

PREPARAZIONE

Si forma un percorso che parte dal sottomarino, mettendo coperte casualmente le tessere tesoro, prima le triangolari, poi quadrate, poi pentagonali e infine quelle esagonali.

Si sorteggia il primo giocatore, si posiziona l'indicatore di ossigeno sul 25 e si inizia. Si gioca in senso orario.

SVOLGIMENTO

Il giocatore di turno lancia i dadi e muove il suo sommozzatore di tanti gettoni quanto è il risultato dei dadi, tessere occupate da pedine avversarie non vengono contate e saltate per il conto dei passi.

Quando un sommozzatore termina il proprio movimento su una tessera tesoro, può decidere di prenderla, non potrà essere guardata fino al ritorno al sottomarino. Se lo fa, la tessera presa viene sostituita con una tonda con la croce (posto senza tesoro).

I sommozzatori possono cambiare direzione una sola volta, all'inizio del turno e prima di lanciare i dadi.

Quando un sommozzatore sta trasportando dei tesori, succede:

- all'inizio del proprio turno, l'indicatore ossigeno viene abbassato di tante tacche quanti i tesori che trasporta (indipendentemente dal loro valore)
- dopo il lancio dei dadi, avanza di un numero di caselle pari alla differenza tra il valore dei dadi e i tesori trasportati (totale valore dadi – n° tesori trasportati). Se il valore è 0 o negativo non potrà muoversi

Se un sommozzatore termina il movimento su una tessera circolare, può decidere di abbandonare un tesoro per facilitare la risalita al sottomarino. Metti uno dei tuoi tesori, sempre senza guardarli e coperto, al posto della tessera circolare dove si trova la tua pedina e riposiziona la tessera nella riserva.

A ogni turno un giocatore deve fare le seguenti azioni in ordine:

1. abbassare l'ossigeno di un numero di tacche uguale ai tesori che trasporta
2. annunciare se intende continuare a scendere o risalire verso il sottomarino
3. lanciare i dadi e muovere la propria pedina della differenza tra il valore lanciato sui dadi e i tesori trasportati
4. terminato il movimento decidere se prendere o lasciare un tesoro

FINE MANCHE

La manche finisce quando termina l'ossigeno sul sottomarino oppure tutti i giocatori sono rientrati allo stesso.

Se un sommozzatore torna al sottomarino prima che finisca l'ossigeno, può tenersi tutti i tesori raccolti. Se, invece, l'aria finisce, i sommozzatori non rientrati abbandonano i loro tesori, i quali vengono sistemati in fondo al percorso a gruppi di 3, ogni gruppo vale come un unico tesoro da quel moneto in poi. Poi riposizionano la loro pedina sul sommergibile.

I giocatori arrivati al sottomarino mostrano i loro tesori e sommano il valore totale, questo sarà il totale dei punti accumulati dai giocatori per questa manche.

Finita la manche si procede come segue:

- il primo giocatore diventa quello che era più distante dal sottomarino quando è terminato l'ossigeno oppure l'ultimo a esserci tornato
- si tolgono dal percorso tutte le tessere circolari e si stringono le restanti

Dopo la terza manche, il gioco è terminato e chi ha più punti è il vincitore della partita.