

GUIDA del

# PESCATORE



DEEP  
REGRETS

1-5 Giocatori | Età 14+ | 30 Min/Giocatore

## INDICE

3	CONTENUTO
4	PANORAMICA
6	PREPARAZIONE
8	COME SI GIOCA
10	AZIONI IN MARE
12	ANATOMIA DEI PESCI
16	AZIONI IN PORTO
18	RIMORSI
20	FOLLIA
22	FINE DEL GIOCO
23	SOLO/COOPERATIVA
27	APPENDICE
28	GLOSSARIO E ICONE



## INTRODUZIONE

# ESSERE SPOSATI AL MARE È UNA RELAZIONE TOSSICA

Stammi a sentire, non hai vissuto una vita modello. Non puoi andare orgoglioso di certe cose che hai fatto, ma pescare ti distrae dal pensarci. L'eterno rituale di lanciare e riavvolgere. La calma solitudine. Gli infiniti misteri che attendono in fondo a quel sottile filo teso verso le profondità ignote. È un tonico rigenerante in questo folle mondo.

E il mondo è folle. Oltre 200 anni fa, Edmund Halley e il suo intero equipaggio svanirono durante una spedizione verso mari lontani, convinti che la Terra fosse cava. Tutti liquidarono la cosa come i vaneggiamenti di un anziano, ma i secoli a venire hanno dato nuova linfa all'autenticità delle sue affermazioni. Recentemente, Rocabarraigh, un'isola di pescatori a largo delle coste scozzesi, è sparita senza lasciare traccia. Un branco di vermi con *dita umane* ha soffocato le reti dei pescherecci nel Mare del Nord. Un'enorme e indefinibile massa è stata trascinata a riva ad Hamnøy. Il tipico conforto del mare è guastato da presagi difficili da ignorare. Che Halley abbia trovato la sua Terra Cava? O forse, ha trovato più di quello che cercava? E se nel farlo avesse messo in moto eventi che potrebbero cambiare il corso della storia? Questi sono tempi di assurdità cosmiche. La fine dei tempi.

Ma noi dobbiamo pescare. Non importa quello che prendiamo, noi dobbiamo continuare a lanciare l'esca. È l'unico gesto sensato in un mondo senza senso. Lanciare e riavvolgere. Fermarsi significherebbe lasciare spazio al dubbio, e perdere il senso della realtà.

Spingi la barca al largo. Respira l'aria salmastra. Soffoca i tuoi problemi. Lancia. Riavvolgi.

# CONTENUTO

DADO  
PRESAGIO



INDICATORE PRIMO GIOCATORE



SALVAGENTE



5 CUBI  
FOLLIA



GETTONE  
PESCE



SEGNA GIORNI



5 SEGNA  
SOLDI



5 SEGNALINI BARCA



15 DADI PESCATORE

24 DADI  
ATTREZZA-  
TURA



60  
CARTE  
RIMORSO



25  
CARTE  
CIARPAME



SACCHETTO  
DEI DADI



10  
CARTE  
CANNA



10  
CARTE  
MULINELLO



20  
CARTE  
SCORTA



117  
CARTE  
PESCE



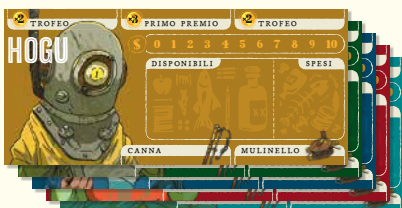
10 CARTE  
FORNITURA  
INIZIALE  
(LATTA DI VERMI  
E SCIALUPPA)



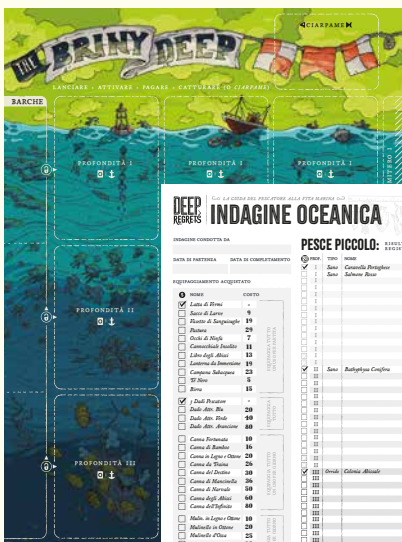
10 CARTE  
RIASSUNTIVE



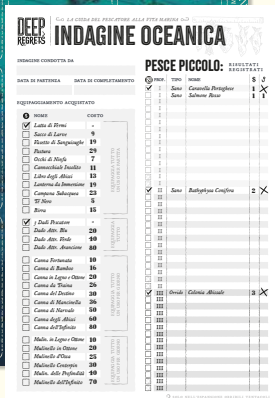
PLANCIA DEL PORTO



5 PLANCE DEL PESCATORE  
A DUE LATI



PLANCIA DEL  
MARE



QUADERNO D'INDAGINE  
OCEANICA

TRACCIATO DELLA  
FOLLIA/PLANCIA  
INDAGINE OCEANICA A  
DUE LATI



# PANORAMICA

In Deep Regrets, passerete una settimana in Mare, competendo con gli altri pescatori per catturare il bottino di Pesci più prezioso, mentre reprimete i vostri Rimorsi e gestite la vostra Follia.

In ognuno dei sei Giorni, i giocatori tirano i dadi per stabilire quanta energia hanno a disposizione per la giornata, poi decidono se rimanere in Mare e Pescare, o Attraccare in Porto per vendere e fare scorte. Ogni Giorno i giocatori giocano a turno, in senso orario, fino a quando tutti hanno passato. Al termine della settimana, i giocatori calcolano il loro punteggio. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

## MA C'È UN FREGATURA

*Rimorsi.* Si fanno largo dentro di voi. È possibile ottenere grandi ricompense acquisendo sempre più Rimorsi, ma se esagerate potreste perdere quasi tutto. Alla fine del gioco, il giocatore su cui grava il maggior numero di Rimorsi, è devastato dal senso di colpa, schiacciato dalla Follia, e deve subire pesanti ripercussioni, scartando uno dei Pesci che ha montato come trofeo durante il gioco.

Potete comunque vincere col maggior numero di Rimorsi? *Forse.*

Ma è un fardello pesante da portare.

## EDMUND HALLEY

1656 - 1742?

*Astrofisico e Matematico inglese conosciuto principalmente per aver predetto il passaggio della cometa che porta il suo nome. Rivolse anche la sua attenzione verso le profondità, creando una campana per immersioni in cui trascorse quattro ore sott'acqua, procurandosi un barotrauma. Il suo lascito venne successivamente oscurato dalla pubblicazione della sua ampiamente contestata teoria che la Terra fosse cava. Scomparve nel 1740 durante un viaggio in barca, diretto a nord per scoprire la verità.*





# PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

- Ogni giocatore prende una plancia del Pescatore e la posiziona di fronte a sé, dal lato che preferisce. Non ci sono differenze meccaniche tra un lato e l'altro.
- Ogni giocatore prende:
  - 1 Segna Soldi del proprio colore e lo posiziona sullo spazio 0
  - 3 Dadi Pescatore del proprio colore
  - 2 Carte Riassuntive
  - 1 Carta Latta di Vermi
  - 1 Carta Scialuppa
- Il primo Giorno viene sempre trascorso in Mare, quindi ogni giocatore posiziona la propria Barca a Profondità I.
- La persona che ha avuto la giornata più deplorabile prende l'indicatore Primo Giocatore.



