

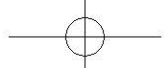
釣魚佬教你如何垂釣

FISHING



深海
漁恨

1-5位玩家 | 適用年齡18+ | 30分鐘/玩家



索引

- 3 遊戲配件
- 4 遊戲概述
- 6 設置
- 8 遊戲玩法
- 10 海上行動
- 12 漁獲圖解
- 16 港口行動
- 18 遺恨
- 20 瘋狂
- 22 遊戲結束
- 23 單人/合作
- 27 附錄
- 28 參考



簡介

別把這輩子託付給大海， 沾上它你就完了

聽著，你的生活並不完美。你對自己做過的一些事感到遺憾，感到悔恨，但釣魚能讓你忘掉這一切。無休止的拋竿、收線，就像一種儀式，一種寂寞，一種無邊無際的神秘感。就在那根細繩的盡頭，就在那未知的深海。它是對抗這瘋狂世界的一劑良藥。

對，這個世界瘋了。200多年前，埃德蒙·哈雷和他的全體船員，在一次前往海角天涯的探險中消失了——他們確信地球是空心的。一開始，人們說他只是老年癡呆了，但在隨後的幾個世紀中，人們對他的說法的真實性有了新的考量。最近，蘇格蘭海岸外，一座名為洛加巴萊的漁島消失得無影無蹤。在北海，撈起的漁網裡堵滿了長著人類手指的蠕蟲。在哈姆鰓伊，一個無法辨認的巨物被沖上了岸。以往看著讓人平靜的大海開始出現不容忽略的噩兆。哈雷找到他所謂的空心地球了嗎？還是說，他找到了更神秘的東西？是不是因為他的發現引發了歷史的變遷？總之，這是一個非常奇怪的時代——末世。

但我們必須繼續捕魚。無論我們釣到什麼，我們都必須繼續拋竿。因為這是這個瘋狂的世界裡唯一理智的行為。只管拋竿，收線。如果你停下來，你就會開始自我懷疑，失去對現實的掌控。

開船，出海，呼吸那鹹味的空氣，咽下所有的煩惱，拋竿，收線。

遊戲配件

噩兆
骰子



起始玩家標誌



救生圈



5個瘋狂方塊



魚幣



天數記錄標



5個魚錢記錄標



5個船隻米寶



15個玩家骰子

24個漁具
骰子



60張遺恨
卡牌



25張魚仔
卡牌



10張釣
竿卡牌



10張漁輪
卡牌



20張物資
卡牌



骰子布袋



117張漁獲
卡牌



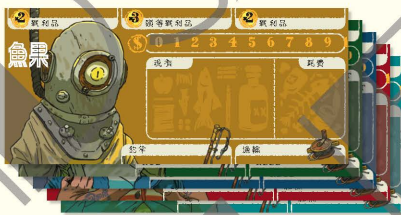
10張起始配給
卡牌



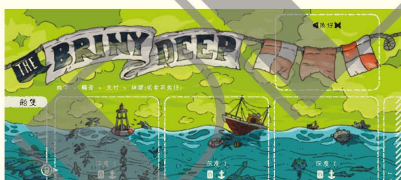
10張參考卡牌



港口版圖



5塊雙面釣魚佬版圖



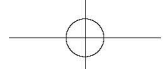
海上版圖



大洋勘測表

雙面瘋狂記錄表/
大洋勘測版圖





遊戲概述

在《深海漁恨》中，你會在海上度過一週的時間，與其他釣魚佬同海競技，打撈最有價值的漁獲，同時還要壓抑你的遺恨，管控好你的理智。

在這六天中，玩家每天都要投擲骰子來決定自己在一天中的體力，然後再決定，是留在海上繼續捕魚，還是回港出售並補充物資。每天中，玩家按順時針方向，輪流進行回合，直到所有玩家跳過。在一週結束時，玩家計算得分，總分最高的玩家獲勝。

但沒有那麼簡單

遺恨，它們會慢慢佔據你的心靈。隨著你積攢的遺恨越來越多，你的獎勵也會越來越豐厚，但如果運氣不佳，你可能會損失慘重。遊戲結束時，背負遺恨最為沉重的玩家會因為內疚而陷入瘋狂，因而承受巨大的損失——棄除自己在遊戲中展示的1個漁獲戰利品。

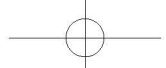
那麼，遺恨最深的你是否還能贏得遊戲呢？有可能喔。但你脖子上的信天翁*一定是最重的。【信天翁：在柯勒律治的《古舟子詠》中，一名水手因殺死了一隻想要幫助他們的信天翁而使得全船遭受厄運，作為懲罰，水手將死去的信天翁掛在脖子上，以示懺悔。因此英文中信天翁也用來表示悔恨。——譯者注】

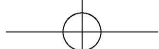


埃德蒙·哈雷
1656 - 1742

英國天體物理學家和數學家，其最著名的成就是預測了與其同名的彗星的出現。他還將精力轉向水下，發明了一個潛水鐘，在水下待了四個小時，結果造成了氣壓傷。

後來，他發表了廣受爭議的地球是空心的理論，導致他的後世風評黯然失色。1740年，他在一次北上尋找真相的航海中失蹤。





玩家設置

- 1 每位玩家拿取1塊釣魚佬版圖，放在自己面前，任意面朝上。兩面功能完全一致。
- 2 每位玩家拿取以下配件：
 - 1個自己顏色的魚錢記錄標（放在0格）
 - 3個自己顏色的玩家骰子
 - 2張參考卡牌
 - 1張蚯蚓罐頭卡牌
 - 1張救生艇卡牌
- 3 第一天必須在海上度過，所以每位玩家把船隻放到深度I。
- 4 將起始玩家標誌給予曾經在一天中過得最慘的玩家。

