

Globokomorska dogodivščina

Igra tveganja · 2–6 · 30 min

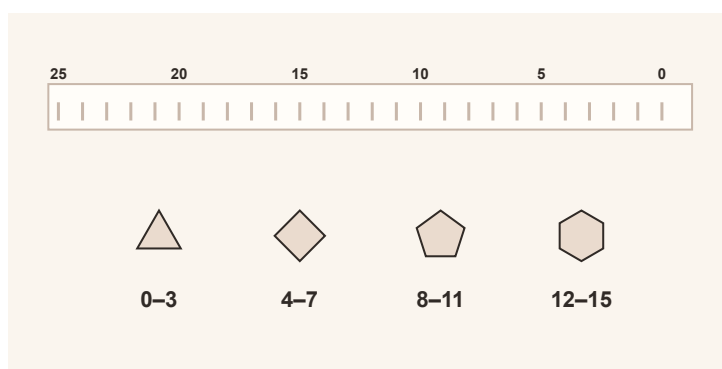
CILJ

V treh potopih prinesi v podmornico največ zaklada. Kar ostane pod vodo, ne šteje nič.

POTEZA

Poteza ima štiri korake. **1. Dihaj:** zmanjšaj skupni zrak za število zakladov, ki jih nosiš. **2. Odloči smer:** lahko se obrneš proti podmornici, vendar **samo enkrat na potop** in nikoli nazaj navzdol.

3. Plavaj: vrzi obe kocki in od vsote odštej število zakladov, ki jih nosiš; rezultat je lahko 0. **4. Zaklad:** ne stori nič, ali poberi zaklad pod sabo, ali odloži enega svojih na prazen žeton.



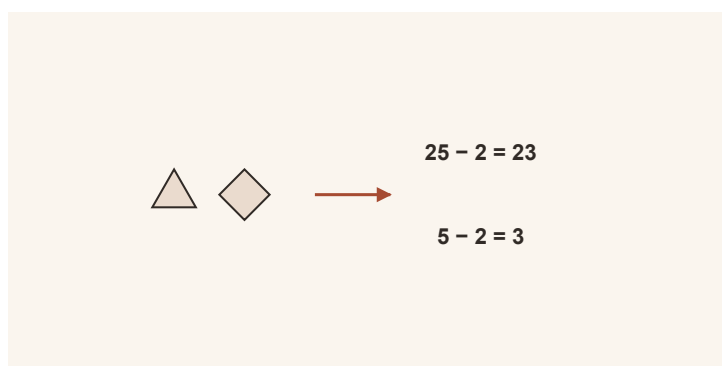
Zrak je en skupen merilnik 25–0. Oblika zaklada pove globino in razpon skrite vrednosti.

Zrak je skupen

To je bistvo igre. Vsi potapljači dihate **isti zrak**, merilnik pa se začne na 25. Če ne nosiš ničesar, zrak ob tvoji potezi ne pade.

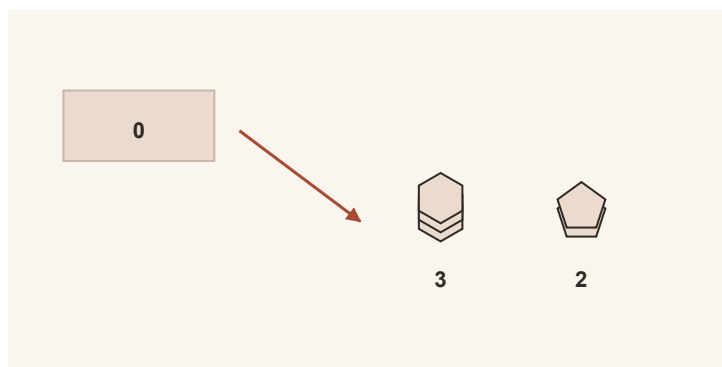
Ko zrak pade na 0, dokončaj potezo in potop se konča. Vsi, ki še niso v podmornici, izgubijo ves tokratni tovor.

Več ko nosiš, počasneje plavaš in hitreje porabljaš skupni zrak. V podmornico se vrneš, ko te premik ponese mimo začetka steze; nato ne igraš več in ne porabljaš zraka.



Dva zaklada pomenita –2 zraka na začetku poteze in –2 od vsote kock pri plavanju.

Konec potopa. Izgubljeni žetoni gredo na konec steze v kupčke po največ 3. Vsak kupček od zdaj šteje kot **en** žeton. Odstrani prazne žetone, zapri vrzeli, zrak nazaj na 25; začne tisti, ki se je vrnil zadnji.



Pri 0 preživijo le zakladi v podmornici. Izgubljene zloži na konec steze v kupčke po največ 3.

Zakladi, točke in škatla

Steza vodi od podmornice navzdol in globlje ko greš, vrednejši je zaklad. Vrednosti med potopom **ne gledaš**: trikotni 0–3, kvadratni 4–7, petkotni 8–11, šestkotni 12–15.

Po **tretjem** potopu razkrij ves varno prinesen zaklad in sešteji vrednosti; največ zmaga. Ob izenačenju zmaga tisti z več zakladi večje globine.

V škatli: podmornica z merilnikom zraka, 2 kocki z vrednostmi 1–3, 6 potapljačev, 12 praznih žetonov in 32 zakladov.

Vir: [Oink Games](#). Diagram je izviren.

Podrobnosti, ki štejejo

Pred metom napovej vrnitev; v tej izdaji se smeš obrniti samo, če že nosiš zaklad. Polja z drugimi potapljači preskoči in jih ne šteje. Če dosežeš konec poti, se tam ustavi. Pobrani zaklad nadomesti s praznim žetonom.

Na začetku vsakega potopa skrito premešaj zaklade znotraj vsake globine. Vsak poznejši kupček šteje kot en zaklad za zrak in premik, čeprav ob koncu prinese vsoto vseh svojih vrednosti.

Dodatni viri: [Oink rules transcription](#)