DEEP REGRETS

Setup

Posizionare la **Plancia Mare** sul tavolo, con a fianco la **Plancia Porto**.

Setup **Porto**:

- Posizionare il **Segnalino Giorno** sullo spazio "Monday" (o su "Tuesday" per una Partita Breve).
- Inserire tutti i **Dadi Equipaggiamento** nel Sacchetto.
- Mescolare tutte le **Carte Rimorso** (Regret), prenderne quindi 10 per Giocatore (senza guardarle) e formare un mazzo coperto di fianco alla Plancia Porto (**Mazzo Rimorsi**).
- Mescolare separatamente le **Carte Canna da Pesca** (Rods), **Mulinello** (Reel) e **Provvista** (Supply). Formare 3 mazzi sotto ai corrispondenti spazi della Plancia Porto.
- Tenere a disposizione accanto alla plancia il **Segnalino Salvagente**, la **Moneta** e il **Dado Presagio**.
- Posizionare la **Plancia Follia** di fianco alla Plancia Porto.

Setup **Mare**:

- Mescolare le **Carte Esca** (Dink, retro verde) e formare un mazzo coperto nell'apposito spazio in alto a destra sulla plancia.
- Mescolare le **Carte Pesce di Profondità 1**, quindi posizionarne 13 coperte su ognuno degli Spazi Banco di Pesci a Profondità 1. Fare lo stesso con le carte di **Profondità 2 e 3**.
- Lasciare spazio per un **Cimitero** a destra di ogni riga Profondità.

Ogni Giocatore sceglie un colore e riceve:

- **1 Plancia Pescatore**.
- **1 Segnalino Denaro** del proprio colore – Da posizionare sullo spazio 0 del Tracciato Denaro, in alto sulla propria Plancia Pescatore. Ogni volta che un Giocatore riceve o paga $ lo fa modificando questo tracciato. Non è mai possibile avere più di 10$.
- **3 Dadi** del suo colore.
- **2 Carte Aiuto**.
- **1 Carta Latta di Vermi** (Can of Worms).
- **1 Carta Scialuppa di Salvataggio** (Lifeboat).
- **1 Barca** del proprio colore – Da posizionare in corrispondenza della Profondità 1 nella Sezione Barche (a sinistra sulla Plancia Mare).
- **1 Segnalino Follia** del proprio colore – Da posizionare su uno spazio nella riga più in alto della Plancia Follia.

Il **Primo Giocatore**, selezionato casualmente, riceve il **Segnalino Primo Giocatore**.

Concetti di Gioco

Anatomia Carte Pesce:

- **Nome**.
- **Dimensione e Tipologia –** Riportate sotto al nome.
    - **Dimensione –** Una Carta Pesce può essere **Piccola** (Small), **Media** (Middling) o **Grande** (Large). L'ombra presente sul retro della carta dà un'indicazione sulla Dimensione del Pesce. La Dimensione influenza la Difficoltà (vedi Tabella in seguito).
    - **Tipologia –** Una Carta Pesce può essere un **Vero Pesce** (Fair, bordo blu) o un **Falso Pesce** (Foul, bordo verde). I Falsi Pesci sono più frequenti alla Profondità maggiori (massimi a Profondità 3).

- **Profondità –** Riportata in basso a destra. Indica la Profondità a cui può essere trovato il Pesce.
- **Difficoltà –** Riportata in alto a destra. Rappresenta il valore in Dadi da spendere per Catturare il Pesce. Viene influenzata da Profondità e Dimensione. Tabella Range Difficoltà:

	Pesce Piccolo	**Pesce Medio**	**Pesce Grande**
Profondità 1	0-2	1-3	2-4
Profondità 2	1-3	2-4	3-5
Profondità 3	2-4	3-5	4-?

- **Abilità –** Riportate in basso. Possono essere:
  - **Persistenti –** Sempre attive a partire da quando la carta viene rivelata.
  - **Quando Catturato**  **–** Risolte immediatamente quando la carta viene Catturata.
  - **Quando Rivelato**  **–** Risolte immediatamente quando la carta viene rivelata.
  - **Quando Mangiato**  **–** Risolte quando la carta viene Mangiata (vedi Azioni Gratuite).