5



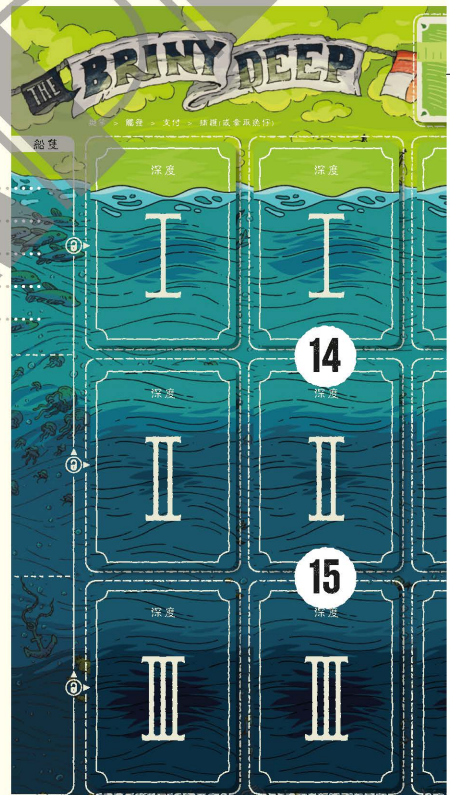
9



1

2

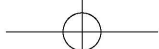
3



4

6

設置

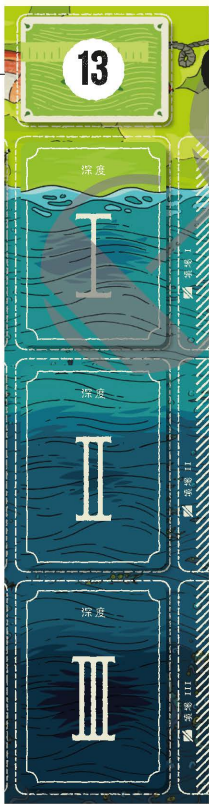


8
遺恨
棄牌堆



7

10



12

深度I
填場

16

深度II
填場

深度III
填場

港口設置

- 5 將港口版圖放在桌子盡頭。
- 6 如果想進行正常遊戲(30分鐘/玩家)，將天數記錄標放在週一。如果想進行快速遊戲(20分鐘/玩家)，將天數記錄標放在週二。
- 7 將所有漁具骰子放入骰子布袋，將布袋放在一邊。
- 8 混洗所有遺恨卡牌，隨後拿取玩家人數x10數量的卡牌，堆成一疊，放在港口版圖旁邊，這就是遺恨牌庫。將剩餘的遺恨卡牌放回遊戲盒中。
- 9 混洗釣竿、漁輪和物資牌庫，正面朝下放在港口版圖下方對應的欄位中。
- 10 將救生圈、魚幣和噩兆骰子放在旁邊。
- 11 將瘋狂記錄表放在旁邊，將每位玩家的瘋狂方塊放在最頂上一排。

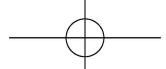


11

海上設置

(同樣用於單人/合作模式)

- 12 將海上版圖放在港口版圖旁邊。
- 13 混洗魚仔牌庫，放在版圖上方的指定格上。
- 14 混洗所有深度I的漁獲，按照每堆13張，分成3堆，放在深度I的魚群上。
- 15 深度II和III也同樣操作。
- 16 在每一行深度的右側留出填場位置。



遊戲玩法： 四個白天階段

每個白天都分為4個階段：
開始、重整、告示、行動。

階段 I

開始

注意：第一天跳過本階段

- 1 朝霞：**【*在水手文化中，朝霞預示噩運，晚霞預示好運。——譯者注】

天數記錄標往前移動1格，按順時針方向傳遞起始玩家標誌，棄除海上所有翻開的漁獲。觸發天數記錄標上顯示的所有白天效果。

週三/週五：所有玩家將自己的蚯蚓罐頭翻至正面朝上。

週四：發薪日！每位玩家獲得3\$。

週六：每位玩家從布袋中拿取1個橙色骰子。如果數量不足，改為每位玩家拿取1個綠色骰子。如果數量依然不足，再改為每位玩家拿取1個藍色骰子。

- 2 收線**

所有海上的玩家，除非已經在深度I，否則必須將自己的船隻移動到上一級深度。

階段 II

重整

- 1 鼓起勇氣：**

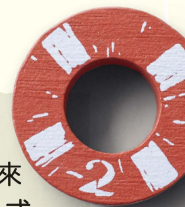
每位玩家拿取自己耗費池中所有的骰子，再拿取現有池中任意數量的骰子，一起投擲。隨後，玩家從中選擇骰子放入現有池，直到池中骰子的總數到達其當前骰子上限(參見第21頁的瘋狂)。所有多餘的骰子放入耗費池。

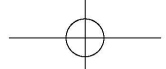
- 2 投擲救生圈：**

現有骰子總點數最高的玩家(如果出現平手，選擇其中回合順位最靠前的玩家)拿取救生圈，給予另一位玩家。

救生圈

在海上時，可以棄除救生圈來將單張漁獲的難度降低2\$；或者，在港口中，可以棄除救生圈來將單個商店的購物費用降低2\$。



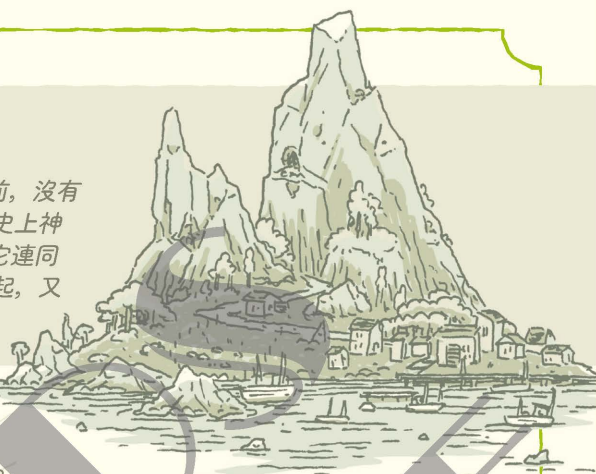


洛加巴萊

蘇格蘭北海岸外的一個小漁村，1743年前，沒有任何關於洛加巴萊的歷史記錄。它在歷史上神秘地出現過一段時間，然後在1909年，它連同泥濘街道上的每個男人、女人和孩子一起，又消失得無影無蹤。

“Nuair a thig Rocabarra ris, is dual gun tèid an Saoghal a sgrios.”

