

“DYPT NEDE” BESTÅR KUN AV 1 DEL MED 2 HINTKORT

INNHold: FOLDER MED UBÅT, SJØKART OG PLANSJE TIL IDENTIFIKASJON AV FISK, DYKKERUTSTYR (8 DELER), FARGEINDEKS, 2 HINTKORT



Vanskelighetsgrad:



## INTRODUKSJONSSPILL

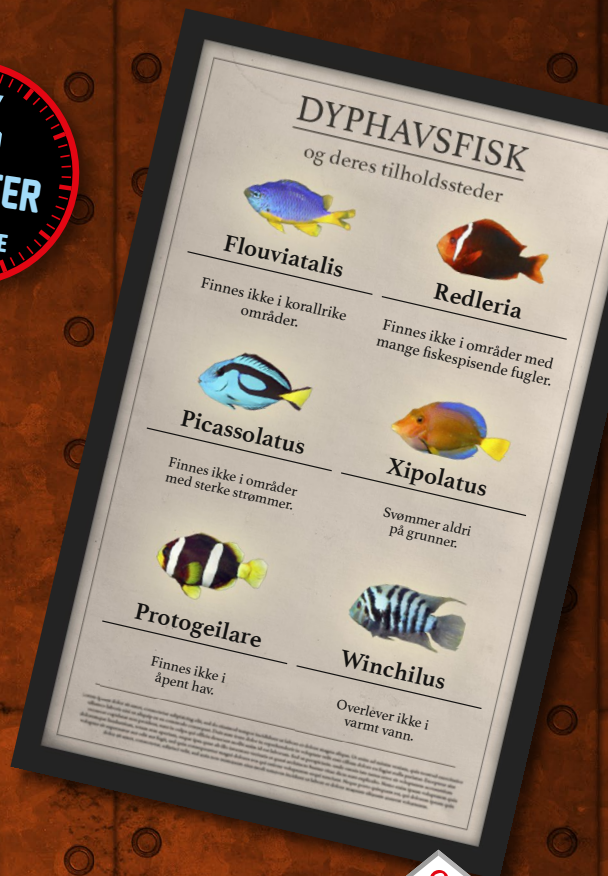
Du åpner øynene, og alt hva du ser er fargerike fisk. Det lille rommet er beksvart. Du hører merkelige, dempede bankelyder og halvkvarte gisp. Det tar et par øyeblikk, før du blir klar over at du og dine venner er under vann, dypt nede. Så husker du bruddstykker av hva som skjedde...

Det var en stor krangel med selgeren av en gammel ubåt, som du og dine venner ville kjøpe og sette i stand. Da dere møtte opp i det gamle havneskuret og endelig så ubåten, var den i svært dårlig stand og langt fra verdt de 1,2 millionene euro i kontanter som dere hadde avtalt. Før det gikk opp for dere hva som skjedde, ropte selgeren: “Gi meg pengene!”. Under det påfølgende slagsmålet mistet selgeren sin forkledning. “Dere har gjort en stor feil. Nå blir jeg nødt til å drepe dere!”, skrek han...

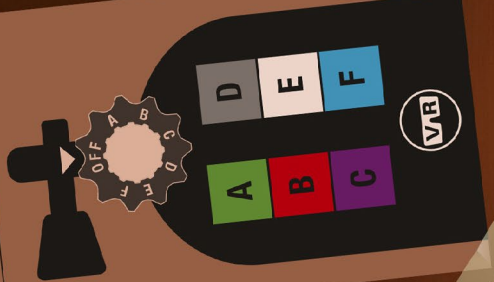
Plutselig høres en skremmende alarm i ubåten. “Nødprosedyre satt i gang; lås umiddelbart opp nødluken”, lyder en barsk stemme, og fortsetter et par sekunder senere: “Siste advarsel! Kun 15 minutter med luft igjen.” ... “Siste advarsel! Kun 15 minutter med luft igjen.” Heldigvis er nødbelysningen nå kommet på. Du kaster et blick på klokken din; klokken er sytten minutter over to. Og så husker du et siste bruddstykke fra det gamle havneskuret: En hard, knoklete knyttneve kommer flyvende mot ansiktet ditt... bang!

Åpne nå denne folderen og sjekk om alt innholdet er på plass. Fjern forsiktig innholdet fra rammene, sett på Chrono-dekoderen og trykk på START-knappen.

Finn koden for å åpne nødluken og slippe ut av den sunkne ubåten innen 15 minutter.



INNSTILLING AV LUFTFORSYNING



A control panel with a blue circular display, a vertical gauge, and four buttons labeled 1, 2, 3, 4 with icons of a fish, a tank, a diver, and a diver with a tank.

