

Περιπέτεια βαθιάς θάλασσας

Εγχειρίδιο οδηγιών

Εσύ και μια ομάδα από άλλους τολμηρούς καταδύτες βυθίζεστε στη θάλασσα για να αναζητήσετε βυθισμένο θησαυρό. Όλοι είστε αντίπαλοι, αλλά επειδή είστε φτωχοί, πρέπει να μοιραστείτε ένα ενοικιασμένο υποβρύχιο και ένα μόνο δοχείο αέρα! Όσο πιο βαθιά καταδύεστε, τόσο πλουσιότερους θησαυρούς θα βρίσκετε, αλλά αν δεν επιστρέψετε στο υποβρύχιο πριν το δοχείο αέρα αδειάσει, θα πρέπει να αφήσετε όλα τα θησαυρά που έχετε συλλέξει για να επιβιώσετε. Ήρθε η ώρα να δούμε ποιος μπορεί να φέρει στο σπίτι του τους μεγαλύτερους πλούτους.

Περιεχόμενα σετ:

2 Ειδικά Ζάρια: 1-3 τελείες, 2 φορές σε κάθε ζάρι

6 Κομμάτια Καταδύτη Θαλάσσης

1 Δείκτης Αέρα

1 Πίνακας Υποβρυχίου

12 Άδεια Μάρκες Υποβρυχίων

32 Μάρκες Θησαυρών Υποβρυχίου: 8 από κάθε τύπο Επίπεδο 1: Τριγωνικό, 0-3 πόντοι (2 κάθε ένα)

Επίπεδο 2: Τετράγωνο, 4-7 πόντοι (2 κάθε ένα) Επίπεδο 3: Πεντάγωνο, 8-11 πόντοι (2 κάθε ένα) Επίπεδο

4: Εξάγωνο, 12-15 πόντοι (2 κάθε ένα)

Προετοιμασίες

- Τοποθετήστε το Υποβρύχιο σε σημείο που είναι καθαρά ορατό σε όλους τους παίκτες.
- Τοποθετήστε το δείκτη αέρα πάνω από το "25" στον πίνακα του υποβρυχίου.
- Αναποδογυρίστε τα υποθαλάσσια τσιπ θησαυρού για να κρύψετε τις αξίες τους, διαχωρίστε τα ανά Επίπεδο και ανακατέψτε τα καλά.
- Ευθυγραμμίστε τα Treasure Chips με σειρά ανά Επίπεδο από το χαμηλό προς το υψηλό, έτσι ώστε να συνδέονται με τον πίνακα του υποβρυχίου. Εφόσον σχηματίζουν μια ενιαία γραμμή, οποιαδήποτε διάταξη είναι καλή.
- Οι παίκτες παίρνουν από ένα κομμάτι θαλάσσιου δύτε ο καθένας, ανάλογα με τις προτιμήσεις τους, και τοποθετούν αυτά τα κομμάτια επίπεδα στον πίνακα του υποβρυχίου με τις μυτερές κοιλίες τους να δείχνουν προς τα κάτω.
- Ο παίκτης που ήταν στον ωκεανό ή έφυγε για κολύμπι πιο πρόσφατα παίρνει την πρώτη στροφή.

Στόχος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε 3 γύρους – 3 καταδύσεις στα βαθιά. Κάθε κατάδυση αρχίζει με ένα γεμάτο δεξαμενή αέρα και όλοι οι δύτες στο υποβρύχιο. Ο παίκτης που κερδίζει τους περισσότερους πόντους μετά από τις τρεις καταδύσεις είναι ο νικητής. Προκειμένου να κερδίσετε πόντους, πρέπει να φέρετε πίνακες θησαυρούς του βυθού πίσω στο υποβρύχιο. Μπορείτε να επιστρέψετε στο υποβρύχιο μόνο μία φορά ανά κατάδυση. Μια κατάδυση λήγει όταν όλοι οι δύτες επιστρέψουν στο υποβρύχιο ή όταν τελειώσει ο αέρας.

Πρόοδος της σειράς

Οι παίκτες παίρνουν σειρά, κινούμενοι δεξιόστροφα γύρω από τον πίνακα. Κατά τη σειρά τους, ο παίκτης ακολουθεί τα παρακάτω τέσσερα βήματα, εκτός αν έχει ήδη επιστρέψει στο υποβρύχιο.

Βήμα 1: Αναπνέουμε (μειώστε τον αέρα) Μετακινήστε το Δείκτη Αέρα στον Πίνακα του υποβρυχίου προς το "0" με τον αριθμό των Τσιπ Θησαυρού που έχετε μαζί σας. Οι θησαυροί που εξάγετε σε προηγούμενες γύρους δεν μετρούν. **Αν ο αέρας πέσει στο "0" ή κάτω, η σειρά σας είναι η τελευταία σειρά της κατάδυσης.** Συνεχίστε και ολοκληρώστε τη σειρά σας.

Βήμα 2: Δηλώστε εάν θα γυρίσετε πίσω ή όχι

Μπορείτε να γυρίσετε πίσω μόνο εάν κουβαλάτε θησαυρούς.