  Se un'Abilità riporta il simbolo , lanciare la Moneta per selezionare casualmente quale effetto risolvere.
- **Valore –** Riportato in alto a sinistra. Indica la quantità di $ ottenuti quanto venduto e la quantità di Punti Vittoria forniti a fine partita. L'icona di un'ancora rossa ricorda che tutti i Falsi Pesci fanno ottenere 1 Carta Rimorso quando venduti. Il Valore viene modificato dal Livello di Follia ma non può mai scendere sotto 0.

Sequenza di Gioco

La partita di svolge in **6 Giorni** (5 in una Partita Breve), ognuno formato dalle seguenti **4 Fasi**:

1. **Fase Inizio Giorno –** Saltare nel Giorno 1. Svolgere quanto segue:
   - **a.** Avanzare di un passo il **Segnalino Giorno**.
   - **b.** Passare il **Segnalino Primo Giocatore** al Giocatore successivo in senso orario.
   - **c.** Scartare tutte le **Carte Pesce rivelate** presenti sulla Plancia Mare.
   - **d.** Risolvere eventuali **effetti** indicati sulla casella appena raggiunta dal **Segnalino Giorno**:
     - **i. Wed/Fri –** Ogni Giocatore che ha utilizzato la propria **Carta Latta di Vermi**, la gira nuovamente a faccia in su.
     - **ii. Thur –** Ogni Giocatore ottiene **3$**.
     - **iii. Sat –** Ogni Giocatore prende **1 Dado Arancione** dal Sacchetto. Se non sono sufficienti, ogni Giocatore prende invece 1 Dado Verde. Se nemmeno questi sono sufficienti, ogni Giocatore prende invece 1 Dado Blu.
   - **e.** Tutti i Giocatori con la propria **Barca in Mare**, devono spostarla di una Profondità verso l'alto. I Giocatori a Profondità 1 rimangono dove si trovano.
2. **Fase Ripristino –** Svolgere quanto segue:
   - **a.** Ogni Giocatore prende tutti i **Dadi** presenti nella propria **Riserva Esaurita** (Spent) e un qualunque numero di Dadi dalla propria **Riserva Disponibile** (Fresh), quindi li lancia. Ognuno seleziona, tra i Dadi lanciati, un numero di Dadi da posizionare nella propria Riserva Disponibile. È possibile posizionare un massimo di Dadi pari al Limite di Dadi imposto dal proprio Livello di Follia (vedi Capitolo "Carte Rimorso e Follia"). I Dadi rimanenti vengono messi nella Riserva Esaurita.
   - **b.** Il Giocatore con il totale maggiore di valori sui Dadi presenti nella propria Riserva Disponibile (in caso di pareggio chi viene prima nell'Ordine di Turno) prende il **Segnalino Salvagente** e lo consegna ad un avversario a sua scelta.

3. **Fase Dichiarazione –** Saltare nel Giorno 1. Svolgere quanto segue:
    a. Iniziando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni Giocatore dichiara se vuole passare il Giorno in **Porto** o in **Mare**, spostando di conseguenza la propria **Barca**. I Giocatori che si trovavano in Porto nel Giorno precedente sono obbligati a spostarsi in Mare, posizionando la Barca nella riga di Profondità 1.
    b. Ogni Giocatore può selezionare al massimo 1 **Canna da Pesca** e/o 1 **Mulinello** tra quelli in proprio possesso. Equipaggiare quanto selezionato negli appositi spazi in fondo alla propria Plancia Pescatore. Le carte rimarranno equipaggiate fino alla successiva Fase Dichiarazione.
4. **Fase Azione –** Iniziando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ognuno può svolgere un **Turno** di gioco. Nel proprio Turno è possibile svolgere una singola **Azione Mare o Porto** (in base alla posizione della propria Barca) oppure **Passare**. In qualunque Turno (incluso quello in cui si Passa) è possibile svolgere un qualunque numero di **Azioni Gratuite**. Dal momento in cui un Giocatore ha Passato, non potrà più svolgere Azioni (nemmeno Gratuite) nei suoi Turni per il resto del Giorno, ma verrà normalmente colpito da eventuali effetti che influenzano tutti i Giocatori.
    a. **Passare e Ricompense –** Nel momento in cui un giocatore decide di Passare e ogni volta che viene successivamente saltato seguendo l'Ordine di Turno, può scegliere di **pescare 1 Carta Esca** oppure **scartare 1 Carta Rimorso** casuale.
    b. **Ultimo a Passare –** Quando tutti gli altri Giocatori hanno Passato, il Giocatore rimasto può effettuare al massimo di altri 2 Turni. L'ultimo Giocatore non riceve mai Ricompense, anche se decide di rinunciare ad uno o più Turni finali. Al termine del secondo Turno la Fase finisce immediatamente, senza fornire ulteriori Ricompense ai Giocatori che hanno Passato.