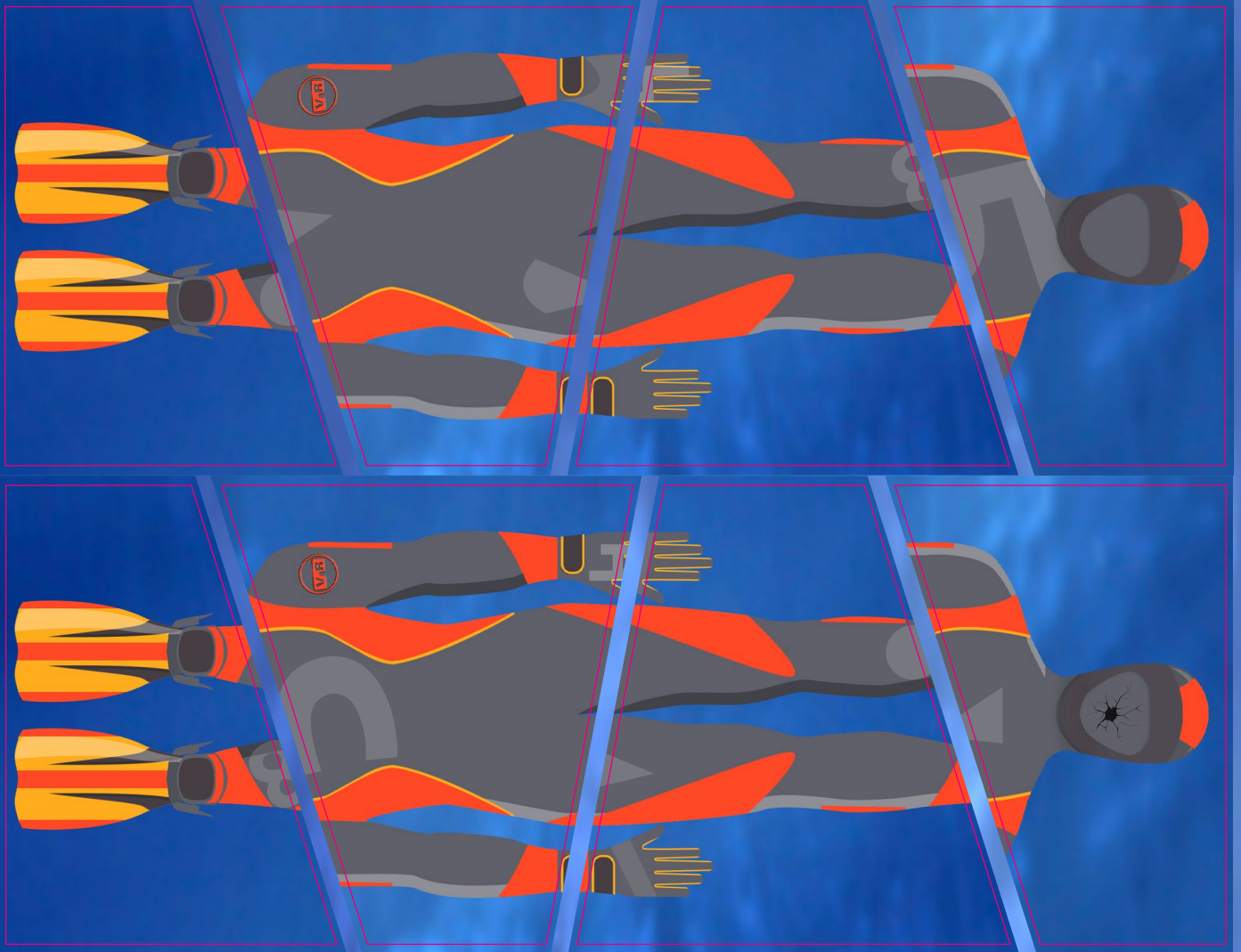
Hvilken fæstehøkel må brukes for å åpne den raske luken?

Bruk dykkertekken for å velge den oksygen-lampen i luken, som passer størst til din oksygenlanken til riktig luftforsyning.

Finn ut hvilken dykke luken befinner seg på, og hvor mange dekompressionsstopp som må gjøres mens dere svømmer opp mot overflaten.



Hvor er dere?





VANNAKTEN DANNER  
KODEN TIL OKSYGENTANKEN.  
HUSK Å SE OPP OVER  
I VEDBYLDET.

SE ETTER DE 9 FISKELARTENE  
OG FINN DERES TILHOLD-  
STEDER PÅ PLANSJEN.  
DERE ER I DET OMRÅDET SOM  
DEN USERTE FISKEN UNNGÅR.

 <b>VANN FARGE/DYBDE INDEKS &amp; DEKOMPRESJONSTABELL</b> 		
50m		20m
60m	ned til 20 m. dybde = ingen dekompresjonsstopp	30m
70m	30 meters dybde = 1 dekompresjonsstopp	40m
80m	40 meters dybde = 2 dekompresjonsstopp	50m
90m	50 meters dybde = 3 dekompresjonsstopp	60m
100m	60 meters dybde = 4 dekompresjonsstopp	70m
110m	70 meters dybde = 5 dekompresjonsstopp	80m
120m	80 meters dybde = 6 dekompresjonsstopp	90m
130m	90 meters dybde = 7 dekompresjonsstopp	100m
140m	100 meters dybde = 8 dekompresjonsstopp	110m
	110 m. dybde og nedover = 9 dekompresjonsstopp	
<b>TIDSRØM</b> 2:00 - 3:00		<b>TIDSRØM</b> 9:00 - 10:00



**BRUKEN AV DEKOMPRESJONSSTOPP**

Hvis du ikke tar nok dekompresjonsstopp på veien opp, kan det oppstå luftbobler i blodet ditt, og du risikerer å miste bevisstheten. Det er svært viktig å forbli på den samme dybden i minst 5 minutter pr. stop.