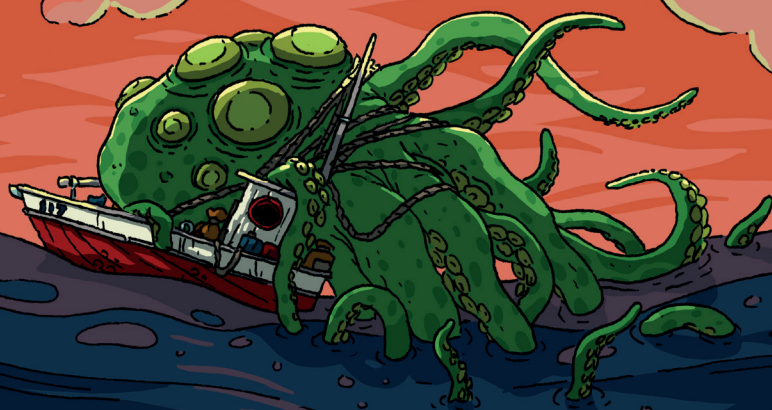


РУКОВОДСТВО

# РЫБАКА



ГЛУБОКИЕ  
ПЕЧАЛИ

1-5 игроков / возраст 16+ / 30 мин. на игрока

## СОДЕРЖАНИЕ

- 3 КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ
- 4 ОБ ИГРЕ
- 6 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
- 8 ХОД ИГРЫ
- 10 ДЕЙСТВИЯ В МОРЕ
- 12 АНАТОМИЯ РЫБЫ
- 16 ДЕЙСТВИЯ В ПОРТУ
- 18 ПЕЧАЛИ
- 20 БЕЗУМИЕ
- 22 КОНЕЦ ИГРЫ
- 23 СОЛО/КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ
- 27 ПРИЛОЖЕНИЕ
- 28 ПАМЯТКА

## ВВЕДЕНИЕ

# ЕСЛИ ВЫ ЖЕНАТЫ НА МОРЕ – ЭТО ТОКСИЧНЫЕ ОТНОШЕНИЯ.

Да, ваша жизнь неидеальна. Вы не гордитесь кое-чем, что сделали в своей жизни, но рыбалка помогает вам держаться. Бесконечный ритуал: забросил и подсекал. Тихое одиночество. Безграничные тайны находятся на другом конце тонкой лески в неизведанных глубинах. Лекарство против безумного мира.

А мир действительно безумен. Больше 200 лет назад Эдмунд Галлей и вся его команда пропали во время экспедиции в дальние уголки моря, убежденные, что Земля – полая. Люди отказались от этой мысли, как от пережитка старого мира, но века, что последовали за этим событием, продолжали подтверждать его теории. Не так давно Рокабарра, рыбацкий остров недалеко от побережья Шотландии, пропал без следа. Стая червей с человеческими пальцами попала в сети траулера в Северном море. Большая неопознанная масса была выброшена на берег в Хамней. Умиротворение моря нарушено, на смену ему приходят знамения, которые трудно игнорировать. Нашел ли Галлей свою Полую Землю? Или он нашел нечто большее, чем искал? А в процессе поисков не спровоцировал ли он события, которые изменили ход истории? Это времена больших странностей. Конец всего.

Но мы должны ловить рыбу. Неважно, что мы вытащим, но мы должны продолжать забрасывать удочки. Это единственное нормальное действие в этом безумном мире. Просто забрасывай и подсекай. Прекратишь – утонешь в сомнениях и потеряешь чувство реальности.

Столкни лодку с берега. Вдохни морской воздух. Забудь о проблемах. Забрасывай удочку. Подсекай.

## КОМПОНЕНТЫ

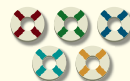
КУБИК  
ЗНАМЕНА



МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА



5 МАРКЕРОВ  
БЕЗУМИЯ



5 МАРКЕРОВ  
РЫБОВАКСОВ



ЖЕТОН  
«СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ»



РЫБОПЯТАК



МАРКЕР ДНЯ НЕДЕЛИ



5 КОРАБЛЕЙ

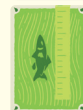


15 КУБИКОВ  
ИГРОКОВ

24  
КУБИКА  
СНАСТЕЙ



60  
КАРТ  
ПЕЧАЛЕЙ



25  
КАРТ  
ПРИКОРМКИ



10  
КАРТ  
УДОЧЕК



10  
КАРТ  
КАТУШЕК



20  
КАРТ  
СНАРЯЖЕНИЯ



МЕШОК  
ДЛЯ  
КУБИКОВ



117  
КАРТ  
РЫБ



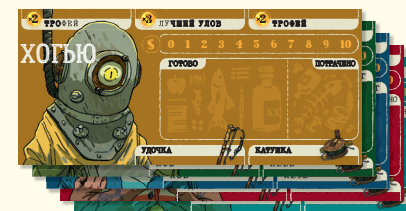
10  
КАРТ  
СНАБЖЕНИЯ



10  
КАРТ-ПАМЯТОК



ПЛАНШЕТ ПОРТА



5 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТОВ  
РЫБОЛОВОВ



ПЛАНШЕТ  
МОРЕ

БЛОКНОТ  
ИССЛЕДОВАНИЯ  
ОКЕАНА

ПАМЯТКА  
ИГРОКА

ДВУСТОРОННИЙ  
ПЛАНШЕТ  
СО ШКАЛОЙ  
БЕЗУМИЯ/  
ИССЛЕДОВАНИЯ  
ОКЕАНА



КОМПОНЕНТЫ

# ОБ ИГРЕ

В игре «Глубокие печали» вы проведете неделю в море, соревнуясь с другими рыбаками в том, кто вытащит самую ценную рыбу, справляясь со своими печальями и контролируя пределы своего безумия.

Каждый день, 6 дней подряд, игроки бросают кубики и определяют свой запас энергии на текущий день, а затем решают, остаться ли им в море и ловить рыбу или вернуться в порт для продажи улова и закупки снаряжения. Каждый день игроки ходят по часовой стрелке до тех пор, пока каждый из них не спасует. В конце недели игроки подсчитывают очки, и выигрывает тот, кто набрал их больше всего.

## НО ЕСТЬ НЮАНС

*Печали.* Они могут навалиться на вас все разом. Есть награды за то, что у вас становится все больше и больше печалей, но не стоит в них, так сказать, углубляться слишком сильно, ведь можно многое потерять. В конце игры игрок с самым большим грузом печалей будет поглощен виной, повержен безумием и пострадает от тяжких последствий... эмм, короче, ему придется сбросить одну из трофейных рыб, что он выставил напоказ во время игры.

А вы сможете победить, имея больше всех печалей? *Возможно.* Но предугадать очень сложно.