Εάν αποφασίσετε να γυρίσετε πίσω, γυρίστε το κομμάτι του δύτε σας προς το υποβρύχιο. Μπορείτε να αλλάξετε κατεύθυνση **μόνο μία φορά** κατά τη διάρκεια κάθε κατάδυσης. Μόλις έχετε αλλάξει κατεύθυνση, μπορείτε να παραλείψετε αυτό το βήμα για το υπόλοιπο της κατάδυσης. Εάν ρίξετε τα ζάρια χωρίς να δηλώσετε κατεύθυνση, πρέπει να καταδυθείτε βαθύτερα.

Βήμα 3: Κολύμπησε (ρίξε τα ζάρια και κινήσου)

Ρίξτε και τα δύο ζάρια. Μετακινήστε το κομμάτι του δύτε σας προς την κατεύθυνση που βλέπει κατά μήκος της γραμμής Υποθαλάσσιων τσιπ, ένας αριθμός από άλματα **ίσος με** τη ζαριά σας. Εάν κουβαλάτε θησαυρούς, αφαιρέστε τον αριθμό των τσιπ θησαυρών που κουβαλάτε από το αποτέλεσμα πριν μετακινηθείτε. (Σημείωση: ενδέχεται να μην μπορείτε να μετακινηθείτε!) Κατά τη μετακίνησή σας πέρα από ένα τσιπ υποθαλάσσιο που εξερευνά ένας άλλος δύτες, πηδήξτε πάνω από αυτό το τσιπ χωρίς να το μετρήσετε. Εάν η ζαριά σας σας οδηγήσει πέρα από το τελευταίο υποθαλάσσιο τσιπ, σταματήστε σε αυτό το τσιπ.

Βήμα 4: Κυνήγι θησαυρού (πάρτε ή αποθέστε θησαυρό)

Κάντε μία από τις ακόλουθες τρεις ενέργειες:

α) Μην κάνετε τίποτα.

β) Πάρτε το τσιπ θησαυρού που ο δύτες σας έχει σταματήσει και τοποθετήστε το μπροστά σας **χωρίς να το γυρίσετε**. Τοποθετήστε ένα κενό τσιπ υποθαλάσσιο στη θέση του και τοποθετήστε τον δύτε σας πάνω από αυτό το κενό τσιπ με την ίδια κατεύθυνση που είχε πριν. Κουβαλάτε τώρα αυτόν τον θησαυρό. Μπορείτε να κουβαλάτε οποιονδήποτε αριθμό τσιπ θησαυρών.

γ) Εάν κουβαλάτε θησαυρούς και είστε σταματημένοι σε ένα κενό τσιπ υποθαλάσσιο, μπορείτε να αποθέσετε ένα τσιπ θησαυρού της επιλογής σας σε αυτήν τη θέση. Αντικαταστήστε το κενό τσιπ με το τσιπ θησαυρού και τοποθετήστε τον δύτε σας πάνω από αυτόν τον θησαυρό.

Συμπέρασμα γύρου

Στο τέλος μιας κατάδυσης, πραγματοποιήστε τις ακόλουθες ενέργειες καθαρισμού:

- Οι παίκτες που επέστρεψαν στο υποβρύχιο ανακαλύπτουν τα Μάρκερ Θησαυρού τους και αποκαλύπτουν τις αξίες τους. Κρατάνε αυτά τα Μάρκερ για να τα βαθμολογήσουν στο τέλος του παιχνιδιού.
- Οι παίκτες που δεν επέστρεψαν στο υποβρύχιο πριν από το τέλος της κατάδυσης αφήνουν το θησαυρό τους στον πυθμένα της θάλασσας και επιστρέφουν στο υποβρύχιο. Με τη σειρά τους, ξεκινώντας από τον δύτε που είναι πιο κοντά στο υποβρύχιο, οι παίκτες τοποθετούν οι Μάρκες Θησαυρού τους (με οποιαδήποτε σειρά επιλέγουν) δίπλα στο τελευταίο Μάρκα στη γραμμή των Μαρκών Υποθαλάσσιου Θησαυρού. Μόλις στοιβάζονται 3 μάρκες, το επόμενο Μάρκερ ξεκινά μια νέα στοίβα στο τέλος της γραμμής. Αυτές οι στοίβες λειτουργούν πλέον ως ένα ενιαίο Treasure Chip σε επόμενες καταδύσεις. Όλες οι Μάρκες σε μια στοίβα πρέπει να μαζεύονται, να τοποθετούνται και να αφήνονται μαζί. Αντιμετωπίζονται επίσης ως ένα ενιαίο Chip κατά τον υπολογισμό της κατανάλωσης και της κίνησης αέρα.
- Αφαιρέστε όλους τις κενές Μαρκες Υποθαλάσσιου Θησαυρού από τη γραμμή των Μαρκών Υποθαλάσσιου Θησαυρού και συνδέστε τους υπόλοιπους μαζί για να κλείσετε ενδεχόμενα κενά.
- Ο τελευταίος παίκτης που επιστρέφει στο υποβρύχιο παίρνει την πρώτη σειρά της επόμενης κατάδυσης.

Παιχνίδι Συμπέρασμα και Νίκη

Στο τέλος της τρίτης κατάδυσης, μετά τον καθαρισμό, οι παίκτες αθροίζουν τους πόντους τους (τις τιμές όλων των Μαρκών Θησαυρού που έφεραν πίσω στο υποβρύχιο) για να βρουν έναν νικητή. Εάν υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τις περισσότερες μάρκες θησαυρού υψηλού επιπέδου είναι ο νικητής. Αν αυτό δεν σπάσει την ισοπαλία, το παιχνίδι λήγει ισόπαλο.