



Dive

Anthony Perone
& Romain Caterdjian














Achter het laatste continent, op een veraf gelegen eiland, Windbark, is duiken een eeuwenoude traditie. Tijdens een jaarlijks toegangsritueel, gehouden tijdens de zomerzonnewende, strijden duikers met elkaar om de heilige steen van het dorp op te duiken. De dorpsoude gooit deze van de top van een klif in de dieptes van de oceaan. De deelnemers kunnen zich tot held kronen door hem op te duiken met de hulp van zeeschildpadden en manta roggen. Om de steen te pakken te krijgen, moeten ze zich echter een weg banen tussen de haaien die de oceaan onveilig maken. Welkom in Dive.

OVERZICHT

Het spel verloopt **simultaan** voor alle duikers. Ze moeten hun duik **in het geheim programmeren**. Door de stapel oceaan kaarten nauwkeurig te bekijken, proberen ze in te schatten op welke diepten ze zeeschildpadden en manta roggen zullen aantreffen. Deze zullen hen helpen op hun zoektocht, maar probeer zeker de haaien niet te storen. Elke duiker heeft luchtfiches waarmee ze hun acties plannen. De duiker die **de heilige steen** weet op te duiken, wint het spel.

Dive onderzoekt de notie van de perceptie, de eigenschap om te onderscheiden, de oceaan te observeren doorheen een stapel transparante kaarten en de voordelen ervan te benutten ("Ik moet de haai zien te vermijden, maar staat deze op de derde of vierde kaart?").

SPELONDERDELEN

-  36 transparante oceaan kaarten
-  1 kartonnen frame om in elkaar te knutselen
-  4 duikersborden
-  4 zeeschelpfiches (1 per kleur)
-  4 zichtschermen
-  1 afdalingsbord
-  4 duikerpionnen (1 per kleur)
-  20 genummerde houten luchtfiches (4 fiches van waarden 1, 2, 3, 4 en 5)
-  8 metgezeltegels (variant, zie pagina 9)
-  1 zwarte duikerpion voor het dorpshoofd (variant, zie pagina 10)
-  48 dorpshoofd kaarten (variant, zie pagina 10)
-  2 luchtbelfiches (variant, zie pagina 10)
-  1 spelregelboek

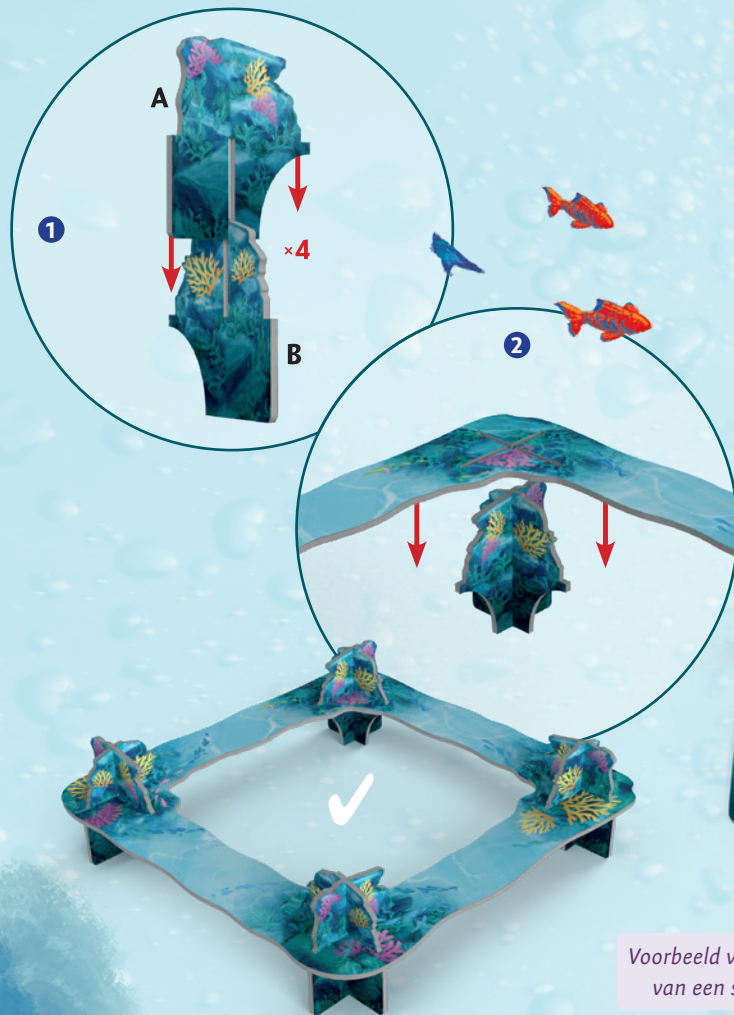
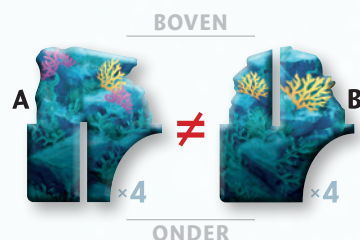
VOOR JE EERSTE SPEL

Monteren van het kartonnen frame

Je moet dit slechts éénmalig doen, alvorens je eerste spel. Nadien kan je het frame in z'n geheel in de doos bewaren.