## ЭДМУНД ГАЛЛЕЙ

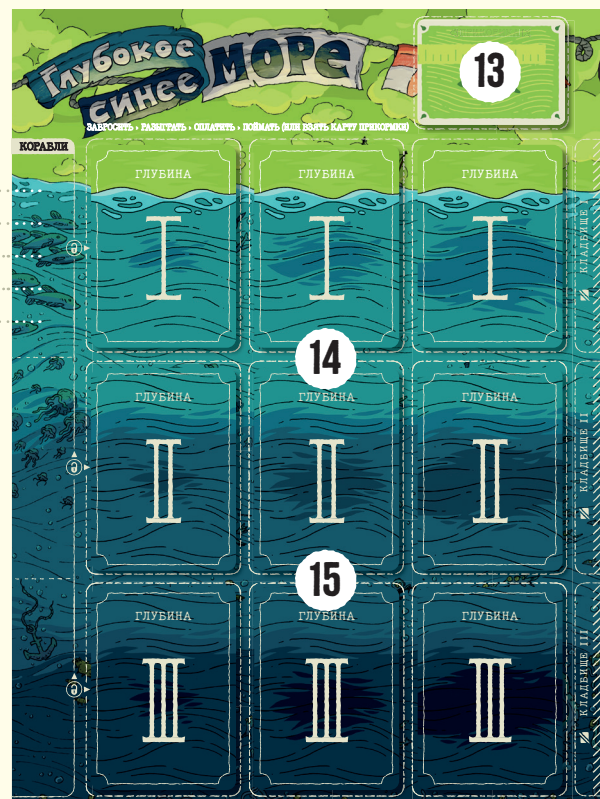
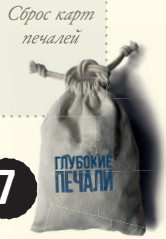
(1656 - 1742)

Английский астрофизик и математик, известный, по большей мере, как предсказатель появления кометы, которая ныне носит его имя. Его внимание привлекало не только небо, но и море. Он создал водолазный колокол, в котором провел 4 часа под водой и заработал баротравму. Его наследие, однако, позже было подпорчено публикацией спорной теории о том, что Земля полая. Он исчез в 1740 году во время морского путешествия, организованного для подтверждения его теории.



# ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 1 Каждый игрок берет себе планшет рыбака и размещает его перед собой любой стороной вверх. Функционально обе стороны – одинаковые.
- 2 Выдайте каждому игроку:
  - 1 маркер рыбаков выбранного цвета (выложите его на деление 0)
  - 3 кубика выбранного цвета
  - 2 карты-памятки
  - 1 карту «Банка с червями» (на игровых компонентах может быть обозначена как «Черви»)
  - 1 карту «Спасательная шлюпка»
- 3 Первый день все игроки всегда проводят в море, так что разместите корабль каждого игрока на уровне «Глубина I».
- 4 Выдайте маркер первого игрока тому, у кого был самый неудачный день.



Кладбище глубины I

Кладбище глубины II

Кладбище глубины III

# ПОДГОТОВКА ПОРТА

- 5 Положите планшет порта на стол.
- 6 Для обычной игры (30 минут на каждого игрока) разместите маркер дня недели на «Понедельник». Для более короткой игры (20 минут на каждого игрока) разместите маркер дня недели на «Вторник».
- 7 Положите все кубики-поплавки в мешок для кубиков и разместите его неподалеку.
- 8 Перемешайте все карты печалей, затем возьмите по 10 карт за каждого игрока и выложите их одной стопкой рядом с планшетом порта, сформировав колоду печалей. Оставшиеся карты верните в коробку.
- 9 Перемешайте колоды удочек, катушек и снаряжения и разместите их под планшетом порта рубашкой вверх на соответствующих местах.
- 10 Положите жетон «Спасательный круг», рыбопятак и кубик знамения неподалеку.
- 11 Положите планшет со шкалой безумия поблизости и разместите маркер безумия каждого игрока в верхнем ряду.



# ПОДГОТОВКА МОРЯ

(ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ТАКЖЕ В СОЛО/КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМАХ)

- 12 Положите планшет моря рядом с планшетом порта.
- 13 Перемешайте колоду прикормки и разместите на предназначенном для нее месте над планшетом.
- 14 Перемешайте все карты рыб глубины I и разделите их на стопки из 13 карт, создав ряд из трех стай на глубине I.
- 15 Подобным образом выложите карты рыб глубины II и глубины III.
- 16 Оставьте место для кладбищ справа от рядов каждой глубины.

# ХОД ИГРЫ: ЧЕТЫРЕ ФАЗЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ

КАЖДЫЙ ДЕНЬ СОСТОИТ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ФАЗ:  
«НАЧАЛО ДНЯ», «ОБНОВЛЕНИЕ», «ЗАЯВЛЕНИЕ» И «ДЕЙСТВИЕ».

ФАЗА I

## НАЧАЛО ДНЯ

**ПРИМЕЧАНИЕ:**

в первый день пропустите эту фазу.

### 1 КРАСНОЕ НЕБО НА РАССВЕТЕ:

Передвиньте маркер дня недели на одно деление вперед, передайте маркер первого игрока следующему по часовой стрелке игроку, сбросьте все вскрытые карты рыб из моря. Разыграйте эффекты дня, как указано на шкале дней недели:

**CP / ПП:** Все игроки переворачивают свои карты «Банка с червями» лицевой стороной вверх.

**ЧТ:** День зарплаты! Все игроки получают **3\$**.

**СБ:** Все игроки берут по одному оранжевому кубу из мешка. Если в мешке недостаточно оранжевых кубиков, все игроки берут по одному зеленому кубу вместо оранжевого. Если и зеленых недостаточно, все игроки берут по одному синему кубу.

### 2 СМАТЫВАЕМ УДОЧКИ

Все игроки в море должны переместить свой корабль вверх на один уровень глубины, если они уже не находятся на глубине I.

ФАЗА II

## ОБНОВЛЕНИЕ

### 1 СМОТРИМ В ЛИЦО СВОИМ СТРАХАМ:

Каждый игрок берет все свои кубики из ячейки «Потрачено», добавляет к ним любое количество своих кубиков из ячейки «Готово» и бросает их. Затем каждый игрок решает, какие кубики он отправит в ячейку «Готово». У ячейки «Готово» есть ограничение на максимальное количество кубиков (см. «Безумие», стр. 21). Любые кубики, которые не влезают из-за этого ограничения или которые вы решили не брать, отправляются в ячейку «Потрачено» на планшете игрока.

### 2 БРОСЬТЕ СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ:

Игрок с наибольшей суммой значений на кубиках в ячейке «Готово» (готовых кубиках) (и в случае спорной ситуации – более ранний в порядке очередности хода) берет жетон «Спасательного круга» и отдает его *другому* игроку по своему выбору.

### ЖЕТОН «СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ»

можно сбросить, если вы в море (для уменьшения сложности одной рыбы на **29**) или в порту (для снижения стоимости посещения одного магазина на **2\$**).



## РОКАБАРРА

Маленькая рыбацкая деревушка около северного побережья Шотландии. До 1743 года записей о существовании Рокабарры нет. Столь же таинственно, как она появилась на страницах истории, столь же загадочно она пропала снова в 1909 году без следа – вместе со всеми мужчинами, женщинами и детьми с ее покрытых грязью улиц.

*“Nuair a thig Rocabarra ris,  
is dual gun tèid an Saoghal a sgrìos”*

*“Когда Рокабарра вернется,  
мир будет разрушен” (шотландский галлик)*

ФАЗА III

## ЗАЯВЛЕНИЕ

**ПРИМЕЧАНИЕ:**

в первый день пропустите эту фазу.

### 1 ПОДГОТОВЬТЕ СВОИ ПОЖИТКИ:

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок объявляет, проведет ли он день в море или в порту, и размещает свой корабль в соответствующем месте. Игроки, которые предыдущий день провели в порту, должны вернуться в море на глубину I.

### 2 ПОДГОТОВЬТЕ УДОЧКУ И КАТУШКУ:

Если у игрока есть удочки или катушки, он может выбрать одну удочку *и/или* катушку и снарядить ее, разместив не более чем одну карту катушки и одну карту удочки под своим планшетом игрока в соответствующие места. Они остаются там до начала фазы «Заявление» **следующего дня**.



