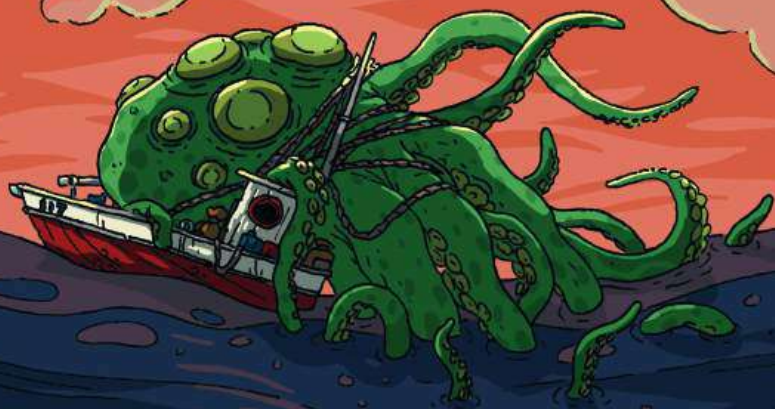


ПОСІБНИК З

ВУДІННЯ



ГЛИБОКИЙ
ЖАЛЬ

1-5 гравців | Вік 16+ | 30 хвилин на гравця

ПОКАЖЧИК

- 3 ВМІСТ ГРИ
- 4 СТИСЛИЙ ОГЛЯД
- 6 ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ
- 8 ЯК ГРАТИ
- 10 ДІЇ В МОРІ
- 12 АНАТОМІЯ РИБИ
- 16 ДІЇ В ПОРТУ
- 18 ЖАЛЬ
- 20 БОЖЕВІЛЛЯ
- 22 КІНЕЦЬ ГРИ
- 23 СОЛО-РЕЖИМ /
КООПЕРАТИВНА ГРА
- 27 ПРИМІТКИ
- 28 ПАМ'ЯТКА



ПЕРЕДМОВА

ІЗ МОРЕМ ЗАРУЧЕНИЙ – ДОВІКУ ЗАСМУЧЕНИЙ

Зізнайтеся, ви навряд прожили зразкове життя. Певно, не пишастесь деякими своїми вчинками, але рибальство дозволяє відволіктись. Цей нескінченний ритуал закидання і підмотування катушки. Тиха самотність. Безмежні таємниці, які ховаються на кінці тонкої волосіні, що простягається у глибоке невідоме. Це чарзілля проти божевільного світу.

А світ і *справді* божевільний. Понад 200 років тому Едмунд Галлей й уся його команда зникли безвісти під час експедиції в далекі моря, у пошуках підтвердження теорії, що Земля всередині – порожниста. Цивілізоване суспільство тривалий час вважало цю теорію вікодавньою маячнею, проте плін історії змусив по-новому поглянути на правдивість його переконань. Зокрема, нещодавно безслідно зник Рокабаррей – рибальський острів біля берегів Шотландії. Сила-силенна хробаків із *людськими пальцями* наповнила тенета траулерів у Північному морі. Величезну, незрозумілої природи масу винесло на берег поселення Гамней у Норвегії. Звичну розраду моря затьмарюють знамення, які важко ігнорувати. Тож чи знайшов Галлей свою Порожнисту Землю? Чи, можливо, знайшов більше, ніж сподівався? Та чи не запустив він тим самим події, які змінять хід історії? У напрочуд химерні часи ми живемо. Точніше, доживаємо.

Втім, треба ловити рибу. Незалежно від улову продовжувати закидати вудки. Це – єдиний розумний вчинок у божевільному світі. Просто закидати й підмотувати. Зупинитися – значить піддатися сумнівам і втратити контроль над реальністю.

Спускайте човен на воду. Вдихайте солоне повітря. Витирайте шмарклі. Закидайте. Підмотуйте.

ВМІСТ ГРИ

КУБИК
ЗНАМЕННЯ



МАРКЕР ПЕРШОГО ГРАВЦЯ



5 ФІШОК
БОЖЕВІЛЛЯ



5 МАРКЕРІВ
РИБОМАНІ



РЯТУВАЛЬНИЙ КРУГ



МАРКЕР
ВІДСТЕЖЕННЯ
ДНІВ



РИБКОЙН



5 ФІШОК ЧОВНІВ



15 КУБИКІВ ГРАВЦЯ

24
КУБИКИ
СНАСТЕЙ



60
КАРТ
ЖАЛЮ



25
КАРТ
МІЛЬКИ



10
КАРТ
ВУДИЛИЩ



10
КАРТ
КОТУШОК



20
КАРТ
ПРИПАСІВ



ТОРБИНКА
ДЛЯ
КУБИКІВ



117
КАРТ РИБ



10 СТАРТОВИХ
КАРТ ПРОВІЗІЇ



10
КАРТОК-ПАМ'ЯТОК



ПЛАНШЕТ ПОРТУ



5 ДВОБІЧНИХ ПЛАНШЕТІВ ВУДКАРІВ



ПЛАНШЕТ
МОРЯ



БЛОКНОТ ДОСЛІДЖЕННЯ
ОКЕАНУ

ДВОБІЧНИЙ ТРЕКЕР
БОЖЕВІЛЛЯ / ПЛАНШЕТ
ДОСЛІДЖЕННЯ ОКЕАНУ



ВМІСТ ГРИ

СТИСЛИЙ ОГЛЯД

У гри «Глибокий жаль» ви проведете тиждень у морі, змагаючись з іншими вудкарями за найцінніший улов. Водночас вам доведеться придушувати свій жаль і давати раду божевілля.

У кожен із шести днів гравці кидають кубики, щоб визначити свою енергію на день, а потім вирішують, що робити: залишитися в морі й ловити рибу чи зайти у порт, щоб продати улов і поповнити запаси. Щодень хід передається по черзі за годинниковою стрілкою, доки всі гравці не спасують. Наприкінці тижня гравці підраховують здобуті бали і визначають переможця.

ПРОТЕ, Є ОДИН ПІАВОАНИЙ КАМІНЬ

Жаль. Він може підкрастися зненацька. Накопичуючи жаль, ви можете отримати більшу винагороду. Але заграєтесь з удачею – і доведеться чимось пожертвувати. Наприкінці гри гравець із найважчим тягарем жалю, охоплений божевіллям і почуттям провини, мусить скинути одну з трофейних риб, запасених протягом гри.

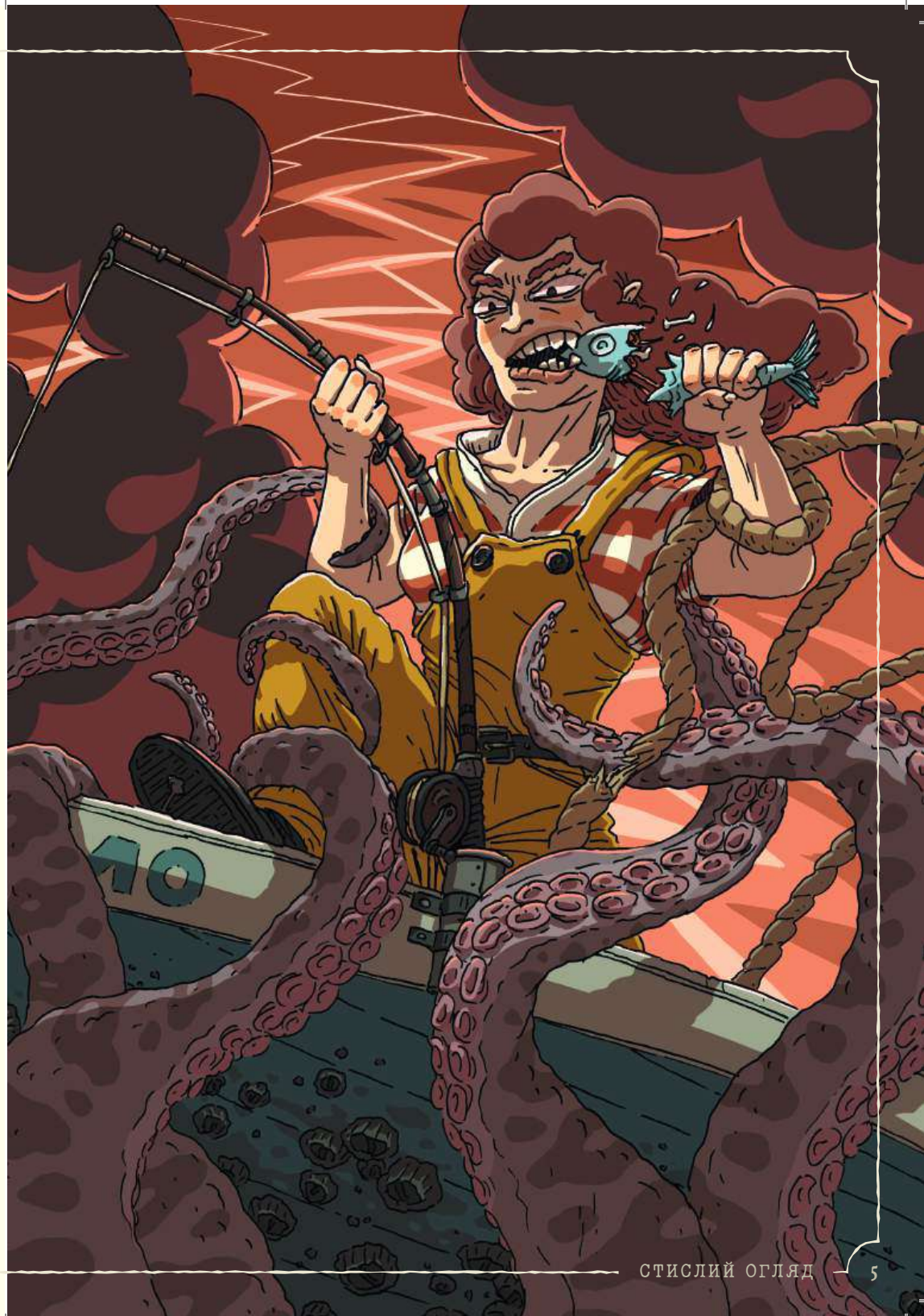
Чи зможете ви перемогти, маючи найбільше жалю? *Можливо.* Та це наче пливти у човні з пробитим дном.