Rientro in Porto – Nel momento in cui un Giocatore torna in Porto con la sua Barca (che sia durante la Fase Dichiarazione o utilizzando la sua Scialuppa), effettua immediatamente quanto segue:

1. Il Giocatore prende tutti i **Dadi** presenti nella propria **Riserva Esaurita** (Spent) e un qualunque numero di Dadi dalla propria **Riserva Disponibile** (Fresh), quindi li lancia. Poi, seleziona tra i Dadi lanciati un numero di Dadi da posizionare nella propria Riserva Disponibile. È possibile posizionare un massimo di Dadi pari al Limite di Dadi imposto dal proprio Livello di Follia (vedi Capitolo "Carte Rimorso e Follia"). I Dadi rimanenti vengono messi nella Riserva Esaurita.
2. Girare la propria **Carta Latta di Vermi** a faccia in su.
3. (facoltativo) Scartare una **Carta Rimorso**.

Azioni Mare

Azione Pescare

Il Giocatore deve possedere almeno 1 Dado nella sua Riserva Disponibile. Quindi risolve i seguenti Passaggi:

1. Il Giocatore seleziona uno degli **Spazi Banco di Pesci** sulla Plancia Mare, che si trovi alla Profondità corrispondente alla sua Barca o in una riga sovrastante.
2. Se la carta in cima al mazzo presente sul Banco selezionato è **coperta**, questa viene rivelata. Quindi vengono risolte eventuali **Abilità** riportate su di essa. Se non è stata rivelata una carta, scorrere al Passaggio successivo senza attivare Abilità.
3. Il Giocatore può Catturare la carta in cima al Banco, spendendo **Dadi** dalla sua Riserva Disponibile per un valore totale pari o superiore alla Difficoltà della Carta Pesce. Eventuali punti in eccesso vengono sprecati. I **Dadi Giocatore** spesi vengono spostati nella Riserva Esaurita, mentre i **Dadi Equipaggiamento** spesi vengono reinseriti nel Sacchetto. Se il Giocatore non può o non vuole Catturare il Pesce, deve comunque spendere un qualunque Dado a sua scelta e pescare 1 Carta Esca (se il mazzo di Carte Esca è esaurito non si ottiene nulla).
4. Se il Giocatore ha Catturato la Carta Pesce, risolve eventuali **Abilità** presenti su di essa, quindi aggiunge la carta alla sua Mano (se non diversamente indicato).

Sconti – Se una Carta Pesce ha **Difficoltà 0** (o se una qualche Abilità o effetto abbassa la Difficoltà a 0), non è necessario spendere alcun Dado per Catturare la carta. Tuttavia, se l'Abilità del Pesce indica che "deve essere catturato spendendo X Dadi", è necessario spendere quel numero di Dadi anche in caso di Difficoltà pari a 0.

Overfishing – Se un Giocatore Cattura l'ultima Carta Pesca in un Banco di Pesci, deve pescare **1 Carta Rimorso**. Nessuno potrà più Pescare nel Banco esaurito.

Effetti di Scarto – Se un effetto indica di scartare carte, queste vengono scartate dalla Mano, dalle Carte scoperte di fronte a sé e/o dagli spazi equipaggiamento per la Canna da Pesca e il Mulinello. I Trofei non vengono mai scartati. Canne da Pesca, Mulinelli, Provviste ed Esche vengono scartate in fondo ai rispettivi mazzi. Le Carte Rimorso scartate formano un apposito mazzo di scarti. Le Carte Pesce vengono scartate nel corrispondente Cimitero.

Azione Abbandonare la Barca

Ogni Giocatore può svolgere questa Azione una sola volta per partita. La propria **Carta Scialuppa** deve essere ancora a faccia in su e la propria Barca deve trovarsi in Mare.