ФАЗА IV

## ДЕЙСТВИЕ

**ПО ОЧЕРЕДИ:**

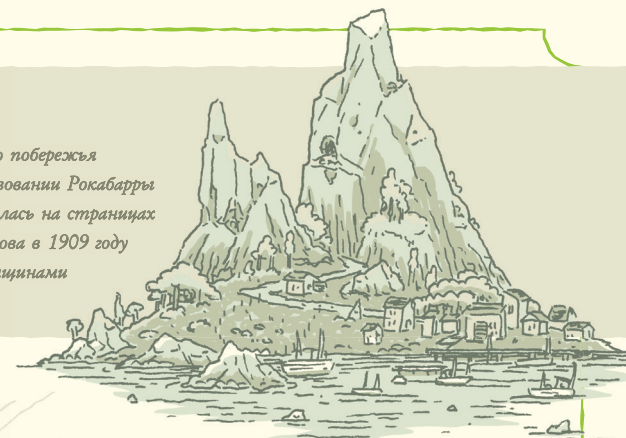
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выполняет одно действие или пасует. Действия, которые игрок может выполнить в свой ход, зависят от того, находится ли он в порту или в море. Если игрок не может выполнить ни одного действия, он обязан спасовать. Как только игрок спасовал, он пропускает ход и все последующие ходы, когда до него доходит очередь, и не может больше выполнять действия, **В ТОМ ЧИСЛЕ** свободные, до следующего дня.

**НАГРАДА ЗА ПАС:** Когда игрок пасует первый раз и каждый раз, когда до него доходит очередь, но он пропускает ход, он может либо взять карту прикормки, либо сбросить одну случайную карту печали.

**ПОСЛЕДНИЙ СПАСОВАВШИЙ:**

Когда все, кроме одного игрока, спасуют, оставшийся игрок может сделать еще два хода. День немедленно заканчивается после его последнего хода, и больше наград за пас игроки не получают. Игра переходит в фазу I следующего дня.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** до того, как игрок спасует в свой ход, он может выполнить любое количество свободных действий.



# ДЕЙСТВИЯ В МОРЕ

## КАК ЛОВИТЬ РЫБУ

А, суть всего. Рыбалка состоит из четырех шагов. Если все закончится плохо, не волнуйтесь, вы все еще можете взять карту прикормки в утешение. Следуйте следующим шагам:

- 1 ЗАБРОСЬТЕ УДОЧКУ:** Выберите стаю на вашей текущей глубине или выше. Как только вы выбрали стаю, верхняя рыба в ней «клюет», и вы больше не можете в рамках этого же действия ловить рыбу в любой другой стае. Если верхняя рыба в стае лежит лицевой стороной вниз, вскройте ее, перевернув так, чтобы все игроки могли ее видеть. Если верхняя карта рыбы уже вскрыта, переходите сразу к шагу 3.
- 2 РАЗЫГРАЙТЕ ЭФФЕКТЫ:** Если вы вскрыли карту рыбы, проверьте, нет ли у этой карты эффектов «Вскрытие» . Если есть, разыграйте их прямо сейчас, до того, как продолжите.
- 3 ОПЛАТИТЕ:** Посмотрите на сложность рыбы в верхнем правом углу карты. Для того чтобы поймать рыбу, вы должны потратить кубики с суммарным значением, равным или превышающим сложность рыбы. Потраченные кубики игрока отправляются в ячейку «Потрачено» на планшете игрока, потраченные кубики-поплавки — обратно в мешок для кубиков. Вы не можете потратить значения кубика «частично», «сдача» не дается, и, если ваше суммарное значение выше требуемого, вы просто теряете избыток. Если у вас не хватает суммы значений на рыбу или вы не хотите тратить столько, вы обязаны потратить один кубик с любым значением и взять вместо этого верхнюю карту из колоды прикормки.
- 4 ПОЙМАЙТЕ РЫБУ:** Если вы поймали рыбу, проверьте, есть ли у нее эффекты «Вылов» , и разыграйте эти эффекты, затем возьмите карту рыбы себе в руку и не показывайте ее в дальнейшем другим игрокам. Вам может попасться рыба, которую нельзя поймать, рыба, которая сбрасывается после разыгрывания ее эффекта, или даже рыба, которую придется отдать другим игрокам. Каждым действием «Ловить рыбу» вы можете попытаться поймать одну рыбу, и, вне зависимости от результата этой попытки, ваш ход на этом заканчивается.

В СВОЙ ХОД ВЫ МОЖЕТЕ ЛОВИТЬ РЫБУ ИЛИ ПОКИНУТЬ КОРАБЛЬ

### ЧТОБЫ ЛОВИТЬ РЫБУ, ВАМ НУЖНЫ КУБИКИ

У вас должен быть хотя бы один готовый кубик для того, чтобы выполнить действие «Ловить рыбу», вне зависимости от имеющихся у вас предметов или способностей.

Сложность рыбы 4 ...

Потрайте кубики с суммарным значением хотя бы 4

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если на карте рыбы не указана сложность, то ее сложность равна 03, или, если предмет либо эффект снижают ее сложность до 03, вам не нужно тратить кубики, чтобы поймать эту рыбу.

### ИЗБЫТОЧНЫЙ УЛОВ

Если вы вылавливаете последнюю рыбу в стае, немедленно возьмите одну карту печали. Игроки больше не могут ловить рыбу в этой стае. Если в море не осталось рыбы, игра немедленно заканчивается.

## КАК ПОКИНУТЬ КОРАБЛЬ



Один раз за игру, если вы находитесь в море и ваша карта «Спасательная шлюпка» лежит лицевой стороной вверх, в качестве действия вы можете перевернуть эту карту и немедленно вернуться в порт. Переместите ваш корабль на планшет порта, далее следуйте инструкциям по выполнению действия «Заход в порт» (стр. 17). До конца дня вы можете выполнять действия только в порту.

Это очень неприятное действие, но иногда оно необходимо. Как только карта «Спасательная шлюпка» оказывается рубашкой вверх, ее больше нельзя перевернуть (на лицевую сторону). В конце игры перевернутая карта «Спасательная шлюпка» увеличивает вашу сумму печалей на 10. Перевернутая карта «Спасательная шлюпка» не считается картой печали для определения уровня вашего безумия. Вы не можете покинуть корабль после того, как вы спасовали.

### НАЛОВИТЬ ПРИКОРМКИ

Если вы не можете поймать рыбу из-за ее высокой сложности или решаете не оплачивать ее, вы обязаны вместо этого потратить один кубик с любым значением и взять верхнюю карту из колоды прикормки. Любая непоиманная рыба остается вскрытой до наступления шага «Начало дня» первой фазы следующего дня, когда эта карта сбрасывается.

## СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ


Вы можете выполнить любое из следующих действий во время своего хода, они не считаются основными действиями. Вы можете съесть любое количество рыбы и использовать любое количество предметов или карт прикормки в свой ход.

### ЗАКРЕПИТЬ ГРУЗИЛО:

До выполнения действия «Ловить рыбу» вы можете потратить кубик с любым значением и переместить ваш корабль вниз на одну глубину. Вы обязаны потратить один кубик за каждую глубину, на которую вы хотите погрузиться. Ваш корабль останется на этой глубине до начала следующего дня (в начале дня вы поднимаетесь на один уровень глубины вверх).

### ИСПОЛЬЗОВАТЬ БАНКУ С ЧЕРВЯМИ:

До вскрытия карт рыб вы можете перевернуть свою карту «Банка с червями» (на некоторых компонентах обозначается как «Черви» для краткости) и подсмотреть карту рыбы, после чего вернуть ее либо наверх, либо под низ колоды ее стаи.

**СЪЕСТЬ РЫБУ:** Если у карты рыбы есть эффект «Еда» , его можно использовать во время ловли рыбы. Для этого сбросьте эту карту из своей руки.

### ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ:

Если у вас есть жетон «Спасательный круг», вы можете сбросить его для того, чтобы снизить сложность одной рыбы на 23.

### ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ПРИКОРМКИ И ПРЕДМЕТЫ:

Некоторые карты прикормки, удочки, катушки и предметы снаряжения можно использовать в море для получения различных эффектов.



# АНАТОМИЯ РЫБЫ

ТЕРМИН «РЫБА» ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В ИГРЕ ВЕСЬМА ВОЛЬНО.

Некоторые из этих существ явно не рыбы. Некоторые из них вообще неопишуемые. Тем не менее у большинства из них есть нечто общее.

## ЦЕННОСТЬ:

Показатель ценности рыбы, используемый как в порту, так и в подсчете победных очков в конце игры.  
**ПРИМЕЧАНИЕ:** безумие влияет на ценность рыбы, но не может опустить ценность рыбы ниже нуля.

## ЭФФЕКТ ПРИ ПРОДАЖЕ:

Все мерзкие рыбы заставляют вас взять одну карту печали при продаже. Продали мерзкую рыбу? Вы окончательно испортили чей-то день, ну вы и чудовище.

## ЭФФЕКТЫ:

Любые эффекты (постоянный, «Вскрытие», «Вылов» или «Еда») указываются здесь.

**КАРТЫ ПРИКОРМКИ** – небольшой улов, используемый как наживка, подкуп для получения скидок и так далее. Они не считаются картами при подсчете победных очков. Если вам нужно взять карту прикормки, но колода прикормки закончилась, вместо этого вы просто ничего не получаете.

## НАЗВАНИЕ:

Если вы хотите привлечь внимание рыбы, позовите ее по этому имени.



## ИСТОРИЯ:

Факт или иная информация о рыбе. Не влияет на игровой процесс.

## СЛОЖНОСТЬ:

Этот параметр определяет, насколько сложно поймать эту рыбу. При выполнении действия «Ловить рыбу» для ее поимки вы должны потратить кубики с суммой значений, равной или превышающей сложность рыбы.

## РАЗМЕР И ТИП:

Данная строка говорит о том, насколько рыба велика и является ли она нормальной или мерзкой рыбой.

## ГЛУБИНА:

Напоминание о том, на какой глубине рыбу поймали.



# КАК ПРЕДУГАДАТЬ СЛОЖНОСТЬ РЫБЫ

Воспользовавшись дедукцией, вы можете предположить, насколько сложно будет поймать рыбу. Рыбы бывают трех размеров: маленькие, средние и большие, и каждый размер имеет соответствующий диапазон сложности на каждой глубине. По теням на рубашке каждой карты вы можете увидеть, какого размера эта рыба, а потом, обратившись к приведенной ниже таблице или к карте-памятке (она есть у каждого игрока), вы можете определить потенциальный диапазон сложности.

## ДИАПАЗОН СЛОЖНОСТИ НА ОСНОВАНИИ РАЗМЕРА И ГЛУБИНЫ

ГЛУБИНА	МАЛЕНЬКАЯ	СРЕДНЯЯ	БОЛЬШАЯ
I	0-2	1-3	2-4
II	1-3	2-4	3-5
III	2-4	3-5	4-?

У каждого игрока есть карта-памятка с такой таблицей. Всегда сверяйтесь с ней перед тем, как вскрыть карту рыбы!



## СОВЕТ ПРОФЕССИОНАЛА: ЧЕМ ГЛУБЖЕ, ТЕМ СЛОЖНЕЕ

Рыбы одного размера на разных глубинах имеют разную сложность при вылове (чем глубже, тем сложнее). Не забудьте проверить, подходит ли вам диапазон сложности, и подготовьтесь соответствующим образом до того, как вскрыете карту.

## МАЛЕНЬКИЕ ТЕНИ

на рубашке почти полностью перекрыты цифрой, обозначающей глубину.

## СРЕДНИЕ ТЕНИ

на рубашке почти касаются краев карты.

## БОЛЬШИЕ ТЕНИ

выходят за края карты.



## СОВЕТ ПРОФЕССИОНАЛА: ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Чем больше рыба, тем обычно больше ее ценность и сложность. Рискнете ли вы и вскрыете карту какой-то большой и более ценной рыбы, столкнувшись при этом с тем, что сложность ее вылова может быть слишком высока? Или не будете испытывать судьбу?



## КАК ОПРЕДЕЛИТЬ

# ТИП РЫБЫ

Есть два типа рыбы: нормальный и мерзкий. Вы можете определить тип рыбы, посмотрев на цвет текста и рамки на карте, а также прямо под названием рыбы – рядом с ее размером четко указано, какого она типа.

Мерзкие рыбы чаще всего встречаются на большой глубине. Соотношение количества мерзких рыб к нормальным для каждой глубины приведено в таблице ниже. Такая же таблица есть на карте-памятке каждого игрока.

### СООТНОШЕНИЕ НОРМАЛЬНАЯ / МЕРЗКАЯ НА РАЗНЫХ ГЛУБИНАХ

ГЛУБИНА	НОРМАЛЬНАЯ	МЕРЗКАЯ
I	2 К	1
II	1 К	1
III	1 К	3

У каждого игрока есть карта-памятка с этой таблицей. Проявляйте любопытство и находчивость, но не забывайте сверяться с этой таблицей.

### СОВЕТ ПРОФЕССИОНАЛА: БЕЗУМИЕ ВЛИЯЕТ НА ЦЕННОСТЬ

Уровень вашего безумия влияет на ценность рыбы в зависимости от ее типа. А также значительно влияет на ваши победные очки. См. раздел «Безумие» (стр. 21) для получения подробной информации.

Мерзкая рыба..... с ценностью 0

Текущий модификатор ценности мерзких рыб +1 на шкале безумия

Ценность рыбы = 1



## НОРМАЛЬНАЯ РЫБА

В синей рамке – действительно существующая рыба в реальной жизни в естественной среде.



## МЕРЗКАЯ РЫБА

В зеленой рамке – нечто отвратительное, чему нет места в нормальном мире.



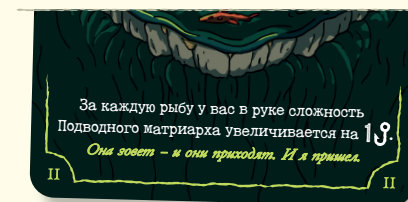
## КАК ПОНЯТЬ

# ЭФФЕКТЫ РЫБЫ

На карте рыбы можно найти четыре потенциальных эффекта: постоянный эффект, эффект «Вскрытие», эффект «Вылов», эффект «Еда».

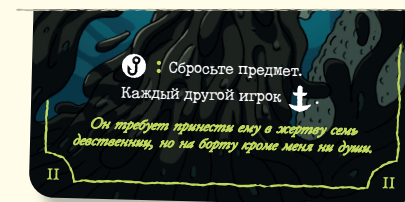
### ПОСТОЯННЫЙ:

Данный эффект является постоянным и действует все время, пока вскрыта карта этой рыбы.



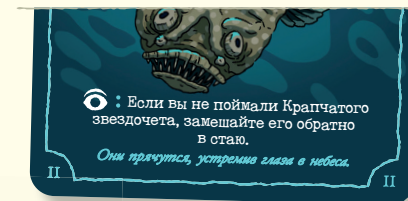
### ВЫЛОВ:

Этот эффект разыгрывается немедленно после вылова рыбы.



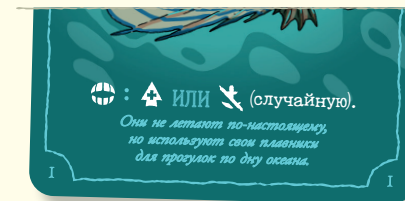
### ВСКРЫТИЕ:

Этот эффект разыгрывается немедленно после вскрытия карты рыбы.