ЕДМУНД ГАЛЛЕЙ

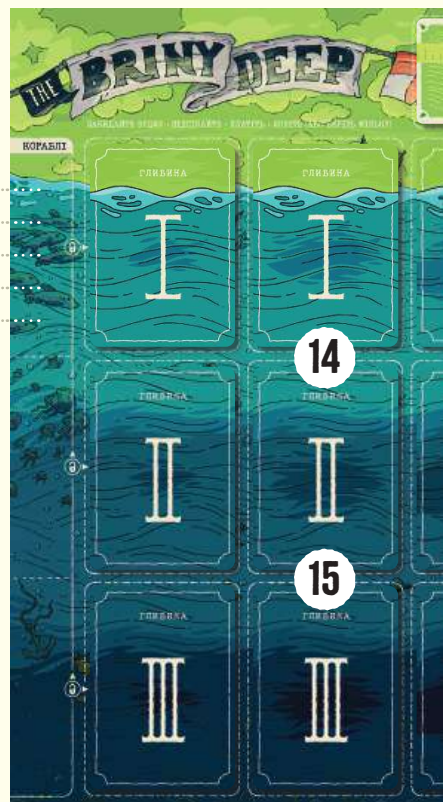
1656 - 1742

Англійський астрофізик і математик, відомий насамперед тим, що передбачив появу комети, пізніше названої на його честь. Він також звернув увагу на підводне життя та створив водолазний дзвін, в якому провів чотири години під водою й отримав баротравму. Пізніше його наукова спадщина була заплямована публікацією спірної теорії про те, що Земля – порожниста. Він зник у 1740 році під час морської експедиції на північ у пошуках підтвердження своєї теорії.



ПІДГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

- 1 Кожен гравець бере планшет вудкаря й кладе його перед собою будь-яким боком дотри. Обидва боки функціонально ідентичні.
- 2 Потім кожен гравець отримує:
 - 1 маркер рибоманії свого кольору (розмістіть його на позначці 0);
 - 3 кубики гравця свого кольору;
 - 2 картки-пам'ятки;
 - 1 карту «Бляшанка хробаків»;
 - 1 карту «Рятувальний човен».
- 3 Перший день завжди проходить у морі, тож розмістіть човен кожного гравця на глибині I.
- 4 Віддайте маркер першого гравця тому з учасників гри, у кого був найбільш сумний день.





Скид карт
жалю



7

10



12

Глибина I
Цвинтар

16

Глибина II
Цвинтар

Глибина III
Цвинтар

ПІДГОТУВАННЯ ПОРТУ

- 5 Покладіть планшет порту поодаль.
- 6 Для звичайної гри (30 хвилин на гравця) покладіть маркер відстеження днів на понеділок. Для короткої гри (20 хвилин на гравця) – на вівторок.
- 7 Покладіть усі кубики снастей у торбинку для кубиків, розмістіть її неподалік.
- 8 Перетасуйте всі карти жалю, потім візьміть по 10 карт на гравця і сформуєте колоду поруч із планшетом порту. Решту поверніть у коробку.
- 9 Перетасуйте колоди вудилищ, котушок і припасів та покладіть їх долілиць у слоти нижче планшета порту.
- 10 Поруч покладіть рятувальний круг, рибкоїн і кубик знамення.
- 11 Покладіть трежер божевілля у доступному місці та розмістіть фішки божевілля усіх гравців у верхньому ряду.



11

ПІДГОТУВАННЯ МОРЯ

(РОБІТЬ ТАК САМО У СОЛО-РЕЖИМІ / КООПЕРАТИВНІЙ ГРІ)

- 12 Покладіть планшет моря поруч із планшетом порту.
- 13 Перетасуйте колоду мільки й покладіть її у відведене місце у верхній частині планшету.
- 14 Перетасуйте всі карти риби з глибини I і розкладіть їх колодами по 13 штук, щоб сформувати ряд із трьох косяків на глибині I.
- 15 Зробіть те саме для глибин II і III.
- 16 Праворуч від кожного ряду глибини залиште місце для цвинтаря.

ЯК ГРАТИ: ЧОТИРИ ФАЗИ ДНЯ

КОЖЕН ІГРОВИЙ ДЕНЬ ПРОХОДИТЬ У ЧОТИРИ ФАЗИ:
СТАРТ, ОНОВЛЕННЯ, ОГОЛОШЕННЯ НАМІРІВ ТА ДІЯ.

ФАЗА I СТАРТ

Увага! Пропустіть цю фазу в перший день

1 ЧЕРВОНЕ ВРАНИШНЄ НЕБО

Перемістіть маркер відстеження днів на одну поділку вперед, передайте маркер першого гравця за годинниковою стрілкою і скиньте всі розкриті карти риби в морі. Застосуйте ефект дня, показаний на трекері днів:

Ср / пт: усі гравці перевертають свої бляшанки хробаків горілиць.

Чт: день виплат! Усі гравці отримують по **3\$**.

Сб: усі гравці беруть по одному помаранчевому кубуку з торбинки. Якщо їх не вистачає, всі гравці натомість беруть по одному зеленому кубуку. Якщо не вистачає і цих кубиків, усі гравці беруть по одному синьому кубуку.

2 ПІАМОТАЙТЕ КОТУШКУ

Усі гравці в морі повинні перемістити човни на одну глибину назад, якщо ті ще не на глибині I.

ФАЗА II ОНОВЛЕННЯ

1 НАБЕРІТЬСЯ ХОРОБРОСТІ

Кожен гравець бере всі свої використані кубики з відпрацьованого скопу, додає будь-яку кількість невикористаних зі свіжого скопу і кидає їх. Потім гравці вибирають кубики, які покладуть у свіжий скоп, доки не досягнуть ліміту максимальної кількості кубиків (див. розділ «Божевілья» на с. 21). Будь-які кубики, що залишилися, розміщуються у відпрацьованому скопі.

2 КИНЬТЕ РЯТУВАЛЬНИЙ КРУГ

Гравець, який має найбільшу суму на кубиках у свіжому скопі (у випадку нічиєї – є першим за порядком ходу), бере рятувальний круг і віддає його іншому гравцеві за своїм вибором.