1

2

3



4

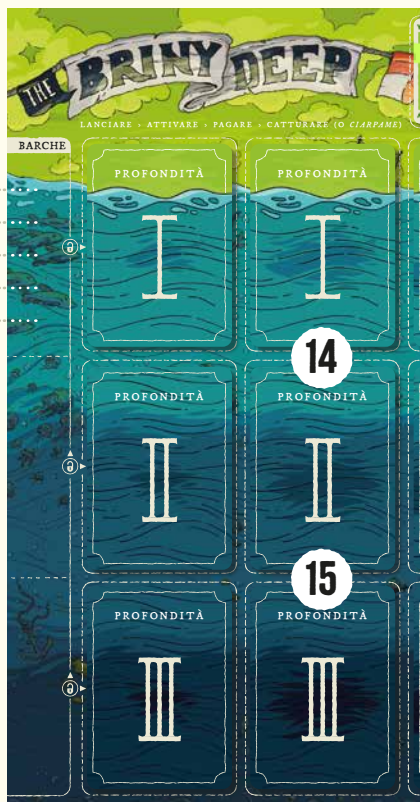


5

6



9





8

Rimorsi  
Scarti



7

10



12

Cimitero  
Profondità I

16

Cimitero  
Profondità II

Cimitero  
Profondità III

## PREPARAZIONE DEL PORTO

- 5 Posizionate la plancia del Porto in fondo al tavolo.
- 6 Per una partita standard (30 min/giocatore), posizionate il Segna Giorni sul Lunedì. Per una partita breve (20 min/giocatore), posizionate il Segna Giorni sul Martedì.
- 7 Posizionate tutti i Dadi Attrezzatura nel sacchetto dei dadi, e posizionate il sacchetto a portata di mano.
- 8 Mescolate tutte le carte Rimorso, poi pescate 10 carte per giocatore e posizionatele in una singola pila vicino alla plancia del Porto: questo è il mazzo Rimorsi. Rimettete le carte restanti nella scatola.
- 9 Mescolate i mazzi Canne, Mulinelli e Scorte e posizionatele a faccia in giù nei rispettivi spazi sotto alla plancia del Porto.
- 10 Posizionate il Salvagente, il Gettone Pesce, e il Dado Presagio a portata di mano.
- 11 Posizionate il tracciato della Follia a portata di mano, e posizionate i cubi Follia dei giocatori nella riga più in alto.



11

## PREPARAZIONE DEL MARE

SI USA ANCHE NELLA MODALITÀ  
SOLO E COOPERATIVA

- 12 Posizionate la plancia del Mare accanto alla plancia del Porto.
- 13 Mescolate il mazzo Ciarpame e posizionatele nel rispettivo spazio nella parte alta della plancia del Mare.
- 14 Mescolate tutti i Pesci Profondità I e distribuiteli in pile da 13 carte per formare una riga di tre Banchi a Profondità I.
- 15 Ripetete il punto 15 anche per le Profondità II e III.
- 16 Lasciate spazio per il Cimitero a destra della riga di ogni Profondità.

# COME SI GIOCA: LE QUATTRO FASI DEL GIORNO

OGNI GIORNO SI DIVIDE IN QUATTRO FASI:  
INIZIO, RECUPERO, DICHIARAZIONE E AZIONE.

## FASE I

### INIZIO

**NOTA:** saltate questa fase nel primo Giorno.

#### 1 CIELO ROSSO AL MATTINO:

Muovete il Segna Giorni sul Giorno successivo, passate l'indicatore Primo Giocatore in senso orario, e scartate tutti i Pesci rivelati in Mare. Attivate qualsiasi effetto del Giorno mostrato sul Giorno attuale:

*Mer/Ven:* tutti i giocatori girano la propria Latta di Vermi a faccia in sù.

*Gio:* giorno di paga! Tutti i giocatori guadagnano **3\$**

*Sab:* tutti i giocatori prendono un Dado Attrezzatura arancione dal sacchetto. Se non ce ne sono abbastanza disponibili, allora tutti i giocatori prendono un Dado Attrezzatura verde. Se ancora una volta non ce ne sono abbastanza, allora tutti i giocatori prendono un Dado Attrezzatura blu.

#### 2 ISSARE L'ANCORA:

Tutti i giocatori in Mare, se non sono già a Profondità I, devono muovere le proprie Barche di una Profondità verso l'alto.

## FASE II

### RECUPERO

#### 1 FATEVI FORZA:

Ogni giocatore prende tutti i dadi dalla propria Riserva dei Dadi Spesi, aggiungendo un qualsiasi numero di dadi dalla propria Riserva dei Dadi Disponibili, e li tira. Poi, può scegliere un numero di dadi che non superi il limite indicato nella colonna Numero Massimo di Dadi del tracciato della Follia da mettere nella propria Riserva dei Dadi Disponibili (vedi Follia, p. 21). I dadi rimanenti vanno posizionati nella Riserva dei Dadi Spesi.

#### 2 LANCIATE IL SALVAGENTE:

Il giocatore la cui somma del Valore dei Dadi Disponibili è la più alta (o, in caso di parità, è il primo in ordine di turno) prende il Salvagente e lo dà a un altro giocatore a sua scelta.

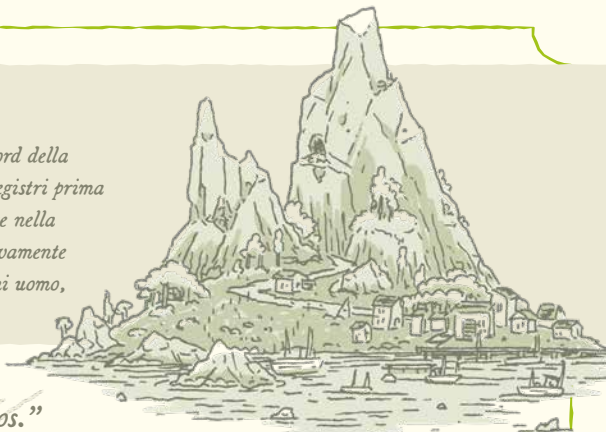
### IL SALVAGENTE

Potete scartare il Salvagente quando siete in Mare per ridurre la Difficoltà di un singolo Pesce di **28**, o in Porto per ridurre il costo di una visita a un singolo Negozio di **2\$**

## ROCABARRAIGH

Un piccolo villaggio di pescatori sulla costa nord della Scozia. Non c'è traccia di Rocabarraigh nei registri prima dell'anno 1743. Come apparve misteriosamente nella storia, altrettanto misteriosamente svanì nuovamente senza lasciare traccia nel 1909, insieme a ogni uomo, donna e bambino nelle sue strade fangose.