【蓋爾語，當洛加巴萊出現時，世界即將走向滅亡。——譯者注】



階段III

告示

注意：第一天跳過本階段

1 調整航向：

從起始玩家開始，按順時針方向，每位玩家宣佈自己今天出海還是回港，然後將自己的船隻放到大海或港口對應的位置上。前一天在港口的玩家今天必須返回海上的深度I。

2 裝備釣竿和漁輪：

如果玩家有釣竿或漁輪，可以選擇最多1個釣竿和1個漁輪，裝備在自己釣魚佬版圖下方的對應的格子裡。到下一次告示階段才能更換這些裝備。

階段IV

行動

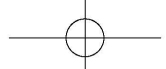
輪流執行：

從起始玩家開始，按順時針方向，每位玩家可以執行一個行動或者跳過。玩家可以執行的行動取決於他們在海上是還是在港口。如果玩家無法執行任何行動，就必須跳過。重複進行本階段，直到只剩最後一位玩家沒有跳過。玩家只要選擇跳過，每次按回合順序輪到該玩家時，都會略過；也就是說，在明天之前，該玩家都無法執行任何行動，無法食用漁獲，也無法使用物品和魚仔。

跳過獎勵：玩家第一次跳過和每次按回合順序略過時，都能選擇抽取1個魚仔或者隨機棄除1張遺恨卡牌。

最後一個跳過：一旦只剩最後一位玩家沒有跳過，則最後剩餘的這位玩家可以再進行2個回合。在這位玩家最後一個回合結束時，當天立即結束，之後不再會有跳過獎勵。遊戲進入下一天。





海上行動

在你回合中，你可以
捕魚或棄船

如何

捕魚

啊，重點來了。捕魚分為4個步驟。不用擔心，就算不順利，你還是可以抽取1張魚仔卡牌作為補償。按以下流程進行：

捕魚需要骰子

無論你擁有多少物品和能力，
都必須擁有至少1個現有骰子才
能執行捕魚行動。

- 1 拋竿：**選擇你當前或以上深度的1個魚群。一旦你選擇了一個魚群，該魚群頂部的1個漁獲就“上鉤”了；在本次行動中，你無法在任何其他魚群捕魚。如果魚群頂部的漁獲正面朝下，將其翻開，以便所有玩家看到。如果頂部的漁獲已經翻開，跳到步驟3。
- 2 觸發：**如果你使用本次行動翻開了漁獲，查看該漁獲上是否有 $\odot$ 翻開能力。如果有，先結算這些能力，然後繼續。
- 3 支付：**查看卡牌右上角漁獲的難度。如果要捕獲這張漁獲，你耗費的骰子點數必須大於或等於該漁獲的難度。耗費的玩家骰子進入耗費池，耗費的漁具骰子放回骰子布袋。骰子沒有辦法部分耗費，所以超出漁獲難度的點數都會浪費。如果你出不起漁獲的難度點數，或者不願意支付，你必須耗費1個任意點數的骰子，改為抽取魚仔牌庫頂部的1張卡牌。
- 4 捕獲：**如果你捕獲了1張漁獲，查看上面是否有 $\textcircled{9}$ 捕獲能力，並進行結算，隨後將這張漁獲加入手牌，對其他玩家保密。你可能會遇到某些無法捕獲的漁獲，這些會在觸發效果後棄除，或者翻開後交給其他玩家。無論捕獲結果如何，每次捕魚行動你只能嘗試捕獲一個漁獲，然後你的回合立即結束。

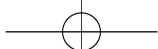
漁獲難度4 ...

耗費總計
至少4點的
骰子

過度捕撈

如果你捕獲了魚群中最後1張漁獲，立即抽取1張遺憾卡牌。之後，玩家無法繼續在這個魚群捕魚。如果海上沒有任何漁獲，遊戲立即結束。

注意：如果漁獲沒有印刷的費用，或者費用為0 $\text{\$}$ ，或者有物品或能力將其費用降為0 $\text{\$}$ ，你無需耗費任何骰子就能捕獲。



如何

棄船



每局遊戲一次，如果你在海上且救生艇正面朝上，作為一個行動，你可以將你的救生艇翻面，以此立即回港。將你的船隻移動到港口版圖上，執行回港的標準流程(第17頁)。從現在起，今天剩餘時間內，你只能執行港口行動。

這是一個非常極端的行動，但有時候不得不這麼做。一旦救生艇正面朝下，就永遠無法翻回。遊戲結束時，正面朝下的救生艇會使你的遺恨點數提高10點。但在計算瘋狂時，正面朝下的救生艇不計為你的遺恨卡牌。你一旦跳過，就無法棄船。

自由行動

在你回合中你還可以隨時執行以下自由行動，自由行動不限次數，也不計為行動：

投下鉛錘：

在捕魚前，你可以耗費1個任意點數的骰子，來將你的船隻移動到下一級深度。你每下降一級深度，需要耗費1個骰子。你的船隻會停留在這個深度上，直到下一天開始時，船隻才會移動到上一級深度。



使用你的蚯蚓罐頭：

在翻開漁獲前，你可以將你的蚯蚓翻面來查看該漁獲，並將其放回到魚群的頂部或底部。

食用漁獲：

如果漁獲有食用能力，它可以在捕魚流程的任何步驟中使用，使用時從你手中棄除該漁獲。

使用救生圈：

如果你有救生圈，你可以將其棄除來將單張漁獲的難度降低2。



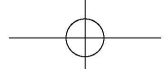
使用魚仔和物品：

某些魚仔、釣竿、漁輪和物資類物品可以在海上使用，來獲得各種收益。



捕獲魚仔

如果你出不起漁獲難度的費用，或者不願意支付，你必須耗費1個任意點數的骰子，改為抽取魚仔牌庫頂部的1張卡牌。沒有捕獲的漁獲會保持翻開的狀態，直到下一天的開始階段時棄除。



