PRAVIDLA HRY

RYBÁŘSKÁ PŘÍRUČKA

HLUBINY LÍTOŠTI

1–5 rybářů | 16+ | 30 min. na rybáře

PŘEHLED HRY

6 PŘÍPRAVA HRY
8 JAK HRÁT
10 AKCE NA MOŘI
12 ANATOMIE ÚLOVKU
16 AKCE V PŘÍSTAVU
18 LÍTOST
20 ŠÍLENSTVÍ
22 KONEC HRY
23 SÓLOVÝ/KOOPERATIVNÍ REŽIM
27 VYSVĚTLENÍ K ÚLOVKŮM
28 PŘEHLED POJMŮ A SYMBOLŮ

ÚVOD

MOŘE JE KRUTÁ MILENKA

Hele, neved jsi dvakrát vzornej život. Nejseš ani moc hrdej na některý věci, cos proved, ale před světem našels útěk v rybaření. Ve věčným nahazování a navíjení. Tichá samota. Bezbřehý záhady rozprostírající se na druhým konci vlasce, když ho spustíš do hlubokýho neznáma. Je to medicína proti tomuhle šílenýmu světu. A šílenej, to von umí bejt.

Před víc jak 200 rokama Edmund Halley zmizel i s celou posádkou v nejhlubších propastech moře, kam se vypravil, aby dokázal dutost zeměkoule. Všichni měli za to, že je to starej pomatenec, ale v dalších stoletích se objevily nový úvahy o jeho teoriích. Nedávno zmizel beze stopy i Rocabarraigh, rybářskej ostrov u pobřeží Skotska. Do sítí traulerů v Severním moři se zaseklo hejno červů s lidskejma prstama. A na břeh v Hamnøy se vyplavila obrovská, neidentifikovatelná hrouda čehosi. Moře už není jen klidná útěcha, kalí ho znamení, co se nedaj přehlídnout. Že by Halley tu svou dutou Zemi našel? Nebo našel ještě víc, než čekal? A dal přitom do pohybu události, co změnily běh dějin? Časy jsou divný. A konec je blízko.

My ale musíme rybařit. Ať už vylovíme cokoliv, musíme dál nahazovat. Je to poslední záchranná síť v šíleným světě, tohle nahazování a navíjení. Kdybysme přestali, poddali bysme se pochybnostem o sobě a ztratili kontakt s realitou.

Spustit loď na vodu. Nadechnout se slanýho vzduchu. Uklidnit se šuměním moře a rozpustit v něm svý problémy. Aááá… nahodit. Čekat. Navíjet.

HERNÍ MATERIÁL

ŽETON ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE

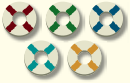
KOSTKA OSUDOVÉHO ZNAMENÍ

ZÁCHRANNÝ KRUH

5 KOSTEK ŠÍLENSTVÍ

KOVOVÁ MINCE S RYBOU

UKAZATEL DNE



5 UKAZATELŮ RYBÍCH PENĚZ (ŠTIKORUN)

5 FIGUREK LODÍ

15 KOSTEK HRÁČŮ

24 KOSTEK RYBÁŘSKÉHO NÁČINÍ

60 KAREET LÍTOSTI

25 KAREET ČUDEL

PYTLÍK NA KOSTKY

117 KAREET ÚLOVKŮ (VE TŘECH RŮZNÝCH HLOUBKÁCH)

10 KAREET PRUTŮ

10 KAREET NAVIJÁKŮ

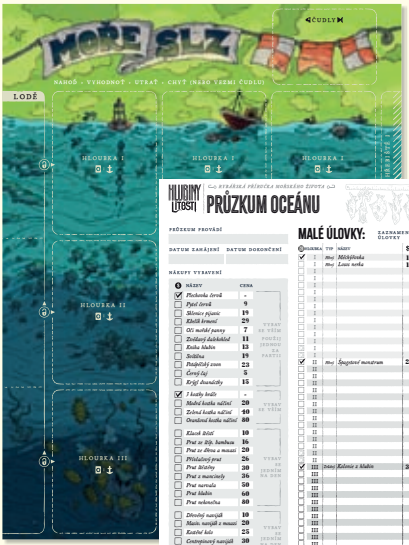
10 KAREET POČÁTEČNÍCH ZÁSOB

20 KAREET ZÁSOB

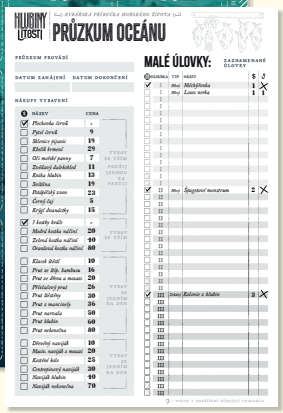
10 PŘEHLEDOVÝCH KAREET

DESKA PŘÍSTAVU

5 OBOUSTRANNÝCH DESEK RYBÁŘŮ



DESKA MOŘE



ZÁZNAMOVÝ BLOK PRŮZKUMU OCEÁNU

OBOUSTRANNÁ STUPNICE ŠÍLENSTVÍ / DESKA PRŮZKUMU OCEÁNU

PŘEHLED HRY

Ve hře *Hlubiny lítosti* strávíte týden na moři, kde soupeříte s ostatními rybáři o vylovení nejcennějšího úlovku, zatímco potlačujete svou lítost a zvládáte své šílenství.

V každém ze šesti dnů hráči hodí kostkami, aby určili svou energii pro daný den, a poté se rozhodnou, zda zůstanou na moři a budou rybařit, nebo zda zakotví v přístavu, aby prodali úlovek a doplnili zásoby. V průběhu každého dne hrají hráči své tahy postupně ve směru hodinových ručiček, dokud všichni hráči nepasují. Na konci týdne hráči sečtou své body a ten s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

...ALE MÁ TO HÁČEK!

Lítost. Může se vám vkrást do nitra. Nabíráním stále více karet lítosti můžete získat větší odměny, ale pokud budete své štěstí pokoušet příliš, můžete přijít o hodně. Na konci hry je hráč s nejtěžším břemenem lítosti sužován výčitkami, přemáhá ho šílenství a musí nést vážné následky, kdy nakonec zahodí svůj nejlepší z trofejních úlovků, které si během hry vystavil. Dokáže vyhrát i tak? Těžko říct, ale vina tíží víc než plejtvák obrovský.

EDMUND HALLEY

1656 – 174?

Anglický astrofyzik a matematik, který se proslavil především předpovědí výskytu komety, která nese jeho jméno. Svou pozornost zaměřil také směrem dolů a vytvořil potápěčský zvon, ve kterém strávil pod vodou čtyři hodiny, čímž si způsobil barotrauma. Jeho odkaz byl později zastíněn publikováním jeho široce zpochybňované teorie o tom, že je Země dutá. Zmizel v roce 1740 během námořní výpravy na sever, kde chtěl zjistit pravdu.

10

PŘÍPRAVA HRÁČE

1. Každý hráč si vezme desku rybáře a umístí ji před sebe libovolnou stranou vzhůru. Z hlediska fungování jsou všechny identické.