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



### FASE III

## DICHIARAZIONE

**NOTA:** saltate questa fase nel primo Giorno.

### 1 IMPOSTARE LA ROTTA:

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore dichiara se passerà il giorno in Mare o in Porto, poi posiziona la propria Barca nella plancia corrispondente. I giocatori che erano in Porto nel giorno precedente *devono* tornare in Mare alla Profondità I.

### 2 EQUIPAGGIARE CANNA E MULINELLO:

Ogni giocatore che possiede almeno una Canna o un Mulinello può equipaggiarne uno di ciascun tipo, posizionandoli negli spazi corrispondenti sotto la propria plancia del Pescatore. Entrambi rimangono equipaggiati fino alla fase Dichiarazione successiva.

### FASE IV

## AZIONE

### I TURNI:

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore nel proprio turno può svolgere un'azione o passare. Le azioni che un giocatore può svolgere variano in base al fatto che si trovi in Mare o in Porto. Se un giocatore non può svolgere nessuna azione, deve passare. I turni proseguono fino a quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato. Quando un giocatore passa, viene saltato nell'ordine di turno e non può più svolgere azioni o azioni gratuite fino al prossimo Giorno.

**PASSARE, RICOMPENSA:** Quando un giocatore passa per la prima volta E ogni volta che viene saltato nell'ordine di turno, può pescare un Ciarpame o scartare una carta Rimorso casuale.

**L'ULTIMO A PASSARE:** Una volta che tutti i giocatori tranne uno hanno passato, il giocatore rimasto può svolgere due turni consecutivi. Il Giorno finisce immediatamente dopo il suo ultimo turno, senza ulteriori ricompense per aver passato. Il gioco procede al Giorno successivo.

**NOTA:** prima che un giocatore passi nel proprio turno, può svolgere un qualsiasi numero di azioni gratuite.





# AZIONI IN MARE

NEL VOSTRO TURNO POTETE  
PESCARRE O ABBANDONARE LA BARCA

COME

## PESCARRE

Ah, il nocciolo della questione. Pescare è diviso in quattro passaggi. Se finisce male, non preoccupatevi, avete ancora il permesso di pescare una carta Ciarpame. Seguite questa procedura:

- 1 LANCIARE:** Scegliete un Banco alla vostra attuale Profondità o sopra di essa. Una volta che avete scelto un Banco, il primo Pesce di quel Banco è “preso all’amo” e non potete pescare in nessun altro Banco durante questa azione. Se il Pesce in cima al mazzo del Banco è a faccia in giù, rivelatelo in modo che tutti i giocatori possano vederlo. Se il Pesce in cima al mazzo è già stato rivelato, andate al passaggio 3.
- 2 ATTIVARE:** Se in questa azione avete rivelato un Pesce, controllate se sulla sua carta c’è un’abilità *rivelato* . Se è così, risolvete l’abilità prima di proseguire.
- 3 PAGARE:** Controllate la Difficoltà del Pesce nell’angolo in alto a destra della carta. Per catturare il Pesce, dovete spendere dadi per un valore pari o superiore alla Difficoltà del Pesce. I Dadi Pescatore spesi vengono messi nella Riserva dei Dadi Spesi, i Dadi Attrezzatura spesi, invece, vengono rimessi nel sacchetto. Non è possibile spendere “mezzi dadi”: ogni punto in eccesso rispetto alla Difficoltà del Pesce è perso. Se non riuscite a raggiungere la Difficoltà del Pesce o se decidete di non pagarla, dovete spendere un dado di qualsiasi valore e pescare la prima carta dal mazzo Ciarpame.
- 4 CATTURARE:** Se catturate un Pesce, controllate se sono presenti delle abilità *catturato*  e risolvetele, poi prendete in mano il Pesce per nascondere agli altri giocatori. Potreste incontrare dei Pesci che non possono essere catturati, vengono scartati dopo aver attivato un effetto o, una volta rivelati, vengono dati a un altro giocatore. Per ogni azione Pescare, potete provare a catturare un solo Pesce, indipendentemente dal risultato, poi il vostro turno termina.

### VI SERVONO DADI PER PESCARRE

Dovete avere almeno un Dado Disponibile per svolgere l’azione pescare, indipendentemente dai vostri oggetti e abilità.

Difficoltà del ...  
Pesce 4

Spendete  
almeno un  
valore in  
dadi di 4

### SOVRAPESCA

Se mai doveste catturare l’ultimo Pesce in un Banco, pescate immediatamente una carta Rimorso. I giocatori non possono più Pescare da quel Banco. Se mai i Pesci in Mare dovessero finire, il gioco termina immediatamente.

*Nota: se un Pesce non ha una Difficoltà segnata sulla sua carta, la sua Difficoltà è 0,3 o un oggetto o un’abilità riduce la sua Difficoltà a 0,3, non dovete spendere nessun dado per catturarlo.*

COME

# ABBANDONARE LA BARCA



Una volta per partita, se siete in Mare e la vostra Scialuppa è a faccia in sù, come azione potete girare la Scialuppa per Attraccare in Porto immediatamente. Spostate la vostra Barca sulla plancia del Porto e seguite la procedura per Attraccare in Porto (p. 17). Per il resto del Giorno, ora, potete solo svolgere azioni in Porto.

È un atto drastico, ma a volte necessario. Una volta che la Scialuppa è a faccia in giù, non può più essere girata. Alla fine del gioco, una Scialuppa a faccia in giù aumenta il vostro Valore di Rimorso di 10. Una Scialuppa a faccia in giù non conta come carta Rimorso ai fini del calcolo della Follia. Non potete Abbandonare la Barca una volta che avete passato.

## CATTURARE IL CIARPAME

Se non potete permettervi di pagare la Difficoltà di un Pesce, o scegliete di non farlo, potete spendere un dado di qualsiasi Valore per pescare la carta in cima al mazzo Ciarpame. Qualsiasi Pesce non catturato rimane rivelato fino alla fase Inizio del Giorno successivo, quando viene scartato.

## AZIONI GRATUITE

Nel vostro turno potete anche svolgere tutte le seguenti azioni gratuitamente. Potete inoltre mangiare un qualsiasi numero di Pesci e usare un qualsiasi numero di oggetti o Ciarpame.

### PIOMBI DA CALATA:


Prima di pescare, potete spendere un dado di qualsiasi valore per far scendere la vostra barca di una Profondità. Dovete spendere un dado per ogni Profondità di cui volete scendere. La vostra barca rimane a questa Profondità fino al prossimo Giorno, poi sale di una Profondità.



### USARE LA LATTA DI VERMI:

Prima di rivelare un Pesce, potete girare la vostra Latta di Vermi per sbirciare il primo Pesce di un Banco e poi decidere se lasciarlo lì o metterlo in fondo al Banco.

### MANGIARE PESCI:

Se un Pesce ha un'abilità *mangiato* , può essere usato in un qualsiasi momento dell'azione Pescare, scartando il Pesce dalla vostra mano.