РЯТУВАЛЬНИЙ КРУГ

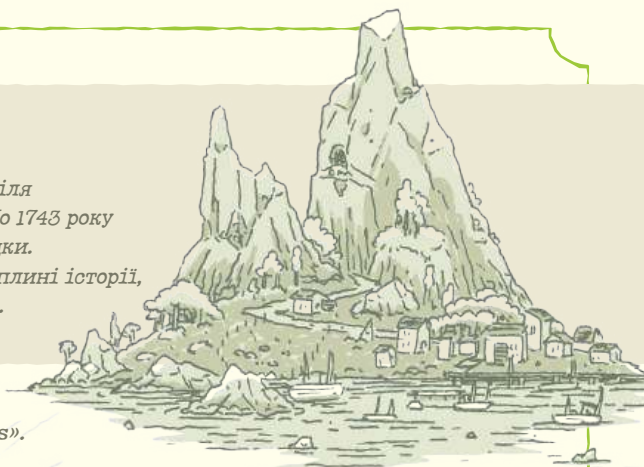
Можна скинути в морі, щоб зменшити складність вилову однієї риби на **2J**, або в порту, щоб зменшити ціни в одній крамниці на **2\$**.



РОКАБАРРЕЙ

Невеличке рибальське поселення біля північного узбережжя Шотландії. До 1743 року про Рокабаррей не було жодної згадки. Так само загадково, як з'явилося у плині історії, воно безслідно зникло у 1909 році...

«Nuair a thig Rocabarra ris,
is dual gun teid an Saoghal a sgrìos».



ФАЗА III

ОГОЛОШЕННЯ НАМІРІВ

Увага! Пропустіть цю фазу в перший день

1 НАЛАШТУЙТЕ КООРДИНАТИ

Починаючи з першого гравця і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець оголошує, де він планує провести день – у морі чи в порту, розмістивши свій човен у відповідному місці. Гравці, які перебували в порту напередодні, повинні повернутися у море на глибину I.

2 ЕКІПІРУЙТЕ ВУДИЛИЩЕ І КОТУШКУ

Якщо у гравця є вудилища або котушки, він може вибрати одне вудилище та/або одну котушку для екіпірування, розмістивши їх під своїм планшетом вудкаря у відповідних слотах. Вони залишаються спорядженими до наступної фази оголошення намірів.

ФАЗА IV

ДІЯ

ХОАІТЬ ПО ЧЕРЗІ

Починаючи з першого гравця і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець може виконати одну дію або спасувати. Дії, які гравець може виконати у свій хід, залежать від того, де він зараз – у морі чи в порту. Якщо гравець не може виконати дію, він повинен спасувати. Так триває, доки всі гравці, крім одного, не спасують. Тільки-но гравець спасував, його пропускають за порядком ходу й він більше не може виконувати дії, їсти рибу, використовувати предмети або карти мільки до наступного дня.

ВИНАГОРОДИ ЗА ПРОПУСК ХОАУ:

коли гравець пасує ТА щоразу, коли його пропускають за порядком ходу, він може або потягнути карту мільки, або скинути одну випадкову карту жалю.

ОСТАННІЙ ПАС: щойно лишається єдиний гравець, який не спасував, він може зробити ще 2 дії. День закінчується одразу після його останнього ходу без подальших винагород для інших гравців за пропуск ходу. Гра переходить у наступний день.



ДІЇ В МОРІ

У СВІЙ ХІД МОЖНА ЛОВИТИ РИБУ АБО ПОКИНУТИ ЧОВЕН

ЯК

ЛОВИТИ РИБУ

А ось, нарешті, й суть справи. Рибуловля відбувається в чотири етапи. Якщо вона закінчиться невдало, не хвилюйтеся – ви отримаєте змогу витягнути карту мільки як втішливий приз.

Дотримуйтеся такої послідовності:

1 ЗАКИДАЙТЕ ВУАКУ: виберіть косяк на своїй поточній глибині або вище. Щойно вибрали косяк, верхня риба із цього косяка потрапляє «на гачок», тож ви не можете ловити рибу з іншого косяка цієї ж дію. Якщо карта верхньої риби із цього косяка лежить долілиць, розкрийте її, щоб усі гравці могли її бачити. Якщо карту верхньої риби вже розкрито, переходьте до кроку 3.

2 ПІАСІКАЙТЕ: якщо ви розкрили карту риби, перевірте, чи має вона якісь ефекти розкриття . Якщо так, застосуйте їх, перш ніж продовжувати.

3 ПЛАТІТЬ: перевірте складність вилову риби у верхньому правому куті карти. Щоб зловити рибу, ви мусите витратити кубики, сума значень яких дорівнює або перевищує складність вилову. Використані кубики гравця переміщуються у відпрацьований скоп, а використані кубики снастей кладуться назад у торбинку з кубиками. Не можна використати лише частину значень на кубиках, тож усі очки, що перевищують складність вилову риби, втрачаються. Якщо ви не можете оплатити складність вилову або вирішили не платити взагалі, ви повинні витратити будь-який кубик і потім потягнути верхню карту з колоди мільки.

Складність...
вилову 4

Витратьте
мінімум 4 очка
на кубиках

4 ЛОВІТЬ: якщо зловили рибу, перевірте, чи має вона якісь ефекти лову  і застосуйте їх. Потім візьміть карту риби в руку і тримайте прихованою від інших гравців. Можна зустріти риб, яких не можна зловити, які скидаються після спрацювання ефекту розкриття або передаються іншим гравцям, коли їх розкривають. Кожною своєю рибуловою дією ви можете спробувати зловити лише одну рибу, після чого, незалежно від результату, ваш хід завершується.

: НААМІРНИЙ ВИЛОВ

Щойно ви зловили останню рибу з косяка, негайно витягніть одну карту жалю. Гравці більше не можуть ловити рибу із цього косяка. Якщо море спорожніло, гра одразу завершується.

Увага! Якщо карта риби не має надрукованої складності вилову, її складність вилову дорівнює 0. Якщо предмет чи ефект зменшує складність вилову до 0, вам не потрібно витрачати жодного кубика, щоб зловити її.

ЯК

ПОКИНУТИ ЧОВЕН



Один раз за гру, якщо ви перебуваєте в морі й ваш рятувальний човен лежить горілиць, можете перевернути його, щоб негайно повернутися в порт. Перемістіть свій човен на планшет порту, далі слідуйте порядку дій при поверненні в порт (с. 17). Тепер до кінця дня вам доступні лише дії в порту.

Це — радикальний крок, проте іноді необхідний. Перевернений долілиць рятувальний човен вже не можна перевернути назад. Наприкінці гри перевернений рятувальний човен збільшує глибину вашого жалю на 10, проте він не вважається картою жалю при підрахунку божевілля. Ви не можете покинути човен після того, як спасували.

ВІЛЬНІ ДІЇ

Також у свій хід ви можете зробити будь-що з наведеного нижче, це не вважається діями:

КИНЬТЕ ЯКІР

Перед початком риболовлі ви можете витратити будь-який кубик, щоб проплисти човном далі на одну глибину. Ви повинні витратити по одному кубик за кожну глибину, якої хочете дістатися. Ваш човен залишиться на цій глибині до початку наступного дня, коли він муситиме повернутися на одну глибину назад.



ВИКОРИСТАЙТЕ БЛЯШАНКУ ХРОБАКІВ

Перед розкриттям карти риби ви можете перевернути бляшанку хробаків, щоб поглянути на рибу й вирішити, куди її покласти: зверху чи знизу колоди косяка.

З'ІЖТЕ РИБКУ

Якщо риба має ефект *поїдання* (🐟), його можна використати будь-якої миті під час риболовлі, скинувши карту риби з руки.



ВИКОРИСТАЙТЕ РЯТУВАЛЬНИЙ КРУГ

Можете скинути рятувальний круг, якщо він у вас є, щоб зменшити складність вилову однієї риби на 2.

ВИКОРИСТАЙТЕ МІЛЬКУ І ПРЕАМЕТИ

Деякі карти мільки, вудилищ, котушок і припасів можна використати у морі для отримання бонусів і переваг.

ВИЛОВ МІЛЬКИ

Якщо ви не можете оплатити складність вилову або вирішили не платити взагалі, ви повинні витратити будь-який кубик і потім потягнути верхню карту з колоди мільки. Будь-яка незловлена риба залишається розкритою до стартової фази наступного дня, після чого її скидають.



АНАТОМІЯ РИБИ

МАЙТЕ НА УВАЗІ: МИ ВИКОРИСТОВУЄМО ТЕРМІН «РИБА» В ДУУУЖЕ ШИРОКОМУ ЗНАЧЕННІ.