漁獲圖解

你可能會發現這個遊戲裡“漁獲”一詞有時候有些抽象。裡面有些東西顯然根本就不是魚，甚至跟魚完全不沾邊。但不管怎麼樣，這些卡牌還是有一些共通之處的。

價值：

這是漁獲的價值，在港口出售和遊戲終局計分時都會用到。注意：漁獲價值會受到瘋狂的影響，但不會降至0以下。

出售效果：

所有邪穢漁獲出售時，你都會抽取1張遺恨卡牌。畢竟人家好端端的一天就給你這麼糟蹋了，你真是個魔鬼。

能力：

如果有任何持續、翻開、捕獲或食用能力，都會列在這裡。

名稱：

如果你想引起它們注意，可以用這個名字來叫它們。



逸聞：

關於這種漁獲的資料或描述。沒有遊戲性效果。

難度：

這個數字表示這種漁獲有多麼難以捕獲。捕魚時，你耗費的骰子點數必須大於或等於該漁獲的難度，才能捕獲這張卡牌。

體型與類型：

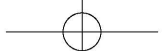
這裡標注了漁獲的個頭，還標注了它是正品漁獲還是邪穢漁獲。

深度：

提示這種漁獲出現的深度。

魚仔是價值較低的捕獲物，可以用作魚餌，抵充折扣，或者其他用途。魚仔不算漁獲，不受瘋狂等級的影響，也不參與計分。如果你需要抽取魚仔，但牌庫已空，那你什麼也拿不到。





如何鑒別

漁獲難度

你可以運用一些推理手段來推測漁獲有多難捕獲。漁獲的體型有3種——小型、中型、大型——在每個深度上，每種體型的捕獲難度都有一個固定範圍。你可以觀察每張卡牌的背面，水下的陰影會提示你漁獲的尺寸，隨後你可以對照下表或者玩家參考卡牌來查閱難度的範圍。

體型與深度的難度範圍

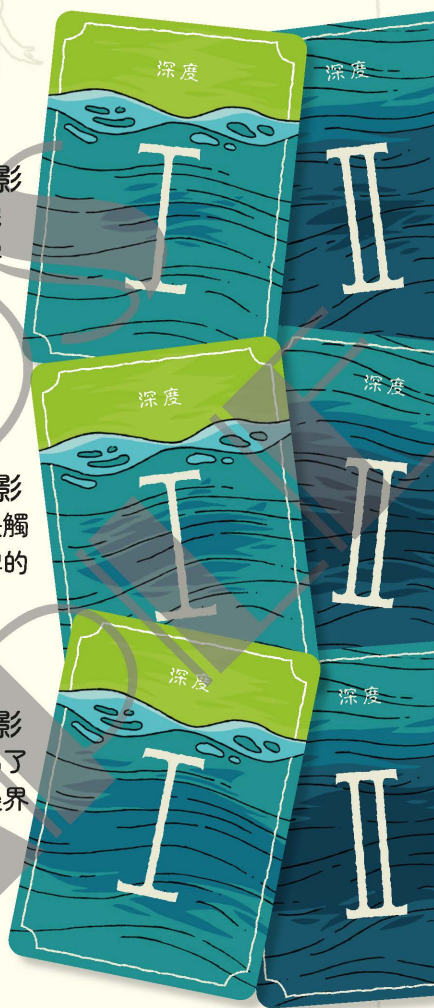
深度	小型	中型	大型
I	0-2	1-3	2-4
II	1-3	2-4	3-5
III	2-4	3-5	4-?

每位玩家都有一張這樣的表格。務必先進行一些調查，不要盲目翻開漁獲！

小型陰影
可以說完全被數字覆蓋

中型陰影
差不多快觸碰到卡牌的邊界了

大型陰影
已經超出了卡牌的邊界



專業提示：越大越好

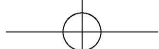
更大的漁獲通常性價比更高(同等難度下價值更高)。你願不願意冒險，去翻開更大的漁獲，獲得更高的收益？當然失敗的可能也更高。還是說，你希望稳中求勝？

