

PRZEWODNIK WĘDKARZA

ŁOWIENIE



DEEP
REGRETS

1-5 graczy | wiek 16+ | 30 minut/gracz

INDEKS

- 3 ZAWARTOŚĆ
- 4 RZUT OKA
- 6 PRZYGOTOWANIE
- 8 JAK GRAĆ
- 10 AKCJE NA MORZU
- 12 ANATOMIA RYB
- 16 AKCJE W PORCIE
- 18 ŻAL
- 20 OBŁĘD
- 22 KONIEC GRY
- 23 SOŁO/KOOPERACJA
- 27 ANEKS
- 28 OBJAŚNIENIA



WSTĘP

BYCIE POŚLUBIONYM MORZU TO PRAWDZIWIE TOKSYCZNY ZWIĄZEK

Słuchaj, nigdy nie byłeś wzorem cnót. Z niektórych rzeczy wręcz nie jesteś dumny – ale wędkowanie pozwala o tym zapomnieć. Niekończący się rytuał zarzucania i zwijania. Cicha samotność. Niezgłębione tajemnice, które kryją się na końcu tej cienkiej linki, w głębokiej, nieznanej otchłani. To orzeźwiające lekarstwo na szaleństwo świata.

A świat *jest* szalony. Ponad dwieście lat temu Edmund Halley i cała jego załoga zniknęli podczas ekspedycji na krańce morza, przekonani, że Ziemia jest pusta w środku. Wydarzenie to zbagatelizowano, zrzucając je na karb starczej niemocy, ale wieki, które nadeszły później, rzuciły nowe światło na twierdzenia odkrywcy. Niedawno Rocabarraigh, rybacka wyspa u wybrzeży Szkocji, zniknęła bez śladu. Sieci trawlerów na Morzu Północnym okazały się wypchane rojem robaków *z ludzkimi palcami*. Ogromna, niezidentyfikowana masa została wyrzucona na brzeg w Hamnø. Otucha, jaką zwykle dawało morze, uległa zatruciu przez omeny, których nie można ignorować. Czy Halley znalazł swoją Pustą Ziemię? A może odkrył więcej, niż był gotów? I czy w nieświadomy sposób zapoczątkował wydarzenia, które zmieniły bieg historii? Nastąpiły czasy wielkich dziwactw. Czasy ostateczne.

Ale musimy łowić. Bez względu na to, co wyciągniemy, musimy zarzucać dalej i dalej. To jedyny rozsądny czyn w tym szalonym świecie. Po prostu zarzuć i zwijaj. Kiedy przestaniesz, poddasz się własnym wątpliwościom i utracisz kontakt z rzeczywistością.

Zepchnij kółko na wodę. Wy płyn. Nabierz słonawego powietrza w płuca. Zdław wszystkie troski. Zarzuć wędkę. Zwijaj.

ZAWARTOŚĆ

KOŚĆ
OMENÓW



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



5 ZNACZNIKÓW
OBŁĘDU



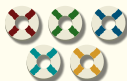
KOŁO RATUNKOWE



RYBIA
MONETA



ZNACZNIK DNIA



5 ZNACZNIKÓW
RYBICH GROSZY



5 ZNACZNIKÓW ŁODZI



15 KOŚCI GRACZA

24
KOŚCI
SPRZĘTU



60
KART
ŻALU



25
KART
DINKSÓW



WORECZEK
NA KOŚCI



10
KART
WĘDEK



10
KART
KOŁO-
WROTKÓW



20
KART
ZAPASÓW



117
KART
RYB



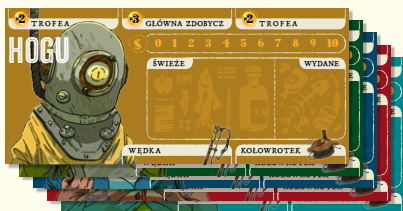
10
POCZĄTKOWYCH
KART ZAPASÓW



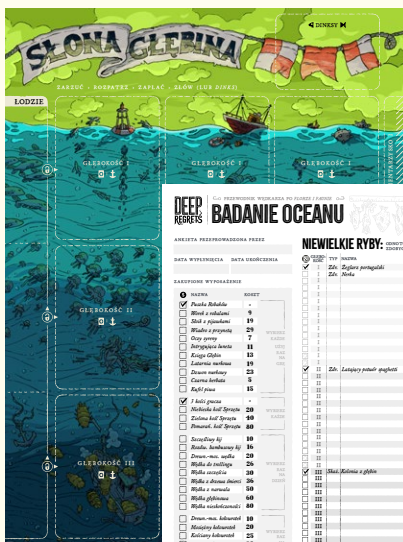
10
KART POMOCY



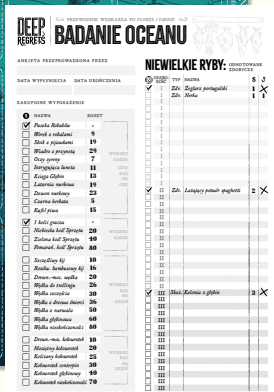
PLANSZA PORTU



5 DWUSTRONNYCH PLANSZ
WĘDKARZY

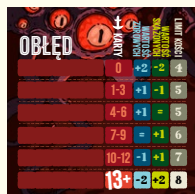


PLANSZA
MORZA



ARKUSZ BADANIA
OCEANU

DWUSTRONNY
TOR OBŁĘDU
/PLANSZA
BADANIA OCEANU



ZAWARTOŚĆ

RZUT OKA

W *Deep Regrets* spędzasz tydzień na Morzu, rywalizując z innymi Wędkarzami o to, kto dokona najbardziej wartościowego połowu Ryb, jednocześnie tłumiąc swoje Żale i radząc sobie z własnym Obłędem.

Każdego z sześciu Dni gracze rzucają kośćmi, aby określić swoją energię danego Dnia, a następnie decydują, czy pozostać na Morzu i łowić, czy zawinąć do Portu, aby sprzedać połów i uzupełnić zapasy. Każdego Dnia uczestnicy kolejno podejmują tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy spasują. Pod koniec tygodnia gracze podliczają punkty, a wygrywa ten z najwyższym wynikiem.

ALE JEST HACZYK...

Żale. Mogą cię dopaść. Więcej Żalów pozwala więcej zyskać, ale jeśli przesadzisz, możesz wiele stracić. Na koniec gry uczestnik przytłoczony najcięższym brzemieniem Żalów staje się również wyniszczony poczuciem winy oraz opanowany przez Obłęd i musi ponieść poważne konsekwencje, odrzucając jedną z wyeksponowanych podczas gry jako trofea Ryb.

Czy wciąż możesz wygrać przygnieciony największym Żalem? *Niewykluczone*, ale to jak dźwiganie kamienia u szyi.