### ЕДА:

Этот эффект можно использовать во время вашего хода, для этого вам необходимо сбросить эту карту рыбы.



### РЫБОПЯТАК:

Если на карте рыбы есть эффект, который требует действия (?), подбросьте рыбопятак и разыграйте эффект, соответствующий выпавшей стороне монеты.



### КУБИК ЗНАМЕНА:

Если вам несканозно везет, вы можете выловить Амулет Агарты и считать этот кубик одним из ваших кубиков игрока. Подробнее см. стр. 27.

# ДЕЙСТВИЯ В ПОРТУ

## КАК ПРОДАТЬ РЫБУ

Выберите любое количество карт рыб у себя в руке и продайте их по указанной на них ценности, не забыв применить модификаторы за ваш уровень безумия. Получите соответствующее количество \$ и сбросьте всю проданную рыбу на соответствующие кладбища. У вас не может быть больше **10\$**, любые средства, превышающие это количество, сгорают. За каждую проданную вами мерзкую рыбу вы обязаны **↓**. (ПРИМЕЧАНИЕ: мерзкая рыба всегда продается согласно текущей ценности с учетом модификаторов, которые у вас есть за безумие, ДО ТОГО, как вы возьмете карты печалей за продажу мерзкой рыбы.)

Мерзкая рыба  
ценностью 3  
**↓** за продажу

Текущий модификатор  
ценности мерзкой  
рыбы на шкале  
безумия равен -2

Рыба продается за 1\$



Нормальная рыба  
ценностью 3

Текущий модификатор  
ценности нормальной  
рыбы на шкале  
безумия равен +2

Рыба продается за 5\$

Отлеживайте количество ваших рыбобаксов,  
перемещая маркер слева направо.



ВО ВРЕМЯ ВАШЕГО ХОДА ВЫ МОЖЕТЕ  
ПРОДАТЬ РЫБУ, ПОСЕТИТЬ МАГАЗИН  
ИЛИ ВЫСТАВИТЬ НАПОКАЗ РЫБУ

## КАК ХОДИТЬ В МАГАЗИН

Выберите магазин, который вы еще не посетили в этот день (вы можете посещать каждый магазин только один раз в день). Заплатите **1\$**, **3\$** или **5\$** и выполните действие, указанное на магазине согласно потраченным рыбобаксам.

### МАГАЗИНЫ УДОЧЕК И КАТУШЕК

- 1\$** : Возьмите одну карту с верха колоды.
- 3\$** : Возьмите ТРИ карты, оставьте себе ОДНУ из них, замешайте остальные обратно в колоду.
- 5\$** : Возьмите ПЯТЬ карт, оставьте себе ДВЕ из них, замешайте остальные обратно в колоду.



### МАГАЗИН СНАРЯЖЕНИЯ

- 1\$** : Возьмите одну карту с верха колоды
- 3\$** : Возьмите ТРИ карты, оставьте себе ДВЕ, замешайте остальные обратно в колоду.
- 5\$** : Возьмите ПЯТЬ карт, оставьте себе ТРИ, замешайте остальные обратно в колоду.



### МАГАЗИН КУБИКОВ-ПОПЛАВКОВ

- 1\$** : Возьмите ОДИН кубик из мешка
- 3\$** : Возьмите ДВА кубика из мешка
- 5\$** : Возьмите ТРИ кубика из мешка



Немедленно бросьте купленные кубики и разместите их в ячейку «Готово» на овом планшете рыбака. Если вы превысили количество разрешенных вам кубиков, отложите лишние в ячейку «Потрачено» на вашем планшете рыбака. Кубики-поплавки возвращаются в мешок после того, как их потратили (в отличие от кубиков игрока, будучи потраченными, они сбрасываются, а не идут в ячейку «Потрачено» на планшете игрока).

# ЗАХОД В ПОРТ

Заход в порт – важное время для отдыха, восстановления сил и подготовки для следующего тяжелого дня в море. Решив зайти в порт, вы получаете возможность купить оборудование, которое может здорово поднять ваши шансы на вылов впечатляющей рыбы. Это также увеличивает ваши шансы на более высокие значения граней на ваших кубиках, вы можете перебросить, какие хотите, один раз – при заходе в порт, и еще один раз – в начале следующего дня.

Немедленно после захода в порт независимо от того, когда это произошло – во время фазы объявления ИЛИ после применения карты «Спасательная шлюпка»:

- СМОТРИТЕ В ЛИЦО СВОИМ СТРАХАМ ЕЩЕ РАЗ** (См. «Фаза обновления», стр. 8)
- ПЕРЕВЕРНИТЕ КАРТУ «БАНКА С ЧЕРВЯМИ» ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ** (если она еще не лежит лицевой стороной вверх)
- СБРОСЬТЕ ОДНУ КАРТУ ПЕЧАЛИ** (необязательно, можете продолжать хандрить)



## КАК ВЫСТАВИТЬ РЫБУ НАПОКАЗ

Выберите до трех рыб из своей руки и выложите по одной карте в любую пустую ячейку наверху вашего планшета рыбака. Вы не можете выложить больше одной рыбы в каждую ячейку. В конце игры ценность всей выставленной рыбы будет умножена на указанный в ее ячейке модификатор.

(ПРИМЕЧАНИЕ: Вы не можете убрать или заменить выставленную рыбу. В конце игры игрок с наибольшей суммой печалей потеряет одну из своих выставленных рыб.)



## СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете также выполнить любое из указанных ниже действий в свой ход, обычными действиями они не считаются:

**ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОН «СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ»:** если у вас есть жетон «Спасательный круг», вы можете сбросить его и снизить стоимость покупки в одном магазине до **2\$**.

**ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ПРИКОРМКИ, ПРЕДМЕТОВ И РЫБЫ:** пока вы находитесь в порту, в свой ход вы можете использовать любое количество карт прикормки и предметов снаряжения, а также съесть любое количество рыбы.

**ЗНАЧЕНИЯ КУБИКОВ-ПОПЛАВКОВ:** На кубиках-поплавках разных цветов – разные значения, посмотреть их можно в таблице:

●	0-0-1-2
■	1-1-2-3
◆	2-3-2-3



# ПЕЧАЛИ

ОНИ ЕСТЬ У ВСЕХ.  
У НЕКОТОРЫХ БОЛЬШЕ, ЧЕМ У ДРУГИХ.

Во время игры вы будете получать много карт печалей – они олицетворяют то, что вы сделали в своей жизни такого, чего вы лично стыдитесь. В целом они рисуют картину прожитой так себе жизни.

Вы должны держать свои карты печалей лицевой стороной вниз перед собой таким образом, чтобы их количество можно было подсчитать, и, если вас спросят об их количестве, вы должны честно ответить.



## КОЛИЧЕСТВО КАРТ ПЕЧАЛЕЙ НЕ ТО ЖЕ, ЧТО СУММА ПЕЧАЛЕЙ

Ключевым моментом, на который надо обращать внимание, является различие между двумя понятиями: количество ваших карт печалей (влияет на ваш уровень безумия во время игры) и сумма печалей (влияет только на подсчет победных очков в конце игры).

### КОЛИЧЕСТВО КАРТ ПЕЧАЛЕЙ

Количество карт печалей – открытая информация, количество имеющихся у вас карт, вне зависимости от указанного на этих картах значения. Количество карт печалей определяет положение вашего маркера на шкале безумия. Перевернутая карта «Спасательная шляпка» не считается картой печали.