Volg deze twee stappen om het kartonnen frame te monteren:

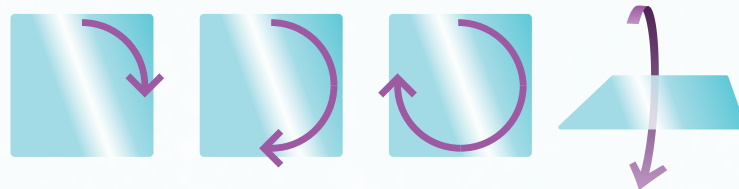
- 1 Schuif delen **A** en **B** in elkaar (doe dit vier maal).
- 2 Schuif elke hoek van deel **C** over een gemonteerd deel **AB**.



VOOR ELK SPEL

Vorbereiding

Neem de stapel oceaankaarten (sommigen hebben gaten). Als je schudt, roteer de kaarten dan ook 90°, 180° en 270° en draai sommigen ook om.



Plaats het frame in het midden van de tafel en leg de stapel oceaankaarten erin **1** (probeer nog niet te achterhalen waar de zeeschildpadden, manta roggen en haaien zich bevinden).

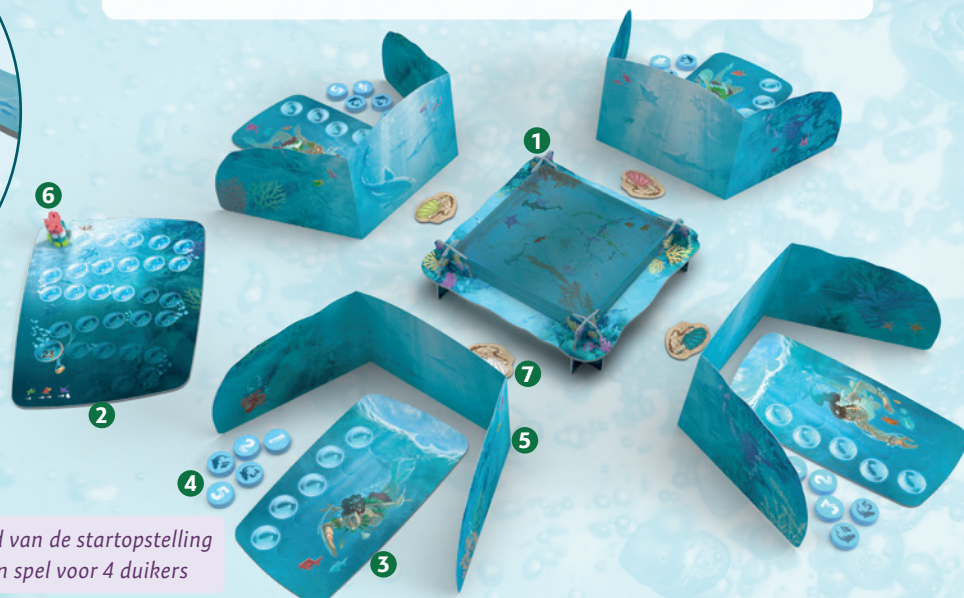
Alle duikers (spelers) moeten de stapel oceaankaarten makkelijk van bovenaf kunnen bekijken.

Plaats het afdalingsbord **2** naast het speelgebied.

Elke duiker krijgt het volgende materiaal:

- 1 duikbord **3**
- 5 luchtfiches (genummerd 1, 2, 3, 4 en 5) **4**
- 1 zichtscherf **5**
(optioneel als je prefereert om je bord met je hand af te dekken)
- 1 duikerpion **6** – plaats deze op veld 0 van het afdalingsbord (het maakt niet uit in welke volgorde de pionnen worden gestapeld)
- 1 overeenkomstig zeeschelpfiche **7** – plaats je voor je duikbord om jouw spelerskleur aan te geven

Leg al het resterend materiaal terug in de doos.



Voorbeeld van de startopstelling van een spel voor 4 duikers

HET SPEL SPELEN

Het spel loopt over verschillende rondes, tot iemand veld 23 op het afdalingsbord bereikt of passeert en op die manier de heilige steen van het dorp bemachtigt.

Een ronde spelen

Een ronde omvat drie fasen: *Fase 1: Programmeren, Fase 2: Duiken, Fase 3: Rusten.*

Fase 1

PROGRAMMEREN

BELANGRIJK


Tijdens deze fase mag niemand de oceaankaarten of het frame aanraken of bewegen!

Bij aanvang van deze fase heeft elke duiker zijn **vijf luchtfiches** ter beschikking.


Iedereen bekijkt de stapel oceaankaarten en programmeert hun duik **simultaan** en **in het geheim** (verborgen achter hun zichtscherf of hun hand) door de luchtfiches op hun duikbord te plaatsen.


Je programmatie begint steeds bij dieptelevel 1 (bovenste) en gaat **onafgebroken** door tot dieptelevel 5 (onderste).