EDMUND HALLEY

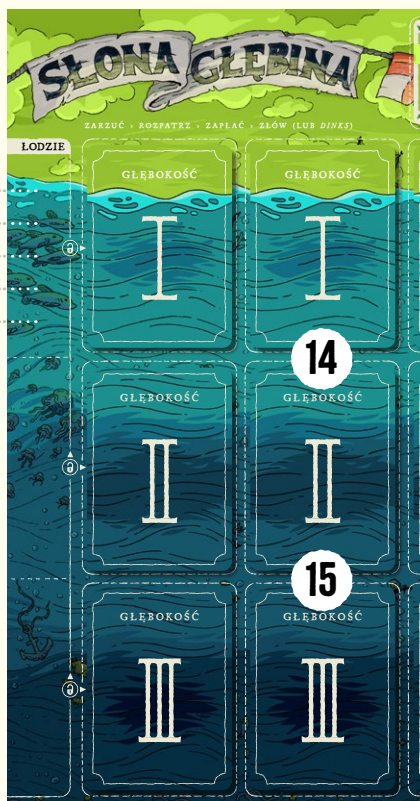
1656 – 1742

Angielski astrofizyk i matematyk, najbardziej znany z przewidzenia pojawienia się komety, którą ochrzczono jego imieniem. Patrzył nie tylko w górę, w niebo; stworzył również dzwon nurkowy, w którym spędził pod wodą cztery godziny, nabawiając się przy tym urazu ciśnieniowego. Dziedzictwo Halleya zostało przyćmione przez publikację powszechnie kwestionowanej teorii, że Ziemia jest pusta w środku. Zaginął w 1740 roku podczas morskiej podróży na północ, próbując odkryć prawdę.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

- 1 Każdy gracz bierze planszę Wędkarza i kładzie ją przed sobą dowolną stroną do góry. Obie są identyczne i pełnią tę samą funkcję.
- 2 Rozdaj każdemu graczowi:
 - 1 znacznik Rybich Groszy w jego kolorze (należy umieścić go na polu 0)
 - 3 kości gracza w jego kolorze
 - 2 karty pomocy
 - 1 kartę Puszka Robaków
 - 1 kartę Szalupa
- 3 Pierwszy Dzień zawsze spędza się na Morzu, więc umieść łódź każdego gracza na Głębokości I.
- 4 Znacznik pierwszego gracza daj osobie, która miała najbardziej godny pożałowania dzień.





Odrzucone
Żale



7

10



12

Głębokość I
Cmentarzysko

16

Głębokość II
Cmentarzysko

Głębokość III
Cmentarzysko

PRZYGOTOWANIE PORTU

- 5 Umieść planszę Portu na końcu stołu.
- 6 Dla normalnej długości gry (30 minut na gracza) umieść znacznik Dnia na poniedziałku. Dla krótszej długości gry (20 minut na gracza) umieść znacznik Dnia na wtorku.
- 7 Włóż wszystkie kości Sprzętu do woreczka i umieść go w dostępnym miejscu.
- 8 Potasuj wszystkie karty Żalu, następnie weź 10 kart na gracza i umieść je w jednym stosie obok planszy Portu, tworząc talie Żalu. Resztę kart odłóż do pudełka.
- 9 Potasuj talie Wędek, Kołowrotków i Zapasów, a następnie umieść je zakryte w odpowiednich miejscach poniżej planszy Portu.
- 10 Umieść w dostępnym miejscu Koło Ratunkowe, Rybią Monetę i kość Omenów.
- 11 Umieść w dostępnym miejscu tor Obłądu, a znaczniki Obłądu wszystkich graczy w jego górnym rzędzie.



PRZYGOTOWANIE MORZA

(RÓWNIEŻ DLA TRYBU SOLO/KOOPERACYJNEGO)

- 12 Umieść planszę Morza obok planszy Portu.
- 13 Potasuj talię Dinksów i umieść ją w wyznaczonym miejscu na gorze planszy.
- 14 Potasuj wszystkie Ryby z Głębokości I i rozłóż je na trzy stosy po 13, tworząc rząd trzech Ławic na Głębokości I.
- 15 Zrób to samo dla Głębokości II i III.
- 16 Zostaw miejsce na Cmentarzysko po prawej stronie każdego rzędu Głębokości.

JAK GRAĆ: CZTERY FAZY DNIA

KAŻDY DZIEŃ DZIELI SIĘ NA CZTERY FAZY:
STARTU, ODŚWIEŻANIA, DEKLARACJI I AKCJI.

FAZA I

START

UWAGA: Pomiń tę fazę pierwszego Dnia

1 CZERWIEN O PORANKU:

Przesuń znacznik Dnia do przodu, przekaz znacznik pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara i odrzuć wszystkie odkryte Ryby na Morzu. Rozpatrz wszelkie efekty Dnia opisane na torze Dnia:

Śr./Pt.: Wszyscy gracze odwracają swoje Puszki Robaków awersem do góry.

Czw.: Wypłata! Wszyscy gracze zyskują 3\$.

Sob.: Wszyscy gracze biorą po jednej pomarańczowej kości z woreczka. Jeśli nie ma wystarczającej ich liczby, wszyscy gracze zamiast tego biorą po jednej zielonej kości. Jeśli tych także brakuje, wszyscy gracze zamiast tego biorą po jednej niebieskiej kości.

2 ZACIĄGNIJ:

Wszyscy gracze na Morzu muszą przesunąć swoje łodzie o jedną Głębokość wyżej, chyba że znajdują się już na Głębokości I.

FAZA II

ODŚWIEŻANIE

1 WEŹ SIĘ W GARŚĆ:

Każdy gracz bierze wszystkie kości ze swojej puli Zużytych Kości oraz dowolną liczbę kostek ze swojej puli Świeżych Kości i rzuca nimi. Następnie wybiera, które z nich umieści w puli Świeżych Kości, zgodnie ze swoim aktualnym Limitem Kości (patrz Obłąd, str. 21). Wszelkie nadmiarowe kości trafiają do puli Zużytych Kości.

2 RZUĆ KOŁO RATUNKOWE:

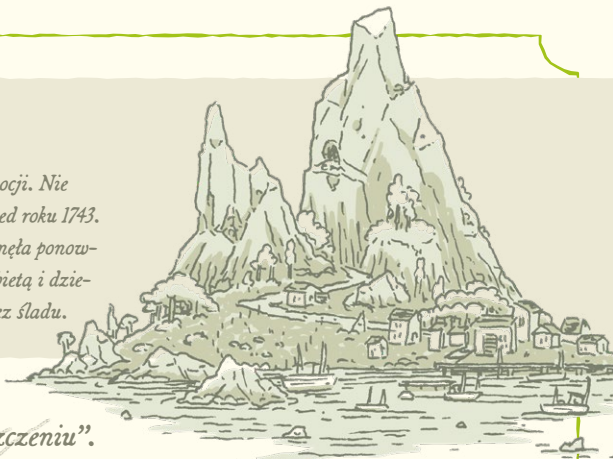
Gracz, u którego suma Wartości na Świeżych Kościach jest najwyższa (w przypadku remisu decyduje kolejność wykonywania tur), bierze Koło Ratunkowe i daje je wybranemu przez siebie innemu graczowi.

KOŁO RATUNKOWE

można odrzucić na Morzu, aby zmniejszyć Trudność pojedynczej Ryby o 2\$, lub w Porcie, aby zmniejszyć koszt odwiedzenia wybranego Sklepu o 2\$.

ROCABARRAIGH

Mała wioska rybacka u północnego wybrzeża Szkocji. Nie istnieje żaden zapis dotyczący Rocabarraigh sprzed roku 1743. Tak tajemniczo, jak pojawiła się w historii, zniknęła ponownie w 1909 roku. Wraz z każdym mężczyzną, kobietą i dzieckiem, którzy zamieszkiwali jej błotniste ulice. Bez śladu.



*„Kiedy Rocabarra przybędzie,
świat prawdopodobnie ulegnie zniszczeniu”.*

FAZA III

DEKLARACJE

UWAGA: Pomiń tę fazę pierwszego Dnia

1 OBIERZ KURS:

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik deklaruje, czy spędzi Dzień na Morzu, czy zawinie do Portu, i umieszcza swoją kółkę w odpowiednim miejscu. Gracze, którzy poprzedniego dnia byli w Porcie, *muszą* udać się na Głębokość I na Morzu.

2 WEŹ WĘDKĘ I KOŁOWROTEK:

Jeśli gracz ma jakiegokolwiek Wędki lub Kołowrotki, może wybrać jedną Wędkę i/lub jeden Kołowrotek i wyposażyć się w nie, umieszczaając je w odpowiednim miejscu pod swoją planszą Wędkarza. Pozostają one na wyposażeniu do następnej fazy Deklaracji.