### СУММА ПЕЧАЛЕЙ

Сумма печалей – закрытая от других игроков информация. Значение печали – цифра от 0 до 3 на лицевой стороне карт печалей. В конце игры сумма печалей равна сумме этих значений на всех ваших картах плюс 10, если карта «Спасательная шляпка» была перевернута во время игры.



## ⚓ ВЗЯТЬ КАРТУ ПЕЧАЛИ:

Когда эффект какой-то карты требует от вас взять карту печали, возьмите одну с верха стопки печалей в порту, посмотрите на нее, не показывая другим игрокам, и положите перед собой лицевой стороной вниз. Если стопка печалей пуста, вы обязаны взять верхнюю карту печали из стопки сброса. Если стопка сброса карт печалей пуста, вы обязаны выбрать другого игрока и взять одну случайную карту печали у него. Если вы каким-то невообразимым образом собрали у себя все карты печалей, ну что ж, молодец: вы самый жалкий рыбак, который когда-либо жил на свете.

## ✂ СБРОСИТЬ КАРТУ ПЕЧАЛИ:

Когда эффект какой-либо карты требует от вас сбросить карту печали, выберите одну из ваших карт печалей и отправьте ее на верх стопки сброса карт печалей лицевой стороной вниз.

## ЕСЛИ НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ ДОЛЖНЫ ВЗЯТЬ ИЛИ СБРОСИТЬ КАРТЫ ПЕЧАЛЕЙ:

Если эффект какой-либо карты предписывает нескольким игрокам взять или сбросить карты печалей одновременно, разыграйте этот эффект, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

## ПЕЧАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

На каждой карте печали художественным текстом описана уникальная печаль или сожаление о содеянном. В конце игры вы можете рассказать историю, которая свяжет вместе все ваши карты печалей и заставит других игроков выслушать вашу жалкую и горестную повесть.



## ПОЛАЯ ЗЕМЛЯ

На основании магнитных показаний разработанного им компаса Галлей утверждал, что Земля полая и что внутри нее может быть еще один целый мир, возможно, киманжий жизнью, и процветающая цивилизация.

## ПЕЧАЛИ В КОНЦЕ ИГРЫ:

Когда игра заканчивается, все игроки подсчитывают сумму печалей, добавляя к ней 10, если они перевернули свои карты «Спасательная шляпка». Игрок с наибольшей суммой печалей обязан сбросить одну из своих выставленных рыб (см. «Конец игры», стр. 22).



# БЕЗУМИЕ

ПО МЕРЕ ТОГО, КАК ВЫ ТЕРЯЕТЕ РАССУДОК, СТАНОВИТСЯ ВСЕ СЛОЖНЕЕ ИГНОРИРОВАТЬ СВОИ ПЕЧАЛИ.

По мере накопления карт печалей вы теряете рассудок. Настоящий порочный круг. Чем глубже вы падаете в объятия безумия, тем более безрассудным вы становитесь. Вы испытываете меньше угрызений совести, вы хотите работать больше, вы манипулируете и обманываете других. В своем отчаянье вы можете опуститься и до воровства. Или каннибализма.

В безумии есть свобода. Свобода может принести вам преимущество и, возможно, помочь вам обойти других рыбаков. Но может и дорого вам обойтись.

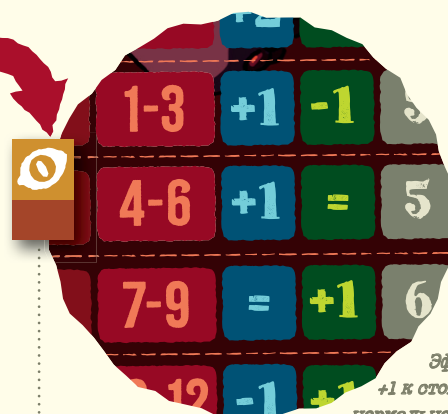
## ОТСЛЕЖИВАНИЕ УРОВНЯ БЕЗУМИЯ:

Уровень безумия отслеживается в реальном времени и зависит от количества ваших карт печалей. Каждый раз, когда вы берете или сбрасываете карты печалей, корректируйте положение вашего маркера безумия соответствующим образом.

КАРТЫ	НОРМАЛЬНАЯ РЫБА	МЕРЗКАЯ РЫБА	МАКС КУБИКОВ
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 карт печалей



Разместите маркер безумия на уровне 4-6 на шкале безумия

Эффекты: +1 к стоимости нормальной рыбы = стоимости мерзкой рыбы 5 кубиков максимум

## ДИАГНОСТИКА

# ВОЗДЕЙСТВИЯ БЕЗУМИЯ

### ЦЕННОСТЬ НОРМАЛЬНОЙ И МЕРЗКОЙ РЫБЫ:

Ваш уровень безумия влияет на ценность рыбы как нормальной, так и мерзкой, как в случае продажи, так и при подсчете победных очков. Каждый раз, когда вы продаете рыбу, учитывайте модификатор ее ценности, зависящий от положения вашего маркера на шкале безумия. По мере того, как здравомыслие покидает вас, нормальная рыба теряет свою привлекательность, а мерзкая рыба становится все более желанной. В конце игры модифицируйте ценность всей вашей рыбы согласно положению вашего маркера на шкале безумия.

КАРТЫ	ЦЕННОСТЬ НОРМАЛЬНОЙ РЫБЫ	ЦЕННОСТЬ МЕРЗКОЙ РЫБЫ
0	+2	-2
1-3	+1	-1
4-6	+1	=
7-9	=	+1
10-12	-1	+1
13+	-2	+2

Нормальная рыба с ценностью 4

Текущий модификатор нормальной рыбы равен +2 согласно положению маркера на шкале безумия

Текущая ценность нормальной рыбы = 6



### СКИДКА В ПОРТУ:

Когда вы достигаете самого нижнего уровня на шкале безумия, посещение каждого магазина в порту стоит вам на 1 \$ меньше, а самые дешевые варианты походов в магазины становятся вообще бесплатными. Ваше отчаянье достигло пика, вы готовы обманывать, мошенничать и обносить торговцев. Жалкий воришка!

СКИДКА В ПОРТУ

-1

13+

### МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ:

Данный показатель определяет максимальное количество кубиков, которое может одновременно быть у вас в ячейке «Готово» на планшете рыбака. Чем больше вы теряете внутреннее равновесие, тем меньше заботитесь о себе. Вы перегружаете себя, работаете на износ и закрываете глаза на последствия.

КАРТЫ	МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛ-ВО КУБИКОВ
0	4
1-3	5
4-6	5
7-9	6
10-12	7
13+	8

При покупке или обновлении кубиков общее количество кубиков в ячейке «Готово» не может превышать значения максимального количества кубиков, указанного на шкале безумия.

Если вы приобрели больше кубиков, чем позволяет указанное значение, лишние кубики отправляются в ячейку «Потрачено» на планшете рыбака.

ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ, ЕСЛИ ВАШ УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ СНИЗИТСЯ И У ВАС ОКАЖЕТСЯ БОЛЬШЕ КУБИКОВ В ЯЧЕЙКЕ «ГОТОВО», ЧЕМ РАЗРЕШЕНО?

Вы обязаны сверяться со значением максимально возможного количества кубиков только тогда, когда вы покупаете новые кубики или обновляете имеющиеся.

Вам не нужно убирать кубики из ячейки «Готово», если только вы не потратите их. Если ваш уровень безумия снизится и у вас окажется больше кубиков в ячейке «Готово», чем позволяет новое максимальное количество кубиков, вам не нужно убирать их.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок с наименьшей суммой печалей сбрасывает одну выставленную напоказ рыбу.