De vijf dieptelevels komen overeen met de bovenste vijf kaarten van de stapel oceaankaarten. De bovenste oceaankaart komt overeen met level 1 op het duikbord, de tweede kaart met level 2, enz.

De luchtfiches zijn genummerd van 1 tot en met 5, waarden die overeenkomen met de duiksnellheid. Daarnaast heeft elk van deze fiches een zijde **zonder een haai**  en een zijde **met een haai** .

Gedurende deze fase is het doel om **zo diep mogelijk af te dalen** zonder fouten te maken bij het inschatten van volgende zaken voor elk level:

 **de aan- of afwezigheid van een haai**, die je aangeeft door de juiste zijde van het luchtfiche op dit level in te programmeren.

 **de aanwezigheid van zeeschildpadden of manta roggen** die klaarstaan om je te helpen, op voorwaarde dat je je duiksnellheid opdrijft (door een hoge waarde te programmeren) om de andere duikers te snel af te zijn.

Om dit te doen, kan je niet alleen je luchtfiches in een zelfgekozen volgorde programmeren, maar mag je ze zelfs **stapelen** om hun waarden te combineren. Er is geen limiet wat het stapelen betreft.

OPMERKING

Indien je luchtfiches stapelt, zal je niet kunnen afdalen tot level 5, aangezien je maar vijf luchtfiches hebt!

Je bent verplicht om minstens één luchtfiche per ronde te gebruiken. Niet gespeelde luchtfiches leveren je niets op (het is maar zeer zelden nuttig om niet al je luchtfiches te programmeren).

Wanneer alle duikers klaar zijn, begint de duikfase.

VOORBEELD

Door zijn luchtfiches op de eerste vier levels te plaatsen, probeert Romain te duiken tot de vierde oceaankaart.

Hij zag geen haai, zeeschildpad of manta rog op de eerste kaart, dus heeft hij slechts het luchtfiche met waarde 1 gebruikt voor zijn **eerste level**. Op deze manier hield hij de hogere waarden voor de diepere levels.

Op het **tweede level** denkt Romain een haai en een zeeschildpad te zien. Hij opteert nu dus voor z'n luchtfiche waarde 3 met de haaizijde zichtbaar.






Na een inspectie van dichterbij lijkt de zeeschildpad zich toch eerder op het derde level te bevinden en er zit zeker geen haai op het **derde level**. Daarom stapelt hij zijn 4 en 5, met een totale waarde van 9, met de zijde zonder haai naar boven.

Hij is vrij zeker van zichzelf en programmeert ook het **vierde level** nog, anticiperend dat er geen haai aanwezig is.





Iedereen verwijdert zijn zichtscherf (of hand) en toont zijn programma.

Een duiker (eender wie) verwijdert de eerste oceaankaart van de stapel (zonder de andere oceaankaarten te bewegen) en kondigt aan wat hierop te zien is:

-  een haai
-  een zeeschildpad
-  een manta rog
-  een haai **en** een zeeschildpad of manta rog
-  geen van bovenstaande




OPMERKINGEN

-  Enkel haaien, zeeschildpadden en manta roggen zijn relevant, alle andere zaken (algen, vissen, walvissen, ...) zijn puur decoratief.
-  De drie onderstaande illustraties zijn de enigen die een haai weergeven, hun grootte en oriëntatie kan echter variëren.







Voor elk dieptelevel evalueren de duikers **simultaan** hun programma op dat level.

Er dienen 3 stappen geëvalueerd te worden per dieptelevel:

-  *Stap 1: Is mijn programma correct?*
-  *Stap 2: Heeft de oceaankaart een zeeschildpad of manta rog?*
-  *Stap 3: Moeten we nog dieper gaan?*

Stap 1 Is mijn programma correct?




Jouw programma is correct als:

-  **er geen** haai op de oceaankaart staat en je een zijde zonder haai  programmeerde.
-  **er wel** een haai op de oceaankaart staat en je de zijde met een haai  programmeerde.



Nee, mijn programma is fout!

Indien je een fout programma hebt voor dit level:

-  verwijder alle luchtfiches die je programmeerde op dit level en **alle diepere levels** op je duikbord.
-  Laat de luchtfiches die je programmeerde op **vorige levels** (die reeds gecontroleerd werden) liggen.
-  Doe niets meer in het vervolg van de duikfase, wacht tot de rustfase (zie pagina 6).

Ja, mijn programma is correct!

Laat jouw luchtfiches(s) op dit level liggen en ga verder met stap 2.



Stap 2 Heeft de oceaankaart een zeeschildpad of manta rog?

Nee, er zijn geen zeeschildpadden of manta roggen op de oceaankaart!

Niemand wordt geholpen door een zeeschildpad of manta rog. Ga verder met stap 3.

Ja, er is een zeeschildpad of manta rog op de oceaankaart!

De duiker die niet enkel correct programmeerde op dit level, maar die ook de hoogste waarde heeft geprogrammeerd (met z'n luchtfiches), en **enkel deze** duiker, zet zijn duikerpion verder op het afdalingsbord dankzij de hulp van de zeeschildpad/manta rog (duikbonus).