FAZA IV

AKCJE

TURY:

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik może wykonać jedną akcję lub spasować. Akcje dostępne do wykonania w turze zależą od tego, czy Wędkarz znajduje się na Morzu, czy w Porcie. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać żadnej akcji, pasuje. Gra toczy się w ten sposób, aż wszyscy z wyjątkiem jednej osoby spasują. Gdy gracz spasuje, jest pomijany w kolejce i do końca Dnia nie może już wykonywać akcji, jeść Ryb ani używać przedmiotów lub Dinksów.

NAGRODY ZA SPASOWANIE: Kiedy gracz pierwszy raz spasuje i za każdym razem, gdy zostanie pominięty w kolejce, może albo dobrać jeden Dinks, albo odrzucić jedną losową kartę Żalu.

OSTATNI DO SPASOWANIA: Kiedy wszyscy gracze z wyjątkiem jednego spasują, osoba pozostająca w grze może wykonać jeszcze dwie tury. Dzień kończy się natychmiast po ostatniej z nich, bez dodatkowych nagród za spasowanie. Należy przejść do następnego Dnia.



AKCJE NA MORZU

PODCZAS SVOJEJ TURY MOŻESZ
ŁOWIĆ LUB OPUŚCIĆ STATEK

JAK

ŁOWIĆ RYBY?

Ach, sedno sprawy. Łowienie Ryb odbywa się w czterech krokach. Jeśli nie pójdziesz najlepiej, nie martw się – jako rekompensatę nadal będziesz mógł dobrać kartę Dinksa.

Postępuj zgodnie z tymi krokami:

1 ZARZUCANIE WĘDKI: Wybierz Ławicę na swojej obecnej Głębokości lub wyższej. Kiedy to zrobisz, Ryba na szczycie stosu tej Ławicy „złapała haczyk”; w tej akcji nie możesz już łowić z żadnej innej Ławicy. Jeśli Ryba na szczycie stosu Ławicy jest zakryta, odkryj ją, odwracając kartę, aby wszyscy gracze mogli ją zobaczyć. Jeśli jest już odkryta, przejdź do kroku 3.

2 AKTYWACJA: Jeśli odkryłeś w tej akcji Rybę, sprawdź, czy na jej karcie znajdują się jakiekolwiek zdolności związane z *odkryciem* . Jeśli tak, rozpatrz je od razu.

3 ZAPŁAĆ: Sprawdź Trudność Ryby w prawym górnym rogu karty. Aby złapać Rybę, musisz wydać kości o Wartości równej Trudności Ryby lub wyższej. Wydane kości gracza trafiają do puli Zużytych Kości, a wydane kości Sprzętu wracają do woreczka. Nie można wydać części Wartości kostek, więc wszelkie punkty na wydanych kościach powyżej Trudności Ryby przepadają. Jeśli nie możesz opłacić Trudności Ryby lub decydujesz się tego nie robić, musisz zamiast tego wydać jedną kostkę o dowolnej Wartości i dobrać wierzchnią kartę z talii Dinkсів.

4 ŁOWIENIE: Jeśli złapiesz Rybę, sprawdź, czy na jej karcie znajdują się jakiekolwiek zdolności związane z *połowem*  i rozpatrz je, a następnie weź jej kartę na rękę i trzymaj ukrytą przed innymi graczami. Możesz natknąć się na Ryby, których nie da się złowić, które należy odrzucić po aktywacji efektu w kroku 2 lub które przekazują się po odkryciu innym graczom. Niezależnie od wyniku podczas każdej akcji łowienia można próbować złapać tylko jedną Rybę – następnie tura dobiega końca.

DO ŁOWIENIA RYB POTRZEBUJESZ KOŚCI

Aby podjąć akcję łowienia Ryb, *musisz* mieć co najmniej jedną Świeżą Kość, niezależnie od posiadanych przedmiotów i zdolności.

Trudność.....
Ryby
wynosi 4

Wydaj
minimum 4
na kościach

NADMIERNY POŁÓW

Jeśli kiedykolwiek złapiesz ostatnią Rybę z Ławicy, natychmiast do-
bierz jedną kartę Żalu. Gracze nie mogą już łowić z tej Ławicy. Jeśli
Morze kiedykolwiek stanie się puste, gra kończy się natychmiast.

*Uwaga: Jeśli Ryba nie ma podanej
Trudności, to wynosi ona 08; jeśli
przedmiot lub zdolność obniża Trud-
ność połowu do 08, nie musisz wyda-
wać żadnych kości, aby ją złowić.*

JAK

OPUŚCIĆ ŁÓDŹ?



Raz na grę, jeśli przebywasz na Morzu i twoja Szalupa jest odkryta, możesz w ramach akcji odwrócić jej kartę na drugą stronę, aby natychmiast dotrzeć do Portu. Przesuń swoją łódź na planszę Portu i postępuj zgodnie z procedurą zawinięcia do Portu (str. 17). Przez resztę Dnia wolno ci wykonywać tylko akcje portowe.

To drastyczny krok, ale bywa konieczny. Gdy Szalupa zostanie odwrócona, nie można jej już ponownie odkryć. Na koniec gry odwrócona Szalupa zwiększa Wartość twojego Żalu o 10. Odwrócona Szalupa nie liczy się jako karta Żalu przy obliczaniu Oblędu. Nie możesz opuścić łodzi po tym, jak w danej turze spasujesz.

DARMOWE AKCJE

Podczas swojej tury możesz w dowolnym momencie wykonać którąkolwiek z poniższych czynności. Nie liczą się one jako akcje.

UŻYJ CIĘŻARKÓW:

Przed łowieniem możesz wydać kostkę o dowolnej Wartości, aby przesunąć swoją łódź o jedną Głębokość w dół. Musisz wydać jedną kostkę za każdą Głębokość, o którą chcesz zejść. Twoja łódź pozostaje na tej Głębokości aż do początku następnego Dnia, kiedy to przesunie się o jedną Głębokość w górę.



UŻYJ PUSZKI ROBAKÓW:

Przed odkryciem karty Ryby możesz odwrócić swoją Puszkę Robaków, aby podejrzeć Rybę i zdecydować, czy odłożyć ją na wierzch, czy na spód Ławicy.

ZJEDZ RYBĘ:

Jeśli Ryba nadaje się do zjedzenia (zdolność ) , można jej użyć w dowolnym momencie tury przez odrzucenie z ręki jej karty.

UŻYJ KOŁA RATUNKOWEGO:

Jeśli masz Koło Ratunkowe, możesz je odrzucić, aby zmniejszyć Trudność jednej Ryby o 2.



UŻYJ DINKSÓW I PRZEDMIOTÓW:

Niektóre Dinksy, Wędkę, Kołowrotki i Zapasy mogą być użyte na Morzu, dając różne korzyści.

ŁAPANIE DINKSÓW

Jeśli nie możesz opłacić Trudności Ryby lub decydujesz się tego nie robić, musisz wydać jedną kostkę o dowolnej Wartości i dobrać wierzchnią kartę z talii Dinksów. Niezłapane Ryby pozostają odkryte do fazy startu następnego Dnia, kiedy się je odrzuca.



ANATOMIA RYB

SŁOWA „RYBA” UŻYWAMY TU BARDZO UMOWNIE.

Niektórym z tych stworzeń daleko do Ryb. Niektóre z nich wymykają się wszelkim opisom.

Niemniej jednak większość ma kilka wspólnych cech.

WARTOŚĆ:

To jest Wartość Ryby, zarówno przy sprzedaży w Porcie, jak i przy liczeniu punktów na koniec gry.

Uwaga: Wartość Ryby zależy od poziomu Obłędu, ale nie może spaść poniżej zera.

EFEKT SPRZEDAŻY:

Wszystkie Skażone Ryby powodują, że po sprzedaży dobierasz jedną kartę Żalu. Właśnie zrujnowałeś komuś dzień, ty potworze.