專業提示：越深越難

體型相同的漁獲，深度越深，越難捕獲。所以，在確定翻開漁獲前，請務必確保查看了正確的難度範圍，做好充分準備。



漁獲圖解



如何鑒別

漁獲類型

漁獲分2種類型：正品與邪穢。你可以觀察卡牌上字體和邊框的顏色來進行分辨，當然，還有更直接了當的方式，你可以查看漁獲名稱下方，體型旁邊寫著的類型。

深度越深，出現的邪穢漁獲也越多。漁獲的正品與邪穢比例可以查看下表，或者玩家參考卡牌。

不同深度下的正邪比例

深度	正品	邪穢
I	3	1
II	1	1
III	1	3

每位玩家都有一張這樣的表格。秉承科學精神，保持好奇之心，記得一定要查看指南。

專業提示：瘋狂影響價值

漁獲的價值會根據其類型受到瘋狂的影響。遊戲結束時，你的瘋狂程度將對你的得分產生重大影響！具體可參見第21頁瘋狂。

邪穢漁獲的價值為0

根據瘋狂記錄表，當前邪穢價值+1

漁獲價值 = 1



正品漁獲

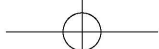
邊界為藍色，出現的東西也比較自然與正常。



邪穢漁獲

邊界為綠色，出現的都是正常世界見不到的怪胎。





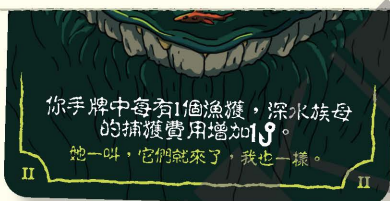
如何鑒別

漁獲能力

漁獲的能力有4種：持續、翻開、捕獲、食用。漁獲不會同時出現4種能力，最多出現2、3種。

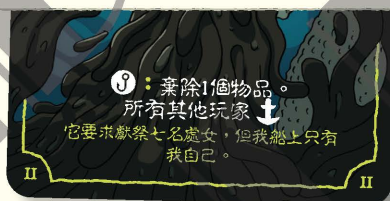
持續：

只要漁獲翻開，這些能力就持續生效。



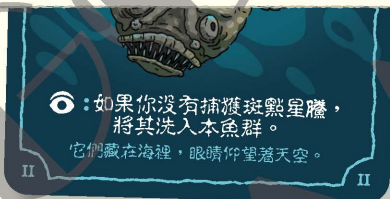
捕獲：

捕獲漁獲時，這些能力立即生效。



翻開：

翻開漁獲時，這些能力立即生效。



食用：

你可以在你回合中通過棄除漁獲來使用這些能力。



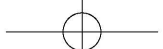
魚幣：

如果漁獲的能力需要行動，那你需要拋投魚幣，並根據結果，結算魚頭或者魚尾效果。



噩兆骰子：

如果你運氣好，捕獲了阿迦莎護身符，那麼你就可以將這個骰子作為你的玩家骰子來使用。詳情可參見第27頁。



港口行動

在你回合中，你可以
出售、購物或展示

如何 出售漁獲

選擇你手牌中任意數量的漁獲，在它們原本價值的基礎上，根據你的當前瘋狂進行修正，最後出售。拿取相應數量的\$並將所有出售的漁獲棄至對應的墳場。你同時只能擁有最多10\$，失去所有超出部分的收入。你每出售一張邪穢漁獲，必須↓。(注意：在出售邪穢漁獲時，先按當前價值出售，然後再抽取遺恨卡牌。)

邪穢漁獲的
價值為3

出售時↓

根據瘋狂記錄
表，當前邪穢價
值-2

出售漁獲獲得1\$



正品漁獲的
價值為3

根據瘋狂記錄
表，當前正品價
值+2

出售漁獲獲得5\$

將你的記錄標向左和右滑動來記錄魚錢

如何 購物

選擇此次港口之行中還沒去過的1家商店(每天每家商店只能逛一次)。支付1\$、3\$或5\$，隨後按照支付的金額，執行商店上標注的行動。

釣竿與漁輪商店

1\$：抽取牌庫頂部的1張卡牌

3\$：抽取3張卡牌，保留1張，將其
餘卡牌洗回牌庫。

5\$：抽取5張卡牌，保留2張，將其
餘卡牌洗回牌庫。



物資商店

1\$：抽取牌庫頂部的1張卡牌

3\$：抽取3張卡牌，保留2張，將其
餘卡牌洗回牌庫。

5\$：抽取5張卡牌，保留3張，將其
餘卡牌洗回牌庫。



漁具骰子商店

1\$：從布袋中抽取1個骰子

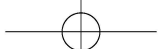
3\$：從布袋中抽取2個骰子

5\$：從布袋中抽取3個骰子



立即投擲購買的骰子並將它們放入你的現有池。如果你的骰子數量將要超過你的骰子上限，將超出部分的骰子放入你的耗費池。耗費的漁具骰子需要放回布袋，不會再進入耗費池。





D 港



返回港口的這段時間極其實貴，你可以利用這段時間來休息，恢復，重新振作精神，迎接之後海上抑鬱的日子。返回港口時，你就有機會購買裝備，極大程度地提高你捕獲高級漁獲的幾率。回港時，你還有更多機會將骰子擲出更大的點數，因為你回港時和下一天開始時各有一次投擲的機會。

無論是在告示階段還是使用救生艇，到港時，立即：

1. 再次鼓起勇氣(參見第8頁重整)
2. 將你的蚯蚓罐頭翻至正面朝上(除非已經正面朝上)
3. 棄除1張遺恨卡牌(這是可選項，你大可繼續悶悶不樂)



如何

展示漁獲

選擇你手牌中最多3張漁獲，將它們展示在你釣魚佬版圖上方的空格內。每個格子只能展示最多1張漁獲。遊戲結束時，所有展示漁獲的價值會乘以所在格子上的倍數。(注意：漁獲一經展示，就無法拆除和替換。遊戲結束時，遺恨點數最高的玩家會失去1個展示的漁獲。)

自由行動

在你回合中你還可以執行以下自由行動，自由行動不限次數，也不計為行動：

使用救生圈：

如果你有救生圈，你可以將其棄除來將單個商店的購物費用降低2\$。



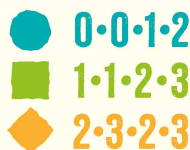
使用魚仔：

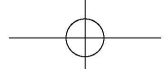
有些魚仔可以在港口中使用，來降低商店的費用。使用時，棄至魚仔牌庫底部。



漁具骰子點數：

每種顏色的漁具骰子點數不一，具體可參見右圖：





遺恨

我們心中都有遺恨，
有些只是小有遺憾，有些則追悔莫及。

在遊戲的過程中，你會拿取大量的遺恨卡牌——
這些代表了你這一生中做過特別後悔的事情。所有這些遺恨拼成完整的一幅圖畫，勾勒出一個貧苦之人悲慘的一生。

你必須將遺恨卡牌正面朝下放在自己面前，讓他人看清你這類卡牌的數量；如果有人問起，你必須誠實地告知你擁有的遺恨卡牌數量。



遺恨卡牌與遺恨點數

但有一點特別需要注意，你遺恨卡牌的數量(這會影響你的瘋狂等級)和你的遺恨點數(只影響終局計分)是不一樣的概念。

遺恨卡牌數量

這是公開信息，指的是你擁有的卡牌的張數，和這些卡牌正面的點數無關。這個數量會決定你在瘋狂記錄表上的位置。正面朝下的救生艇不計為你的遺恨卡牌。

遺恨點數

這是隱藏信息，指的是遺恨卡牌點數正面的數值，取值區間為0到3。遊戲結束時，你的遺恨總點數就是你所有遺恨卡牌上數值的總和，如果你的救生艇已翻面，再加10點。

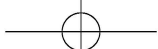


3張遺恨卡牌

對比



8點遺恨點數



↓ 抽取遺恨：

如果有效果或能力指定你抽取1張遺恨卡牌，從港口上的遺恨牌庫頂抽取1張，秘密查看它，並將它正面朝下放到你面前。如果牌庫已空，你必須從棄牌堆抽取。如果棄牌堆也空了，你必須選擇另一位玩家，隨機拿取對方的1張遺恨卡牌。如果發生了某種奇跡，所有遺恨卡牌都已經在你手上了，那麼恭喜：你成為了史上最悲慘的釣魚佬。