Groene zeeschildpad:
zet **1 vak** vooruit.



Rode zeeschildpad:
zet **2 vakken** vooruit.



Manta rog:

verplaatst naar het volgende vak dat reeds bezet is door een duikerpion, **zonder vak 15 te passeren** (hier moet je stoppen; zie *Het afdalingsbord*, pagina 16).

OPMERKINGEN

- Het maakt niet uit hoeveel vakken je op deze manier vooruit gaat; het kan maar één vak zijn, tien of meer!
- De duiker die aan de leiding staat op het afdalingsbord kan geen duikerpion inhalen, dus kan een manta rog deze duiker niet verder helpen. Het kan echter interessant zijn om dit voordeel te ontnemen van de andere duikers!

In geval van gelijkstand voor de hoogste geprogrammeerde waarde, wordt niemand geholpen door de zeeschildpad of manta rog. Ga verder naar stap 3.

TIP

Om een overzicht te houden welk dieptelevel momenteel geëvalueerd wordt, is het misschien handig om de stapel luchtfiches voor elk succesvol geprogrammeerd level naar rechts te schuiven op je duikersbord.

VOORBEELD

Level 3 is nog niet volledig geëvalueerd.



VOORBEELD

Tijdens dezelfde ronde (maar op verschillende dieptes) krijgen Anthony en Romain elk hulp van een manta rog. Anthony krijgt de hulp als eerste, op de eerste oceaankaart, en zet z'n pion 1 vak vooruit, aangezien Romain zijn pion net voor de zijne staat 1.

Op de tweede oceaankaart wordt Romain geholpen door een manta rog en haalt hij de pion van Michaël in, die op vak 13 staat 2.

Stap 3 Moeten we nog dieper gaan?

Indien **minstens één duiker** het volgend level nog geprogrammeerd heeft, wordt dit op dezelfde manier geëvalueerd, beginnende bij stap 1.

Is dit niet het geval, ga dan verder naar de volgende fase (*Fase 3: Rusten*, zie pagina 6).

Fase 3

RUSTEN



Elke duiker zet zijn pion een aantal vakken vooruit op het afdalingsbord naargelang de bereikte diepte op zijn duikersbord (dit is het aantal levels waar nog luchtfishes liggen na de duikfase). Het aantal duikfishes en hun waarde doet niets ter zake.

VOORBEELD

Aan het einde van de ronde heeft Anthony nog luchtfishes op twee diepteniveaus (level 1 en level 2). Hij zet zijn duikerpion dan ook 2 vakken vooruit op het afdalingsbord.

Eens elke duiker met nog minstens één luchtfishie op zijn duikersbord zijn pion heeft voortgezet op het afdalingsbord is de ronde ten einde.

Indien niemand op dit moment het einde van het spel heeft getriggerd, maak je alles klaar voor een nieuwe ronde:

- ➡ Verwijder de geëvalueerde oceaankaarten uit het spel, niemand mag deze nog bekijken.
- ➡ Elke duiker krijgt zijn vijf luchtfishes terug voor de volgende ronde.
- ➡ Begin terug bij Fase 1: programmeren (zie pagina 3).

EINDE VAN HET SPEL

Indien op het einde van de fase "Rusten" **een duiker vak 23 van het afdalingsbord heeft bereikt of is gepasseerd**, is het spel afgelopen. **Deze duiker komt triomferend uit het water, zwaaiend met de heilige steen. Het hele dorp viert hun nieuwe held!**

Indien meerdere duikers vak 23 weten te bereiken, wint diegene die het verste op het bord is gevorderd. Indien nog steeds gelijkstand, dan moet je een keertje opnieuw spelen!

OPMERKING

In uitzonderlijke gevallen is het mogelijk dat er geen oceaankaarten meer in het frame overblijven. Indien dit gebeurt, eindigt het spel na de lopende ronde; luchtfishes die geprogrammeerd zijn voor dieptes die niet kunnen geëvalueerd worden - door het tekort aan oceaantegels - worden simpelweg afgelegd. Aan het einde van deze ronde wint de duiker die het verste gevorderd is op het afdalingsbord.

Het afdalingsbord



Het afdalingsbord is onderverdeeld in twee zones: rustige wateren (lichte vakken) en diep water (donkere vakken). Diep water begint op vak 16.

In de **rustige wateren** zone volg je de basisregels.

In de **diep water** zone daarentegen, wanneer je een programmeerfoutje maakt, moet je **alle geprogrammeerde luchtfishes** van je duikbord verwijderen, inclusief diegenen die in lagere levels al gevalueerd waren! Je behoudt wel de duikbonussen die je verworven hebt.


BELANGRIJK

Manta roggen hebben geen effect meer in de diep water zone; zeeschildpadden geven hun duikbonus echter wel.

VOORBEELD

Romain probeert vijf diepteniveaus te duiken. Hij heeft de eerste drie levels correct geprogrammeerd (de luchtfishes zijn op deze levels naar rechts geschoven, aangevend dat de evaluatie van het vierde level bezig is). Jammerlijk genoeg gaat Romain de mist in op het vierde level.