Деякі з цих істот вочевидь зовсім не риби. Деякі з них взагалі не піддаються опису. Менше з тим, у них є кілька спільних рис.

ВАРТІСТЬ

Це – вартість риби, як для продажу в порту, так і для здобуття переможних балів наприкінці гри. *Увага! На вартість риби впливає рівень божевілья, проте вона не може опуститися нижче нуля.*

ЕФЕКТ ВІА ПРОДАЖУ

Продавши химерну рибу, ви щоразу мусите тягнути одну карту жалю. Бо зіпсували комусь день, чудовисько.

ЕФЕКТИ

Тут відображені всі ефекти: *постійні* та *ті, що виникають унаслідок розкриття, лову або поїдання* риби.

НАЗВА

Якщо вам треба привернути увагу риби, можете звертатися до неї на ім'я.



ВІДОМОСТІ

Факти або спостереження. Не мають жодного впливу на ігровлад.

СКЛАДНІСТЬ ВИЛОВУ

Це – показник того, наскільки складно зловити рибу. Щоб зловити рибу, ви мусите витратити кубики, сума значень яких дорівнює або перевищує складність вилову риби.

РОЗМІР І ТИП

Це – показник того, наскільки великою є риба, а також категорії, до якої вона належить: звичайна чи химерна риба.

ГЛИБИНА

Нагадування про глибину, з якої виловлена риба.

МІЛЬКА – це дрібний прилов, який використовують для наживки, одержання знижок тощо. Вона не вважається рибою, на неї не впливає рівень божевілья, і вона не враховується при підрахунку переможних балів. Якщо вам потрібно взяти карту мільки, але її колода вичерпана, ви не отримujete нічого.



ЯК ВИЗНАЧИТИ

СКЛАДНІСТЬ ВИЛОВУ

За допомогою нескладної дедукції ви можете отримати уявлення, наскільки важко буде зловити рибу. Існує три розміри риби – дрібна, середня і велика – і кожна має відповідний діапазон складності, залежно від глибини. Ви можете передбачити за допомогою тіні на звороті кожної карти, якого розміру буде риба, а потім подивитися у таблиці тут або в картці-пам'ятці потенційний діапазон складності.

ДІАПАЗОН СКЛАДНОСТІ ЗА РОЗМІРОМ І ГЛИБИНОЮ

ГЛИБИНА	ДРІБНА	СЕРЕДНЯ	ВЕЛИКА
I	0-2	1-3	2-4
II	1-3	2-4	3-5
III	2-4	3-5	4-?

У кожного гравця є картка-пам'ятка з такою таблицею. Закидайте вудку з розумом і тільки після перевірки даних!

ДРІБНА ТІНЬ
менша за цифру

СЕРЕДНЯ ТІНЬ
майже торкається країв карти

ВЕЛИКА ТІНЬ
виходить за межі карти



ПРОФЕСІЙНА ПОРАДА: ЩО БІЛЬША, ТО КРАЩА

Велика риба переважно має більше співвідношення вартості до складності. Готові ризикнути і розкрити більшу й ціннішу рибу, знаючи, що її може бути надто важко зловити? Чи перестрахуєтесь?

ПРОФЕСІЙНА ПОРАДА: ЩО ГЛИБШЕ, ТО СКЛАДНІШЕ

Рибу того самого розміру складніше зловити на більшій глибині. Переконайтеся, що перевірили відповідний діапазон складності та належним чином підготувалися перед тим, як розкривати карту риби.



ЯК ВИЗНАЧИТИ

ТИП РИБИ

Існує два типи риб: звичайна і химерна. Ви можете визначити тип риби за кольором тексту й рамок на карті, але він також чітко вказаний безпосередньо під назвою риби, поруч з її розміром.

На більших глибинах частіше трапляється химерна риба. Співвідношення звичайної до химерної риби можна знайти нижче або в картках-пам'ятках.

Співвідношення звичайної (риби) до химерної за глибиною

ГЛИБИНА	ЗВИЧАЙНА	ХИМЕРНА
I	2	1
II	1	1
III	1	3

У кожного гравця є картка-пам'ятка з такою таблицею. Будьте науковцем і натуралістом, завжди консультуйтеся з посібником.

ПРОФЕСІЙНА ПОРАДА: РІВЕНЬ БОЖЕВІЛЛЯ ВПЛИВАЄ НА ВАРТІСТЬ РИБИ

Божевілля впливає на вартість риби відповідно до її типу. Рівень вашого божевілля наприкінці гри може суттєво вплинути на підсумковий результат! Зверніться до розділу «Божевілля» (с. 21) для більш детальної інформації.

Химерна риба з вартістю 0.....

Поточна вартість химерної риби +1 на трежері божевілля.....

Вартість риби = 1



ЗВИЧАЙНА РИБА

Має синю рамку та включає істот, які дійсно існують у природі.



ХИМЕРНА РИБА

Має зелену рамку та включає мерзенних істот, яким немає місця в нормальному світі.



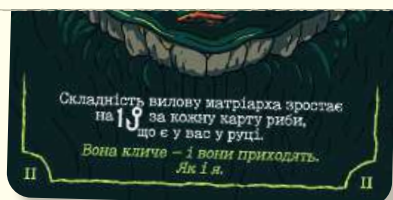
ЯК ВИЗНАЧИТИ

ЕФЕКТИ РИБИ

Існує чотири типи потенційних ефектів карт риби: *постійні* й ті, що виникають унаслідок *розкриття*, *лову* або *поїдання* риби. Жодна карта риби не містить усі чотири типи, проте деякі карти – два та подекуди три ефекти.

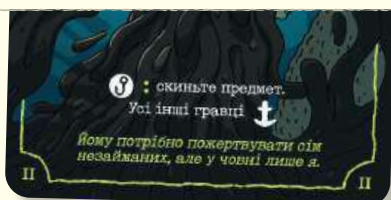
ПОСТІЙНІ

Ці ефекти діють постійно, поки карту риби розкрито.



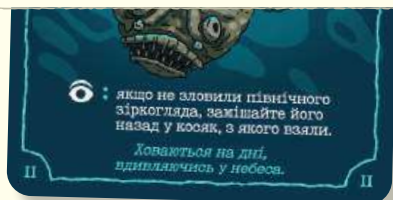
ЕФЕКТИ ЛОВУ

Ці ефекти застосовують одразу після вилову риби.



ЕФЕКТИ РОЗКРИТТЯ

Ці ефекти застосовують одразу після розкриття карти риби.



ЕФЕКТИ ПОЇДАННЯ

Ці ефекти можна використовувати протягом ходу, скинувши карту риби з руки.



РИБКОЙН

Якщо карта риби має ефекти, які вимагають виконання дії (?), підкиньте рибкойн й застосуйте відповідний аверсу чи реверсу ефект.



КУБИК ЗНАМЕННЯ

Якщо вам пощастило зловити Амулет Агарті, можете використовувати цей кубик як свій кубик гравця. Див. с. 27 для більш детальної інформації.

ДІЇ В ПОРТУ

ЯК ПРОДАВАТИ РИБУ

Виберіть будь-яку кількість риб у руці й продайте за вказану на картах вартість, змінену відповідно до вашого поточного рівня божевілья. Візьміть потрібну кількість **\$** і скиньте всіх проданих риб на відповідні цвинтарі. Ви не можете володіти більше **10\$**, тож будь-який дохід понад цю суму втрачається. За кожну продану химерну рибу ви повинні **↓**.
(Увага! Химерна риба завжди продається за свою поточну вартість і лиш опісля ви тягнете карти жалю за її продаж).

Химерна риба з вартістю 3
↓ за продаж

Поточна вартість химерної риби -2 на трекері божевілья

Риба продається за **1\$**

Звичайна риба з вартістю 3

Поточна вартість звичайної риби +2 на трекері божевілья

Риба продається за **5\$**

Відслідковуйте значення ваших рибомані, рухаючи відповідний маркер вліво-вправо

У СВІЙ ХІД МОЖЕТЕ ПРОДАВАТИ, ЗАПАСАТИ РИБУ АБО КУПУВАТИ ПРЕДМЕТИ

ЯК КУПУВАТИ ПРЕДМЕТИ

Виберіть крамницю, яку ви ще не відвідували під час цього візиту до порту (кожну крамницю можна відвідати лише один раз на день). Сплатіть **1\$**, **3\$** або **5\$**, а потім на сплачену суму виконайте дію, вказану на крамниці.