### USARE IL SALVAGENTE:

Se avete il Salvagente, potete scartarlo per ridurre di 2 il Valore della Difficoltà di un singolo Pesce.

### USARE CIARPAME E OGGETTI:

Alcuni oggetti (Canne, Mulinelli e Scorte) e Ciarpame possono essere usati in Mare per ottenere vari vantaggi.



# ANATOMIA DI UN PESCE

IN QUESTA PARTE USEREMO IL TERMINE "PESCE" IN MODO MOLTO AMPIO.

Alcune di queste... cose, chiaramente non sono Pesci. Altre sfidano qualsiasi tipo di descrizione. Nonostante ciò, hanno quasi tutte alcune cose in comune.

## VALORE:

Questo è il Valore del Pesce, sia per venderlo al Porto sia per calcolare il punteggio alla fine del gioco.  
*NOTA: il Valore del Pesce è influenzato dalla Follia, ma non può scendere sotto lo zero.*

## EFFETTO DI VENDITA:

Tutti i Pesci Orridi, quando vengono venduti, vi fanno pescare una carta Rimorso. Avete rovinato la giornata di un poveraccio, mostri!

## ABILITÀ:

Tutte le abilità *continua, rivelato, catturato o mangiato* sono mostrate qui.

## NOME:

Se volete attirare l'attenzione del Pesce, questo è il nome che dovete usare.



## DIFFICOLTÀ:

Definisce quanto il Pesce sia difficile da catturare. Quando Pescate, dovete spendere dadi per un valore pari o superiore alla Difficoltà del Pesce per catturarlo.

## TAGLIA E TIPO:

Indicano quanto è grande il Pesce e se è un Pesce Sano od Orrido.

## PROFONDITÀ:

Un promemoria della Profondità da cui viene il Pesce.

## TESTO:

Un fatto o un'osservazione sul Pesce. Non ha funzioni meccaniche.

Il **CIARPAME** sono piccole catture usate come esche, sconti o altro. Non contano come Pesci, non vengono influenzati dal livello di Follia e non contano ai fini del punteggio finale. Se dovete pescare un Ciarpame ma il mazzo è vuoto, non pescate niente.



COME IDENTIFICARE

# LA DIFFICOLTÀ DI UN PESCE

Con un piccolo sforzo di deduzione potete capire quanto un Pesce sarà difficile da catturare. I Pesci hanno tre taglie — Piccola, Media e Grande — ognuna con un preciso intervallo di Difficoltà per ogni Profondità. Dall'ombra sul retro della carta potete dedurre la taglia del Pesce, poi consultate la tabella seguente (o quella sulla carta riassuntiva del giocatore) per vedere il potenziale intervallo di Difficoltà.

## INTERVALLO DI DIFFICOLTÀ PER TAGLIA E PROFONDITÀ

PROF.	PICCOLO	MEDIO	GRANDE
I	0-2	1-3	2-4
II	1-3	2-4	3-5
III	2-4	3-5	4-?

Ogni giocatore ha una carta riassuntiva con questa tabella. Fate sempre le vostre ricerche prima di rivelare un Pesce!

### LE OMBRE PICCOLE

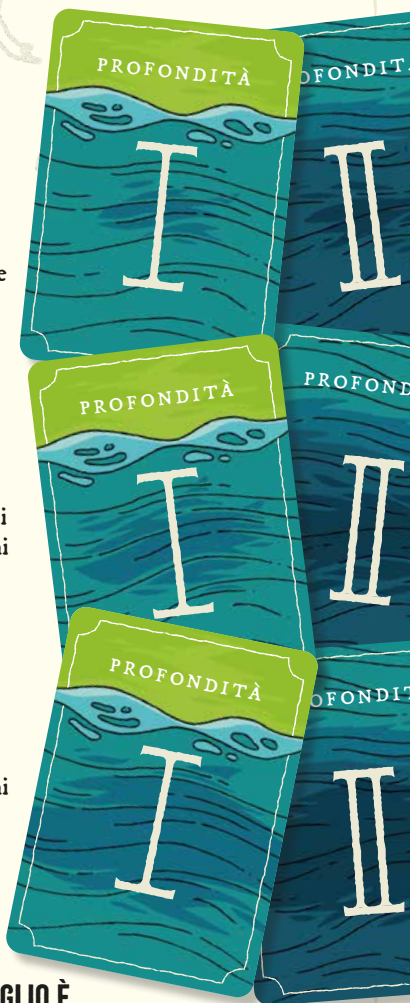
sono quasi completamente coperte dal numero

### LE OMBRE MEDIE

toccano quasi i margini interni della carta

### LE OMBRE GRANDI

superano i margini esterni della carta



## CONSIGLIO: PIÙ GRANDE È MEGLIO È

I Pesci più grandi hanno generalmente un miglior rapporto Difficoltà/Valore. Proverete a rivelare qualcosa di più grande e di maggior valore col rischio di non riuscire a catturarli? O andrete sul sicuro?

## CONSIGLIO: PIÙ È IN PROFONDITÀ PIÙ È DIFFICILE

I Pesci della stessa taglia sono più difficili da catturare a maggior Profondità. Assicuratevi di controllare correttamente l'intervallo di Difficoltà e di essere adeguatamente preparati prima di impegnarvi a rivelare un Pesce.



COME IDENTIFICARE

# IL TIPO DI PESCE

Ci sono due tipi di Pesce: Sano e Orrido. Potete stabilire il tipo di Pesce dal colore del testo e dei margini sulla carta, ma è anche chiaramente scritto proprio sotto al nome del Pesce, accanto alla sua taglia.

I Pesci Orridi si trovano più facilmente a maggior Profondità. Potete trovare il rapporto fra Pesci Sani e Orridi qui sotto o sulla carta riassuntiva del giocatore.

## RAPPORTO SANO:GUASTO PER PROFONDITÀ

PROF.	SANO	ORRIDO
I	2	1
II	1	1
III	1	3

Ogni giocatore ha una carta riassuntiva con questa tabella. Siate scientifici, siate curiosi, controllate sempre la guida.

## CONSIGLIO: LA FOLLIA INFLUENZA IL VALORE

I Valori dei Pesci sono influenzati dalla Follia in base al loro tipo. Il punto in cui si trova la vostra Follia alla fine del gioco può avere un grosso impatto sul vostro punteggio. Vedi Follia (p. 21) per maggiori dettagli.

Pesce Orrido con Valore 0 .....

Attuale Valore del  
Pesce Orrido di +1 sul  
tracciato della Follia  
Valore del Pesce = 1



## PESCI SANI

Hanno i margini blu e sono cose che esistono all'interno dell'ordine naturale.



## PESCI ORRIDI

Hanno i margini verdi e sono abomini che non dovrebbero avere posto in un mondo sensato.



