

クラーケンに食い荒らされてしまった場合、自分のダイバーをゲームボードの左部分にあるクラーケンの口のイラストの上に置きます。対戦モードか協力モードかでその後何が起こるのかが異なります。

クラーケンの口のイラストの上に自分のダイバーがある状態で、次の自分の手番が回ってきたら、食い荒らしの行（マス目の左部分にあるクラーケンの口のイラストに繋がっている行）の占有されていないマスを選んで自分のダイバーを配置します（※）。それからダイバーが置かれたマスの効果を発動し、キャラクター能力 1 枚を回復し（表向きに戻して）、手番を終えます。

※食い荒らしの行に占有されていないマスがない場合は、1 列後方の行の占有されていないマスに配置します（その行もすべて占有されている場合、配置できるマスがある行まで下がります）。

食い荒らしマークがあるカードは下部にリシャッフル（シャッフルしなおす）マークがあります。このカードをめくった場合は、クラーケンカードの捨て札と山を混ぜてシャッフルしなおして、新たな山とします。



食い荒らしマーク



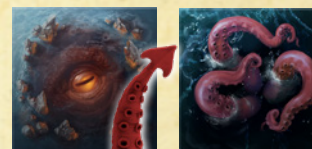
リシャッフルマーク

触手

設定上は触手もクラーケンの一部ですが、ゲーム上は別個のフィギュアとして働きます。クラーケンの頭とは異なり、ダイバーをマスから押すことはせず、フィニッシュ行、スタート行、そして占有されている洞窟マスに入ることはできません。

自分のダイバーがいるマスに触手が移動、もしくは触手があるマスにダイバーが移動したとき、対処する手段がない（もしくは対応しない）なら、触手はただちにそのダイバーをつかみ上げます。そのダイバーの所有者は、自分のダイバーをスタート行の任意の占有されていないマスに移します。触手はそのダイバーが元々いたマスに残ります。

スタートマスに戻された後、すべての自分のキャラクター能力を回復します（表向きに戻します）。



ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが鍵（目的カード）を持って対応する脱出ポッドにたどり着くか、解読器カードを保有していずれかの脱出ポッドにたどり着いたとき、ゲームは終了します。たどり着いたプレイヤーは貨物を手に入れ、ゲームに勝利します。

サルベージカードを引かなければならない状況でサルベージカードの山が枯渇していた場合、その時点でゲームは終了し、クラーケンが勝利します。