КРАМНИЦІ ВУАЙЛИЩ І КОТУШОК

- 1\$** : потягніть верхню карту з колоди.
- 3\$** : потягніть ТРИ карти, залиште ОДНУ, затасуйте решту в колоду.
- 5\$** : потягніть П'ЯТЬ карт, залиште ДВІ, затасуйте решту в колоду.

КРАМНИЦЯ ПРИПАСІВ

- 1\$** : потягніть верхню карту з колоди.
- 3\$** : потягніть ТРИ карти, залиште ДВІ, затасуйте решту в колоду.
- 5\$** : потягніть П'ЯТЬ карт, залиште ТРИ, затасуйте решту в колоду.

КРАМНИЦЯ КУБИКІВ

- 1\$** : потягніть ОДИН кубик із торбинки.
- 3\$** : потягніть ДВА кубики з торбинки.
- 5\$** : потягніть ТРИ кубики з торбинки.

Негайно киньте придбані кубики і покладіть їх у свій свіжий скоп. Якщо ви перевищили максимально дозволену кількість кубиків, перемістіть надлишкові у свій відпрацьований скоп. Після використання кубики снастей треба повернути до торбинки, а не до відпрацьованого скопу.



ПОВЕРНЕННЯ В ПОРТ



Повернення в порт – це конче важлива нагода відпочити, відновити сили й зібратися з думками перед наступним виснажливим днем у морі. Повернення в порт дає вам змогу придбати спорядження, яке значно збільшує ваші шанси на неабиякий улов. Відвідування порту також дає вам додаткові шанси отримати кращі результати на кубиках – один раз при поверненні в порт і другий раз на початку наступного дня.

Одразу після прибуття в порт – чи то під час фази оголошення намірів, чи то під час використання рятувального човна:

- 1. НАБЕРІТЬСЯ ХОРОБРОСТІ, ЗНОВУ** (див. розділ «Фаза оновлення», с. 8).
- 2. ПЕРЕВЕРНІТЬ СВОЮ БЛЯШАНКУ ХРОБАКІВ ГОРІЛИЦЬ** (хіба що вона вже лежить горілиць).
- 3. СКИНЬТЕ ОДНУ КАРТУ ЖАЛЮ** (це необов'язково, ви завжди можете просто побурчати).



ЯК

ЗАПАСАТИ РИБУ

Виберіть з руки до трьох карт риби і розмістіть їх у вільних слотах у верхній частині планшета вудкаря. Не можна запасти більше однієї риби в одному слоті. Наприкінці гри вартість усіх запасених риб буде помножена на коефіцієнт, вказаний у слоті. (Увага! Ви не можете забрати або замінити запасену рибу. Наприкінці гри гравець із найглибшим жалем буде змушений скинути одну зі своїх запасених риб).

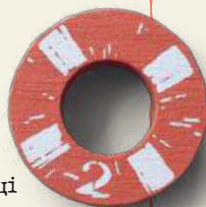


ВІЛЬНІ АІІ

Також у свій хід ви можете зробити будь-що з наведеного нижче, це не вважається діями.

ВИКОРИСТАЙТЕ РЯТУВАЛЬНИЙ КРУГ

Можете скинути рятувальний круг, якщо він у вас є, щоб зменшити ціни в одній крамниці на **2\$**.



ВИКОРИСТАЙТЕ МІЛЬКУ

Деякі карти мільки можна використати у порту, щоб знизити ціни в крамниці. Після використання покладіть їх під низ колоди мільки.



ЗНАЧЕННЯ КУБИКІВ СНАСТЕЙ

Кожен колір кубиків снастей має різні значення, як позначено тут:

●	0-0-1-2
■	1-1-2-3
◆	2-3-2-3

ЖАЛЬ

МИ ВСІ ПРО ЩОСЬ ЖАЛКУЄМО.
ХТОСЬ – СИЛЬНІШЕ ЗА ІНШИХ.

Протягом гри ви накопичите багато карт жалю – ваших вчинків у житті, за які вам особливо соромно. Розклавши їх усі, можна побачити картину життя, прожитого даремно.

Ви повинні тримати свої карти жалю перед собою долілиць, щоб їх можна було легко порахувати. Ви також повинні чесно назвати кількість своїх карт жалю, якщо вас про це запитать.



КАРТИ ЖАЛЮ І ГЛИБИНА ЖАЛЮ

Ключова відмінність, на яку слід звернути увагу, це різниця між кількістю карт жалю (які впливають на рівень божевілля), і глибиною жалю (яка впливає лише на підрахунок переможних балів наприкінці гри).

КІЛЬКІСТЬ КАРТ ЖАЛЮ

Доступна всім гравцям інформація. Це – та кількість карт, яку ви маєте, незалежно від глибини жалю, що на них вказана. Використовуйте це число, щоб визначити, де ви перебуваєте на трежері божевілля. Перевернутий рятувальний човен не вважається картою жалю.

ГЛИБИНА ЖАЛЮ

Прихована від інших гравців інформація. Це – числове значення, від 0 до 3, на лицьовому боці карти жалю. Наприкінці гри глибина вашого жалю дорівнює сумі значень усіх ваших карт жалю плюс 10, якщо ви перевернули свій рятувальний човен.



Кількість
карт – 3

ПРОТИ



Глибина
жалю – 8

‡ ДОБИРАННЯ КАРТ ЖАЛЮ

Коли ефект змушує вас узяти карту жалю, потягніть верхню карту з колоди жалю в порту, потайки подивіться на неї і покладіть перед собою долілиць. Якщо колода жалю вичерпана, ви повинні потягнути карту з колоди скиду. Якщо колода скиду теж вичерпана, ви мусите вибрати іншого гравця і витягнути у нього випадкову карту жалю. Якщо у вас якимось дивовижним чином опинилися всі карти жалю, вітаємо: ви – найжалюгідніший вудкар усіх часів і народів.

✂ СКИДАННЯ КАРТ ЖАЛЮ

Коли ефект змушує вас скинути карту жалю, виберіть одну і покладіть її зверху на колоду скиду долілиць.

КОЛИ КІЛЬКА ГРАВЦІВ ТЯГНУТЬ ЧИ СКИДАЮТЬ КАРТИ ЖАЛЮ

Якщо ефект призводить до того, що кілька гравців одночасно повинні потягнути чи скинути карти жалю, дія відбувається, починаючи з першого гравця, і продовжується за порядком ходу.

ЖАЛІСЛИВА ІСТОРІЯ

Кожна карта жалю містить унікальну журливу історію. Наприкінці гри не посоромтеся скласти оповідку, яка зв'яже всі ваші жалісливі історії разом і вразить інших гравців своєю жалюгідністю.



ПОРОЖНИСТА ЗЕМЛЯ

Грунтуючись на магнітних показниках власноруч розробленого компаса, Галлей припустив, що Земля насправді порожниста і що всередині неї може існувати інший світ, сповнений життя, а можливо – і з розвинуеною цивілізацією.

ЖАЛЬ НАПРИКІНЦІ ГРИ

Наприкінці гри усі гравці підраховують глибину жалю, додаючи 10 балів, якщо перевернули свій рятувальний човен. Гравець із найглибшим жалем повинен скинути одну зі своїх запасених риб (див. розділ «Кінець гри», с. 22).



БОЖЕВІЛЛЯ

КОЛИ ЗГАСАЄ ЗДОРОВИЙ ГЛУЗД, СТАЄ ВСЕ ВАЖЧЕ Й ВАЖЧЕ ІГНОРУВАТИ ЖАЛЬ.

І в міру того, як рівень вашого жалю зростає, ваш здоровий глузд поступово відходить у небуття. Замкнене коло.

Що глибше ви занурюєтесь у божевілля, то безрозсуднішими стаєте.

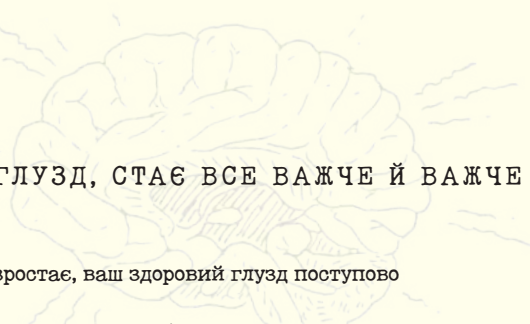
Вас усе менше турбують докори сумління, ви готові довше і більше працювати, а також маніпулювати і вводити в оману інших. У відчаї ви можете вдаватися до крадіжки. Або канібалізму.