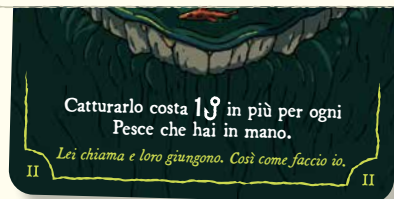
# COME IDENTIFICARE LE ABILITÀ DEI PESCI



Ci sono 4 potenziali tipi di abilità dei Pesci: *continua*, *rivelato*, *catturato*, e *mangiato*. Nessun Pesce ha tutti e quattro i tipi, ma alcuni ne hanno due e, in rari casi, tre.

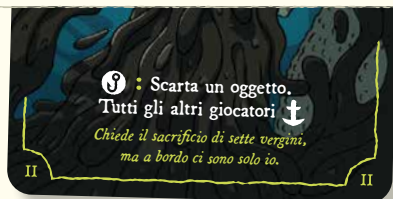
## CONTINUA:

Queste abilità hanno effetto fintanto che il Pesce è rivelato.



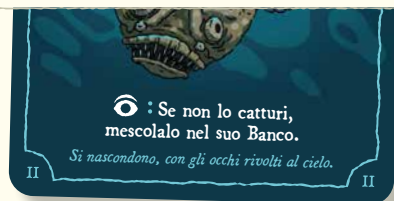
## ♀ CATTURATO:

Queste abilità si risolvono immediatamente appena il Pesce viene catturato.



## 👁 RIVELATO:

Queste abilità si risolvono immediatamente appena il Pesce viene rivelato.



## 🌀 MANGIATO:

Queste abilità possono essere risolte durante il vostro turno scartando il Pesce.



## 🐟 IL GETTONE PESCE:

Se un Pesce ha un'abilità che richiede l'azione 🐟, tirate il Gettone Pesce e risolvete l'effetto testa o coda in base al risultato.



## IL DADO PRESAGIO:

Se siete abbastanza fortunati da catturare l'Amuleto di Agartha, potete usare questo dado come uno dei vostri Dadi Pescatore. Per maggiori dettagli, vedi p. 27.



# AZIONI IN PORTO

NEL VOSTRO TURNO POTETE  
**VENDERE, COMPRARE  
O MONTARE**

COME

## VENDERE I PESCI

Scegliete un qualsiasi numero di Pesci dalla vostra mano e vendeteli in cambio del loro Valore, modificato dalla vostra Follia attuale. Prendete il corrispondente ammontare di \$ e scartate tutti i Pesci venduti nei rispettivi cimiteri. Non potete avere più di 10\$ contemporaneamente, e ogni guadagno in eccesso viene perso. Per ogni Pesce Orrido che vendete dovete  $\downarrow$

(NOTA: un Pesce Orrido viene sempre venduto al suo valore attuale, prima di pescare la carta Rimorso per averlo venduto).

Pesce Orrido  
con Valore 3

$\downarrow$  per la vendita.

Attuale Valore del Pesce  
Orrido -2 sul tracciato  
della Follia

Pesce venduto per 1\$



Pesce Sano con  
Valore 3

Attuale Valore del  
Pesce Sano +2 sul  
tracciato della Follia

Pesce venduto per 5\$

Tenete traccia dei vostri Soldi spostando il  
Segna Soldi a destra e sinistra lungo il tracciato.

COME

## COMPRARE

Scegliete un Negozio che non avete ancora visitato in questo viaggio al Porto (potete visitare ogni negozio solo una volta per Giorno). Pagate 1\$, 3\$ o 5\$ e svolgete l'azione indicata nel Negozio per la somma che avete speso.

### NEGOZI DI CANNE E MULINELLI

- 1\$: Pescate la prima carta del mazzo.
- 3\$: Pescate TRE carte, sceglietene UNA e rimescolate le altre nel mazzo.
- 5\$: Pescate CINQUE carte, sceglietene DUE e rimescolate le altre nel mazzo.

### NEGOZIO DELLE SCORTE

- 1\$: Pescate la prima carta del mazzo.
- 3\$: Pescate TRE carte, sceglietene DUE e rimescolate le altre nel mazzo.
- 5\$: Pescate CINQUE carte, sceglietene TRE e rimescolate le altre nel mazzo.

### NEGOZIO DEI DADI ATTREZZATURA

- 1\$: Pescate UN dado dal sacchetto.
- 3\$: Pescate DUE dadi dal sacchetto.
- 5\$: Pescate TRE dadi dal sacchetto.

Tirate immediatamente i dadi che avete pescato e posizionate nella Riserva dei Dadi Disponibili. Se doveste superare il limite indicato nella colonna Numero Massimo di Dadi del tracciato della Follia, mettete quelli in eccesso nella Riserva dei Dadi Spesi. I Dadi Attrezzatura tornano nel sacchetto quando vengono spesi, invece di venire posizionati nella Riserva dei Dadi Spesi.



# ATTRACCARE IN PORTO



Ritornare in Porto è importante per riposare, recuperare e ricomporsi prima di un altro straziante Giorno in Mare. Decidere di tornare in Porto vi dà l'opportunità di comprare equipaggiamento che può aumentare drasticamente le vostre probabilità di catturare Pesci notevoli. Vi dà anche più opportunità di tirare risultati alti sui dadi: una volta quando tornate in Porto e una volta all'inizio del prossimo Giorno.

*Immediatamente*, al vostro arrivo in Porto, che sia durante la fase di Dichiarazione OPPURE quando usate la vostra Scialuppa:

1. FATEVI FORZA, NUOVAMENTE (Vedi la fase *Recupero*, p. 8)
2. GIRATE LA VOSTRA LATTA DI VERMI A FACCIA IN SÙ (Se non lo è già)
3. SCARTATE UNA CARTA RIMORSO (È opzionale, tenete pure il broncio se volete)



COME

## MONTARE I PESCI

Scegliete fino a tre Pesci dalla vostra mano e montateli negli spazi vuoti in alto nella vostra plancia del Pescatore. Non potete montare più di un Pesce per spazio. Alla fine del gioco, il Valore di tutti i Pesci montati viene modificato dal moltiplicatore indicato nello spazio.

*(NOTA: non potete mai togliere o rimpiazzare un Pesce montato. Alla fine del gioco, il giocatore col Valore di Rimorso più alto, perde uno dei suoi Pesci montati).*



## AZIONI GRATUITE

Nel vostro turno potete anche svolgere qualsiasi delle seguenti azioni gratuitamente:

### USARE IL SALVAGENTE:

Se avete il Salvagente, lo potete scartare per ridurre il costo di un singolo Negozio di 2\$

### USARE CIARPAME, OGGETTI E PESCI:

Nel vostro turno, mentre siete in Porto, potete usare un qualsiasi numero di carte Ciarpame e carte Scorta, e mangiare un qualsiasi numero di Pesci.



## VALORE DEI DADI ATTREZZATURA:

Ogni colore dei Dadi Attrezzatura ha facce di valori diversi, come indicato qui a fianco:

- 0-0-1-2
- 1-1-2-3
- ◆ 2-3-2-3

# RIMORSI

TUTTI NE ABBIAMO.  
ALCUNI PIÙ DI ALTRI.