✂ 棄除遺恨：

如果有效果或能力指定你棄除1張遺恨卡牌，選擇1張，正面朝下放到棄牌堆頂部。

如果有多位玩家需要抽取或棄除遺恨：

如果有效果或能力指定多位玩家同時棄除或抽取遺恨卡牌，從起始玩家開始，按回合順序，依次結算。

悲慘的人生故事

每張遺恨卡牌上都寫著不同的遺憾或是遺恨。遊戲結束時，你可以把你所有的遺恨串聯到一起，講述一個悲慘的人生，而且你可以強迫其他玩家聽完你這些悲慘的故事。



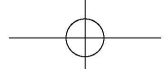
空心地球

哈雷根據自己研製的羅盤讀取的磁場數據，推測地球實際上是空心的，在地球內部可能存在另一個完整的世界，這個世界可能充滿了生命，甚至文明。

遊戲結束時的遺恨：

遊戲結束時，所有玩家算出自己遺恨點數的總數，如果自己的救生艇已翻面，再加上10點。遺恨總點數最高的玩家必須棄除自己1個展示的漁獲(參見第22頁遊戲結束)。





瘋狂

隨著理智慢慢消失，
遺恨也慢慢變得無法承受。

隨著你的遺恨不斷加劇，你的理智也在慢慢流失。這是一個惡性循環。
你在瘋狂中陷得越深，你也會變得更加魯莽。你會逐漸喪失良知，你願意長時間當牛做馬，欺騙誤導其他人。
在絕望之中，你有可能還會行竊，甚至吃人。

但這種瘋狂也有帶來了自由。有了這份自由，你將大大受益，說不定還能幫助你擊敗其他的釣魚佬。但也可能使你付出高昂的代價。

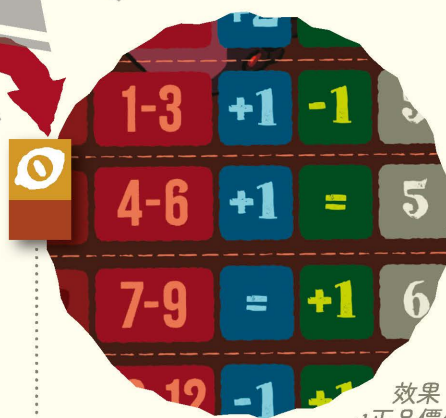
記錄瘋狂：

遊戲會按照你擁有的遺恨卡牌數量，實時記錄你的瘋狂等級。在你抽取或棄除遺恨時，在瘋狂記錄表上作相應調整。

海洋瘋狂		↓ 卡牌	正品價值	邪穢價值	骰子上限
		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

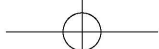


6張遺恨卡牌



將方塊放到瘋狂記錄表上4-6級一行

效果：
+1正品價值
=邪穢價值
5個骰子上限



如何結算

瘋狂效果

正品與邪穢價值：

你的瘋狂等級影響所有正品漁獲與邪穢漁獲的價值，包括出售和計分。每當你出售1張漁獲時，根據瘋狂記錄表修正這張漁獲的價值。隨著你理智慢慢消失，正品漁獲越來越不入你的法眼，那些邪穢漁獲吸引了你貪婪的目光。遊戲結束時，根據瘋狂記錄表修正你所有漁獲的價值。

↓
卡牌

正品價值	邪穢價值
0	+2 -2
1-3	+1 -1
4-6	+1 =
7-9	= +1
10-12	-1 +1
13+	-2 +2

↑
卡牌

骰子上限：

這是你現有池中能同時容納的骰子數量的上限。你精神錯亂越是嚴重，你越是不在乎自身安危。你會不管不顧，加班加點地幹活，完全不想停下來休息。

↓
卡牌

骰子上限
0
1-3
4-6
7-9
10-12
13+

↑
卡牌

在購買或重整骰子時，你現有池中的骰子總數量不能超過瘋狂記錄表上你的骰子上限。

如果你獲得的骰子數量超過你骰子上限，多餘的骰子放入你的耗費池。

正品漁獲的價值為4

根據瘋狂記錄表，當前正品價值+2

當前漁獲價值 = 6



港口折扣：

當你到達瘋狂記錄表底部時，你去港口每家店時，費用都會減少1\$，意味著你逛商店時，最便宜的商品直接免費送了。你已經深陷絕境，你可以說謊，詐騙，甚至直接偷竊。你這可惡的小偷。