Daardoor moet hij zijn luchtfishes op level 4 en dieper (aangeduid met rode X's op de afbeelding) – waar hij de fout maakte en verder – verwijderen van zijn bord. Dit is de "basisregel".

Maar Romain zijn duikerpion  bevond zich al in de **diep water** zone van het afdalingsbord. Hij moet dus **ook al zijn luchtfishes van succesvolle levels verwijderen** (aangeduid met paarse X's op de afbeelding).

Dit resulteert in het feit dat Romain niet zal bewegen tijdens de "Rusten" fase!




HERINNERING

De duikbonus van manta roggen brengt je nooit in de diep water zone!



VOORBEELD

In dit nieuwe voorbeeld krijgt Romain  een beetje hulp van een manta rog en kan hij op deze manier de pion van Michaël bijbenen . Maar Michaël is al in de diep water zone. Romain verplaatst zijn pion hierdoor naar het laatste vak van de rustige wateren zone, vak 15. De manta rog kan hem niet in de diep water zone brengen.

VOORBEELD VAN EEN VOLLEDIGE RONDE

Anthony 🌿, Michaël 🌿 en Romain 🌿 naderen het einde van het spel.
Hun programmatie blijkt wel wat te verschillen ...

Fase 1

PROGRAMMEREN

Ze hebben alle drie hun vijf luchtfiches in het geheim geprogrammeerd.



Fase 2

DUIKEN

Ze tonen hun duikborden.



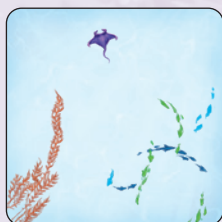
a Eerste dieptelevel

De oceaankaart heeft een haai en een rode zeeschildpad.

Anthony, Michaël en Romain hebben alle drie de haai geprogrammeerd; hun programma's zijn dan ook correct.

Nu vergelijken ze hun snelheden (totale waarde van hun stapel) om te zien wie de hulp krijgt van de rode zeeschildpad. Anthony 🌿 krijgt met zijn 9 duidelijk de hulp van de zeeschildpad. Hij beweegt onmiddellijk 2 vakken op het afdalingsbord.

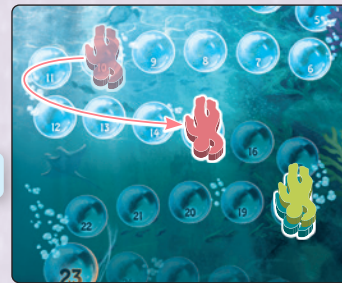
Anthony, Michaël en Romain waren alle drie succesvol op dit level, dus zetten ze hun afdaling verder op de volgende oceaankaart.



b Tweede dieptelevel

De oceaankaart heeft een manta rog, maar geen haai.

Anthony en Romain hebben correct geprogrammeerd door de zijde zonder haai zichtbaar te laten; Michaël 🌿 daarentegen ging de mist in. Hij verwijdert zijn luchtfiches van zijn duikbord, inclusief die van level 1 omdat zijn duikerpion zich al in de diep water zone bevindt.



Dit keer heeft Romain de hogere snelheid (10) geprogrammeerd, dus krijgt hij de hulp van de manta rog: zijn duikerpion vervoegt de stapel duikerpionnen voor hem; de pionnen bevinden zich echter de diep water zone, dus moet de pion van Romain 🌿 stoppen op vak 15, het laatste vak van de rustige wateren zone.

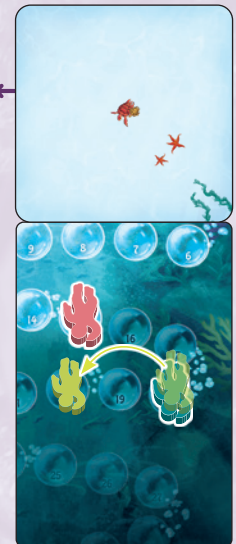
c Derde dieptelevel

De oceaankaart heeft een rode zeeschildpad, maar geen haai.

Romain heeft zich vergist, dus verwijdert hij het luchtfiche dat hij programmeerde voor level 3. Die van level 1 en 2 laat hij echter liggen, omdat zijn duikerpion zich nog in de rustige wateren zone bevindt.

Anthony is de enige die nog doorgaat. Hij 🌿 grijpt zich vast aan de rode zeeschildpad en daalt onmiddellijk 2 vakken op het afdalingsbord.

Aangezien Anthony de laatste duikende speler is, maar hij geen luchtfiches meer heeft geprogrammeerd op level 4, gaan ze over naar de "Rusten" fase.



Fase 3

RUSTEN

Alle duikers gaan nu een aantal vakken afdalen gelijk aan het aantal levels op hun duikbord waar zich nog minstens één luchtfiche bevindt. Dit betekent voor Anthony 🌿 3 stappen, Michaël 🌿 beweegt er 0 en Romain 🌿 2. Anthony komt op vak 23 terecht, triggert het einde van het spel en wint!