ZDOLNOŚCI:

Tutaj wypisane są wszelkie trwałe zdolności oraz te związane z odkryciem, poziomem oraz jedzeniem.

NAZWA:

Jeśli chcesz zwrócić na siebie uwagę, możesz zawołać Rybę po imieniu.

TRUDNOŚĆ:

Liczba ta wyraża, jak trudno złapać Rybę. Aby to zrobić, musisz podczas łowienia wydać kości o Wartości równej Trudności Ryby lub wyższej.

ROZMIAR I TYP:

Określa, jak duża jest Ryba i czy jest Zdrowa, czy Skażona.

GŁĘBOKOŚĆ:

Głębokość, z której pochodzi Ryba.



WIEDZA:

Fakt lub wrażenie dotyczące Ryby. Nie ma wpływu na rozgrywkę.

DINKSY to małe zdobycze używane jako przynęta, dające rabat w sklepie lub wykorzystywane do innych celów. Nie liczą się jako Ryby, Obłęd nie ma na nie wpływu i nie są brane pod uwagę przy punktacji. Jeśli musisz dobrać Dinks, ale talia jest pusta, nie dobierasz niczego.



JAK OKREŚLIĆ

TRUDNOŚĆ RYBY?

Przy odrobinie dedukcji możesz oszacować, jak trudno będzie złowić daną Rybę. Istnieją trzy ich rozmiary – niewielki, średni i olbrzymi – a każdemu przypisano określone widełki Trudności w zależności od Głębokości połowu. Sylwetka widoczna na odwrocie każdej karty pozwoli ci oszacować, jaki będzie rozmiar danej Ryby. Następnie możesz sprawdzić w tabeli poniżej lub na karcie pomocy potencjalny zakres Trudności.

TRUDNOŚĆ WEDŁUG ROZMIARU I GŁĘBOKOŚCI

GŁĘBOKOŚĆ	NIEWIELKA	ŚREDNIA	OLBRZYMA
I	0-2	1-3	2-4
II	1-3	2-4	3-5
III	2-4	3-5	4-?

Każdy z graczy ma kartę pomocy z tą tabelką.
Korzystaj z niej, zamiast odkrywać Ryby na czuja!

NIEWIELKA

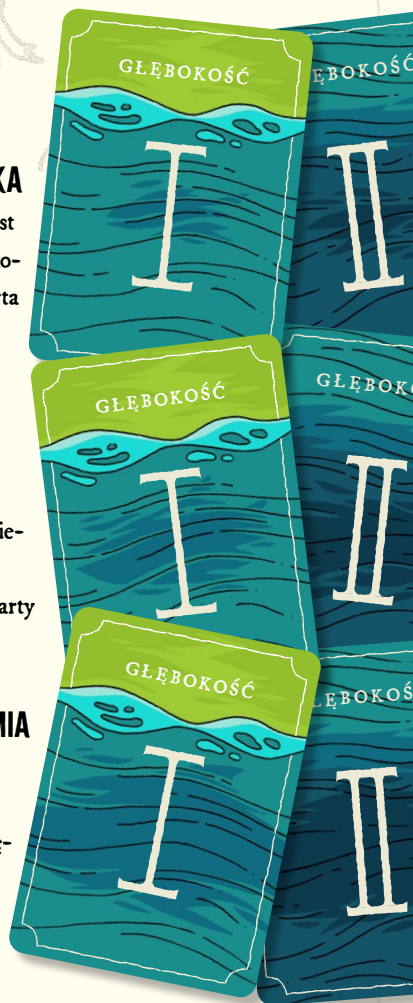
Sylwetka jest prawie całkowicie zakryta przez cyfrę

ŚREDNIA

Sylwetka niemal dotyka krawędzi karty

OLBRZYMA

Sylwetka wykracza poza krawędzie karty



EKSPERT RADZI: IM WIĘKSZA, TYM LEPSZA

Większe Ryby mają zazwyczaj wyższy stosunek Wartości do Trudności. Czy zaryzykujesz zbyt trudny połów, aby odkryć coś większego i bardziej wartościowego? Czy też podejdziesz do sprawy zachowawczo?



EKSPERT RADZI: IM GŁĘBIEJ, TYM TRUDNIEJ

Ryby tego samego rozmiaru są trudniejsze do złowienia na większych Głębokościach. Przed odkryciem Ryby upewnij się, że sprawdzasz właściwy zakres Trudności i jesteś odpowiednio przygotowany.



JAK OKREŚLIĆ

TYP RYBY?

Istnieją dwa typy Ryb: Zdrowa i Skażona. Można to rozpoznać po kolorze tekstu i obramowania na karcie. Informację tę podano również wyraźnie tuż pod nazwą Ryby, obok jej rozmiaru.

Skażone Ryby przebywają częściej na niższych Głębokościach. Stosunek Ryb Skażonych do Zdrowych można znaleźć poniżej lub na kartach pomocy.

STOSUNEK SKAŻONYCH DO ZDROWYCH RYB

GŁĘBOKOŚĆ	ZDROWY	SKAŻONY
I	3	1
II	1	1
III	1	3

Każdy z graczy ma kartę pomocy z tą tabelką. Sprawdzaj, dociekaj, zawsze patrz w przewodnik.

EKSPERT RADZI: OBLĘD WPŁYWA NA WARTOŚĆ

Oblęd wpływa na Wartość Ryby w zależności od jej typu. Poziom Oblędu na koniec gry może mieć duży wpływ na twój wynik! Sprawdź szczegóły na str. 21.

Skażona Ryba
o Wartości 0

Aktualny modyfikator
Wartości Skażonych Ryb
+1 na torze Oblędu

Wartość Ryby = 1



ZDROWE RYBY

Obramowanie karty jest niebieskie; to stworzenia występujące normalnie w przyrodzie.



SKAŻONE RYBY

Obramowanie karty jest zielone; to abominacje, które nigdy nie powinny istnieć.



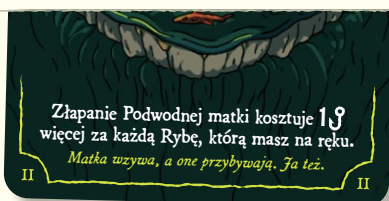
JAK OKREŚLIĆ

RYBIE ZDOLNOŚCI?

Istnieją cztery potencjalne typy zdolności Ryb: *trwałe*, a także związane z *odkryciem*, *połowem* i *jedzeniem*. Żadna Ryba nie ma zdolności należących do wszystkich czterech typów, ale niektórzy mają dwie, a w rzadkich przypadkach trzy.

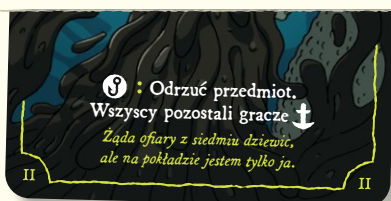
TRWAŁE:

Te zdolności są aktywne, dopóki Ryba pozostaje odkryta.



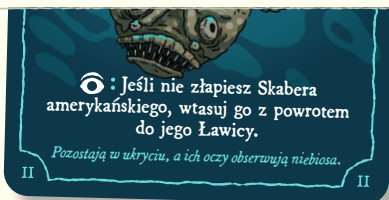
♂ ZWIĄZANE Z POŁOWEM:

Te zdolności są rozpatrywane natychmiast po złowieniu Ryby.



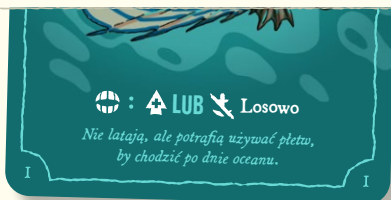
👁 ZWIĄZANE Z ODKRYCIEM:

Te zdolności są rozpatrywane natychmiast po odkryciu Ryby.



🎲 ZWIĄZANE Z JEDZENIEM:

Te zdolności mogą być użyte podczas twojej tury przez odrzucenie Ryby.