港口折扣



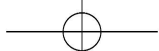
13+

如果你的瘋狂等級下降，你的現有骰子數量超過了上限怎麼辦？

只有兩種情況下你需要檢查你的骰子上限，那就是獲取新骰子或者重整已有的骰子。

如果不是以上兩種情況，除非需要耗費骰子，否則你不需要將骰子從你的現有池中移除。如果你的瘋狂等級下降，你現有池中的骰子超過了你新的骰子上限，你也不需要移除。





遊戲結束

最後一天，所有玩家均跳過之後，遊戲結束。

遺恨總點數最高的玩家棄除1張展示的漁獲

處理遺恨：

首先，所有玩家必須翻開並統計自己所有遺恨卡牌的點數，如果自己的救生艇已翻面，再加10點。遺恨總點數最高的玩家必須根據玩家人數棄除自己1個展示的漁獲。

遺恨最高的懲罰：

玩家人數

必須棄除



所展示的價值最低的漁獲



所展示的價值最高的漁獲

使用下文中的計分系統來統計價值，然後決定棄除哪張

計算得分：

終局計分包括3項：手牌中的漁獲、展示的漁獲、魚錢。

- 1 手牌中的漁獲按照瘋狂記錄表上你的當前等級修正印刷價值，隨後計分。
- 2 展示的漁獲先按照瘋狂記錄表上你的當前等級修正印刷價值，隨後乘以展示倍數(x2或x3)。
- 3 魚錢每2\$計1分。

將以上得分相加，總分最高的玩家獲得遊戲勝利。如果出現平手，其中遺恨點數最低的玩家獲勝。如果依然出現平手，其中擁有遺恨卡牌最少的玩家獲勝。如果依然出現平手，那也只能平手了。咱們不用這麼內卷，這樣就行了。

計分示例：

瘋狂效果：
-2正品價值
+2邪穢價值

價值為6
瘋狂-2，實際為4
展示x2
= 8分

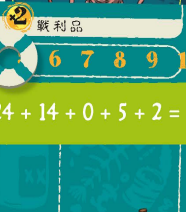
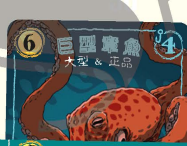
價值為6
瘋狂+2，實際為8
展示x3
= 24分

價值為5
瘋狂+2，實際為7
展示x2
= 14分

價值為2
瘋狂-2
= 0分

價值為3
瘋狂+2
= 5分

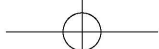
魚錢2分



弗略德

現有

8 + 24 + 14 + 0 + 5 + 2 = 最終得分53



單人 / 合作

大洋勘測表

追尋知識

釣魚佬指導研究學院正在進行一項勘測項目，旨在瞭解大洋中的生物。作為一名(或一群)參與此項目的魚類學家，你需要捕獲海中的每一條魚，給它們做好分類。每局遊戲中，你有5天的時間，儘量多捕獲一些魚。遊戲結束時，你會棄除價值等同於你遺恨總點數的漁獲，隨後耗費剩餘的存貨來永久性解鎖之後遊戲中使用的裝備。當你將每種漁獲都帶回港口進行觀察研究時，你的工作完成，項目結束。

設置

- 1 找出以下9張漁獲/魚仔，放回遊戲盒中：

I — 僧帽水母
I — 潮汐走私者
II — 飛天麵條怪
II — 深海交易員
II — 座頭鯨
III — 深淵菌落
III — 深邃行商
III — 洛巴巴萊鯨
魚仔 — 古怪的戒指

- 2 按照多人遊戲的設置進行海上設置(參見第7頁)。

- 3 將大洋勘測版圖(瘋狂記錄表的背面)放在旁邊。

- 4 將天數記錄標放在週一。

- 5 混洗所有遺恨卡牌，放在大洋勘測版圖上。

- 6 選擇1張釣魚佬版圖，拿取對應的玩家骰子和船隻。

- 7 將你的船隻放到深度I。

- 8 拿取1張蚯蚓罐頭和2張參考卡牌，然後根據你大洋勘測表上的記錄，拿取你之前單人遊戲中解鎖的裝備。

- 9 將大洋勘測表放在旁邊，準備好一支筆。



大洋勘測表

由圖表家寫入

出遊日期

完工日期

購買裝備

名稱

費用

☒ 蚯蚓罐頭
☐ 袋裝鮑魚
☐ 罐裝水餃
☐ 桶裝魚蝦

9
19
29
7

全部裝備

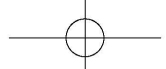
小型漁獲：發現記錄

深度 類型 名稱
☒ I 正品 僧帽水母
☐ I 正品 紅鮭

\$ \$
1 1
1 1

單人 / 合作

23



單人 / 合作

遊戲玩法

階段 I

重整

1 打卡上班：

天數記錄標往前移動1格，棄除海上所有翻開的漁獲(第一天跳過)。

2 喝完咖啡：

拿取耗費池中所有骰子進行投擲，然後放進現有池。

3 裝備整齊：

如果你有釣竿或漁輪，選擇今天需要使用的1個釣竿和1個漁輪，放到你釣魚佬版圖下方對應的欄位裡。

忽略某些能力：

- 忽略食用能力，你不能把魚給吃了。我們是來調研的，不是來幹飯的。
- 忽略拋擲魚幣的效果。
- 忽略只能將其他玩家作為目標的效果。
- 忽略使你獲得魚錢的效果。

保持深度：

耗費骰子來移動進入更深的深度，這個深度會保持到遊戲結束。



階段 II

勘測

1 捕獲：

執行捕魚行動，具體參見第10頁。

編錄：

- ### 2
- 每次你成功捕獲1張漁獲時，將其具體信息記錄到大洋勘測表上對應的空行裡。暫時不要勾選左側的勾選框，等到你成功將這種漁獲帶回港口後再進行勾選(參見計分)。

打卡下班：

- ### 3
- 如果你用來捕魚的骰子用完，這一天結束，繼續到下一天。

分工合作：

如果有多位玩家，可以作為一個團隊共同決策，也可以按照以下職責分工合作：

釣魚佬：決定去哪裡捕魚和使用哪些裝備。

科學家：在勘測表上記錄漁獲信息，決定遊戲結束時棄除的漁獲。



名目編錄

大洋勘测表

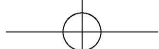
深度	類型	名稱
I	正品	僧帽水母
I	正品	紅鮭
I	正品	切喉鱈

[illegible]