2. Každému hráči rozdejte:
   - 1 ukazatel štikorun v jeho barvě (umístěte jej na pole 0)
   - 3 kostky hráče v jeho barvě
   - 2 přehledové karty
   - 1 kartu Plechovka červů
   - 1 kartu Záchranný člun

3. První den se vždy tráví na moři, takže umístěte loď každého hráče do hloubky I.

4. Dejte žeton začínajícího hráče tomu, kdo měl nejhorší den.

1

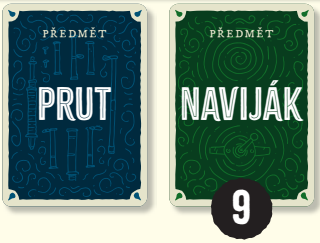
2

3

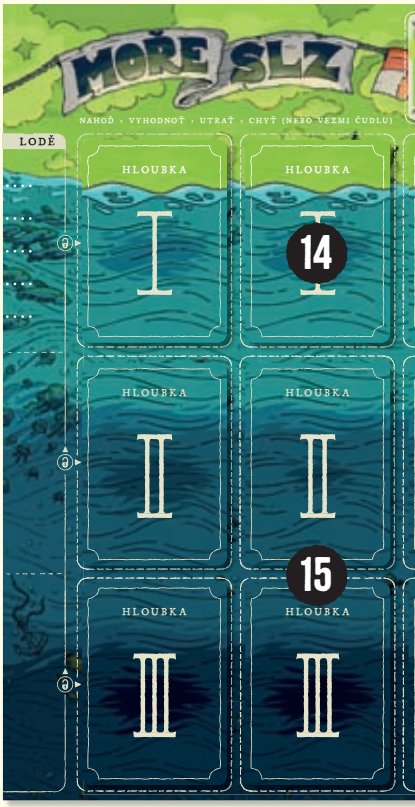
4

5

6



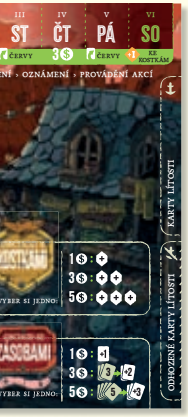
9



14

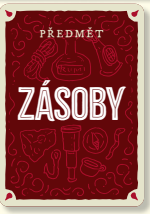
15

PŘÍPRAVA PŘÍSTAVU



8

Odhozené karty lítosti



7

10

13

12

5 Desku přístavu umístěte k okraji stolu.

6 Pro standardní hru (30 min na hráče) umístěte ukazatel dne na pondělí. Pro kratší hru (20 min na hráče) umístěte ukazatel dne na úterý.

7 Vložte všechny kostky rybářského náčiní do pytlíku na kostky a položte ho v dosahu hráčů.

8 Zamíchejte všechny karty lítosti, odpočítejte 10 karet na hráče a vytvořte z nich jednu hromádku vedle desky přístavu, čímž vytvoříte balíček karet lítosti. Zbytek karet vraťte do krabice.

9 Zamíchejte zvlášť balíčky prutů, navijáků a zásob a umístěte je lícem dolů na příslušná místa pod deskou přístavu.

10 Záchranný kruh, kovovou minci s rybou a kostku osudového znamení položte v dosahu hráčů.

11 V dosahu hráčů položte také stupnici šílenství a kostku šílenství každého hráče umístěte na horní řádek.

11

PŘÍPRAVA MOŘE

POUŽÍVÁ SE TAKÉ V SÓLOVÉM/ KOOPERATIVNÍM REŽIMU

Pohřebiště hloubky I

16

Pohřebiště hloubky II

Pohřebiště hloubky III

12 Umístěte desku moře poblíž desky přístavu.

13 Zamíchejte balíček karet čudel a umístěte ho na příslušné pole v horní části desky.

14 Zamíchejte karty úlovků z hloubky I a rozdělte je do hromádek po 13 kartách, abyste vytvořili řadu tří lovišť v hloubce I.

15 Proveďte totéž pro hloubky II a III.

16 Napravo od každé hloubky ponechte místo na pohřebiště.

JAK HRÁT: ČTYŘI FÁZE DNE

KAŽDÝ DEN SE HRAJE NA ČTYŘI FÁZE: *ZAČÁTEK, OBNOVENÍ, OZNÁMENÍ A AKCE.*

FÁZE I

ZAČÁTEK

POZNÁMKA: Tuto fázi během prvního dne přeskočte.

1 RUDÉ NEBE NAD RÁNEM:

Posuňte ukazatel dne na další pole, předejte žeton začínajícího hráče ve směru hodinových ručiček a odhoďte všechny odhalené úlovky na moři. Vyhodnoťte všechny efekty dne vyobrazené u ukazatele na stupnici dnů:

St/Pá: Všichni hráči si otočí Plechovku červů lícem vzhůru.

Čt: Výplatní den! Všichni hráči získají 3 $.

So: Všichni hráči si vezmou jednu oranžovou kostku ze sáčku. Pokud jich není k dispozici dost, všichni hráči si namísto toho vezmou jednu zelenou kostku. Pokud ani těch není stále k dispozici dost, všichni hráči si namísto toho vezmou jednu modrou kostku.

2 NAVÍJENÍ:

Všichni hráči musí přesunout svou loď o jednu úroveň hloubky výše, pokud se již nenachází v hloubce I.

FÁZE II

OBNOVENÍ

1 SEBERTE ODVAHU:

Každý hráč si vezme všechny kostky ze své zásoby spotřebovaných (viz str. 10, bod 3), přidá libovolný počet kostek ze své zásoby čerstvých a hodí jimi. Pak si vybere, které kostky umístí do své zásoby čerstvých kostek, až dokud nedosáhne svého maximálního limitu kostek (viz Šílenství na str. 21). Jakékoli zbylé kostky se umístí do zásoby spotřebovaných.

2 HOĎTE ZÁCHRANNÝ KRUH:

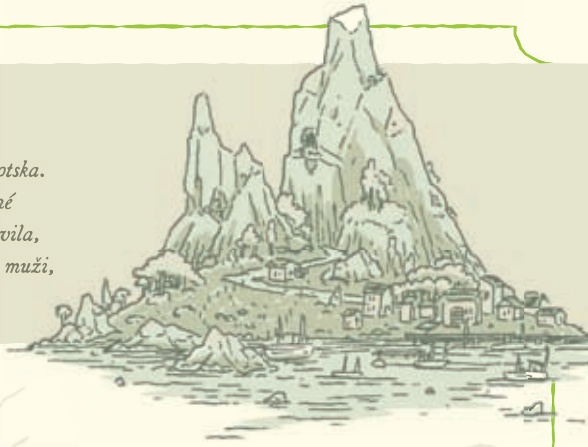
Hráč s nejvyšším celkovým součtem hodnot na čerstvých kostkách (v případě shody ten, který je dříve na tahu) si vezme záchranný kruh a předá ho jinému hráči podle své volby.

ZÁCHRANNÝ KRUH

Lze jej odhodit (vrátit do zásoby) na moři a snížit tak obtížnost chycení jednoho úlovku o 2 ☠, nebo v přístavu a snížit tak cenu návštěvy jednoho obchodu o 2 $.

ROCABARRAIGH

Malá rybářská vesnička na severním pobřeží Skotska. O Rocabarraigh neexistují před rokem 1743 žádné záznamy. Stejně záhadně, jak se v historii objevila, zmizela v roce 1909 beze stopy – spolu se všemi muži, ženami a dětmi na jejích blátivých ulicích.



"Když se Rocabarra navrátí, svět bude pravděpodobně zničen."

FÁZE III

OZNÁMENÍ

POZNÁMKA: Tuto fázi během prvního dne přeskočte.

1 ZORIENTUJTE SE V SITUACI:

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček každý hráč oznámí, zda stráví den na moři, nebo v přístavu, a umístí podle toho svou loď na příslušné místo. Hráči, kteří byli předchozí den v přístavu, se musí vrátit na moře do hloubky I.

2 VYBAVTE SE PRUTEM A NAVIJÁKEM:

Každý hráč, který vlastní nějaké pruty nebo navijáky, si z nich může vybrat 1 prut a/nebo 1 naviják, kterým se vybaví. V tom případě danou kartu umístí na vyhrazené místo pod svou desku, kde zůstane až do příští fáze Oznámení.

FÁZE IV

AKCE

STŘÍDÁNÍ V TAZÍCH:

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček může každý hráč provést jednu akci, nebo pasovat. Akce, kterou může hráč provést, závisí na tom, zda je na moři, nebo v přístavu. Když hráč nemůže provést akci, musí pasovat. Takto se pokračuje, dokud nepasují všichni hráči až na jednoho. Jakmile hráč pasoval, přeskakuje se v pořadí na tahu a nemůže nadále provádět akce ANI volné akce až do následujícího dne.