🐟 RYBIA MONETA:

Jeśli Ryba ma zdolność wymagającą akcji 🐟, rzuć Rybią Monetą i rozpatrz efekt w zależności, czy wypadł orzeł, czy reszka.



KOŚĆ OMENÓW:

Jeśli masz szczęście i złapiesz Amulet Agarchy, możesz traktować tę kość jako jedną ze swoich kości gracza. Szczegóły znajdziesz na stronie 27.



JAK SPRZEDAWAĆ RYBY?

KUPOWAĆ RYBY?

Natychmiast rzuć zakupionymi kośćmi i umieść je w swojej puli Świeżych Kości. Jeśli przekroczysz swój Limit Kości, umieść nadmiar w puli Zużytych Kości. Gdy są wydawane, kości Sprzętu trafiają z powrotem do woreczka, a nie do puli Zużytych Kości.

ZAWINIĘCIE DO PORTU

Zawinięcie do Portu to ważny czas na odpoczynek, regenerację i zebranie sił na kolejny trudny Dzień na Morzu. Daje ci możliwość zakupu sprzętu, który pomoże w połowach budzących jeszcze większy podziw okazów. To także okazja do uzyskania lepszych wyników podczas rzutu kośćmi – raz podczas zawinięcia do Portu i raz na początku następnego Dnia.

Natychmiast po przybyciu do Portu, czy to podczas fazy Deklaracji, czy to po użyciu szalupy ratunkowej:

1. WEŹ SIĘ (PONOWNIE) W GARŚĆ (patrz Faza II. Odświeżanie, str. 8)
2. ODWRÓĆ PUSZKĘ ROBAKÓW AWERSEM DO GÓRY (jeśli nie jest odwrócona)
3. ODRZUĆ JEDNĄ KARTĘ ŻALU (to opcjonalna czynność; zawsze możesz dalej narzekać na życie)



JAK

EKSPONOWAĆ RYBY?

Wybierz do trzech Ryb z ręki i wyeksponuj je na dowolnych pustych miejscach na górze swojej planszy Wędkarza. Na danym miejscu nie możesz wyeksponować więcej niż jednej Ryby. Na koniec gry Wartość wszystkich wyeksponowanych Ryb zostanie zmodyfikowana przez mnożnik danego miejsca. (UWAGA: Raz wyeksponowanych Ryb nie da się schować ani wymienić. Na koniec gry uczestnik z najwyższą wartością Żalu traci jedną z eksponowanych Ryb).



DARMOWE AKCJE

Podczas swojej tury możesz w dowolnym momencie wykonać którąkolwiek z poniższych czynności. Nie liczą się one jako akcje.

UŻYJ KOŁA RATUNKOWEGO:

Jeśli masz Koło Ratunkowe, możesz je odrzucić, aby zmniejszyć koszt zakupów w jednym ze Sklepów o 2\$.

UŻYJ DINKSÓW:

Niektóre Dinksy mogą być używane w Porcie, aby zmniejszyć koszt zakupów w Sklepie. Po użyciu odrzuć je na spód talii Dinksów.



WARTOŚCI NA KOŚCIACH SPRZĘTU:

Każdy kolor kości Sprzętu ma różne Wartości na ściankach, tak jak pokazano obok:



ŻAL

CZUJEMY GO.
CZASEM BARDZIEJ NIŻ INNI.

W trakcie gry zbierzesz wiele kart Żalu – reprezentują one rzeczy, które zrobiłeś w życiu, a z których nie jesteś szczególnie dumny. Kiedy tak na to spojrzeć, nie było to zbyt godne życie.

Musisz trzymać swoje karty Żalu zakryte przed sobą tak, aby dało się je policzyć. Musisz też szczerze podać ich liczbę, jeśli zostaniesz o nią zapytany.



KARTY ŻALU I WARTOŚĆ ŻALU

Kluczowa różnica to rozróżnienie między liczbą kart Żalu (która wpływa na poziom Obłądu) a Wartością Żalu (która wpływa tylko na wynik na koniec gry).

LICZBA KART ŻALU

Ta informacja jest jawna. To fizyczna liczba kart, które posiadasz, niezależnie od podanej na nich Wartości. Użyj tej liczby, aby określić, gdzie znajdujesz się na torze Obłądu. Odwrócona Szalupa nie liczy się jako karta Żalu.

WARTOŚĆ ŻALU

Nie jest znana innym graczom. To Wartość na odwrocie karty Żalu z zakresu od 0 do 3. Na koniec gry całkowita Wartość Żalu to suma Wartości ze wszystkich twoich kart Żalu – plus 10, jeśli twoja Szalupa jest odwrócona.



† DOBIERANIE ŻALU:

Gdy efekt lub zdolność wymaga, abyś dobrał kartę Żalu, weź jedną z wierzchu stosu kart Żalu w Porcie, obejrzyj ją w tajemnicy i połóż zakrytą przed sobą. Jeśli stos jest pusty, musisz dobrać z talii odrzuconych kart. Jeśli talia odrzuconych kart jest pusta, musisz wybrać innego gracza i wziąć od niego losową kartę Żalu. Jeśli jakimś cudem masz na ręce *wszystkie* karty Żalu, gratulacje: jesteś najbardziej nieszczęśliwym wędkarzem wszechczasów.

✂ ODRZUCANIE ŻALU:

Gdy efekt lub zdolność wymaga, abyś odrzucił kartę Żalu, wybierz jedną i umieść ją na wierzchu stosu odrzuconych kart, zakrytą.

GDY WIELU GRACZY DOBIERA LUB ODRZUCA ŻALE:

Jeśli efekt lub zdolność powoduje, że wielu graczy jednocześnie dobiera lub odrzuca karty Żalu, zacznijcie od pierwszego gracza i kontynuujcie w kolejności tur.

LAMENT:

Każda karta Żalu opisuje unikalny Żal. Na koniec gry możesz stworzyć opowieść, która łączy wszystkie twoje Żale i zmusić innych graczy do wysłuchania tej nieszczęśliwej historii pełnej rozpacz.



PUSTA ZIEMIA

Na podstawie odczytów magnetycznych z opracowanego przez siebie kompasu Halley wysunął teorię, że Ziemia jest w rzeczywistości pusta i że wewnątrz niej może znajdować się całkowicie inny świat, pełen życia i zamieszkały przez jakąś cywilizację.

ŻALE NA KONIEC GRY:

Gdy gra dobiegnie końca, każdy gracz sumuje całkowitą Wartość swoich kart Żalu, dodając 10 punktów, jeśli odwrócił Szalupę. Gracz z najwyższą łączną Wartością Żalu musi odrzucić jedną ze swoich wyeksponowanych Ryb (patrz *Koniec gry*, str. 22).



OBŁĘD

W MIARĘ UTRATY POCZYTAŁNOŚCI
IGNOROWANIE ŻAŁÓW STAJE SIĘ CORAZ TRUDNIEJSZE.

W miarę jak twoje Żale się piętrzą, pogłębia się również twoje szaleństwo. To błędne koło. Im bardziej zanurzasz się w Obłądzeniu, tym bardziej lekkomyślny się stajesz. Masz mniej skrupułów, pracujesz ponad miarę, manipulujesz innymi i wprowadzasz ich w błąd. W desperacji możesz uciekać się do kradzieży. Albo nawet kanibalizmu.

W tym Obłądzeniu jest pewna wolność. Wolność, która może cię znacznie wzbogacić i, niezwykle, uczynić lepszym od innych Wędkarzy. Ale może cię również drogo kosztować.

ŚLEDZENIE OBŁĘDU:

Obłąd śledzi się w czasie rzeczywistym na podstawie liczby posiadanych kart Żału. Gdy je dobierasz i odrucasz, odpowiednio przesunij swój znacznik na torze Obłądu.