## РАЗБИРАЕМСЯ С ПЕЧАЛЯМИ:

Для начала все игроки должны вскрыть и подсчитать сумму значений на всех своих картах, прибавив 10, если они перевернули карту «Спасательная шлюпка». Игрок (игроки) с наименьшей суммой печалей должен (должны) сбросить одну выставленную напоказ рыбу. Что это будет за рыба, зависит от количества игроков в игре.

## ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ:

В конце игры игроки получают победные очки за: карты рыбы в руке, выставленных напоказ рыб и рыбобаксы.

- 1 РЫБЫ В РУКЕ** приносят победные очки согласно указанному на них значению ценности с модификатором, определяемым текущим уровнем безумия игрока.
- 2 ВЫСТАВЛЕННЫЕ НАПОКАЗ РЫБЫ:** сначала учтите модификатор, определяемый текущим уровнем безумия игрока, и только после этого примените множитель, указанный на ячейке, в которой находится эта рыба (либо x2, либо x3).
- 3 РЫБОБАКСЫ:** каждые 2\$ приносят 1 победное очко.

Как только игроки подсчитали итоговое количество своих победных очков, выигрывает игрок, набравший больше всех победных очков. В случае спорной ситуации, выигрывает игрок с наименьшей суммой печалей. Если спорная ситуация сохраняется, выигрывает игрок с наименьшим количеством карт печалей. Если же спорная ситуация и в этот раз сохраняется, они делают победу. Отпустите и забудьте...

## ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ:

Модификаторы уровня безумия:  
-2 к ценности нормальной рыбы  
+2 к ценности мерзкой рыбы

Ценность 6  
-2 за уровень безумия (4)  
x2 за ячейку, в которой выставлена рыба  
= 8 победных очков

Ценность 6  
+2 за уровень безумия (8)  
x3 за ячейку, в которой выставлена рыба  
= 24 победных очка

Ценность 5  
+2 за уровень безумия (7)  
x2 за ячейку, в которой выставлена рыба  
= 14 победных очков

Ценность 2  
-2 за уровень безумия  
= 0 победных очков

Ценность 3  
+2 за уровень безумия  
= 5 победных очков

2 победных очка за рыбобаксы

**ФРОД**

ТРОФЕЙ    ЛУЧШИЙ УЛОВ    ТРОФЕЙ

ГОТОВО \$ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

8 + 24 + 14 + 0 + 6 + 2 = Итоговый результат: **53** ПО

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ В КОНЦЕ ПОСЛЕДНЕГО ДНЯ, КАК ТОЛЬКО ВСЕ ИГРОКИ СПАСУЮТ.

## ШТРАФ ЗА НАИБОЛЬШИЕ ПЕЧАЛИ:

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	НЕОБХОДИМО СБРОСИТЬ
2	ВЫСТАВЛЕННУЮ РЫБУ С САМОЙ НИЗКОЙ ЦЕННОСТЬЮ
3	ВЫСТАВЛЕННУЮ РЫБУ С САМОЙ ВЫСОКОЙ ЦЕННОСТЬЮ

Определите ценность рыбы, используя приведенную выше таблицу.

# СОЛО/КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ ИССЛЕДОВАНИЕ ОКЕАНА

## В ПОГОНЕ ЗА ЗНАНИЯМИ

Исследовательская группа составителей «Руководства рыбака» отправляется в экспедицию для изучения жизни в океане. В качестве ихтиолога-одиночки (или команды работающих вместе ученых) начните кампанию, чтобы поймать и внести в каталог всех рыб в море. Во время каждой игры вы проведете пять дней в море, пытаетесь поймать как можно больше рыбы. В конце игры вы сбросите карты рыб с общей ценностью, равной сумме накопленных вами печалей, а затем потратите оставшиеся для того, чтобы навсегда разблокировать оборудование для будущих игр. *Ваша работа завершена, а кампания заканчивается, как только вы доставите каждую рыбу в порт для наблюдения и изучения.*

## ПОДГОТОВКА

- 1 Найдите среди карт рыб и прикормки следующие 9 и уберите их в коробку:  
I - Португальский кораблик  
II - Приливный торговец  
II - Макаронный монстр  
II - Глубинный делец  
II - Горбатый кит  
III - Колония из бездны  
III - Донный барыга  
III - Кит Рокабарра  
Карта прикормки «Странное кольцо»

- 2 Подготовьте море по правилам игры для нескольких игроков (стр. 7). В сталях необязательно должно быть по 13 карт.
- 3 Положите планшет исследования океана рядом с собой (он находится на обратной стороне шкалы безумия).
- 4 Поставьте маркер дня недели на деление «Понедельник».
- 5 Перемешайте все карты печалей и положите их на планшет исследования океана.
- 6 Выберите себе один планшет рыбака и возьмите соответствующие кубики игрока и корабль.
- 7 Поместите корабль на глубину I.
- 8 Возьмите карту «Банка с червями», две карты-памятки и все оборудование, которое вы разблокировали в предыдущих соло-партиях, как указано отметками на вашем листе исследования океана.

- 9 Возьмите ваш лист исследования океана и пишущий инструмент по своему выбору.



ИССЛЕДОВАНИЕ ОКЕАНА

МАЛЕНЬКИЕ РЫБЫ: ЗАМЕТКИ О НАХОДКАХ

№	ГЛУБИНА	ТИП	НАЗВАНИЕ	\$	?
<input checked="" type="checkbox"/>	I	Узорчатый (II)	Португальский кораблик	1	X
<input checked="" type="checkbox"/>	I	Узорчатый (II)	Красная нерпа	1	1
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				
<input type="checkbox"/>	I				

ПРИОБРЕТЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

\$	НАЗВАНИЕ	СТОИМОСТЬ
<input checked="" type="checkbox"/>	Банка с червями	-
<input checked="" type="checkbox"/>	Меню с личинками	9
<input type="checkbox"/>	Банка с пиявками	19
<input type="checkbox"/>	Ведро мускулинок	29
<input type="checkbox"/>	Глава пусалки	7

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВСЕ



# СОЛО/КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

## КОНЕЦ НЕДЕЛИ

### 1 ПОДСЧИТАЙТЕ ПЕЧАЛИ:

Как только вы закончили ловить рыбу в последний день игры, подсчитайте сумму печалей. Количество карт не учитывается в соло-режиме, важны только напечатанные на них значения.



Сумма печалей равна 8

### 2 СБРОСЬТЕ РЫБУ:

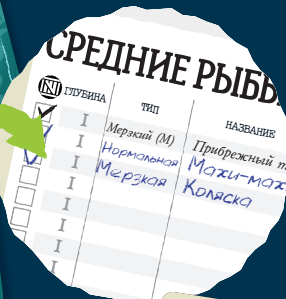
Вы устали. Вы небрежны. Вы перегружены. Вы кое-что потеряли. Вы должны сбросить любую комбинацию карт рыб с суммарной ценностью, равной или превышающей сумму ваших печалей.

Игрок должен сбросить рыб с общей ценностью 8



### 3 ДОСТАВЬТЕ РЫБУ В ПОРТ:

Все, что осталось, должно быть доставлено в Институт для наблюдения и изучения. На вашем листе исследования океана поставьте отметки слева от каждой рыбы, которая у вас осталась.



### 4 РАЗБЛОКИРУЙТЕ ОБОРУДОВАНИЕ:

Подсчитайте итоговую ценность всей рыбы, которую вы доставили в порт. Вы можете потратить данную сумму для разблокирования оборудования в любом сочетании. Для разблокирования доступны только предметы, указанные на листе исследования океана, и вы обязаны заплатить за них ту стоимость, что указана на листе. Сделайте отметку рядом с каждым купленным предметом оборудования; теперь его можно использовать во всех будущих играх. Любая оставшаяся непотраченной сумма сгорает.