ODMĚNY ZA PASOVÁNÍ: Když hráč poprvé pasuje A TAKÉ pokaždé, když je v pořadí na tahu přeskočený, může si buďto dobrat kartu čudly, nebo odhodit náhodně 1 kartu lítosti.

POSLEDNÍ PASUJÍCÍ: Jakmile všichni hráči až na jednoho pasovali, zbylý hráč může provést ještě dva tahy. Den skončí okamžitě po jeho posledním tahu, po němž už se neudělují žádné další odměny za pasování. Hra pokračuje následujícím dnem.

POZNÁMKA: Než hráč ve svém tahu pasuje, může provést libovolné množství volných akcí.

AKCE NA MOŘI

VE SVÉM TAHU MŮŽETE
RYBAŘIT, NEBO OPUSTIT LOĎ

JAK
RYBAŘIT

Ach, to jádro věci. Rybaření probíhá ve čtyřech krocích. Když to dopadne špatně, nestrachujte se, jako náhradu stále dostanete kartu čudly. Postupujte následovně:

K RYBAŘENÍ POTŘEBUJETE KOSTKY

Abyste mohli provést akci rybaření, musíte mít aspoň jednu čerstvou kostku bez ohledu na vaše předměty a schopnosti.

1. **NAHOĎTE:** Vyberte si loviště ve vaší aktuální hloubce nebo blíž k hladině. Jakmile si vyberete loviště, horní kartu úlovku z tohoto loviště „máte na háčku" a v rámci této akce nesmíte rybařit v žádném jiném lovišti. Pokud je horní karta úlovku v lovišti lícem dolů, otočte a odhalte ji, aby ji všichni hráči viděli. Pokud je horní karta úlovku již odhalená, přeskočte ke kroku 3.

2. **VYHODNOŤTE:** Pokud jste touto akcí odhalili kartu úlovku, podívejte se, zda má nějaké schopnosti aktivované při odhalení 👁. Pokud ano, vyhodnoťte je, než budete pokračovat.

3. **UTRAŤTE:** Podívejte se na obtížnost chycení úlovku v pravém horním rohu karty. Abyste úlovek chytili, musíte spotřebovat kostky v celkové hodnotě shodné nebo vyšší než obtížnost chycení úlovku. Spotřebované kostky hráče se přesouvají do zásoby spotřebovaných kostek v pravé části desky rybáře. Spotřebované kostky rybářského náčiní se vracejí do pytlíku na kostky. Nemůžete spotřebovat jen půlku kostky, všechny body na spotřebované kostce, které přesáhnou obtížnost chycení úlovku, vám propadnou. Pokud si to nemůžete dovolit, nebo nechcete zaplatit za obtížnost chycení úlovku, musíte spotřebovat jednu kostku s libovolnou hodnotou a můžete si namísto chytání dobrat horní kartu z balíčku čudel.

Obtížnost chycení úlovku 4

Spotřebujte na kostkách alespoň hodnotu 4

4. **CHYŤTE:** Pokud úlovek chytíte, podívejte se, zda má nějaké schopnosti aktivované při chycení 🎣. Vyhodnoťte je, pak si úlovek doberte do ruky a ponechte si jej skrytý před ostatními hráči. Některé úlovky chytit nelze, jejich karty se vyhodnocením jejich efektu odhodí nebo se předávají soupeřům. Při každé akci rybaření se však smíte pokusit chytit pouze jeden úlovek bez ohledu na výsledek, pak váš tah končí.

🅾 : ⚓ NADMĚRNÝ VÝLOV

Pokud někdy chytíte poslední úlovek z loviště, okamžitě si doberte jednu kartu lítosti. Hráči už nadále nesmí rybařit z daného loviště. Pokud by se moře zcela vyprázdnilo, hra ihned končí.

POZNÁMKA: Pokud nemá úlovek natištěnou žádnou obtížnost, pokud je jeho obtížnost 0🎣, případně pokud předmět nebo schopnost sníží jeho obtížnost na 0🎣, nemusíte na jeho chycení utrácet žádné kostky.

JAK

OPUSTIT LOĎ

Pokud se nacházíte na moři a váš záchranný člun je otočený lícem nahoru, můžete jednou za celou hru jako akci otočit svůj záchranný člun a okamžitě zakotvit v přístavu. Přesuňte svou loď na desku přístavu a pokračujte postupem pro zakotvení v přístavu (viz str. 17). Po zbytek dne smíte provádět pouze akce v přístavu.

Je to drastický krok, ale někdy je nutný. Jakmile je váš záchranný člun lícem dolů, nikdy už ho nelze otočit zpátky. Na konci hry zvyšuje otočený záchranný člun vaši hodnotu lítosti o 10. Otočený záchranný člun se pro potřeby výpočtu šílenství nepočítá za kartu lítosti. Loď nesmíte opustit, pokud jste již pasovali.

VOLNÉ AKCE NA MOŘI

Ve svém tahu můžete také provést libovolné z následujících možností, nepočítají se totiž jako akce. Smíte sníst libovolný počet úlovků a použít libovolný počet předmětů nebo čudel.

NAVÁZAT OLŮVKA:

Před rybařením můžete spotřebovat kostku libovolné hodnoty a posunout svou lodí o jednu hloubku dolů. Musíte spotřebovat jednu kostku za každou hloubku, o kterou chcete klesnout. Vaše loď zůstane v dané hloubce až do začátku dalšího dne, kdy vystoupá o jednu hloubku blíž k hladině.

POUŽÍT PLECHOVKU ČERVŮ:

Před odhalením karty úlovku můžete otočit kartu plechovky, nakouknout na úlovek a vrátit ho nahoru, či dospod balíčku loviště.

SNÍST ÚLOVEK:

Pokud má úlovek schopnost při snědení , můžete ho použít v libovolném kroku rybaření tak, že ho odhodíte z ruky.

POUŽÍT ZÁCHRANNÝ KRUH:

Pokud máte záchranný kruh, můžete ho odhodit (vrátit do zásoby) a snížit tak obtížnost chycení jednoho úlovku o 2.

POUŽÍT ČUDLY A PŘEDMĚTY:

Některé čudly, pruty, navijáky a předměty ze zásob lze na moři použít a získat tak výhody.

CHYTÁNÍ ČUDEL

Pokud si nemůžete dovolit náklady na obtížnost chycení úlovku, nebo si zvolíte, že je nechcete zaplatit, musíte spotřebovat jednu kostku s libovolnou hodnotou a můžete si namísto chytání dobrat horní kartu z balíčku čudel. Jakýkoli nechycený úlovek zůstane odhalený až do fáze začátku dalšího dne, kdy se odhodí.

ANATOMIE ÚLOVKU

POJEM „ÚLOVEK“ ZDE POUŽÍVÁME VELMI VOLNĚ.

Některé z těchto věcí lze těžko považovat za úlovek v pravém slova smyslu. Některé z nich se zcela vymykají jakémukoli popisu. Přesto mají většinou několik věcí společných.

HODNOTA:

Toto je hodnota úlovku jak při prodeji v přístavu, tak při bodování na konci hry.

POZNÁMKA: Hodnota úlovku je ovlivněná šílenstvím, ale nemůže klesnout pod nulu.

NÁZEV:

Pokud potřebujete upoutat pozornost úlovku, takhle ho oslovte.

OBTÍŽNOST:

Uvádí, jak těžké je úlovek chytit.
Při rybaření musíte spotřebovat kostky o hodnotě stejné nebo vyšší než obtížnost chycení úlovku, abyste ho chytili.

EFEKT PŘI PRODEJI:

Zrůdné úlovky způsobí, že si při prodeji doberete 1 kartu lítosti. *„Zkazils někomu den, ty zrůdo.“*

VELIKOST A TYP:

Uvádí, jak je úlovek velký, a zda se jedná o pěkný úlovek, nebo o zrůdný úlovek.