OBŁĘD	↑ KARTY ŻAŁÓW	WARTOŚĆ SZKAZONYCH RYB	WARTOŚĆ ZDROWYCH RYB	LIMIT KOŚCI
	0	+2	-2	4
	1-3	+1	-1	5
	4-6	+1	=	5
	7-9	=	+1	6
	10-12	-1	+1	7
	13+	-2	+2	8



6 kart Żału



Umieść znacznik w zakresie 4-6 na torze Obłądu.

Efekty:
+1 do Wartości Zdrowych Ryb
= Wartość Szakzonych Ryb
Limit Kości: 5

WPLYWU OBŁĘDU

WARTOŚĆ ZDROWYCH I SKAŻONYCH RYB:

Twój poziom Obłędu wpływa na Wartość wszystkich Ryb, zarówno Zdrowych, jak i Skażonych, tak przy sprzedaży, jak i przy punktacji. Za każdym razem, gdy sprzedajesz Rybę, zmodyfikuj jej Wartość zgodnie ze wskazaniem na torze Obłędu. W miarę jak twoja poczytalność zanika, chcesz łowić mniej Zdrowych Ryb, a bardziej kuszą cię Skażone Ryby. Na koniec gry zmodyfikuj Wartości wszystkich swoich Ryb zgodnie ze wskazaniem na torze Obłędu.

*Zdrowa Ryba
o Wartości 4*

*Aktualny modyfikator
Wartości Zdrowych Ryb
+2 na torze Obłędu.....*

*Aktualna
Wartość Ryby = 6*

↑ KARTY	WARTOŚĆ ZDROWYCH	WARTOŚĆ SKAŻONYCH
0	+2	-2
1-3	+1	-1
4-6	+1	=
7-9	=	+1
10-12	-1	+1
13+	-2	+2



ZNIŻKA W PORCIE:

Gdy dobiejesz do dna na torze Obłędu, każdy zakup w Sklepie, który odwiedzisz w Porcie, kosztuje 1 \$ mniej, a zakupy na najtańszym poziomie są całkowicie darmowe. Twoja desperacja osiągnęła szczyt i jesteś gotów bez żadnych skrupułów oszukiwać, wyłudzać i kraść. Prawdziwie żałosny złodziej.

ZNIŻKA W PORCIE



13+

LIMIT KOŚCI:

To maksymalna liczba kości, które możesz w danej chwili umieścić w swojej puli Świeżych Kości. Im bardziej jesteś stuknięty, tym mniej dbasz o siebie. Przeciążasz się, pracujesz za dużo i nie dbasz o konsekwencje.

Kiedy kupujesz lub odświeżasz kości, ich całkowita liczba w twojej puli Świeżych Kości nie może przekroczyć twojego Limitu Kości wskazanego na torze Obłędu.

Jeśli pozyskasz więcej kostek, niż pozwala na to twój Limit Kości, ich nadwyżka trafia do puli Zużytych Kości.

↑ KARTY	LIMIT KOŚCI
0	4
1-3	5
4-6	5
7-9	6
10-12	7
13+	8

CO, JEŚLI TWÓJ OBŁĘD SPADNIE I MASZ WIĘKSZĄ OD DOZWOLONEJ LICZBĘ KOŚCI?

Sprawdzanie wymogu określonego Limitem Kości odbywa się jedynie podczas zdobywania nowych kości lub odświeżania już posiadanych.

Nigdy nie musisz *usuwać* kostek z puli Świeżych Kości, chyba że je wydajesz. Jeśli twój Obłęd spadnie i masz więcej kostek w puli Świeżych Kości, niż pozwala na to twój nowy Limit Kości, nie musisz się ich pozbywać.



KONIEC GRY

GRA KOŃCZY SIĘ W OSTATNI DZIEŃ, GDY WSZYSCY GRACZE SPASUJĄ.

Kto ma najwyższą Wartość Żalu, odrzuca jedną wyeksponowaną Rybę.

UPORAJ SIĘ Z ŻALEM:

Na początek wszyscy gracze muszą odkryć wszystkie swoje karty Żalu i podliczyć ich Wartość – dodając 10 punktów do sumy, jeśli odwrócili swoją Szalupę. Gracz(e) z najwyższą całkowitą Wartością Żalu muszą odrzucić Rybę, którą wybierają zależnie od liczby graczy.

KARA ZA ŻAL:

LICZBA GRACZY NALEŻY ODRZUCIĆ



WYEKSPONOWANA RYBA
O NAJNIŻSZEJ WARTOŚCI



WYEKSPONOWANA RYBA
O NAJWYŻSZEJ WARTOŚCI

Wybierając Rybę do odrzucenia, oblicz jej Wartość przy użyciu systemu punktacji poniżej.

LICZENIE WYNIKU:

Na wynik na koniec gry wpływają trzy rzeczy: Ryby na ręce, wyeksponowane Ryby i Rybie Grosze.

- 1 RYBY NA RĘCE** – Wartość podaną na karcie zmodyfikuj zgodnie ze wskazaniami na torze Obłądu, po czym zsumuj aktualne Wartości wszystkich Ryb.
- 2 WYEKSPONOWANE RYBY** – Wartość podaną na karcie najpierw zmodyfikuj zgodnie ze wskazaniami na torze Obłądu, a następnie pomnóż przez modyfikator wynikający z wyeksponowania ($\times 2$ lub $\times 3$).
- 3 RYBIE GROSZE** – każde 2\$ liczą się jako 1 punkt.

Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem punktowym. W przypadku remisu wygrywa gracz z niższą całkowitą Wartością Żalu. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z mniejszą liczbą kart Żalu. Wciąż remis? No cóż... odpuść, bez przesady.

PRZYKŁADY WYNIKÓW:

Wpływ Obłądu
-2 Wartość Zdrowych
+2 Wartość Szakonych

Wartość 6
-2 za Obłąd (4)
 $\times 2$ za wyeksponowanie
= 8 punktów

Wartość 6
+2 za Obłąd (8)
 $\times 3$ za wyeksponowanie
= 24 punkty

Wartość 5
+2 za Obłąd (7)
 $\times 2$ za wyeksponowanie
= 14 punktów

Wartość 2
-2 za Obłąd
= 0 punktów

Wartość 3
+2 za Obłąd
= 5 punktów

2 punkty
z Rybich Groszy



8 + 24 + 14 + 0 + 5 + 2 = Ostateczny wynik 53

Każda gra to dokładnie pięć Dni, w trakcie których łowisz jak najwięcej. Na koniec rozgrywki odrzuć Ryby o łącznej Wartości równej całkowitej Wartości Żalu, który zgromadziłeś, a następnie wydaj resztę, aby trwale odblokować sprzęt w kolejnych rozgrywkach. *Tvoja praca i kampania dobiegają końca, kiedy przywieziesz do Portu egzemplarz każdej Ryby w celu dalszej obserwacji i badania.*

I – Żeglarz portugalski
I – Przemysłownik pływakowy
II – Latający potwór spaghetti
II – Handlarz z głębin
II – Humbak
III – Kolonia z głębin
III – Głębinowy aktywizator
III – Wieloryb z Rocabarraigh
Dinks – Dziwaczny pierścień

- 2 Przygotuj Morze zgodnie z opisem gry dla wielu graczy (patrz str. 7).
- 3 Umieść planszę Badania Oceanu w dostępnym miejscu (jest na odwrocie toru Obłądu).
- 4 Umieść znacznik Dnia na poniedziałku.
- 5 Potasuj wszystkie karty Żalu i umieść je na planszy Badania Oceanu.
- 6 Wybierz pojedynczą planszę Wędkarza i weź odpowiadające jej kości gracza oraz łódź.
- 7 Umieść swoją łódź na Głębokości I.
- 8 Weź Puskę Robaków, dwie karty pomocy oraz wszelki sprzęt, który odblokowałeś w poprzednich rozgrywkach solo, zgodnie z zapisem na twoim arkuszu Badania Oceanu.
- 9 Przygotuj swój arkusz Badania Oceanu i weź coś do pisania.