У цьому божевіллі є певна свобода. Свобода, яка може принести велику користь і, можливо, допомогти вам стати найкращим із вудкарів. Проте вона може дорого вам коштувати.

ВІАСТЕЖЕННЯ РІВНЯ БОЖЕВІЛЛЯ

Божевілля відстежується в реальному часі за кількістю ваших карт жалю.

Коли ви тягнете і скидаєте карти жалю, також змінюйте позицію своєї фішки на трекері божевілля.



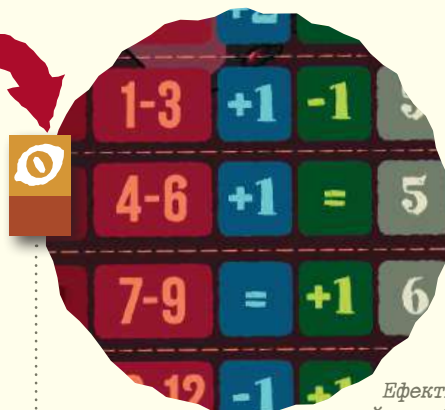
ОКЕАНІЧНЕ БОЖЕВІЛЛЯ

Максимальна кількість кубиків	Вартість химерної риби	Вартість звичайної риби	Карти
4	-2	+2	0
5	-1	+1	1-3
5	=	+1	4-6
6	+1	=	7-9
7	+1	-1	10-12
8	+2	-2	13+

ЗНИЖКА ПОРТУ -1



6 карт жалю



Розмістіть фішку в рядку 4-6 на трекері божевілля

Ефекти:
звичайна риба має +1 до вартості, химерна – без змін, а максимальна кількість кубиків тепер 5.

ВИЗНАЧЕННЯ

ЕФЕКТИВ БОЖЕВІЛЛЯ

ВАРТІСТЬ ЗВИЧАЙНОЇ І ХИМЕРНОЇ РИБИ

Рівень вашого божевілля впливає на вартість усієї риби, звичайної і химерної, як для продажу, так і для здобуття переможних балів. Щоразу, коли продаєте рибу, корегуйте її вартість відповідно до трека божевілля. У міру того, як ваш здоровий глузд тьмяніє, звичайна риба стає для вас менш цікавою, а химерна – більш жаданою. Наприкінці гри змініть вартість усіх своїх риб відповідно до трека божевілля.

Звичайна риба з вартістю 4

Поточна вартість звичайної риби +2 на трекарі божевілля

Поточна вартість риби = 6

↑ КАРТИ	ВАРТІСТЬ ЗВИЧАЙНОЇ РИБИ	ВАРТІСТЬ ХИМЕРНОЇ РИБИ
0	+2	-2
1-3	+1	-1
4-6	+1	=
7-9	=	+1
10-12	-1	+1
13+	-2	+2



ЗНИЖКА ПОРТУ

Коли ви досягаєте нижнього рядка трека божевілля, ціни в кожній крамниці, яку ви відвідуєте в порту, нижчі на 1 \$, що робить відвідування першого рівня кожної крамниці абсолютно безплатним. Ваш відчай досяг апогею, ви готові шахраювати і відверто красти з крамниць. Ви – жалюгідний злодій.

ЗНИЖКА ПОРТУ



13+

МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ КУБІКІВ

Це – найбільша кількість кубиків, яку ви можете розмістити у своєму свіжому скопі за один раз. Що більше ви втрачаєте здоровий глузд, то менше ви дбаєте про себе. Ви перегинаєте палицю, забагато працюючи, і закриваєте очі на наслідки своїх дій.

↑ КАРТИ	МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ КУБІКІВ
0	4
1-3	5
4-6	5
7-9	6
10-12	7
13+	8

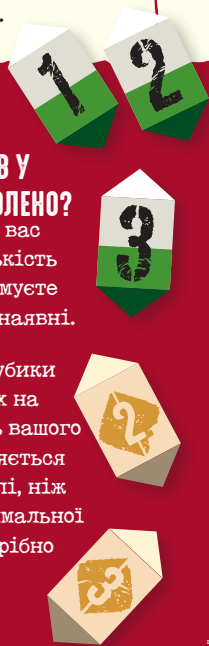
Коли ви отримуєте або відновлюєте кубики, загальна їх кількість у вашому свіжому скопі не може перевищувати показник максимальної кількості кубиків на трекарі божевілля.

Якщо ви отримуєте більше кубиків, ніж дозволяє ваш показник максимальної кількості, решта кубиків розміщується у вашому відпрацьованому скопі.

ЩО БУДЕ, КОЛИ РІВЕНЬ ВАШОГО БОЖЕВІЛЛЯ ВПАДЕ, А ВИ МАЄТЕ БІЛЬШЕ КУБІКІВ У СВІЖОМУ СКОПІ, НІЖ ДОЗВОЛЕНО?

Єдиний випадок, що спонукає вас перевірити максимальну кількість кубиків, настає, коли ви отримуєте нові кубики або відновлюєте наявні.

Вам не потрібно *прибирати* кубики зі свіжого скопу, хіба що ви їх на щось витрачаєте. Якщо рівень вашого божевілля падає і у вас опиняється більше кубиків у свіжому скопі, ніж дозволяє ваш показник максимальної кількості кубиків, вам не потрібно їх *прибирати*.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець із найглибшим жалем повинен скинути одну зі своїх запасених риб

ДАЙТЕ РАДУ ЖАЛЮ

Спочатку всі гравці відкривають і підраховують суму значень усіх своїх карт жалю, додаючи до загальної суми 10 балів, якщо перевернули свій рятувальний човен. Гравець із найглибшим жалем повинен скинути одну зі своїх запасених риб відповідно до кількості гравців (якщо таких гравців декілька – скидає кожен з них).

ПІРАХУЙТЕ ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ:

Ваш підсумковий результат складається з суми балів за: карти риби у руці, запасених риб та рибомані.

- 1 КАРТИ РИБ У РУЦІ рахуються за їхньою вартістю, скоригованою вашим поточним рівнем божевілля.
- 2 ЗАПАСЕНІ РИБИ рахуються за їхньою вартістю, спочатку скоригованою вашим поточним рівнем божевілля, а потім помноженою на модифікатор запасаання (x2 або x3).
- 3 РИБОМАНІ дають по 1 балу за кожні 2\$.

Врешті-решт перемагає гравець, який здобув найбільшу кількість балів. У разі нічиєї перемагає гравець із меншою глибиною жалю. Якщо все ще зберігається нічия, перемагає гравець із меншою кількістю карт жалю. Якщо і це не допомогло, тоді – просто нічия. Припиніть змагатися. Поставте крапку та й годі.

ПРИКЛАД ПІРАХУНКУ БАЛІВ

Ефекти божевілля: Вартість 6
вартість
звичайної риби
-2, вартість
хижорної риби +2

Вартість 6
-2 за божевілля (4)
x2 за запасаання
= 8 балів

Вартість 6
+2 за божевілля (8)
x3 за запасаання
= 24 бали

Вартість 5
+2 за божевілля (7)
x2 за запасаання
= 14 балів

Вартість 2-2
за божевілля
= 0 балів

Вартість 3+2
за божевілля
= 5 балів

2 бали за
рибомані

$$8 + 24 + 14 + 0 + 5 + 2 = 53 \text{ бали}$$



Науково-дослідний інститут океанознавства відправляє вас в експедицію вивчати мешканців океану. Розпочніть кампанію з вилову та каталогізації кожної риби в морі як іхтіолог-одинак (або як команда вчених, що працюють разом). Щогри ви проведете п'ять днів в пригодах, у спробах зловити якомога більше риби. Наприкінці гри ви мусите скинути карти риби, вартість яких дорівнює сумі значень усіх ваших карт жалю, а вартість позосталих риб можете витратити на розблокування спорядження для наступних ігор. **Ваша кампанія завершується, коли кожна риба буде доставлена до порту для спостереження й ретельного вивчення.**

1 Знайдіть ці 9 карт риби / мільки й покладіть їх назад у коробку:

І – португальський кораблик;
 І – припливний гюдляр;
 ІІ – сифонофора;
 ІІ – підводний крамар;
 ІІ – горбатий кит;
 ІІІ – глибоководна колонія;
 ІІІ – глибоководний лихвар;
 ІІІ – рокабарський кит;
 мілька – чудернацька каблучка.