SCHOPNOSTI:

Zde jsou uvedeny všechny schopnosti úlovku.

POPISEK:

Fakt či zajímavost ohledně úlovku. Na hru nemá žádný vliv.

HLOUBKA:

Připomenutí hloubky, ze které úlovek pochází.

ČUDLY jsou malé úlovky používané jako návnada, na slevy a další. Nepočítají se za úlovky, neovlivňuje je úroveň šílenství a nepočítají se při bodování. Pokud si máte dobrat čudlu, ale balíček je prázdný, nedostanete namísto toho nic.

JAK POZNAT

OBTÍŽNOST CHYCENÍ ÚLOVKU

S trochou dedukce můžete odhadnout, jak těžké bude úlovek chytit. Úlovky se vyskytují ve třech velikostech – malé, střední a velké – a každý z nich má v každé hloubce daný rozsah obtížnosti. Podle stínu na zadní straně každé karty zjistíte, jak velký úlovek bude, a poté se podíváte do tabulky zde nebo na přehledových kartách pro hráče, abyste zjistili potenciální rozsah obtížnosti chycení.

OBTÍŽNOST DLE VELIKOSTI A HLOUBKY

HLOUBKA	MALÁ	STŘEDNÍ	VELKÁ
I	0–2	1–3	2–4
II	1–3	2–4	3–5
III	2–4	3–5	4–?

Každý hráč má přehledovou kartu s touto tabulkou. Vždy nejprve proveďte průzkum, než začnete bezhlavě odhalovat úlovky!

MALÉ STÍNY
jsou téměř celé zakryté číslovkou

STŘEDNÍ STÍNY
se téměř dotýkají okrajů karty

VELKÉ STÍNY
přesahují okraje karty

PROFI TIP: ČÍM VĚTŠÍ, TÍM LEPŠÍ

Větší úlovky mají obvykle lepší poměr hodnoty vůči obtížnosti chycení. Odvážíte se odhalit něco většího a hodnotnějšího, i když riskujete, že to bude příliš obtížné chytit? Nebo budete hrát na jistotu?

PROFI TIP: ČÍM HLOUBĚJI, TÍM OBTÍŽNĚJŠÍ

Úlovky stejné velkosti je těžší chytit ve větších hloubkách. Než se rozhodnete odhalit úlovek, ujistěte se, že jste vybrali správnou úroveň obtížnosti a jste na to dostatečně připravení.

JAK POZNAT

TYP ÚLOVKU

Úlovky se vyskytují ve dvou typech: pěkné a zrůdné. Typ úlovku poznáte podle barvy textu a okrajů na kartě, ale je také jasně uvedený pod názvem úlovku, vedle její velikosti.

Zrůdné úlovky se častěji vyskytují ve větších hloubkách. Poměr mezi zrůdnými a pěknými úlovky najdete níže nebo na přehledových kartách pro hráče.

POMĚR PĚKNÝCH KE ZRŮDNÝM DLE HLOUBKY

HLOUBKA	PĚKNÝ		ZRŮDNÝ
I	2	KU	1
II	1	KU	1
III	1	KU	3

Každý hráč má přehledovou kartu s touto tabulkou. Buďte vědečtí, buďte zvídaví, vždy se podívejte do příručky.

PROFI TIP: ŠÍLENSTVÍ OVLIVŇUJE HODNOTU

Hodnoty úlovků jsou ovlivněny šílenstvím podle typu. Pozice vašeho šílenství na konci hry může mít velký vliv na vaše bodování! Podrobnosti najdete v části Šílenství (viz str. 21).

Zrůdný úlovek s hodnotou 0

Aktuální hodnota zrůdných úlovků +1 na stupnici šílenství

Výsledná hodnota úlovku = 1

PĚKNÉ ÚLOVKY

Mají modré okraje a jsou to věci, které existují v přirozeném řádu přírody.

ZRŮDNÉ ÚLOVKY

Mají zelené okraje a jsou to ohavnosti, které vás dovedou k šílenství.

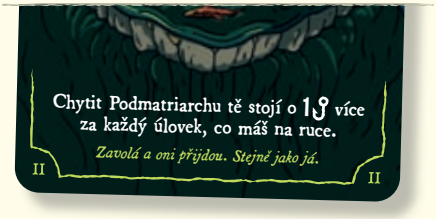
JAKÉ JSOU

SCHOPNOSTI ÚLOVKŮ

Existují čtyři potenciální typy schopností úlovků: *trvalé*, *při odhalení*, *při chycení* a *při snědení*. Žádný úlovek nemá všechny čtyři typy, některé však mají dva, případně ve vzácných případech tři.

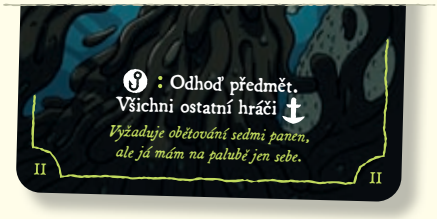
TRVALÉ:

Tyto schopnosti platí stále, dokud je úlovek odhalen.



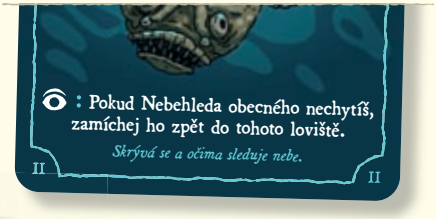
PŘI CHYCENÍ:

Tyto schopnosti se vyhodnotí ve chvíli, kdy je úlovek chycený.



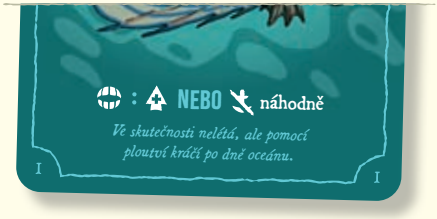
PŘI ODHALENÍ:

Tyto schopnosti se vyhodnotí okamžitě, jakmile je úlovek odhalený.



PŘI SNĚDENÍ:

Tyto schopnosti se dají využít ve vašem tahu odhozením úlovku.



KOVOVÁ MINCE S RYBOU:

Pokud má úlovek schopnost, která vyžaduje provedení akce hoďte si kovovou mincí s rybou a vyhodnoťte příslušný efekt hlavy, nebo ocasu.

KOSTKA OSUDOVÉHO ZNAMENÍ:

Pokud máte dostatek štěstí a podaří se vám vylovit Amulet Agarthy, můžete tuto kostku považovat za jednu ze svých kostek hráče. Více podrobností najdete na str. 27.

AKCE V PŘÍSTAVU

JAK

PRODÁVAT

Vyberte si libovolný počet úlovků na ruce a prodejte je za jejich hodnotu modifikovanou vaším aktuálním šílenstvím. Přidejte si příslušné množství $ a odhoďte všechny prodané úlovky na jejich pohřebiště. Nemůžete mít více než 10$, o jakýkoli další příjem přijdete. Za každý zrůdný úlovek, který prodáte, musíte provést ⚓ (viz str. 19). *(POZNÁMKA: Zrůdné úlovky se pokaždé prodávají za svou aktuální hodnotu, než si doberete karty lítosti za jejich prodej.)*

Zrůdný úlovek s hodnotou 3

⚓ *za prodej*

Vaše aktuální hodnota zrůdných úlovků –2 na stupnici šílenství

Úlovek se prodá za 1$.

Pěkný úlovek s hodnotou 3

Aktuální hodnota pěkných úlovků +2 na stupnici šílenství

Úlovek se prodá za 5$.

Počet svých štikorun zaznamenávejte posouváním ukazatele doleva a doprava po stupnici.

VE SVÉM TAHU MŮŽETE **PRODÁVAT, NAKUPOVAT, NEBO VYSTAVOVAT**

JAK

NAKUPOVAT

Vyberte si obchod, který jste během tohoto pobytu v přístavu ještě nenavštívili (každý obchod můžete navštívit pouze jednou za den). Zaplaťte buďto 1$, 3$, nebo 5$ a pak proveďte akci uvedenou v obchodě u zaplacené částky.