RECEP

PRZEWODNIK WĘDKARZA PO FLORZE I FAUNIE

BADANIE OCEANU

ANKIETA PRZEPROWADZONA PRZEZ

DATA WYPŁYNIECIA DATA UKOŃCZENIA

NIEWIELKIE RYBY: ODNOTOWANIA ZDOBYCZE

GŁĘBOKOŚĆ	Typ	Nazwa	\$	J
☒	Zdr.	<i>Zęzłarz portugalski</i>	1	X
☐	Zdr.	<i>Nerka</i>	1	1
☐	I			
☐	I			
☐	I			
☐	I			
☐	I			
☐	I			
☐	I			
☐	I			

ZAKUPIONE WYPOSAŻENIE

Nazwa	Koszt
☒ <i>Puszka Robaków</i>	-
☒ <i>Worek z robakami</i>	9
☒ <i>pl./t. z rękawicami</i>	19

JAK GRAĆ?

FAZA I

ODŚWIEŻANIE

1 ZACZNIJ DNIÓWKĘ:

Przesuń znacznik Dnia do przodu i odrzuć wszystkie odkryte Ryby na Morzu (pomiń pierwszego Dnia).

2 PRZERWA NA KAWĘ:

Weź wszystkie kości z puli Zużytych Kości, rzuć nimi i umieść je w puli Świeżych Kości.

3 UZBRÓJ SIĘ:

Jeśli posiadasz jakiegokolwiek Wędki lub Kołowrotki, wybierz po jednym z nich, aby wyposażać się na dany Dzień, i umieść je w odpowiednim miejscu pod swoją planszą Wędkarza.

FAZA II

BADANIE

1 ŁOWIENIE:

Wykonaj akcję łowienia dokładnie tak, jak opisano na str. 10.

2 KATALOGOWANIE:

Za każdym razem, gdy pomyślnie złowisz Rybę, zapisz dotyczące jej szczegóły we właściwym miejscu na arkuszu Badania Oceanu. Nie zaznaczaj pola po lewej stronie, dopóki nie przywieziesz Ryby z powrotem do Portu (patrz *Koniec tygodnia*).

3 ZAKOŃCZ DNIÓWKĘ:

Gdy wyczerpią się kości do łowienia, Dzień dobiega końca i nastaje kolejny.

ZIGNORUJ NIEKTÓRE ZDOLNOŚCI:

- Zignoruj zdolności związane z *jedzeniem* . Nie możesz jeść Ryb. Jesteś tu, aby dokumentować, a nie pożerać.
- Zignoruj efekty związane z rzutem monetą .
- Zignoruj efekty, które wpływają tylko na innych graczy.
- Zignoruj efekty, które dają ci Rybie Grosze.

ZOSTAŃ NA DOLE:

Jeśli wydasz kości, by zejść na niższą Głębokość, to pozostajesz tam aż do końca gry.

DZIELENIE RÓL W TRYBIE KOOPERACJI:

Jeśli w grze bierze udział kilku graczy, możecie pracować jako zespół, podejmując decyzje wspólnie, lub przydzielić konkretne role, takie jak:

WĘDKARZ: Decyduje, gdzie łowić i jakiego sprzętu używać.

NAUKOWIEC: Sporządza na arkuszu Badania Oceanu notatki na temat Ryb i decyduje, które z nich odrzucić na końcu gry.

KATALOGOWANIE

NAUKOWY RYGOR:

Za każdym razem, gdy złowisz Rybę, sprawdź, czy nie złapałeś jej już wcześniej. Jeśli nie, zapisz dotyczące jej szczegóły w odpowiednim miejscu na arkuszu Badania Oceanu.

WSZYSTKO NA WŁAŚCIWYM MIEJSCU:

Dwustronny arkusz Badania Oceanu ma dokładne tyle miejsc, ile potrzeba, aby skatalogować każdą Rybę. Sprawdź rozmiar Ryby i Głębokość, na której ją złapałeś, i zapisz jej typ, nazwę, Wartość i Trudność na arkuszu.

JEDNA UCIEKŁA:

Jeśli odkryjesz Rybę, ale nie uda ci się jej złapać, nie zapisuj dotyczących jej szczegółów na arkuszu. Będziesz musiał wrócić kolejnego Dnia, aby ponownie spróbować ją złowić. Możesz użyć sekcji z notatkami na odwrocie arkusza, aby pamiętać o Rybach, na które warto zwrócić uwagę w przyszłości, lub zagrożeniach, których należy unikać.

WCIAŹ MUSISZ DOWIEĆ TOWAR:

Pozostaw puste pole do zaznaczenia przy Rybie, którą złapałeś po raz pierwszy. Zaznacz je dopiero wtedy, gdy uda ci się ją skutecznie dostarczyć do Portu, ponieważ może się zdarzyć, że najpierw będziesz musiał pozbyć się niektórych Ryb (patrz str. 26).

„Od lat widzę, że wszyscy nieprzyzwoicie pędzimy ku ołchani, w której wszyscy razem zatoniemy”.

— Edmund Halley

DEEP REGRETS

BADANIE OCEANU

ANKIETA PRZEWADZONA PRZES

NIEWIELKIE RYBY: ODNOTOWANE ZDOBYTCZE



GLEBOKOSC	TYP	NAZWA	WARTOSC	TRUDNOSC
✓ I	Zdr.	Zeglarz portugalski	1	1
✓ I	Zdr.	Nerka	1	1
✓ II	Zdr.	Latający potwór spaghetti	2	2
✓ III	Skaz.	Kolonia z głębin	3	3

TYLKO Z DODATKIEM LAMENTUJĄCE MACKI

PRZEDMIOTY JEDNORAZOWE:

Twoja Puszka Robaków i wszelkie Zapasy, które odblokowałeś, mogą być użyte tylko raz na grę. Odwróć ich karty po użyciu.

UŻYJ SWOICH DINKSÓW:

Dinksy, które obniżają koszt przedmiotów, mogą być użyte na końcu gry do odblokowania nowego sprzętu.



KONIEC TYGODNIA

1 PODLICZ ŻAL:

Gdy zakończysz łowienie w ostatni Dzień, policz całkowitą Wartość swojego Żalu. Liczba kart nie ma wpływu podczas trybu solo, liczy się tylko nadrukowana na nich Wartość.

2 WYRZUC RYBY ZA BURTĘ:

Zmęczyłeś się. Zrobiłeś się niedbały. Masz przepełnioną ładownię. Są ofiary. Musisz odrzucić dowolną kombinację Ryb o łącznej Wartości równej całkowitej Wartości twojego Żalu lub wyższej.

3 ZABIERZ DO PORTU:

Cokolwiek zostanie na łodzi, możesz to zabrać z powrotem do Instytutu na dalsze obserwacje i badania. Na swoim arkuszu Badania Oceanu zaznacz pole obok każdej Ryby, która pozostała w twoim posiadaniu.

4 ODBLOKUJ SPRZĘT:

Policz całkowitą Wartość wszystkich Ryb, które przywoziłeś do Portu. Możesz wydać te punkty na odblokowanie dowolnej kombinacji sprzętu. Tylko przedmioty wymienione na arkuszu Badania Oceanu są dostępne do odblokowania; należy zapłacić podany na nim koszt. Zaznacz każdy zakupiony sprzęt; będzie on dostępny do użytku w każdej kolejnej grze.

5 WRACAJ NA MORZE!

Od razu rozpocznij nową grę lub zachowaj swój arkusz Badania Oceanu na potem.



Wartość Żalu 8

Odrzuć Ryby o Wartości 8 lub wyższej



SREDNIE RYBY.

