

# DYKARNA

## Ett äventyr- och strategispel för 4 deltagare

Skatter från förlista båtar hägrar på botten i västerhavet. Dessa vill dykarna bärga. Men i havet lurar också faror och dessutom är man många som vill dela påskan...

### INNEHÅLL

- 121 brickor.
- 4 båtar.
- 12 spelpjäser.
- 40 skatter.

### SPELFÖRBEREDELSE

- Brickorna läggs ut på spelbordet med baksidan upp i en kvadrat på 11 × 11 brickor. Dessa utgör spelplanen (havet).
- Deltagarna spelar i lag om två. De som spelar tillsammans sitter mitt emot varandra.
- Deltagarna lottar vem som ska börja. Sedan väljer de i tur och ordning en färg, placerar sina dykare i båten, och ställer båten utanför spelplanen med aktern mot en av brickorna i den närmaste yttersta raden. Denna rad utgör deltagarens kust. Vid hörnbrickorna får endast en båt finnas.

### SPELETS MÅL

Deltagarna undersöker havet med sina dykare, söker upp skatter och bärgar dem till båtarna. Laget som bärgar mest skatter vinner.

### SPELETS GÅNG

Deltagaren som börjar går ur båten med en dykare och ställer den på brickan akteröver. Brickan vänds, avslöjar en del av havet, och förblir sedan vänd. Vad havet döljer avgör dykarens öde.



**Öppet hav.** Draget avslutas. Öppet hav kan beträddas samtidigt av flera dykare tillhörande samma spelare, och där kan även ett obegränsat antal skatter ligga.



**Skatt.** Draget avslutas och indikerat antal skatter (1-4) placeras på brickan. Skatterna kan sedan föras bort av dykarna. En upptäckt skattbricka är som öppet hav.



**Ö.** Draget avslutas. Ön är en fristad där dykaren inte kan slås. Det är inte tillåtet att föra med sig skatter till öarna.



**Havssköldpadda.** Draget avslutas. Dykaren fördröjs i sin vandring och får inte flyttas i nästa omgång, utan deltagaren måste gå med annan dykare.



**Dy.** Draget avslutas på tuva nr. 1. Dykaren måste därefter traska igenom samtliga tuvor innan han kan lämna dyn. Högst två enheter (dykare/skatter) får finnas på samma tuva. Skulle fler hamna på en tuva går en förlorad. Spelaren väljer själv vilken.



**Sjöborre.** Draget avslutas och dykaren får inte fortsätta förrän laget betalar en skatt, som tas ur en spel, i lösen. Skatten måste tas ur en av lagets båtar. Det är frivilligt att betala lösen.



**Bläckfisk.** Draget avslutas, dykaren fångas och får inte flyttas förrän en annan dykare tillhörande samma deltagare kommer till undsättning. När dessa två dykare lämnat bläckfisken återhämtar den sig och fångar igen nästa dykare.



**Ström.** Dykaren förs direkt i någon av strömriktningarna och kan tvingas av plan. Upptäckta strömmar får inte utnyttjas för att lämna plan. Dykare som hamnar mellan motriktade strömmar fastnar och tas ur spel.



**Virvel.** Dykaren förs direkt ytterligare ett steg i samma riktning och kan tvingas av plan. Upptäckta strömmar får inte utnyttjas för att lämna plan. Dykare som hamnar mellan virvel och motriktad ström fastnar och tas ur spel.



**Havsanemon.** Dykaren skickas direkt tillbaka och ytterligare ett steg åt det håll som den kom ifrån och kan tvingas av plan. Upptäckta havsanemoner får inte beträddas frivilligt.



**Sjöhäst.** Dykaren hoppar direkt ett steg åt sidan och två steg framåt (dvs som springaren i schack). Steg räknas även utanför spelplan, men dykaren måste avsluta draget på plan eller i en båt.



**Stingrocka.** Dykaren slungas direkt av plan i stjärtenans riktning. Upptäckta rockor får inte beträddas frivilligt.

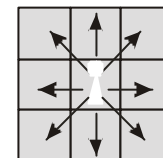


**Guldfisk.** Draget avslutas och dykaren får sedan vid valfritt dragtillfälle önska sig till valfri bricka eller i någon båt. Upptäckt guldfisk får inte beträddas frivilligt.

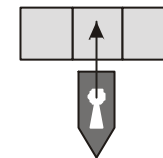


**Haj.** Dykaren blir uppäten och utgår ur spel

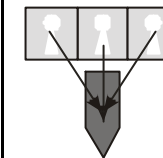
Spel fortsätter med att deltagarna, i tur och ordning (riktning medsols), utför drag med någon av sina dykare. Som drag kan:



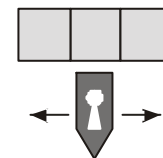
dykare på plan gå ett steg till angränsande bricka.



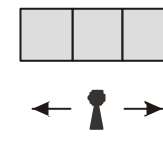
dykare i båt kliva ur till brickan akteröver.



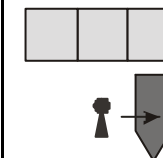
dykare på någon av de tre brickorna närmast båten kliva i båt.



dykare i den egna båten köra båten ett steg åt sidan utmed den egna kusten.



dykare utanför plan gå ett steg åt sidan.



dykare utanför plan kliva i bredvidliggande båt.

- 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 spelplanen 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 motståndardykare.
- Dykare får köra den egna båten endast utmed den egna kusten. Båten kan plocka upp andra 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 två enheter 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 medspelarens 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 aktiva.
- 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 brickan 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 sugkoppsförsedda 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 små krabbor 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 bryggpålar 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 ovasidan 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!