OBCHOD S PRUTY A OBCHOD S NAVIJÁKY

1$: Vezměte si horní kartu z balíčku.

3$: Vezměte si 3 karty, ponechte si 1, zbytek zamíchejte zpět do balíčku.

5$: Vezměte si 5 karet, ponechte si 2, zbytek zamíchejte zpět do balíčku.

OBCHOD SE ZÁSOBAMI

1$: Vezměte si horní kartu z balíčku.

3$: Vezměte si 3 karty, ponechte si 2, zbytek zamíchejte zpět do balíčku.

5$: Vezměte si 5 karet, ponechte si 3, zbytek zamíchejte zpět do balíčku.

OBCHOD S RYBÁŘSKÝM NÁČINÍM

1$: Vytáhněte si 1 kostku ze sáčku.

3$: Vytáhněte si 2 kostky ze sáčku.

5$: Vytáhněte si 3 kostky ze sáčku.

Zakoupenými kostkami okamžitě hoďte a umístěte je do své zásoby čerstvých kostek. Pokud byste měli překročit svůj maximální počet kostek, umístěte namísto toho přebytečné kostky do své zásoby spotřebovaných kostek. **Kostky rybářského náčiní se po spotřebování vrací do sáčku** namísto toho, aby se přesunuly do zásoby spotřebovaných kostek.

ZAKOTVENÍ V PŘÍSTAVU

Návrat do přístavu je důležitým okamžikem k odpočinku, zotavení a nabrání sil na další náročný den na moři. Pokud se rozhodnete vrátit do přístavu, budete mít možnost zakoupit vybavení, které výrazně zvýší vaše šance na chycení impozantních úlovků. Také vám dává několik šancí na lepší hody kostkami – jednou při návratu do přístavu a jednou na začátku dalšího dne.

Okamžitě při návratu do přístavu, ať už během fáze Oznámení, NEBO při použití záchranného člunu, proveďte následující:

1. **ZNOVU SEBERTE ODVAHU** (viz fáze Obnovení na str. 8)
2. **OTOČTE PLECHOVKU ČERVŮ LÍCEM VZHŮRU** (pokud je lícem dolů)
3. **ODHOĎTE 1 KARTU LÍTOSTI** (volitelně, nebo se v lítosti utápějte dál)

JAK
VYSTAVOVAT

Vyberte si až tři úlovky z ruky a umístěte je do libovolných prázdných míst v horní části své desky rybáře. Na jedno místo nesmíte umístit více než jeden úlovek. Na konci hry budou hodnoty všech vystavených úlovků modifikovány násobitelem na daném místě. (*POZNÁMKA: Vystavené úlovky nesmíte nikdy sejmout ani nahradit. Na konci hry přijde hráč s nejvyšší hodnotou lítosti o jeden ze svých vystavených úlovků.*)

VOLNÉ AKCE V PŘÍSTAVU

Ve svém tahu můžete také provést libovolnou z následujících možností, nepočítají se jako akce:

POUŽÍT ZÁCHRANNÝ KRUH:

Pokud máte záchranný kruh, můžete ho odhodit a snížit tak cenu v jednom obchodě o 2$.

POUŽÍT ČUDLY, PŘEDMĚTY A ÚLOVKY:

Ve svém tahu smíte při pobytu v přístavu použít libovolné množství čudel a předmětů ze zásob a také sníst libovolný počet úlovků.

HODNOTY KOSTEK RYBÁŘSKÉHO NÁČINÍ:

Každá barva kostky rybářského náčiní má jiné hodnoty, jak je uvedeno zde:

- 0·0·1·2
- 1·1·2·3
- 2·3·2·3

LÍTOST

VŠICHNI JI MÁME. NĚKTEŘÍ VÍC NEŽ JINÍ.

V průběhu hry nasbíráte spoustu karet lítosti – představují věci, které jste v životě udělali a které vás obzvlášť trápí. Celkově vzato, vykreslují obraz života, který nebyl prožitý naplno.

Karty lítosti musíte nechávat před sebou lícem dolů tak, aby je bylo možné spočítat, a na požádání musíte pravdivě sdělit počet karet lítosti, které máte.

POČET KARET LÍTOSTI OPROTI HODNOTĚ LÍTOSTI

Je důležité si uvědomit rozdíl mezi počtem karet lítosti (který ovlivňuje úroveň šílenství) a hodnotou lítosti (která ovlivňuje pouze bodování na konci hry).

POČET KARET LÍTOSTI

Toto je veřejná informace. Je to fyzický počet karet, které máte, bez ohledu na to, jaká hodnota je uvedená na jejich přední straně. Tento počet určuje, kde se nacházíte na stupnici šílenství. Otočený záchranný člun se nepočítá za kartu lítosti.

HODNOTA LÍTOSTI

Tato informace je ostatním hráčům skrytá. Jedná se o hodnotu na přední straně karty lítosti v rozmezí 0 až 3. Na konci hry je vaše celková hodnota lítosti rovná součtu hodnot všech vašich karet lítosti plus 10, pokud máte otočený záchranný člun.

Počet karet lítosti: 3

OPROTI

Hodnota karet lítosti: 8

DOBÍRÁNÍ KARET LÍTOSTI:

Pokud efekt nebo schopnost vyžaduje, abyste si dobrali kartu lítosti, vezměte si jednu z vrchu balíčku karet lítosti, tajně si ji prohlédněte a položte ji lícem dolů před sebe. Pokud je dobírací balíček prázdný, musíte dobírat z odhazovacího balíčku. Pokud je odhazovací balíček prázdný, musíte si vybrat jiného hráče a vzít si náhodně kartu lítosti od něj. Pokud nějakým zázrakem získáte všechny karty lítosti, gratulujeme: jste nejnešťastnější rybář všech dob.

ODHAZOVÁNÍ KARET LÍTOSTI:

Pokud efekt nebo schopnost vyžaduje, abyste odhodili kartu lítosti, vyberte si jednu a položte ji lícem dolů navrch odhazovací hromádky.

KDYŽ SI MÁ VÍCE HRÁČŮ DOBRAT NEBO ODHODIT KARTY LÍTOSTI:

Pokud efekt nebo schopnost způsobí, že více hráčů současně dobírá nebo odhazuje karty lítosti, vyřešte to tak, že začnete u začínajícího hráče a pokračujte v pořadí na tahu.

ŽALOSTNÝ PROJEV:

Každá karta má na sobě jedinečný popis lítosti. Na konci hry si můžete vymyslet žalostný příběh, který spojí všechny vaše lítosti dohromady a donutit ostatní hráče, aby si jej vyslechli.

DUTÁ ZEMĚ

Na základě magnetických měření provedených kompasem, který sám vyvinul, vyslovil Halley hypotézu, že Země je ve skutečnosti dutá a že uvnitř ní může existovat celý další svět, možná plný života a dokonce i s civilizací.

KARTY LÍTOSTI NA KONCI HRY:

Když hra skončí, všichni hráči sečtou celkovou hodnotu svých karet lítosti a přidají 10 bodů, pokud obrátili svůj záchranný člun. Hráč s nejvyšší celkovou hodnotou lítosti musí odhodit jeden ze svých vystavených úlovků (viz Konec hry, str. 22).

ŠÍLENSTVÍ

JAK SE VAŠE PŘÍČETNOST VYTRÁCÍ, JE STÁLE TĚŽŠÍ SE NELITOVAT.