Durante il gioco, accumulerete un sacco di carte Rimorso: rappresentano cose che avete fatto nella vostra vita di cui non andate particolarmente fieri. Prese nel complesso, raccontano la storia di una vita vissuta male.

Dovete tenere le vostre carte Rimorso a faccia in giù di fronte a voi, in modo che sia facile contarle, e quando vi viene chiesto dovete rivelare il numero dei vostri Rimorsi onestamente.



## CARTE RIMORSO VS. VALORE DI RIMORSO

Una distinzione importante di cui tenere conto è quella fra il vostro numero di carte Rimorso (che influenza il livello di Follia) e il vostro Valore di Rimorso (che influenza solo il punteggio finale).

### NUMERO DI CARTE RIMORSO

È di dominio pubblico. È il numero di carte in vostro possesso ed è indipendente dal Valore mostrato sul fronte della carta. Usate questo numero per stabilire in quale punto del tracciato della Follia vi trovate. Una Scialuppa girata non conta come carta Rimorso.

### VALORE DI RIMORSO

Va tenuto nascosto agli altri giocatori. È il Valore (fra 0 e 3) mostrato sul fronte della carta Rimorso. Alla fine del gioco, il vostro Valore di Rimorso è dato dalla somma del Valore di tutte le vostre carte Rimorso, più 10 se avete girato la Scialuppa.



3 Carte Rimorso

VS



8 Valore di Rimorso

## † PESCARRE RIMORSI:

Quando un effetto o un'abilità vi indica di pescare un Rimorso, prendetene uno dalla cima del mazzo Rimorsi al Porto, guardatelo in segreto e mettetelo a faccia in giù di fronte a voi.

Se il mazzo è vuoto, dovete pescare dalla relativa pila degli scarti. Se la pila degli scarti è vuota, dovete scegliere un altro giocatore e prendere una carta Rimorso casuale fra quelle in suo possesso. Se per qualche strana combinazione avete *tutte* le carte Rimorso, ben fatto: siete il pescatore più miserabile di tutti i tempi.

## ✂ SCARTARE RIMORSI:

Quando un effetto o un'abilità vi indica di scartare un Rimorso, sceglietene uno e posizionatelo in cima alla relativa pila degli scarti, a faccia in giù.

## QUANDO PIÙ GIOCATORI PESCANO O SCARTANO RIMORSI:

Se un effetto o un'abilità indicano a più giocatori di pescare o scartare contemporaneamente carte Rimorso, fatelo partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.

## UNA STORIA DEPLOREVOLE:

Ogni carta Rimorso narra un diverso Rimorso. Alla fine del gioco, sentitevi liberi di costruire una storia che colleghi tutti i vostri Rimorsi e obbligate gli altri giocatori ad ascoltare il miserabile racconto delle vostre disgrazie.



## LA TERRA CAVA

*Basandosi sulla lettura di una speciale bussola che egli stesso aveva inventato, Halley ipotizzò che la Terra fosse in realtà cava, e che ci fosse un intero mondo al suo interno, forse brulicante di vita e persino di civiltà.*

## I RIMORSI ALLA FINE DEL GIOCO:

Quando il gioco termina, tutti i giocatori sommano il Valore dei propri Rimorsi, aggiungendo 10 se hanno girato la loro Scialuppa. Il giocatore col Valore di Rimorso più alto deve scartare uno dei suoi Pesci montati. (Vedi La Fine, p. 22)



# FOLLIA

MENTRE LA VOSTRA SANITÀ MENTALE SVANISCE, DIVENTA SEMPRE PIÙ DIFFICILE IGNORARE I VOSTRI RIMORSI.

E mentre i vostri Rimorsi aumentano, la vostra sanità mentale svanisce.

È un circolo vizioso. Più scendete verso la Follia, più imprudenti diventate.

Avete meno rimorsi, lavorate più a lungo e manipolate e ingannate gli altri.

Per disperazione potreste ricorrere al furto... o al cannibalismo.

C'è libertà in questa Follia. Una libertà che vi può procurare grandi vantaggi, e forse aiutarvi a superare gli altri pescatori.

Ma potrebbe anche costarvi cara.

## TENERE TRACCIA DELLA FOLLIA:

La Follia dipende dal numero di carte Rimorso in vostro possesso. Quando pescate o scartate carte Rimorso, modificate la vostra posizione nel tracciato della Follia di conseguenza.



6 Carte Rimorso

Posizionate il cubo nella riga 4-6 del tracciato della Follia

Effetti:  
+1 Valore del Pesce Sano  
= Valore del Pesce Orrido  
5 Numero Massimo di Dadi

DIAGNOSTICARE GLI

# EFFETTI DELLA FOLLIA

## VALORI DEI PESCI SANI E ORRIDI:

Il vostro livello di Follia influisce sul Valore di tutti i Pesci, Sani e Orridi, sia per la vendita sia per il punteggio. Ogni volta che vendete un Pesce, modificate il suo Valore in base a quanto indicato sul tracciato della Follia. Mentre la vostra sanità mentale svanisce, i Pesci Sani per voi diventano meno attraenti e quelli Orridi più desiderabili. Alla fine del gioco, modificate il Valore di tutti i vostri Pesci in base a quanto indicato sul tracciato della Follia.

*Pesce Sano con Valore 4*

*Attuale Valore del Pesce Sano +2 nel tracciato della Follia*

*Attuale Valore del Pesce = 6*



CARTE	VALORE PESCE SANO	VALORE PESCE ORRIDO
0	+2	-2
1-3	+1	-1
4-6	+1	=
7-9	=	+1
10-12	-1	+1
13+	-2	+2

## NUMERO MASSIMO DI DADI:

Questo è il numero massimo di dadi che potete posizionare nella vostra Riserva dei Dadi Disponibili contemporaneamente. Più folli diventate, meno badate a voi stessi. Vi spingete oltre, lavorate troppo e non pensate alle conseguenze.

Quando guadagnate o recuperate i dadi, il numero totale di dadi nella vostra Riserva dei Dadi Disponibili non può mai superare il vostro Numero Massimo di Dadi indicato dal tracciato della Follia.

Se acquistate più dadi di quelli permessi dal valore del Numero Massimo di Dadi, i restanti vanno posizionati nella Riserva dei Dadi Spesi.

CARTE	N. MASSIMO DI DADI
0	4
1-3	5
4-6	5
7-9	6
10-12	7
13+	8

## COSA SUCCEDDE SE LA VOSTRA FOLLIA SCENDE E AVETE PIÙ DADI DISPONIBILI DI QUELLI PERMESSI?

L'unico momento in cui dovete controllare il vostro Numero Massimo di Dadi è quando guadagnate nuovi dadi o recuperate quelli esistenti.

Non dovete mai *rimuovere* dadi dalla Riserva dei Dadi Disponibili a meno che non li spendiate. Se la vostra Follia scende e avete più dadi nella vostra Riserva dei Dadi Disponibili di quelli permessi, non dovete rimuoverli.