GLEBOKOŚĆ	TYP	NAZWA
☒	I	Skaz.
☒	I	Przemysł pływ.
☒	I	ZDR. MAHI-MAHI
☒	I	SKAZ. ZNEOKI
☐	I	
☐	I	
☐	I	



ANEKS



OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE RYB

KOREK: Twoja tura kończy się po odkryciu Korka. Przez resztę gry na początku tury każdego gracza odrzuć wierzchnią Rybę z Ławicy, która znajduje się najwyżej i najbardziej po lewej. W miarę wyczerpywania się Ławicy przesuwasz się z lewej strony w prawo wzdłuż rzędu, a następnie przejdź do Ławicy położonej na lewym końcu na następnym poziomie Głębokości. Jeśli wszystkie Ławice ulegną wyczerpaniu, gra kończy się natychmiast.

LARWA PASOŻYTNICZA/KAŁAMARNICA KOŁOSALNA/MROCZNA SIEROTA: Te Ryby mogą być sprzedane lub wykupowane zgodnie z normalnymi zasadami. Kiedy zostaną wykupowane lub sprzedane, tracą swoje zdolności. Jeśli na koniec gry leżą przed tobą odkryte, są punktowane normalnie.

PRZEMYTNIK PŁYWOWY/HANDLARZ Z GŁĘBIN/GŁĘBINOWY AKWIZYTOR: Po rozpatrzeniu opisu Ryby i jej odrzuceniu tura się kończy. Nie wydawaj żadnych kości ani nie ciągnij Dinksa.

WSZYSTKIE REKINY: Odrzucenie niewielkiej Ryby nie jest częścią kosztu złowienia. To zdolność, którą należy aktywować już po złowieniu Rekina. Odrzucasz niewielką Rybę tylko, jeśli takową masz.

WSZYSTKIE WĘGORZOWATE, WSZYSTKIE OŚMIORNICE I KRAKEN: Musisz wydać wymaganą wartość na kościach, nawet jeśli przedmioty lub zdolności zmniejszają Trudność Ryby do zera.

SZEPCĄCA CZASZKA: Nie można jej sprzedać, nie ma Wartości i nie jest punktowana. Umożliwia podejrzenie karty Ryby, ale nie pozwala na umieszczenie jej na dole Ławicy tak, jak Puszka Robaków.

ORKA/WIECZNA KAŁAMARNICA: Te Ryby punktowane są normalnie na końcu gry.

AMULET AGARTHY (KOŚĆ OMENÓW): Nie można go sprzedać, nie ma Wartości i nie jest punktowany. Gdy złowisz Amulet Agarthę, weź czerwoną Kość Omenów, rzuć nią i umieść w swojej puli Świeżych Kości, jeśli pozwala na to twój Limit Kości. Jeśli nie, umieść ją w puli Zużytych Kości. Traktuj ją jak kość gracza. Jeśli jakkolwiek zdolność wymusi na tobie odrzucenie Amuletu Agarthę, natychmiast odrzuć Kość Omenów.

MORSKA MAŁPA: Jeśli masz mniej kart Żalu, niż wynosi liczba graczy, możesz wybrać, komu je przekazać.

HUMBAK/WIELORYB Z ROCABARRAIGH: Jeśli Ryby te zostaną odkryte podczas akcji łowienia, możesz łowić ponownie. Jeśli zostaną odkryte przez przedmiot lub zdolność, kontynuuj swoją turę po rozpatrzeniu opisu na karcie i jej odrzuceniu.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE PRZEDMIOTÓW

KŁOSZ: Użyj w Porcie lub na Morzu. Użycie nie liczy się jako akcja. Wykupowana Ryba nie może być zdjeta.

WĘDKA UMARŁYCH: Dla każdej zdolności możesz zdecydować z osobna, czy chcesz ją aktywować, czy nie. Jeśli zdecydujesz się nie aktywować zdolności Ryby bez nadrukowanej Trudności (na przykład Humbaka), odrzuć tę Rybę, a twoja tura natychmiast dobiega końca.

KOŚCIANY KOŁOWROTEK: Aby śledzić niewykorzystane punkty, ustaw kość na ścianie o niższej Wartości zamiast ją wydawać.

SŁOWNIK. Oto tłumaczenie terminów:

DINKS: Jedna z małych kart z zielonym tłem.

EKSPONOWANIE: Wyeksponuj kartę Ryby na dowolnym pustym miejscu na górze swojej planszy Wędkarza, aby uzyskać mnożniki punktów na koniec gry.

KARTY ŻALU: Liczba fizycznych kart.

KOŚCI GRACZA: Kości w dwóch kolorach, którymi dysponujesz na początku gry.

KOŚCI SPRZĘTU: Zwykłe drewniane kości do kupienia w Porcie.

ŁAWICA: Jeden z dziewięciu stosów kart Ryb na planszy Morza, trzech na każdej Głębokości.

OBŁĘD: Twoja aktualna pozycja na torze Obłądu.

ODKRYCIE: Odkryj kartę Ryby znajdującą się na szczycie stosu Ławicy, tak, by zobaczyli ją pozostali gracze.

ODRZUCANIE: O ile nie zaznaczono inaczej, Ryby są odkładane na Cmentarzysko odpowiadające Głębokości, na której przebywały, a przedmioty i Dinksy są odkładane na spód swoich talii.

ODŚWIEŻANIE (POJEDYNCZA AKCJA): Weź jedną ze swoich kości z puli Zużytych LUB Świeżych Kości, rzuć nią i umieść ją w puli Świeżych Kości (jeśli twój Limit Kości na to pozwala).

ODŚWIEŻANIE (FAZA): Druga faza Dnia, w której wszyscy gracze wykonują akcję Weź się w garść (str. 8).

PODEJRZYJ: Spójrz na wierzchnią kartę Ryby z Ławicy bez odkrywania jej lub pokazywania innym graczom.

PRZEDMIOT: Dowolny z trzech typów kart kupowanych w Porcie: Wędka, Kołowrotek i Zapasy.

PRZYROST: Ustaw jedną z kości na ściance o Wartości o jeden wyższej niż aktualna, lecz nie wyższej niż maksymalna dostępna na ściankach. Jeśli możesz dokonać tego więcej niż raz, to wolno ci podnieść wartość tej samej lub innej kości.

TRUDNOŚĆ: Liczba punktów na kościach, które musisz wydać, aby złowić Rybę.

WARTOŚĆ: Ile dostaniesz za Rybę podczas sprzedaży lub punktacji.

WARTOŚĆ ŻALU: Liczba na awersie karty Żalu.

WYPOSAŻANIE: Umieść Wędkę lub Kołowrotek w odpowiednim miejscu na swojej planszy Wędkarza, aby korzystać z ich efektów.

SYMBOLE:



Dobierz kartę Żalu



Odrzuć kartę Żalu



Zdolność związana z odkryciem



Zdolność związana z połowem



Zdolność związana z jedzeniem



Zwiększ Wartość na jednej kości



Odśwież jedną ze swoich kości



Rzuć Rybią Monetą



Orzeł na Rybiej Monecie



Reszka na Rybiej Monecie



Trudność Ryby



Rybie Grosze



Odwróć tę kartę



Odrzuć tę kartę



Brak kart w Ławicy



Poławiaj na tej Głębokości lub wyżej



Zabierz do Portu (solo)

tet+ix
GAMES

Pomysł, projekt, ilustracje i wykonanie:
JUDSON COWAN. TETTIXGAMES.COM

WERSJA POLSKA:

Tłumaczenie: RADOSŁAW STASZEWSKI

Redakcja: ANNA JAKUBOWSKA,
MICHAŁ MISZTAŁ

Korekta: KAROLINA LUTY

Skład: BARTOSZ TYLKOWSKI

Dodatkowa polonizacja grafik:
BARTOSZ KNAPIK

Wydawca: ALIS GAMES SP. Z O.O.
ALISGAMES.PL