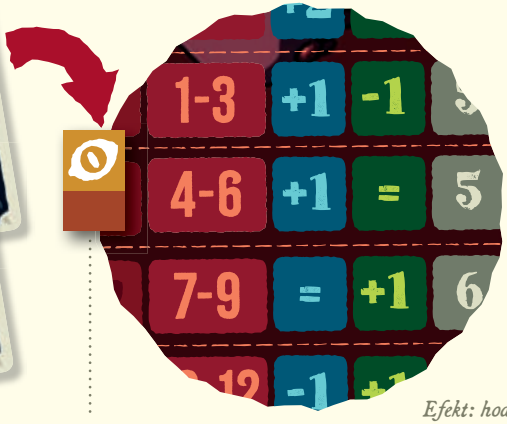
A jak se vaše lítost hromadí, vytrácí se vaše příčetnost. Je to začarovaný kruh. Čím hlouběji propadáte šílenství, tím nezodpovědnějšími se stáváte. Máte méně výčitek svědomí, jste ochotni pracovat déle a manipulujete a svádíte na scestí ostatní. Ve svém zoufalství se možná uchýlíte ke krádežím. Nebo ke kanibalismu.

V tomto šílenství je svoboda. Svoboda, která vám může velmi výhodně posloužit a možná vám pomůže porazit ostatní rybáře. Ale také vás může přijít draho.

SLEDOVÁNÍ ŠÍLENSTVÍ NA STUPNICI:

Šílenství se průběžně mění podle aktuálního počtu karet lítosti, které máte. Jakmile si doberete nebo odhodíte karty lítosti, upravte ihned pozici svého ukazatele na stupnici šílenství.

6 karet lítosti



Umístěte kostičku na pole 4–6 na stupnici šílenství

Efekt: hodnota pěkných úlovků +1, shodná hodnota zrůdných úlovků, maximálně 5 kostek

JAK URČIT

EFEKTY ŠÍLENSTVÍ

HODNOTY PĚKNÝCH A ZRŮDNÝCH ÚLOVKŮ:

Úroveň vašeho šílenství ovlivňuje hodnotu všech úlovků, pěkných i zrůdných, jak při prodeji, tak při bodování. Kdykoli prodáváte úlovek, modifikujte jeho hodnotu podle stupnice šílenství. Jak se vaše příčetnost vytrácí, pěkné úlovky ztrácejí na atraktivitě a zrůdné úlovky se stávají stále lákavějšími. Na konci hry modifikujte hodnoty všech svých úlovků dle stupnice šílenství.

POČET KARET	HODNOTA PĚKNÝCH	HODNOTA ZRŮDNÝCH
0	+2	-2
1-3	+1	-1
4-6	+1	=
7-9	=	+1
10-12	-1	+1
13+	-2	+2

Pěkný úlovek s hodnotou 4

Aktuální hodnota pěkných úlovků +2 na stupnici šílenství

Aktuální hodnota úlovku = 6

SLEVA V PŘÍSTAVU:

Když dosáhnete nejspodnějšího řádku na stupnici šílenství, každý obchod, který v přístavu navštívíte, vám dá slevu 1 $, díky čemuž je návštěva obchodů v nejlevnější úrovni zcela zdarma. Vaše zoufalství dosáhlo vrcholu a jste ochotni podvádět, švindlovat a bezostyšně krást v obchodech. Vy hanební padouši!

SLEVA V PŘÍSTAVU	$-1	13+

MAXIMÁLNÍ POČET KOSTEK:

Toto je maximální počet kostek, které můžete mít současně ve své zásobě čerstvých kostek. Čím labilnějšími se stáváte, tím méně se o sebe staráte. Příliš se přepínáte, pracujete příliš tvrdě a zavíráte oči před následky.

POČET KARET	MAX. POČET KOSTEK
0	4
1-3	5
4-6	5
7-9	6
0-12	7
13+	8

Při nákupu nebo obnovování kostek nesmí celkový počet kostek ve vaší zásobě čerstvých kostek překročit váš maximální počet kostek na stupnici šílenství.

Pokud získáte více kostek, než kolik vám umožňuje váš maximální počet kostek, zbývající kostky si umístíte do zásoby spotřebovaných kostek.

CO KDYŽ ÚROVEŇ VAŠEHO ŠÍLENSTVÍ KLESNE A VY MÁTE VÍCE ČERSTVÝCH KOSTEK, NEŽ JE POVOLENÝ LIMIT?

Maximální počet kostek musíte zkontrolovat pouze při získávání nových kostek nebo při obnově těch stávajících. Kostky nemusíte ze své zásoby čerstvých kostek odstraňovat, dokud je neutrácíte.

Pokud úroveň vašeho šílenství klesne a máte ve své zásobě čerstvých kostek více, než vám umožňuje vaše nové maximum kostek, nemusíte je odstraňovat.

KONEC HRY

HRA KONČÍ POSLEDNÍHO DNE, JAKMILE VŠICHNI HRÁČI PASUJÍ.

Ten s nejvyšší celkovou hodnotou lítosti odhodí jeden ze svých vystavených úlovků

VYPOŘÁDÁNÍ SE S LÍTOSTÍ:

Na začátku musí všichni hráči odhalit a spočítat hodnotu všech svých karet lítosti a připočítat k celkovému součtu 10 bodů, pokud otočili svůj záchranný člun. Hráč (nebo hráči v případě shody) s nejvyšší celkovou hodnotou lítosti musí podle počtu hráčů odhodit konkrétní úlovek.

POSTIH ZA NEJVĚTŠÍ LÍTOST:

POČET HRÁČŮ	MUSÍ ODHODIT
👥	VYSTAVENÝ ÚLOVEK S NEJNIŽŠÍ HODNOTOU
👥+	VYSTAVENÝ ÚLOVEK S NEVYŠŠÍ HODNOTOU

Při rozhodování, kterou kartu odhodit, vypočítejte hodnotu pomocí sčítání bodů vystavených úlovků níže

SČÍTÁNÍ BODŮ:

Bodování na konci hry zahrnuje tři kategorie: úlovky na ruce, vystavené úlovky a štikoruny.

1. ÚLOVKY NA RUCE se bodují podle na nich natištěné hodnoty modifikované vaší aktuální úrovní na stupnici šílenství.
2. VYSTAVENÉ ÚLOVKY se bodují podle jejich hodnoty nejprve modifikované vaší aktuální úrovní na stupnici šílenství a pak vynásobené modifikátorem místa vystavení (buďto x2, nebo x3).
3. ŠTIKORUNY se bodují 1 bodem za každé 2$.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě shody vyhrává hráč s nižší celkovou hodnotou lítosti. Pokud shoda stále trvá, vyhrává hráč s menším počtem karet lítosti. Pokud shoda stále trvá, prostě vyhrávají společně. Přestaňte být tak soutěživí. Nechte to být.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ:

Efekty šílenství: hodnota pěkných úlovků –2, hodnota zrůdných úlovků +2

Hodnota 6
–2 za šílenství (=4)
x2 za vystavení
= 8 bodů

Hodnota 6
+2 za šílenství (=8)
x3 za vystavení
= 24 bodů

Hodnota 5
+2 za šílenství (=7)
x2 za vystavení
= 14 bodů

Hodnota 2
–2 za šílenství
= 0 bodů

Hodnota 3
+2 za šílenství
= 5 bodů

2 body za štikoruny

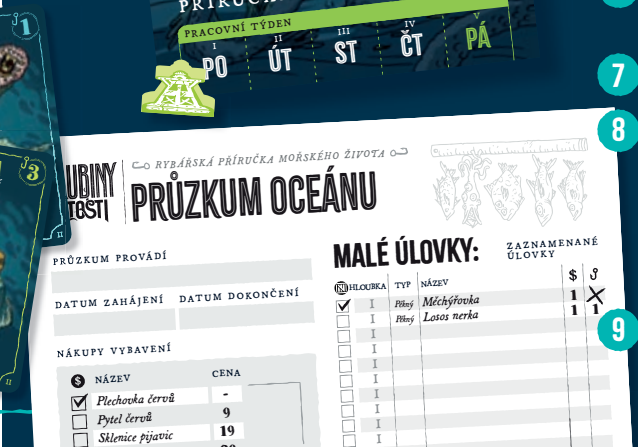
8 + 24 + 14 + 0 + 5 + 2 = konečných 53 bodů

SÓLOVÝ/KOOPERATIVNÍ REŽIM

PRŮZKUM OCEÁNU

HONBA ZA POZNÁNÍM

Výzkumný ústav Rybařské příručky se vydává na expedici, aby lépe porozuměl obyvatelům oceánu. Jako samostatný ichtyolog (nebo jako tým spolupracujících vědců) se pusťte do kampaně, jejímž cílem je nachytat a zkatalogizovat všechny úlovky v moři. V každé hře strávíte pět dní tím, že se budete snažit zachytit co nejvíce úlovků. Na konci hry odhodíte úlovky v hodnotě rovnající se celkové hodnotě na kartách lítosti a zbytek utratíte za trvalé odemčení vybavení pro budoucí hry. Váš úkol bude hotový a kampaň skončí, jakmile dovezete zpět do přístavu všechny úlovky na pozorování a studium.