2. 《走報關乎》 連月



單人/合作 25



單人 / 合作

一週結束

1 統計遺恨：

你最後一天捕魚結束後，計算你遺恨的總點數。在單人模式下，卡牌的數量沒有效果，只需要關注印刷的點數。

2 拋棄漁獲：

你困了，你累了，你的貨艙裡已經堆滿了東西，放壞的東西。你必須棄除漁獲，棄除漁獲的總價值必須大於或等於你遺恨的總點數。

3 帶回港口：

你必須把剩下的帶回學院進行觀察研究。在大洋勘測表上，找到你目前擁有的漁獲，勾選這些漁獲左側的勾選框。

4 解鎖裝備：

統計你帶回港口的所有漁獲的總價值。你可以耗費這些來解鎖裝備，數值可以任意組合。只有大洋勘測表上列出的物品可以解鎖，且你必須支付表格上印刷的費用。在每個你購買的裝備旁的框裡進行勾選，之後遊戲中，都可以使用這些裝備。

5 回來繼續！

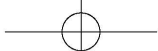
立即開始新的一局遊戲，或者保存大洋勘測表，用於下次遊戲。



3點遺恨點數

必須棄除總價值至少為3點的漁獲





附錄



漁獲規則答疑

所有的鰐(魚)、章魚和北海巨妖：即使物品或能力將這些漁獲的難度降至0，你依然必須耗費所需數量的骰子。

阿迦莎護身符(噩兆骰子)：這個漁獲無法出售，沒有價值，也不參與計分。你捕獲這個漁獲時，拿取紅色的噩兆骰子進行投擲，如果你的骰子上限未滿，放入你的現有池。如果上限已滿，放入你的耗費池。它視為一個玩家骰子。如果有能力強制你棄除阿迦莎護身符，立即棄除噩兆骰子。

大王酸漿魷/幽暗孤兒/寄生幼蟲：這些漁獲可以按正常規則出售和展示。但一旦出售或展示，就會取消它們的能力。如果遊戲結束時，它們依然正面朝上在你面前，按正常規則計分。

深海交易員/潮汐走私者/深邃行商：一旦結算了這些漁獲並棄除之後，你的回合立即結束。不要再耗費骰子，也不要拿取魚仔。

閉環魷魚/虎鯨：遊戲結束時，這些漁獲正常計分。

座頭鯨/洛加巴萊鯨：如果你在捕魚行動中翻開了這些卡牌，可以再次捕魚。如果通過物品或行動翻開，在結算並棄除這些卡牌後，繼續你的回合。

塞子：你翻開塞子後，回合立即結束。在遊戲剩餘時間內，在每位玩家回合開始時，棄除海上最靠近左上角的魚群頂部的1張漁獲。如果魚群耗盡，優先按一行中從左到右尋找下一個魚群，隨後再進入下一級深度，從左到右繼續。如果所有魚群都已經耗盡，遊戲立即結束。

海猴：如果你的遺恨卡牌比玩家人數少，你可以選擇哪些玩家收到卡牌。

鯊(魚)：棄除小型漁獲不是捕獲的費用，而是捕獲後觸發的能力，所以，只有當你擁有小型漁獲時才會棄除。

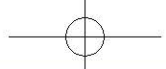
低語頭骨：這個漁獲無法出售，沒有價值，也不參與計分。它允許你偷看1張漁獲，但不允許你將其放到魚群底部，這和蚯蚓罐頭不同。

物品規則答疑

骨輪：不要耗費骰子，改為將其旋轉到剩餘點數一面，以此方式來記錄未耗費的點數。

玻璃罩：在海上或港口中都可使用，但不視為一次行動。展示在這裡的漁獲永遠無法移除。

亡者釣竿：你可以分別決定每個能力是否要觸發。如果漁獲沒有難度(比如座頭鯨)且你決定不觸發其能力，那麼棄除該漁獲，且你的回合立即結束。



難度：你捕獲漁獲時必須耗費的骰子總點數。

魚仔：綠色牌背的小牌。

棄除：除非另有說明，否則漁獲需要棄至對應深度的墳場，物品和魚仔棄至各自牌庫底部。

裝備：將1個釣竿或漁輪放到你釣魚佬版圖對應的欄位上，產生效果。

增進：將你的1個骰子轉至下一級更高的點數，但不能超過印刷的點數上限。如果你增進不止1次，你可以選擇一個或多個骰子。

物品：港口中出現的以下三類可購買卡牌：釣竿、漁輪、物資。

瘋狂：瘋狂記錄表上你當前的位置。

展示：將1張漁獲放到你釣魚佬版圖上方的空格內，在終局計分中獲得成倍的得分。

偷看：查看1個魚群頂部的1張漁獲，不要翻開，也不要給其他玩家看到。

玩家骰子：雙拼色的起始骰子。

重整(單次行動)：拿取你耗費池或現有池中的1個骰子進行投擲，放入你的現有池(如果你的骰子上限未滿)。

重整(階段)：一天中的第二個階段，在這個階段中，玩家需要鼓起勇氣(參見第8頁)。

遺恨卡牌：實體卡牌數量。

遺恨點數：遺恨卡牌正面的數字。

翻開：僅將一個魚群頂的1張漁獲翻至正面朝上，使所有玩家能夠看見內容。

魚群：海上版圖的9堆漁獲，每個深度有3堆。

漁具骰子：你在港口購買的普通木質骰子。

價值：漁獲出售和計分時的收益。

圖標參考

-  抽取遺恨卡牌
-  棄除遺恨卡牌
-  翻開能力
-  捕獲能力
-  食用能力
-  增進1個骰子
-  重整你的1個骰子
-  拋投魚幣
-  魚幣上的魚頭
-  魚幣上的魚尾
-  漁獲難度
-  魚錢
-  將本卡牌翻面
-  棄除本卡牌
-  魚群沒有卡牌
-  當前或以上深度的漁獲
-  帶回港口(單人模式)

tettix
GAMES

遊戲設計、遊戲開發與遊戲插畫：
JUDSON COWAN

中文翻譯：FRANCIS GARLAND

中文校對：
THOMAS MEI, SHAWN, RAY LI

TETTIXGAMES.COM