Anthony 🌿






Michaël 🌿



Romain 🌿




Zaklamp

Gebruik één of meer zaklampen (een *smartphone* is ideaal!) om de stapel oceaankaarten te verlichten van bovenaf, langs onder of langs de zijkanten. Elke duiker zou de stapel moeten kunnen observeren zoals hij dit wil; met of zonder zaklamp. Hou wel altijd de volgende drie richtlijnen indachtig:



-  Speel eerlijk: je mag andere spelers niet belemmeren.
-  Je mag de zaklampen bewegen.
-  Je mag in **geen enkel geval** de oceaankaarten of het frame aanraken.

Eenvoudige versie voor kinderen

In deze versie moeten de duikers enkel de haaien kunnen onderscheiden op de oceaankaarten.

-  Voor elk correct geprogrammeerd level verzet jouw duikerpion 1 vak op het afdalingsbord.
-  Zelfs als je een foutje maakt, evalueer je nog steeds de volgende levels.
-  Zeeschildpadden en manta roggen doen niets!



-  Het concept "snelheid" doet dus niets meer ter zake, je mag de waarden op de luchtfiches negeren en je kan ze niet stapelen. Je programmeert steeds de 5 levels: simpelweg aangeven of er zich, al dan niet, een haai bevindt op elk level.
-  Negeer de zones op het afdalingsbord, alles geldt als zijnde een rustige wateren zone.

Het einde van het spel wordt op identiek dezelfde manier getriggerd. In geval van gelijkspel, **delen** de spelers de overwinning.

Metgezellen

Na enkele speelsessies kunnen de duikers hun trouwe metgezellen meenemen om hen van onschatbare hulp te voorzien.

OPMERKING

Metgezellen zijn niet compatibel met de eenvoudige versie voor kinderen (zie pagina 8).

KIES JE METGEZEL

Tijdens de spelvoorbereiding kiezen de spelers een metgezel die aan hun zijde staat tijdens het spel. Indien meerdere spelers dezelfde metgezel willen, krijgt de jongste speler de voorkeur.

Elke duiker plaatst de metgezeltegels naast zijn duikbord.

Leg alle resterende metgezeltegels terug in de doos; deze heb je niet nodig tijdens het spel.

GEBRUIK JE METGEZEL

Je bent vrij om je metgezel te gebruiken tijdens de programmeerfase van eender welke ronde; je moet dit echter wel aankondigen door de metgezeltegels zichtbaar voor je op tafel te leggen - uitzonderingen: reuzen octopus, clownsvis en zeeduivel (zie onder) - en je kan de tegel niet meer terugnemen.

Elke metgezel heeft zijn eigen kracht en kan slechts **éénmalig** gebruikt worden. Na het gebruik ervan wordt de tegel, na de lopende ronde, uit het spel verwijderd.

Een metgezel die je niet hebt gebruikt voor het einde van het spel is waardeloos.

1 Reuzen octopus

Plaats deze tegel ergens bovenop de stapel oceaankaarten en dek deze gedeeltelijk af. Jammer voor diegenen die nog niet goed zagen wat er zich onder bevindt (inclusief jezelf)! Eens gespeeld kan deze tegel niet bewogen worden. Leg de tegel af bij aanvang van de duikfase.



2 Orca

Wanneer je aankondigt dat je de orca zal gebruiken, tel je luidop af van 10 tot 0 (tracht dit ongeveer te doen op 10 seconden). Op 0 moet iedereen (inclusief jezelf) stoppen met programmeren.



3 Zeeduivel



Zijde
zonder haai

Zijde
met haai

Programmeer een zesde dieptelevel door deze tegel **onder** jouw duikbord te plaatsen, met de zijde naar jouw keuze (met of zonder haai) zichtbaar. Je kan dit level enkel programmeren als alle vijf voorgaande levels voorzien zijn van een luchtfiche. Dit zesde level wordt, indien juist geprogrammeerd, geëvalueerd zoals de anderen (je bent uiteraard de snelste op dit level). Bovendien laat dit zesde level je toe om zes vakken te verplaatsen tijdens de rustfase, op voorwaarde dat je alles correct geprogrammeerd hebt natuurlijk.

4 Soepschildpad

Voor elke **groene** zeeschildpad die je helpt gedurende deze ronde, mag je 1 vak extra verplaatsen.



5 Clownsvis

Plaats deze tegel onder een geprogrammeerde stapel op je duikbord. Voeg, voor deze ronde, 3 toe aan de totale snelheid op dit dieptelevel.



6 Dolfijnen (2 tegels)

Wanneer je het gebruik van de dolfijnen aankondigt, geef je de kleine tegel onmiddellijk aan een andere duiker naar keuze en hou je zelf de grote tegel. Aan het einde van de duikfase verzet jij 1 vak op het afdalingsbord, indien de speler met de kleine tegel geen fouten heeft gemaakt. (de speler met de kleine tegel krijgt deze extra stap niet). Verwijder beide tegels aan het einde van de ronde uit het spel.



7 Grote witte haai

Elke tegenstander met fouten in zijn programmering mag deze ronde niet bewegen op het afdalingsbord tijdens de "Rusten" fase. Indien echter geen enkele tegenstander fouten maakte, ben jij diegene die zich niet mag verplaatsen tijdens de "Rusten" fase!