PŘÍPRAVA HRY

1. Vyhledejte těchto 9 karet úlovků/čudel a vraťte je zpět do krabice:
   I – Měchýřovka portugalská
   I – Přílivový pašerák
   II – Bathyphysa Conifera („špagetové monstrum")
   II – Hlubinný hokynář
   II – Keporkak
   III – Kolonie z bezedných hlubin
   III – Přehluboký podomní prodejce
   III – Velryba z Rocabarraigh
   Čudla – Divný prsten
2. Připravte moře tak, jak je popsáno v přípravě hry pro více hráčů (viz str. 7). Loviště nemusí vždy obsahovat 13 karet.
3. Umístěte v dosahu všech hráčů desku průzkumu oceánu (nachází se na zadní straně stupnice šílenství).
4. Umístěte ukazatel dne na pondělí.
5. Zamíchejte karty lítosti a umístěte je na desku průzkumu oceánu.
6. Každý hráč si vezme jednu desku rybáře, odpovídající kostky hráče a loď.
7. Umístí svou loď do hloubky I.
8. Vezme si *Plechovku červů*, dvě přehledové karty a vybavení, které jste odemkli v předchozích sólových/kooperativních hrách, jak máte poznamenáno na listu průzkumu oceánu.
9. Připravte si list průzkumu oceánu a psací potřeby.

SÓLOVÝ/KOOPERATIVNÍ REŽIM

JAK SE HRAJE

FÁZE I

OBNOVENÍ

1. **PŘÍCHOD DO PRÁCE:**
   Posuňte ukazatel dne na další pole a odhoďte jakékoli odhalené úlovky na moři (první den tento krok přeskočte).
2. **PŘÍPRAVA KÁVY:**
   Vezměte si všechny kostky ze zásoby spotřebovaných kostek, hoďte jimi a umístěte je do zásoby čerstvých kostek.
3. **PŘÍPRAVA VYBAVENÍ:**
   Vlastníte-li nějaké pruty nebo navijáky, vyberte si jeden od každého, abyste se vybavili na daný den, a umístěte je na příslušná místa pod svou deskou rybáře.

FÁZE II

PRŮZKUM

1. **CHYTÁNÍ:**
   Proveďte akci rybaření přesně tak, jak je popsána na str. 10.
2. **KATALOGIZACE:**
   Pokaždé když úspěšně chytíte úlovek, zaznamenejte podrobnosti o něm do příslušného místa na listu průzkumu oceánu. Nezaškrtávejte políčko nalevo, dokud úlovek úspěšně nedovezete zpět do přístavu na konci hry (viz str. 26).
3. **ODCHOD Z PRÁCE:**
   Jakmile vám dojdou kostky na rybaření, den končí a pokračujete dalším dnem.

IGNORUJTE NĚKTERÉ SCHOPNOSTI:

- Ignorujte schopnosti při snědení, nemůžete jíst úlovky.
  Máme je zdokumentovat, ne sežrat.
- Ignorujte efekty hodu mincí.
- Ignorujte efekty cílící pouze na ostatní hráče.
- Ignorujte efekty, které vám dávají štikoruny.

PONECHEJTE SI RYBÁŘSKÉ NÁČINÍ:

Když spotřebujete kostky rybářského náčiní, umístěte je do zásoby spotřebovaných kostek namísto toho, abyste je vrátili do sáčku.

ZŮSTÁVEJTE HLOUBĚJI:

Efekt spotřebování kostek na posun do větších hloubek trvá až do konce hry.

SDÍLENÍ ROLÍ V KOOPERATIVNÍM REŽIMU:

Pokud hraje více hráčů, buďto při rozhodování pracujte jako tým, nebo přidělte konkrétní role, jako například:

RYBÁŘ: Rozhoduje, kde se bude rybařit a jaké vybavení se použije.

VĚDEC: Zapisuje úlovky na list průzkumu a rozhoduje, co se odhodí na konci hry.

KATALOGIZACE

BUĎTE VĚDECKY DŮSLEDNÍ:

Pokaždé když chytíte úlovek, podívejte se, zda jste jej chytili už dříve. Pokud ne, zaznamenejte podrobnosti o něm do příslušného místa na listu průzkumu oceánu.

VŠECHNO SPRÁVNĚ TAM, KAM TO PATŘÍ:

Oboustranný list průzkumu oceánu má přesně tolik políček, kolik je potřeba ke katalogizaci všech úlovků, ani jedno navíc. Zkontrolujte velikost a hloubku chyceného úlovku a zapište na list jeho typ, název, hodnotu a obtížnost chycení.

ŠANCE UPLAVALA:

Pokud odhalíte úlovek, ale nepodaří se vám ho chytit, nezaznamenávejte podrobnosti o něm na list, budete se muset vrátit při další cestě, abyste se jej pokusili chytit znovu. Na zadní straně listu můžete využít oddíl pro poznámky, abyste si připomněli úlovky, na které si v budoucnu dát pozor, nebo si připomněli nebezpečí, kterým se vyhnout.

MUSÍTE JE DOVLÉCT DO PŘÍSTAVU:

Při prvním ulovení úlovku nechte zaškrtávací políčko nalevo od úlovku prázdné. Zaškrtnete ho, jakmile ho úspěšně dovlečete zpět do přístavu, poté co možná nějaké úlovky naházíte zpět do moře (viz str. 26).

„Už léta pozoruji, jak se všichni bezhlavě řítíme do děsivé propasti, v níž je nám všem souzeno skončit – pospolu.“

– Edmund Halley

PŘEDMĚTY NA JEDNO POUŽITÍ:

Vaši Plechovku červů a jakékoli zásoby, které jste odemkli, lze použít v každé hře pouze jednou. Po použití je otočte na druhou stranu.

UTRAŤTE SVÉ ČUDLY

Čudly, které snižují cenu předmětů, lze použít na konci hry při odemykání nového vybavení.

SÓLOVÝ/KOOPERATIVNÍ REŽIM

KONEC TÝDNE

1 SPOČÍTEJTE KARTY LÍTOSTI:

Jakmile poslední den skončíte s rybařením, sečtěte celkovou hodnotu lítosti. Množství karet nemá v sólovém režimu žádný vliv, rozhodující jsou pouze natištěné hodnoty.

2 VYHÁZEJTE ÚLOVKY ZPÁTKY DO MOŘE:

Jste unavení. Už jste se neudrželi. A došlo k obětem. Musíte odhodit jakoukoli kombinaci úlovků, jejíž celková hodnota se rovná nebo je vyšší než celková hodnota lítosti.

3 ODVLEČTE ZBYTEK DO PŘÍSTAVU:

Cokoli zbude, můžete vzít zpět do Výzkumného ústavu k pozorování a studiu. Na listu průzkumu oceánu zaškrtněte políčko nalevo od každého úlovku, který stále vlastníte.