SCONTO AL PORTO



13+



# LA FINE

IL GIOCO TERMINA L'ULTIMO GIORNO, QUANDO TUTTI I GIOCATORI HANNO PASSATO.

Il giocatore col totale più alto nel Valore di Rimorso scarta un Pesce montato.

## AFFRONTARE I RIMORSI:

Per iniziare, tutti i giocatori devono rivelare e sommare il Valore di tutte le loro carte Rimorso, aggiungendo 10 al totale se hanno girato la loro Scialuppa. Il giocatore (o i giocatori, in caso di parità) col Valore di Rimorso più alto deve scartare un Pesce montato stabilito dal numero di giocatori.

## VALORE DI RIMORSO PIÙ ALTO:

NUMERO DI GIOCATORI      DEVE SCARTARE



IL PESCE MONTATO COL VALORE PIÙ BASSO



IL PESCE MONTATO COL VALORE PIÙ ALTO

Calcolate il Valore usando il sistema di punteggio qui sotto per decidere quale Pesce scartare.

## CALCOLARE I PUNTEGGI:

Il punteggio alla fine del gioco comprende tre cose: Pesci in mano, Pesci montati, e Soldi.

- 1 Il punteggio dei PESCİ IN MANO è dato dal loro Valore, modificato dalla vostra posizione nel tracciato della Follia.
- 2 Il punteggio dei PESCİ MONTATI è dato dal loro Valore, modificato dalla vostra posizione nel tracciato della Follia e poi moltiplicato per il corrispondente moltiplicatore (x2 o x3).
- 3 I SOLDI valgono 1 punto per ogni 2\$

Una volta che i giocatori hanno sommato i loro punteggi, il giocatore col punteggio totale più alto vince. In caso di pareggio, il giocatore col Valore di Rimorso più basso vince. In caso di ulteriore parità, il giocatore con meno carte Rimorso vince. Se c'è ancora un pareggio... paregiate. Smettetela di essere così competitivi. Lasciate perdere.

## ESEMPIO DI PUNTEGGIO:

Effetti della Follia:  
-2 Valore del Pesce Sano  
+2 Valore del Pesce Orrido

Valore 6  
-2 Follia (4)  
x2 Montato  
= 8 punti

Valore 6  
+2 Follia (8)  
x3 Montato  
= 24 punti

Valore 5  
+2 Follia (7)  
x2 Montato  
= 14 punti

Valore 2  
-2 Follia  
= 0 punti

Valore 3  
+2 Follia  
= 5 punti

2 punti per i Soldi



8 + 24 + 14 + 0 + 5 + 2 = Punteggio Finale 53



MODALITÀ SOLO/COOPERATIVA

# COME SI GIOCA

FASE I

## RECUPERO

### 1 TIMBRARE IL CARTELLINO:

Muovi il Segna Giorni sul Giorno successivo e scarta ogni Pesce rivelato in Mare (non giocare questa fase il primo Giorno).

### 2 BERE IL CAFFÈ:

Prendi tutti i dadi dalla Riserva dei Dadi Spesi, tirali e posizionali nella Riserva dei Dadi Disponibili.

### 3 EQUIPAGGIARSI:

Se possiedi una qualsiasi Canna o Mulinello, equipaggiano uno per tipo per quel Giorno, posizionandolo nel relativo spazio della plancia del Pescatore.

FASE II

## INDAGINE

### 1 CATTURARE:

Svolgi l'azione pescare esattamente come è spiegata a p. 10.



### 2 CATALOGARE:

Ogni volta che catturi con successo un Pesce, registra i suoi dettagli nell'apposito spazio della tua scheda d'Indagine Oceanica. Non spuntare la casella sulla sinistra fino a quando non hai consegnato con successo il Pesce in Porto (vedi Punteggio).

### 3 STACCARE DA LAVORO:

Quando hai terminato i dadi per Pescare, il Giorno finisce e passi al Giorno successivo.

### IGNORA ALCUNE ABILITÀ:

- Ignora le abilità  mangiato, non puoi mangiare i Pesci. Siamo qui per documentare, non banchettare.
- Ignora gli effetti in cui devi tirare il Gettone Pesce 
- Ignora gli effetti che hanno come bersaglio solo gli altri giocatori.
- Ignora gli effetti che ti fanno guadagnare Soldi.

### MANTIENI LA TUA ATTREZZATURA:

Quando spendi dadi Attrezzatura, posizionali nella Riserva dei Dadi Spesi invece di scartarli.

### RIMANI IN PROFONDITÀ:

Spendere i dadi per scendere di Profondità dura fino alla fine della partita.

### CONDIVIDERE I RUOLI IN MODALITÀ COOPERATIVA:

Se sono coinvolti più giocatori, prendete le decisioni come una squadra o assegnate questi specifici ruoli:

**PESCATORE:** decide dove pescare e quale equipaggiamento usare.

**SCIENZIATO:** trascrive i pesci sulla scheda d'Indagine Oceanica e decide quali scartare alla fine della partita.





# FINE DELLA SETTIMANA

## 1 CONTARE I RIMORSI:

Una volta che nell'ultimo Giorno hai terminato di pescare, conta il Valore totale dei tuoi Rimorsi. In modalità Solo hanno effetto unicamente i Valori delle carte Rimorso, non il loro numero.

## 2 SBARAZZARSI DEI PESCI:

Sei stanco. Sei negligente. La tua stiva è piena. Hai perso delle catture. Devi scartare qualsiasi combinazione di Pesci per un Valore pari o superiore al tuo Valore totale di Rimorsi.

## 3 CONSEGNARE IN PORTO:

Quello che rimane devi consegnarlo all'Istituto per osservarlo e studiarlo. Sulla tua scheda d'Indagine Oceanica, spunta la casella a sinistra di ogni Pesce che è ancora in tuo possesso.

## 4 SBLOCCARE L'EQUIPAGGIAMENTO:

Somma il Valore totale di tutti i Pesci che hai consegnato in Porto. Puoi spendere questa cifra per sbloccare l'equipaggiamento, in qualsiasi combinazione. Solo gli oggetti elencati sulla scheda d'Indagine Oceanica sono disponibili, e per sbloccarli devi pagare il costo stampato sulla scheda. Fai una spunta accanto a ogni equipaggiamento che hai sbloccato: lo potrai usare in tutte le partite future. Qualsiasi Valore non speso è perso.

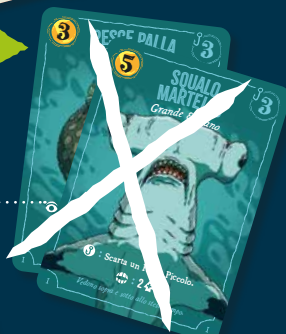
## 5 TORNIAMO LÀ FUORI!

Ripeti la Preparazione (p. 23), assicurandoti di mescolare di nuovo tutti i Pesci catturati nel Mare e inizia subito una nuova partita o salva la tua scheda d'Indagine Oceanica per giocare più tardi.



