störst 20 cm.

Sjöhästen är ett skyggt djur som har funnits i 40 miljoner år. Minsta sjöhästen är 10 mm och den största kan bli 30 cm. Sjöhästen kan titta åt olika håll med sina två ögon och den kan ändra färg efter bakgrunden. Efter parning bär hannen de befruktade äggen i en påse på magen. Sjöhästens största hot är att den används i asiatisk medicin.

Stingrockan är en broskfisk som föredrar varma vatten. Den tar sig fram i vattnet som en flygande fågel och har ett vingspann på uppemot 3 m. Den har en lång, piskliknande svans, som på ovansidan har en eller två giftgaddar. Gadden används endast i försvar, men en olycka kräver omedelbar läkarvård, varvid såret placeras i kokhett vatten.

Guldfisken kommer ursprungligen från Centralasien, Kina och Japan, där den lever i bäckar, sjöar och diken med kyligt och stilla vatten. Den äter växter, kräftdjur och insekter, och kan bli 45 cm och väga 2 kg. Den är idag en populär prydnadsfisk.

Hajen har funnits i 400 miljoner år. Pygmehajen blir endast 20 cm medan valhajen kan bli 14 m. Den största rovhajen är vithajen som kan bli 6,4 m och väga närmare 2 ton. Hajar är allätare med flera rader tänder som kontinuerligt nybildas.

Copyright

Rättigheten till ©Dykarna innehas av Xanadu Technologies AB. Spelet kan beställas på internet <http://www.xanadu.se/> eller köpas från auktoriserade återförsäljare.

Happy
Diving!