Het dorpshoofd (geautomatiseerde duiker)

Deze regels laten je toe:

- om **solo te spelen** tegen een geautomatiseerde duiker.
- een geautomatiseerde duiker toe **te voegen om de moeilijkheidsgraad op te drijven**, onafhankelijk van het aantal spelers rond de tafel!



OPMERKING

Het dorpshoofd is niet compatibel met de eenvoudige versie voor kinderen (zie pagina 8) en de twee metgezellen, de dolfijnen en de grote witte haai (zie pagina 9).

VOORBEREIDING

Volg de normale voorbereidingsregels, en voeg volgende stappen toe:

- Plaats de zwarte dorpshoofd duikerpion op vak 0 van het afdalingsbord.
- Schud de stapel dorpshoofdkaarten en plaats deze gedekt naast het speelveld.
- Plaats de 2 luchtbelliches naast deze stapel.



Vergis je niet: de respectabele leeftijd van het dorpshoofd verbergt zijn ongeëvenaarde duikvaardigheden!

DORPSHOOFD KAARTEN

De dorpshoofdkaarten vertegenwoordigen het programmeren van de geautomatiseerde duiker. Er wordt er bij aanvang van de duikfase telkens één opgelegd om het volgende aan te geven:

- de snelheid van het dorpshoofd op elk dieptelevel (de waarden van het dorpshoofd zijn altijd 2, 3, 4 en 6, maar de volgorde varieert); **hou er echter rekening mee dat snelheid enkel wordt bekeken als er zeeschildpadden of manta roggen** op de geëvalueerde oceaankaart staan.
- het aantal dieptelevels dat het dorpshoofd programmeert:
 - Levels geprogrammeerd in het zwart **gelden altijd als geprogrammeerd**.
 - Levels geprogrammeerd in het geel worden enkel als geprogrammeerd beschouwd als de dorpshoofd duikerpion zich nog in de rustige wateren zone bevindt.

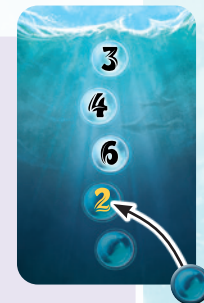
Wanneer de dorpshoofd duikerpion de diep water zone betreedt tijdens de duikfase of al in de diep water zone is bij aanvang van de duikfase, dek je onmiddellijk elk niet-geëvalueerd geel level af met een luchtbelliche om het nummer te verbergen. Tijdens de "Rusten" fase, zullen enkel de zichtbare nummers op de dorpshoofdkaart ervoor zorgen dat de dorpshoofd duikerpion 1 vak per nummer zal kunnen verplaatsen.

BELANGRIJK

De programmatie van het dorpshoofd is altijd correct! Daardoor staan er ook geen haaien op de dorpshoofdkaarten.

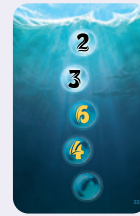
VOORBEELD

De dorpshoofd duikerpion bevindt zich in de **rustige wateren** zone. Tijdens het evalueren van het tweede level, gebruikt het dorpshoofd een zeeschildpad en **betreedt de diep water zone**. Je plaatst onmiddellijk een luchtbelliche op elk **dieper** level op de dorpshoofdkaart waarvan het nummer geel is (in dit geval enkel level 4) Dit betekent dat het dorpshoofd op level 4 niets zal ondernemen en tijdens de "Rusten" fase zal de dorpshoofd duikerpion 3 vakken verplaatsen (omdat er 3 nummers zichtbaar blijven).

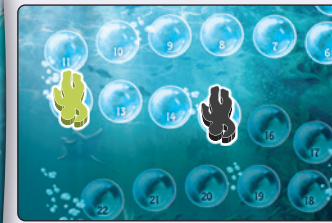




Anthony



Dorpshoofd



Initiële situatie op het afdalingsbord.

HET SPEL SPELEN

Fase 1 Programmeren

De programmeerfase loopt zoals gewoonlijk. Het dorpshoofd doet niets.

Fase 2 Duiken

Draai de bovenste kaart van de stapel dorpshoofdkaarten open bij aanvang van de duikfase. Begin daarna de normale evaluatie.

Wanneer de huidige oceaankaart een zeeschildpad of manta rog toont, voeg je het dorpshoofd toe voor het vergelijken van de snelheden. Indien het dorpshoofd de hulp van de zeeschildpad of manta rog wint, krijgt hij het voordeel. Indien er een gelijkspel is, krijgt niemand de hulp.

Evalueer alle volgende levels die geprogrammeerd zijn door de duikers (inclusief het dorpshoofd). Zelfs als alle spelers rond de tafel hun programma hebben afgewerkt, doe je voort tot ook het dorpshoofd volledig is afgewerkt. Dit kan uiteraard resulteren in het feit dat het dorpshoofd nog hulp krijgt van zeeschildpadden en manta roggen.