4 ODEMKNĚTE VYBAVENÍ:

Spočítejte celkovou hodnotu všech úlovků, které jste přivezli do přístavu. Tuto částku můžete utratit za odemknutí vybavení v libovolné kombinaci. Odemknout lze pouze položky uvedené na listu průzkumu oceánu a musíte zaplatit cenu natištěnou na listu. Zaškrtněte každý kus vybavení, který zakoupíte. Toto vybavení bude použitelné ve všech budoucích hrách. O jakoukoli zbývající nevyužitou částku přijdete.

5 A HYBAJ ZPÁTKY NA MOŘE!

Zcela resetujte přípravu hry (viz str. 23), ujistěte se přitom, že jste zamíchali všechny chycené úlovky zpět do moře, a pak okamžitě začněte novou partii, nebo si uschovejte list průzkumu oceánu, abyste mohli hrát znovu později.

PŘÍLOHA

VYSVĚTLENÍ K ÚLOVKŮM

VŠICHNI ÚHOŘOVITÍ, CHOBOTNICE A KRAKEN: Musíte spotřebovat požadovaný počet kostek, i když předměty nebo schopnosti sníží obtížnost chycení úlovku na nulu.

AMULET AGARTHY (KOSTKA OSUDOVÉHO ZNAMENÍ): Nelze ho prodat, nemá žádnou hodnotu a neboduje se. Když ho vylovíte, vezměte si červenou kostku osudového znamení, hoďte jí a umístěte si ji do zásoby čerstvých kostek, pokud vám to maximální počet kostek umožňuje. Pokud ne, umístěte ji do zásoby spotřebovaných kostek. Zacházejte s ní přesně jako s kostkou hráče. Pokud vás nějaká schopnost donutí odhodit Amulet Agarthy, okamžitě odhoďte i kostku osudového znamení.

KALMAR HAMILTONŮV / SIROTEK BEZNADĚJE / PARAZITICKÉ LARVY: Tyto úlovky lze prodat nebo vystavit podle obvyklých pravidel. Jejich schopnosti přestanou působit, jakmile jsou vystavené nebo prodané. Pokud jsou na konci hry položené lícem nahoru před vámi, bodují se také obvyklým způsobem.

HLUBINNÝ HOKYNÁŘ / PŘÍLIVOVÝ PAŠERÁK / PŘEHLUBOKÝ PODOMNÍ PRODEJCE: Jakmile tento úlovek vyhodnotíte a odhodíte, váš tah končí. Nespotřebovávejte žádné kostky ani si neberte čudlu.

VŠEKALMAR / KOSATKA DRAVÁ: Tyto úlovky se na konci hry bodují obvyklým způsobem.

KEPORKAK / VELRYBA Z ROCABARRAIGH: Pokud je odhalíte v rámci akce rybaření, můžete rybařit znovu. Pokud je odhalíte předmětem nebo schopností, po jejich vyhodnocení a odhození pokračujte ve svém tahu.

ŠPUNT: Poté co odhalíte Špunt, váš tah končí. Po zbytek hry na začátku tahu každého hráče odhoďte horní úlovek z loviště v moři nejvíce vlevo nahoře. Jak se loviště vyprazdňují, postupujte zleva doprava po celém řádku a poté přejděte k hromádce zcela vlevo v další hloubce. Pokud by se všechna loviště zcela vyprázdnila, hra okamžitě končí. Pokud je Špunt ve hře na konci hry v sólovém/kooperativním režimu, považuje se za přivezený zpět do přístavu.

MOŘSKÁ OPIČKA (ŽÁBRONOŽKA SOLNÁ): Pokud máte méně karet lítosti, než je počet hráčů, smíte si vybrat, komu je rozdáte.

ŽRALOCI: Odhození malého úlovku není součástí nákladů na chycení, je to schopnost, která se vyhodnotí až po chycení žraloka, a proto malý úlovek odhodíte pouze v případě, že jej máte.

ŠEPTAJÍCÍ LEBKA: Nelze ji prodat, nemá žádnou hodnotu a neboduje se. Umožňuje vám nakouknout na úlovek, na rozdíl od Plechovky červů vám však neumožňuje vrátit ji dospod loviště.

VYSVĚTLENÍ K PŘEDMĚTŮM

KOSTĚNÉ KOLO: Nevyužité body na kostce můžete sledovat tak, že pootočíte kostku na nižší hodnotu namísto jejího úplného utracení.

SKLENĚNÝ ZVON: Použijte ho v přístavu, nebo na moři. Nepočítá se jako akce. Vystavený úlovek nelze už nikdy odstranit.

PRUT MRTVÝCH: Můžete si vybrat, zda chcete každou ze schopností aktivovat samostatně. Pokud se rozhodnete neaktivovat schopnost úlovku bez natištěné obtížnosti chycení, odhoďte úlovek a váš tah okamžitě končí.

OBTÍŽNOST CHYCENÍ: Kolik bodů na kostkách musíte spotřebovat, abyste úlovek chytili.

ČUDLA: Jedna z malých karet se zelenou zadní stranou.

ODHODIT: Pokud není uvedeno jinak, úlovky se odhazují na pohřebiště odpovídající jejich hloubce a čudly se odhazují dospod jejich balíčku.

VYBAVIT: Umístit prut nebo naviják do odpovídajícího místa na desce rybáře, abyste mohli využívat jejich efekty.

ZVÝŠIT: Otočit jednu z vašich kostek na následující vyšší hodnotu, aniž byste překročili nejvyšší možnou hodnotu uvedenou na kostce. Když zvyšujete více než jednou, můžete si vybrat, zda zvýšíte jednu, nebo více kostek.

PŘEDMĚT: Libovolný ze tří typů karet nakupovaných v přístavu – prut, naviják a zásoby.

ŠÍLENSTVÍ: Vaše aktuální pozice na stupnici šílenství.

VYSTAVIT: Umístit kartu úlovku do libovolného prázdného místa v horní části vaší desky rybáře – na konci hry se její patřičně znásobená hodnota přičte k vašim bodům.

NAKOUKNOUT: Podívat se na horní úlovek loviště, aniž byste ho odhalovali či ukazovali ostatním hráčům.

KOSTKY HRÁČE: Dvoubarevné počáteční kostky.

OBNOVIT (AKCE): Vzít si jednu z kostek ze zásoby spotřebovaných kostek NEBO ze zásoby čerstvých kostek, hodit jí a umístit ji do zásoby čerstvých kostek (pokud to počet kostek umožňuje).

OBNOVENÍ (FÁZE): Druhá fáze dne, kdy všichni hráči provádějí akci Sebrat odvahu (viz str. 8).

KARTY LÍTOSTI: Počet vašich karet lítosti.

HODNOTA LÍTOSTI: Součet čísel na líci všech vašich karet lítosti.

ODHALIT: Otočit pouze horní úlovek z loviště tak, aby ho všichni viděli.

LOVIŠTĚ: Jedna z devíti hromádek karet úlovků na desce moře, po třech v každé hloubce.

KOSTKY RYBÁŘSKÉHO NÁČINÍ: Prosté dřevěné kostky, které nakupujete v přístavu.

HODNOTA: Jaká je hodnota úlovku při prodeji a bodování.

PŘEHLED SYMBOLŮ

- Doberte si kartu lítosti
- Odhoďte kartu lítosti
- Schopnost při odhalení
- Schopnost při chycení
- Schopnost při snědení
- Zvyšte hodnotu na jedné kostce
- Obnovte si jednu kostku
- Hoďte si mincí s rybou
- Hlava na minci s rybou
- Ocas na minci s rybou
- Obtížnost chycení úlovku
- Štikoruny
- Otočte tuto kartu na druhou stranu
- Odhoďte tuto kartu
- V lovišti nezbyly žádné karty
- Úlovek v této hloubce nebo blíž k hladině
- Přivezte do přístavu (sólový režim)

TETTIXGAMES
Vývoj, grafická úprava a ilustrace:
Judson Cowan

Česká verze hry
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Vojtěch Trmal
Korektury: Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý, Eliška Schmucková
Grafická úprava: Michal Hubáček

Deep Regrets, ©2024, Tettix Games Ltd