- 2 Виконайте підготування моря, як описано у правилах для звичайної гри (див. с. 7).
- 3 Розмістіть планшет дослідження океану в доступному місці (він зображений на звороті трекара божевілья).
- 4 Покладіть маркер відстеження днів в понеділок.
- 5 Перетасуйте всі карти жалю й розмістіть їх на планшеті дослідження океану.
- 6 Виберіть планшет вудкаря та візьміть відповідні кубики гравця й човен.
- 7 Розмістіть свій човен на глибині I.
- 8 Візьміть бляшанку хробаків, дві картки-пам'ятки та будь-яке спорядження, розблоковане вами у попередніх соло-іграх та зазначене у вашому аркуші дослідження океану.
- 9 Підготуйте аркуш дослідження океану та письмове приладдя на ваш вибір.



ЯК ГРАТИ

ФАЗА I

ОНОВЛЕННЯ

1 ЗВІРТЕ ГОДИННИК

Посуньте маркер відстеження днів уперед та скиньте розкриті карти риби у морі (пропустіть цю дію у перший день).

2 ЗБАДЬОРІТЬСЯ КАВОЮ

Візьміть усі кубики з відпрацьованого скопу, киньте їх та розмістіть у свіжому скопі.

3 ПРИБАРАХЛІТЬСЯ

Виберіть по одному вудилищу та катушці (якщо вони у вас є) і покладіть у відповідні слоти під планшетом вудкаря для оснащення на цей день.

ФАЗА II

ДОСЛІДЖЕННЯ

1 ЛОВІТЬ РИБУ

Виконуйте дії риболовлі, як описано на с. 10.

2 КАТАЛОГІЗУЙТЕ

Щоразу, коли ви успішно зловили рибу, ретельно записуйте її дані у відповідне місце на аркуші дослідження океану. Не ставте галочку в клітинці зліва, доки не доставите рибу в порт (див. розділ «Підрахунок балів»).

3 ВІАПОЧИВАЙТЕ

Тільки-но використаєте всі кубики для риболовлі, день добігає кінця. Починається новий день.

ІГНОРУЙТЕ ДЕЯКІ ЕФЕКТИ:

- Ігноруйте ефект *поїдання* 🍴. Вам не можна їсти зловлену рибу. Ми тут – для документування, а не обжирання.
- Ігноруйте ефект *підкидання рибкоюна* 🐟.
- Ігноруйте ефекти, спрямовані винятково на інших гравців.
- Ігноруйте ефекти, які дають вам рибомані.

ТРИМАЙТЕСЯ ГЛИБИНИ

Ефект від витрачання кубиків для руху човна на більшу глибину триває до кінця гри.

КОМАНДНА РОБОТА В КООПЕРАТИВНІЙ ГРІ

У кооперативній грі приймайте рішення як команда або ж розподіліть ролі між собою, як-от:

БУДКАР: вирішує, де ловити рибу та яке спорядження використовувати.

НАУКОВЕЦЬ: документує рибу в аркуші дослідження та вирішує, яку скинути наприкінці гри.



СОЛО-РЕЖИМ /
КООПЕРАТИВНА ГРА

КАТАЛОГІЗАЦІЯ

БУДЬТЕ СКРУПУЛЬОЗНИМИ

Щоразу, як ловите рибу, перевіряйте, чи не траплялася вона вам раніше. Якщо ні, внесіть її дані у відповідне місце в аркуші дослідження океану.

ВСЕ НА СВОЄМУ МІСЦІ

Двобічний аркуш дослідження океану має конкретну кількість рядків для каталогізації кожної риби – жодного зайвого! Перевіряйте розмір риби й глибину, на якій її зловили, і записуйте в аркуші її тип, назву, вартість і складність вилову.

ТА, ЩО ВИСЛИЗНУЛА З РУК

Якщо ви розкрили карту риби, але не змогли її зловити, не записуйте її дані в аркуш. Вам доведеться повернутися наступного дня, щоб спробувати знову. Можете скористатися розділом «Примітки» на звороті аркуша дослідження океану, щоб нагадати собі про рибу, за якою слід стежити в майбутньому, або попередити себе про небезпеку, якої слід уникати.

НЕ ХВАЛИСЬ, АОКИ НЕ ЗРОБИШ

Коли ви вперше зловили рибу, не ставте галочку в клітинці зліва від її назви. Ви зможете поставити галочку після того, як успішно доставите рибу в порт, оскільки, можливо, вам доведеться скинути кілька рибин до цього (див. с. 26).

«Я вже багато років спостерігаю, як усі ми недоречно швидко рухаємося до прірви, в яку нам усім належить поринути – усім разом».

Едмунд Галлей

ГЛИБОКИЙ ЖАЛЬ ДОСЛІДЖЕННЯ ОКЕАНУ



АРІБНА РИБА: ОФРЖАНТ ЛАНЕ

№	СТІПЕНЬ	ТИП	НАЗВА	\$	3
1	1	Звич.	Дорослий/маленький	1	1
2	1	Звич.	Ларва	1	1
3	1	Звич.	Горлопорода риби	1	1
4	1	Звич.	Серебряна	2	1
5	1	Звич.	Серебряна	2	1
6	1	Звич.	Серебряна	2	1
7	1	Звич.	Серебряна	2	1
8	1	Звич.	Серебряна	2	1
9	1	Звич.	Серебряна	2	1
10	1	Звич.	Серебряна	2	1
11	1	Звич.	Серебряна	2	1
12	1	Звич.	Серебряна	2	1
13	1	Звич.	Серебряна	2	1
14	1	Звич.	Серебряна	2	1
15	1	Звич.	Серебряна	2	1
16	1	Звич.	Серебряна	2	1
17	1	Звич.	Серебряна	2	1
18	1	Звич.	Серебряна	2	1
19	1	Звич.	Серебряна	2	1
20	1	Звич.	Серебряна	2	1
21	1	Звич.	Серебряна	2	1
22	1	Звич.	Серебряна	2	1
23	1	Звич.	Серебряна	2	1
24	1	Звич.	Серебряна	2	1
25	1	Звич.	Серебряна	2	1
26	1	Звич.	Серебряна	2	1
27	1	Звич.	Серебряна	2	1
28	1	Звич.	Серебряна	2	1
29	1	Звич.	Серебряна	2	1
30	1	Звич.	Серебряна	2	1
31	1	Звич.	Серебряна	2	1
32	1	Звич.	Серебряна	2	1
33	1	Звич.	Серебряна	2	1
34	1	Звич.	Серебряна	2	1
35	1	Звич.	Серебряна	2	1
36	1	Звич.	Серебряна	2	1
37	1	Звич.	Серебряна	2	1
38	1	Звич.	Серебряна	2	1
39	1	Звич.	Серебряна	2	1
40	1	Звич.	Серебряна	2	1
41	1	Звич.	Серебряна	2	1
42	1	Звич.	Серебряна	2	1
43	1	Звич.	Серебряна	2	1
44	1	Звич.	Серебряна	2	1
45	1	Звич.	Серебряна	2	1
46	1	Звич.	Серебряна	2	1
47	1	Звич.	Серебряна	2	1
48	1	Звич.	Серебряна	2	1
49	1	Звич.	Серебряна	2	1
50	1	Звич.	Серебряна	2	1

ОАНОРАЗОВІ ПРЕАМЕТИ

Бляшанку хробаків та будь-які карти припасів, які ви розблокували раніше, можна використати лише один раз за гру. Переверніть їх після використання.

ВИТРАЧАЙТЕ МІЛЬКУ

Карти мільки, які зменшують вартість предметів, можна використовувати наприкінці гри для розблокування нового опорядження.



КІНЕЦЬ ТИЖНЯ

1 ПІРАХУЙТЕ ЖАЛЬ

Щойно ви закінчили рибалити в останній день, підрахуйте глибину свого жалю. Кількість карт жалю не береться до уваги в соло-режимі, лише їхнє значення.

