

ゲームボードの両端にはクラーケンマスが2マスずつありますが、クラーケンは3×3の大きさなのでこの両端の4マスに移動することはありません。



クラーケん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ダイバーを横に倒した状態で配置します。そのマスの効果は発動しません。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。



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、占有されている洞窟マスに入ることとはできません。

クラーケンカードの下部に記されている3つのマークは、クラーケンの頭の下に3列に対応しています（たとえば左のアイコンは、頭の下に左の列）。クラーケンの頭が移動したあと、対応する列に置かれている触手は同時に示されたアクションを実行します。



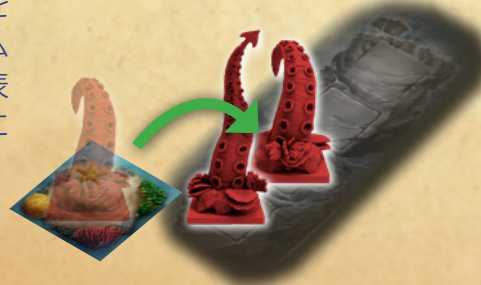
矢印：対応する列に置かれている触手をすべて示された方向に移動させます。矢印が2個記されている場合、2マス移動させます。



出現：対応する列の一番上の占有されていない出現マスに、触手1個を配置します。占有されていない出現マスがその列にない場合、ゲームボード右上部分の脅威表の空いているスペースに触手1個を置きます。

触手の移動先が次のいずれかのマスだった場合、マスの種類によって異なる処理を行います：

スタートマス：その触手をマスから取り除き、ゲームボード右上部分の脅威表の空いているスペースに置きます。



他の触手がある場合：触手は元のマスに留まります。