Valore di Rimorso 8

Devi scartare Pesci per Valore 8



# APPENDICE

## CHIARIMENTI SUI PESCI



**TUTTE LE ANGUILLE, TUTTI I POLPI E IL KRAKEN:** dovete spendere il numero di dadi richiesto, anche se oggetti o abilità riducono la Difficoltà del Pesce a zero.

**AMULETO DI AGARTHA (DADO PRESAGIO):** non può essere venduto, non ha Valore e non conta ai fini del punteggio. Quando lo catturate, prendete il Dado Presagio, posizionatelo nella vostra Riserva dei Dadi Disponibili se il vostro Numero Massimo di Dadi lo permette. In caso contrario, posizionatelo nella vostra Riserva dei Dadi Spesi: funziona esattamente come i Dadi Pescatore. Se un'abilità vi obbliga a scartare l'Amuleto di Agarth, scartate immediatamente anche il Dado Presagio.

**CALAMARO COLOSSALE/ORFANO DELLE OSCURITÀ/LARVE PARASSITE:** questi Pesci possono essere venduti o montati seguendo le normali regole, ma in quei casi perdono le loro abilità. Alla fine della partita vengono conteggiati normalmente ai fini del punteggio se sono a faccia in sù di fronte a voi.

**CONTRABBANDIERE DELLA MAREA/COMMERCIANTE DELLE PROFONDITÀ/MERCANTE DEGLI ABISSI:** una volta che avete risolto l'abilità del Pesce e lo avete scartato, il vostro turno finisce. Non spendete nessun dado e non pescate nessuno Scarto.

**CALAMARO SENZA FINE/ORCA:** questi Pesci contano normalmente ai fini del punteggio di fine gioco.

**MEGATTERA/BALENA DI ROCABARRAIGH:** se viene rivelata durante un'azione di pesca, potete pescare ancora. Se viene rivelata da un oggetto o un'abilità, continuate il vostro turno dopo aver risolto la sua abilità e averla scartata.

**IL TAPPO:** il vostro turno finisce dopo aver rivelato Il Tappo. Per il resto della partita, all'inizio del turno di ogni giocatore, scartate il Pesce in cima al Banco più in alto a sinistra in Mare. Man mano che i Banchi si esauriscono, spostatevi da sinistra verso destra e poi verso la pila più a sinistra nella Profondità successiva. Se tutti i Banchi dovessero esaurirsi, la partita finisce immediatamente. Se Il Tappo è in gioco alla fine di una partita in modalità Solo/Cooperativa, consideratelo come se fosse stato consegnato in Porto.

**SCIMMIA DI MARE:** se avete meno carte Rimorso del numero di giocatori, potete scegliere a chi darle.

**SQUALI:** scartare un Pesce Piccolo non è parte del costo per catturarlo, è un'abilità attivata dopo che lo squalo è già stato catturato, quindi dovete scartare il Pesce Piccolo solo se ne avete uno.

**TESCHIO SUSSURRANTE:** non può essere venduto, non ha Valore e non conta ai fini del punteggio. Vi permette di sbirciare un Pesce, ma non vi permette di posizionarlo in fondo al Banco come la Latta di Vermi.

## CHIARIMENTI SUGLI OGGETTI

**MULINELLO D'OSSA:** per tenere traccia dei punti non spesi, ruotate il dado su un Valore più basso invece di spenderlo.

**CLOCHE:** usatelo in Porto o in Mare, non conta come azione. Il Pesce montato non può essere rimosso.

**CANNA DEI MORTI:** potete scegliere se attivare o no ogni abilità indipendentemente l'una dall'altra. Se decidete di non attivare l'abilità di un Pesce che non ha una Difficoltà (la Megattera, per esempio) scartate il Pesce e il turno termina immediatamente.

**BANCO:** una delle nove pile di carte Pesce sulla plancia del Mare, tre per ogni Profondità.

**CARTE RIMORSO:** il numero di carte.

**CIARPAME:** una delle carte piccole col dorso verde.

**DADI ATTREZZATURA:** i dadi in legno a tinta unita che comprate in Porto.

**DADI PESCATORE:** i dadi iniziali a due colori.

**DIFFICOLTÀ:** il valore dei dadi che dovete spendere per catturare un Pesce.

**EQUIPAGGIARE:** posizionate un Canna o un Mulinello nello spazio corrispondente della vostra plancia del Pescatore per usare i loro effetti.

**FOLLIA:** la vostra attuale posizione sul tracciato della Follia.

**INCREMENTARE:** ruotate uno dei vostri dadi sul successivo valore più alto (non può superare il suo valore massimo). Se potete incrementare più di una volta, potete scegliere uno o più dadi da incrementare.

**MONTARE:** posizionare una carta Pesce in uno degli spazi vuoti nella parte alta della plancia del Pescatore, per ottenere il relativo moltiplicatore al Valore del Pesce.

**OGGETTI:** i tre tipi di carte che è possibile comprare in Porto: Canne, Mulinelli e Scorte.

**RECUPERARE (AZIONE SINGOLA):** prendete uno dei vostri dadi dalla Riserva dei Dadi Spesi o Disponibili, tiratelo e posizionatelo nella Riserva dei Dadi Disponibili (se il vostro Numero Massimo di Dadi lo permette).

**RECUPERARE (FASE):** la seconda fase del Giorno, quella in cui tutti i giocatori svolgono l'azione Farsi Forza (p. 8).

**RIVELARE:** girate solo la carta Pesce in cima a un Banco, in modo che tutti i giocatori possano vederla.


















**SBIRCIARE:** guardare il Pesce in cima a un Banco senza rivelarlo o mostrarlo agli altri giocatori.

**SCARTARE:** se non diversamente specificato, i Pesci vanno scartati nel Cimitero corrispondente alla loro Profondità e gli oggetti e il Ciarpame in fondo ai rispettivi mazzi.

**VALORE:** quanto vale un Pesce se lo vendete o ai fini del punteggio.

**VALORE DI RIMORSO:** il numero sul fronte delle carte Rimorso.

## ICONE

-  Pesca una carta Rimorso
-  Scarta una carta Rimorso
-  Abilità rivelato
-  Abilità catturato
-  Abilità mangiato
-  Incrementa un dado
-  Recupera uno dei tuoi dadi
-  Tira il Gettone Pesce
-  Testa del Gettone Pesce
-  Coda del Gettone Pesce
-  Difficoltà del Pesce
-  Moneta
-  Gira questa carta
-  Scarta questa carta
-  Nessuna carta rimasta nel Banco
-  Pesci a questa Profondità o sopra di essa
-  Consegnare in Porto (modalità Solo)

**tettix**  
GAMES

Design, Sviluppo & Illustrazioni:  
JUDSON COWAN



PER L'EDIZIONE ITALIANA  
Responsabile di Linea:  
ENRICO EMILIANI  
Traduzione:  
JACK GENTILE  
Editing:  
ENRICO EMILIANI  
Impaginazione:  
ARTEAPOT STUDIO  
Revisione:  
ENRICO EMILIANI  
JACK GENTILE