2 СКИНЬТЕ РИБУ

Ви втомилися. Були недбалими. Ваш трюм заповнився. Тож доведеться скинути зайве. Ви повинні скинути будь-яку комбінацію карт риб із загальною вартістю, що дорівнює або перевищує глибину вашого жалю.

3 ДОСТАВТЕ В ПОРТ

Доправте всю позосталу рибу до інституту для спостереження та ретельного вивчення. На своєму аркуші дослідження океану поставте галочку в клітинці зліва від назви кожної риби, яку доставили.

4 РОЗБЛОКУЙТЕ СПОРЯДЖЕННЯ

Підрахуйте загальну вартість усієї риби, яку ви доставили в порт. Можете витратити цю суму на розблокування спорядження у будь-якій комбінації. Можна розблокувати лише ті предмети, які вказані на аркуші дослідження океану. Для розблокування ви повинні сплатити їхню вартість, вказану на аркуші. Поставте галочку біля кожного придбаного елемента спорядження; його можна буде використовувати в усіх наступних іграх.

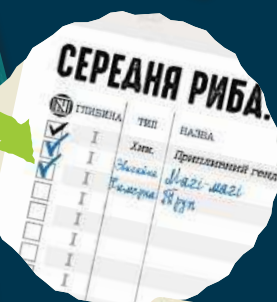
5 ЗНОВУ ВИРУШАЙТЕ В МОРЕ!

Негайно розпочніть нову гру або збережіть аркуш дослідження океану, щоб зіграти пізніше.



Глибина жалю – 8

Потрібно скинути рибу загальною вартістю 8



ПРИМІТКИ

ТЛУМАЧЕННЯ КАРТ РИБ

АКУЛИ: скидання дрібної риби – не частина плати за вилов. Це ефект, який застосовується після того, як акулу вже зловлено. Тож ви мусите скинути дрібну рибу лише в тому випадку, якщо вона у вас є.

АМУЛЕТ АГАРТИ (КУБИК ЗНАМЕННЯ): його не можна продати, він не має вартості й не дає переможних балів. Зловивши його, візьміть червоний кубик знамення, киньте й покладіть у свій свіжий скоп, якщо дозволяє максимальна кількість кубиків. Якщо ж ні, покладіть кубик у свій відпрацьований скоп. Поводьтеся з ним так само, як і з кубиком гравця. Якщо якийсь ефект змушує вас скинути Амулет Агарті, негайно скиньте кубик знамення.

ГІГАНТСЬКИЙ КАЛЬМАР / ПОХМУРНИЙ СИРОТА / ЛИЧИНКИ-ПАРАЗИТИ: їх можна продати або закласти за звичайними правилами. Їхні ефекти зникають після продажу або запасання. Вони також дають переможні бали наприкінці гри, якщо лежать перед вами горілиць.

ГОРБАТИЙ КИТ / РОКАБАРРСЬКИЙ КИТ: якщо карту розкрито в процесі риболовлі, можете рибалити знову. Якщо карту розкрито за допомогою предмета або ефекту, продовжуйте свій хід після застосування ефектів і скидання.

КОРОК: ваш хід завершується після розкриття цієї карти. До кінця гри, на початку ходу кожного гравця, скидайте верхню карту риби з найлівішого верхнього косяка в морі. Коли косяк вичерпається, перемістіться зліва направо по ряду, а потім вниз до найлівішої колоди наступної глибини. Якщо всі косяки вичерпано, гра негайно завершується.

ЛИХОСЛІВНА ДОВБЕШКА: її не можна продати, вона не має вартості і не дає переможних балів. Дозволяє вам поглянути на рибу, але не дозволяє покласти її знизу колоди косяка, як бляшанка хробаків.

МОНСТРУОЗНИЙ КАЛЬМАР / КОСАТКА: дають переможні бали наприкінці гри.

МОРСЬКА МАВПА: якщо у вас менше карт жалю, ніж кількість гравців, можете вибрати, кому їх віддати.

ПРИПЛИВНИЙ ГЕНАЛІР / ПІАВОДНИЙ КРАМАР / ГЛИБОКОВОДНИЙ ЛИХВАР: після того, як ви застосували ефекти карти і скинули її, хід завершується. Не витрачайте кубики і не тягніть карту мільки.

УСІ ВУГРИ, ВОСЬМИНОГИ І КРАКЕН: ви повинні витратити необхідну кількість кубиків, навіть якщо предмети або ефекти зменшують складність вилову риби до нуля.

ТЛУМАЧЕННЯ КАРТ ПРЕДМЕТІВ

ВУДИЛИЩЕ МЕРТВИХ: можете вибрати, застосовувати кожний з ефектів чи ні. Якщо вирішили не застосовувати ефект / ефекти риби без надрукованої складності вилову (наприклад, горбатого кита), скиньте карту риби. Ваш хід негайно завершується.

КІСТЯНЕ КОЛИЩАТКО: для відстеження невитрачених очок, переверніть кубик на менше значення замість того, щоб скидати його.

КУПОЛ: використовуйте в порту або в морі, не є дією. Запасену рибу не можна прибирати.

БОЖЕВІЛЛЯ: ваше поточне місце на трежері божевілля.

ВАРТІСТЬ: скільки вартує риба при продажу і підрахунку переможних балів.

ГЛИБИНА ЖАЛЮ: число на лицьовому боці карти жалю.

ЕКІПРУВАТИ: розмістити одне вудилище та/або одну катушку у відповідному слоті під своїм планшетом вудкаря для подальшого використання.

ЗАПАСТИ: розмістити карту риби у вільний слот у верхній частині планшета вудкаря для помноження вартості наприкінці гри.

ЗБІЛЬШУВАТИ ЗНАЧЕННЯ: переверніть один зі своїх кубиків до наступного значення, не перевищуючи його найбільшого можливого значення. Якщо ви збільшуєте значення понад один раз, можете вибрати один або кілька кубиків для збільшення.

КАРТИ ЖАЛЮ: фактична кількість карт.

КОСЯК: одна з дев'яти колод карт риби на планшеті моря, по три на кожній глибині.

КУБИКИ ГРАВЦЯ: двоколірні стартові кубики.

КУБИКИ СНАСТЕЙ: дерев'яні кубики, які ви купуєте в порту.

МІЛЬКА: маленька карта із зеленим зворотом.

ОНОВЛЕННЯ (АІЯ): візьміть один зі своїх кубиків з відпрацьованого АБО свіжого скопу, киньте його і покладіть у свіжий скоп, якщо дозволяє ліміт.

ОНОВЛЕННЯ (ФАЗА): друга фаза дня, коли всі гравці виконують дію «Наберіться хоробрості» (с. 8).

ПОДИВІТЬСЯ: підглянути верхню карту риби з колоди косяка (не розкривайте й не показуйте її іншим гравцям).

ПРЕАМЕТ: будь-який із трьох типів карт, які можна придбати в порту: вудилища, катушки і припаси.

РОЗКРИТИ: переверніть верхню карту риби з колоди косяка, щоб усі гравці могли її побачити.

СКИНУТИ: якщо не зазначено інше, карти риби скидають на цвинтар, який відповідає їхній глибині. Карти предметів і мільки скидають під низ відповідної колоди.

СКЛАДНІСТЬ ВИЛОВУ: скільки очок на кубиках ви повинні витратити, щоб зловити рибу.

ТЛУМАЧЕННЯ ІКОНОК



Потягніть карту жалю



Скиньте карту жалю



Ефект розкриття



Ефект лову



Ефект поїдання



Збільште значення одного кубика



Оновіть один зі своїх кубиків



Підкиньте рибкою



Аверс рибкою



Реверс рибкою



Складність вилову риби



Рибомані



Переверніть цю карту



Скиньте цю карту



Косяк вичерпано



Ловіть рибу на цій глибині або вище



Доставте в порт (соло-режим)

+ettix
GAMES

Графічний дизайн,
розробка гри та ілюстрації:
JUDSON COWAN
tettixGAMES.COM



Українська локалізація:
ТОВ «ІГРОМАГ»
Керівництво проєктом:
АЛІСА СОЛЯНИЧЕНКО
Переклад з англійської:
ОЛЕГ КОМАР
Редагування:
МАРІЯНА СІВЧЕНКО
Апробація перекладу:
А. ДЕРКАЧ, А. ЖУРБА,
М. КУЧЕРОВ, О. КУЛЬБАКА,
CLOUDY_AVALON

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0

Глибокий жаль, ©2024, Tettix Games Ltd