### 5 ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ ОБРАТНО!

Выполните подготовку с самого начала (стр. 23), убедитесь, что вы замешали всех пойманных рыб обратно в колоды, и начните новую игру немедленно или сохраните ваш лист исследования океана для игры в другой раз.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ РЫБ

**ВСЕ УТРИ, ОСЬМИНОГИ И КРАКЕН:** Вы обязаны потратить требуемое количество кубиков, даже если предметы или способности снижают сложность рыбы до нуля.

**АМУЛЕТ АГАРТИ (КУБИК ЗНАМЕНИЯ):** Этот предмет нельзя продать, у него нет ценности, он не приносит победных очков. Когда вы вылавливаете его, возьмите красный кубик знаменья, бросьте его и положите в ячейку «Готово» на планшете рыбака, если ваш показатель максимального количества кубиков вам позволяет. Если нет, положите его в ячейку «Потрачено». На этот кубик распространяются обычные правила для кубиков игрока. Если какая-либо способность вынуждает вас сбросить Амулет Агарты, немедленно сбросьте кубик знаменья.

**ГИГАНТСКИЙ КАЛЬМАР / МРАЧНЫЙ СИРОТА / ЛИЧИНКИ-ПАРАЗИТЫ:** Этих рыб можно продать или выставить напоказ по обычным правилам. Их способности перестают действовать, как только вы их продали или выставили напоказ. Они также приносят победные очки по обычным правилам в конце игры, если лежат лицевой стороной вверх перед вами.

**ПРИЛИВНЫЙ ТОРГОВЕЦ / ГЛУБИННЫЙ ДЕЛЕЦ / ДОННЫЙ БАРЫГА:** Как только вы разыграли эффект от карты рыбы и сбросили ее, ваш ход заканчивается. Кубики не тратятся, карта прикормки не берется.

**БЕСКОНЕЧНЫЙ КАЛЬМАР / КОСАТКА:** Эти рыбы приносят очки по обычным правилам в конце игры.

**ГОРБАТЫЙ КИТ / КИТ РОКАБАРРА:** Если эти карты были вскрыты во время действия «Ловить рыбу», вы можете выполнить его еще один раз. Если эти карты были вскрыты по эффекту предмета или карты, продолжайте ваш ход после того, как эффект разыгран и карты сброшены.

**ПРОБКА:** Ваш ход заканчивается после того, как вы вскрыли карту «Пробка». До самого конца игры, в начале хода каждого игрока, сбрасывайте верхнюю карту рыбы самой левой стаи рыб в море. По мере опустошения стай идите слева направо по ряду, а затем опускайтесь вниз в самую левую стопку следующей глубины. Если все стопки стай рыб пусты, игра немедленно заканчивается. Если карта «Пробка» в игре в соло или кооперативном режиме, в конце игры считается, что она была доставлена в порт.

**МОРСКАЯ ОБЕЗЬЯНА:** Если у вас меньше карт печалей, чем количество игроков в партии, вы можете выбрать, кому раздать карты.

**АКУЛЫ:** Сброс маленькой рыбы не является частью стоимости за вылов. Эта способность срабатывает после того, как акула поймана, и таким образом, маленькая рыба сбрасывается только в том случае, если она у вас есть.

**ШЕПЧУЩИЙ ЧЕРЕП:** Продать нельзя, не имеет ценности, не приносит победных очков. Позволяет вам подсмотреть карту рыбы, но не разрешает отправить эту карту под низ стопки стай рыб, как это делает карта «Банка с червями».

## ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ПРЕДМЕТОВ

**КОСТЯНАЯ КАТУШКА:** Для отслеживания непотраченных значений кубиков поверните кубик на самое низкое значение вместо того, чтобы потратить этот кубик.

**КОЛПАК:** Используется в порту или в море, не считается действием. Выставленную напоказ рыбу нельзя убрать / открепить / удалить.

**УДИЛИЩЕ МЕРТВЫХ:** Вы можете решить, будете ли вы разыгрывать каждую из способностей отдельно друг от друга. Если вы решите не разыгрывать способность рыбы без указанной на ней сложности («Горбатый кит», например), сбросьте рыбу, после чего ваш ход немедленно заканчивается.

**СЛОЖНОСТЬ:** Общее значение на кубиках, которое необходимо потратить для того, чтобы поймать рыбу.

**ПРИКОРМКА:** Маленькая карта с зеленым фоном.

**СБРОСИТЬ:** Если не указано иное, карта рыбы сбрасывается в ячейку того кладбища, которое соответствует глубине, на которой рыба была поймана, а карты предметов и прикормки сбрасываются под низ соответствующих колод. Кубики-поплавки сбрасываются обратно в мешок.

**СНАРЯДИТЬ:** Поместите карту удочки или катушки в соответствующую ячейку на планшете рыбака для использования их эффектов.

**УВЕЛИЧЕНИЕ:** Поверните один из ваших кубиков на следующее по возрастанию значение, но без превышения максимального значения для такого кубика. Если вы получаете возможность увеличить значение больше одного раза, вы можете выбрать, увеличить значение одного кубика несколько раз или нескольких кубиков по разу.

**ПРЕДМЕТ:** Любые три вида карт, которые покупаются в порту: карты удочек, карты катушек, карты снаряжения.

**БЕЗУМИЕ:** Текущее положение вашего маркера на шкале безумия.

**ВЫСТАВИТЬ НАПОКАЗ:** Разместите карту рыбы в пустой ячейке в верхней части вашего планшета рыбака, чтобы получить множитель в конце игры.

**ПОДСМОТРЕТЬ:** Посмотрите верхнюю карту рыбы в любой стае, не вскрывая ее и не показывая другим игрокам.

**КУБИКИ ИГРОКА:** Двухцветные начальные кубики.

**ОБНОВИТЬ (ОДНОКРАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ):** Возьмите один из ваших кубиков из ваших ячейки «Готово» или ячейки «Потрачено», бросьте его и положите в ячейку «Готово» (если это не превысит максимальное количество кубиков, которое может у вас быть).

**ОБНОВЛЕНИЕ (ФАЗА):** Вторая фаза дня, во время которой все игроки выполняют действие «Смотрите в лицо своим страхам» (стр. 8).

**КАРТЫ ПЕЧАЛЕЙ:** Количество карт печалей, физическое.

**СУММА ПЕЧАЛЕЙ:** Сумма чисел, указанных на лицевой стороне ваших карт печалей.

**ВСКРЫТЬ:** Переверните одну верхнюю карту рыбы из стаи таким образом, чтобы все игроки могли видеть ее.

**СТАЯ:** Одна из девяти стопок карт рыб на планшете моря, по три на каждой глубине.

**КУБИКИ-ПОПЛАВКИ:** Обычные деревянные кубики, которые вы покупаете в порту.

**ЦЕННОСТЬ:** Значение, указанное на карте рыбы, используемое при продаже и начислении победных очков.

## СИМВОЛЫ НА КАРТАХ



Возьмите карту печали



Сбросьте карту печали



Эффект «Вскрытие»



Эффект «Вылов»



Эффект «Еда»



Увеличьте значение одного кубика



Обновите один из ваших кубиков



Подбросьте рыбопятак



Сторона с головой на рыбопятаке



Сторона с хвостом на рыбопятаке



Сложность рыбы



Рыбобакс



Переверните эту карту



Сбросьте эту карту



Карт в стае не осталось



Ловите рыбу на этой глубине или выше



Доставьте в порт (для соло-режима)

**tettix**  
GAMES

Дизайн, разработка  
и иллюстрации: ДЖАДСОН КОУЭН  
TETTIXGAMES.COM