Fase 3 Rusten

Tijdens de "Rusten" fase, verplaatst het dorpshoofd 1 vak op het afdalingsbord voor elk nog zichtbaar nummer op de dorpshoofdkaart (niet afgedekt met een luchtbelfiche).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt op de normale manier. Indien er echter een gelijkstand is met het dorpshoofd, trekt deze aan het langste eind.

a Eerste dieptelevel

De oceaankaart heeft een groene zeeschildpad, maar geen haai. • Anthony en het dorpshoofd hebben beiden correct geprogrammeerd (het dorpshoofd maakt nooit fouten!) maar hun snelheid is voor beiden 2. Geen van beiden ontvangt de hulp van de groene zeeschildpad.

b Tweede dieptelevel

De oceaankaart heeft een haai, maar geen zeeschildpad of manta rog. • Anthony en het dorpshoofd hebben wederom beiden correct geprogrammeerd. Anthony's snelheid is hoger, maar dat doet niets ter zake aangezien er toch geen zeeschildpadden of manta roggen zijn op dit level.

c Derde dieptelevel

De oceaankaart heeft een rode zeeschildpad, maar geen haai. • Anthony en het dorpshoofd (wiens duikerpion in de rustige wateren zone is, dus ondanks het feit dat het een geel nummer is, neemt het dorpshoofd deel aan de evaluatie van dit level) hebben wederom correct geprogrammeerd. Het dorpshoofd is echter sneller (met een snelheid van 6) en maakt een ritje met de rode zeeschildpad. Het dorpshoofd verplaatst onmiddellijk 2 vakken en komt in de diep water zone terecht. Anthony plaatst een luchtbelfiche op het vierde level van de dorpshoofdkaart.

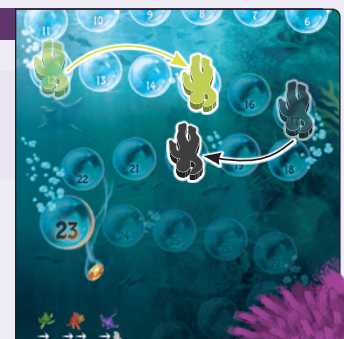


d Vierde dieptelevel

De oceaankaart heeft een haai, maar geen zeeschildpad of manta rog. • Het dorpshoofd heeft geen zichtbaar nummer op level 4 (aangezien er een luchtbelfiche ligt op dit level), dus heeft Anthony geen tegenstand ... maar hij maakte een fout in z'n programmatie. Hij legt zijn luchtbelfiches op level 4 en 5 af (maar niet van voorgaande levels, aangezien zijn duikerpion nog in de rustige wateren zone staat).

Fase 3 RUSTEN

Anthony en het dorpshoofd hebben beiden 3 dieptelevels gehaald, dus bewegen ze beiden 3 vakken op het afdalingsbord.





rue Sanson 4, 5310 Longchamps, België

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 @SitDownGames

 /sitdown.jeux

 @SitDownGames

ONTWERPERS
Anthony PERONE
& **Romain CATERDJIAN**

ILLUSTRATOR
Alexandre BONVALOT

ART DIRECTOR
Marie OOMS

ONTWIKKELINGSMANAGER
Michaël DEROBERTMASURE

PROJECT MANAGER
Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING
Arne DE CNODDER



ANTHONY *"De oorsprong van Dive lag in het verlangen om een autorace spel te ontwikkelen waarin het landschap verandert. Maar de ontdekkingsstocht ging verder, en - dankzij de discussie met Romain Bré (bedankt vriend) – werd het spel een race in een mistig oerwoud met transparante kaarten. In Cannes introduceerde Cédric me aan de briljante Romain Caterdjian en, gapend naar de boten in de haven van Toulon, resoneerden onze visies op het spel. Enkele maanden later, nadat ik het spel in de koelkast had gedeponeerd, kreeg ik een bericht van Romain waarin hij uitlegde dat hij een prototype in elkaar had gebokst de dag voor zijn vlucht naar Gen Con® 2019 en dat een visionaire uitgever, met Didier in de hoofdrol, achterover viel toen hij het zag. De rest van het verhaal speelde zich af in België, Frankrijk en Taiwan en is de vrucht van deze prachtige samenwerking met Romain en het hele team van Sit down! Bedankt Michaël, Marie, Alexandre, Sophie en Didier. Dankjewel Nathalie. Het leven is een reeks van magische ontmoetingen..."*



ROMAIN *"Laat mij, tussen de duiksessies door, het lied van een walvis imiteren voor het ganse Sit Down! team die gek genoeg waren om in dit project te geloven en ons te vertrouwen toen dit project nog in zijn kinderschoenen stond. Voor mijn duikkameraad Anthony, met wie ik vele versies heb doorsparteld; voor Alexandre die het spel illustreerde op een manier waar we zelfs niet van konden dromen, en voor alle fantastische speltesters, inclusief de speeltestgroepen TBD, Mizo, BGN, Tuesday Bremen Playtests, Taichung Design en Kaohsiung Design."*

SIT DOWN! bedankt de vele speltesters en in het bijzonder Julie Houze, Claire Delort en Pierrick Duhamel. Hartelijk dank ook aan Clémence en David Chaway!

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2021). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. •

Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. •

Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