Il Giocatore gira a faccia in giù la propria **Carta Scialuppa**, quindi sposta immediatamente la sua Barca in Porto ed esegue le operazioni di **Rientro in Porto** (vedi Capitolo "Sequenza di Gioco"). Il Giocatore potrà svolgere unicamente Azioni Porto per il resto del Giorno. A fine partita, la Carta Scialuppa a faccia in giù fornirà 10 Punti Rimorso addizionali.

Azioni Porto

Azione Vendere Pesce

Il Giocatore può vendere un qualunque numero di **Carte Pesce** dalla sua Mano (Catturate in precedenza), ricevendo per ognuna una quantità di $ pari al loro Valore modificato per l'attuale Livello di Follia (vedi Capitolo "Carte Rimorso e Follia"). I Pesci venduti vengono posizionati nel Cimitero corrispondente alla loro Profondità. Non è mai possibile avere più di 10$. Ogni **Falso Pesce** venduto fa pescare 1 Carta Rimorso.

Azione Acquisti

Il Giocatore deve scegliere un singolo **Negozio** che non ha ancora visitato nel Giorno corrente. Ogni Negozio può essere visitato una sola volta per Giorno per Giocatore. Quindi paga **1$, 3$ o 5$** e risolve l'effetto corrispondente per il Negozio scelto.

Negozio Canne da Pesca e Negozio Mulinelli – Funzionano allo stesso modo.

- **1$ –** Pescare la carta in cima al mazzo corrispondente (Canne da Pesca o Mulinelli).
- **3$ –** Pescare 3 carte dal mazzo corrispondente e selezionarne 1 da tenere. Le rimanenti vengono rimescolate nel mazzo.
- **5$ –** Pescare 5 carte dal mazzo corrispondente e selezionarne 2 da tenere. Le rimanenti vengono rimescolate nel mazzo.

Negozio Provviste:

- **1$ –** Pescare la carta in cima al Mazzo Provviste.
- **3$ –** Pescare 3 carte dal Mazzo Provviste e selezionarne 2 da tenere. Le rimanenti vengono rimescolate nel mazzo.
- **5$ –** Pescare 5 carte dal Mazzo Provviste e selezionarne 3 da tenere. Le rimanenti vengono rimescolate nel mazzo.

Negozio Dadi Equipaggiamento:

- **1$ –** Pescare 1 Dado Equipaggiamento dal Sacchetto.
- **3$ –** Pescare 2 Dadi Equipaggiamento dal Sacchetto.
- **5$ –** Pescare 3 Dadi Equipaggiamento dal Sacchetto.

I Dadi Equipaggiamento pescati vengono immediatamente aggiunti alla propria Riserva Disponibile. Se l'acquisizione porta a superare il proprio Limite di Dadi, posizionare quelli in avanzo nella Riserva Esauriti.

Azione Trofei

Il Giocatore sceglie un massimo di **3 Carte Pesce** dalla sua Mano e le posiziona in altrettanti **Spazi Trofeo** sopra alla propria Plancia Pescatore. Ogni spazio può ospitare una singola carta. Le carte posizionate negli Spazi Trofeo non potranno essere spostate o rimosse per il resto della partita. Nel Conteggio Finale, i Valori delle carte negli Spazi Trofeo verranno moltiplicati per il numero indicato sullo spazio.

Azioni Gratuite

Nel proprio Turno della Fase Azione, in aggiunta all'Azione Principale, è possibile svolgere un qualunque numero di **Azioni Gratuite** relative alla propria posizione (anche più volte la stessa).

Azioni Gratuite Mare

- **Lanciare i Piombini –** Il Giocatore spende 1 qualunque **Dado** per spostare la sua **Barca** di una Profondità verso il basso. È possibile svolgere questa Azione Gratuita più volte nel Turno. La Barca manterrà la Profondità raggiunta fino alla successiva Fase Inizio Giorno.
- **Utilizzare la Latta di Vermi –** Il Giocatore può girare la propria **Carta Latta di Vermi** a faccia in giù per guardare segretamente la **carta in cima** ad un Banco di Pesci (a qualunque Profondità). Quindi, può posizionare la carta ispezionata in cima o in fondo al mazzo del Banco. Non è obbligatorio Pescare nel Banco di Pesci ispezionato con la Latta di Vermi. La Latta di Vermi può essere anche utilizzata su un Banco con sopra una carta rivelata. In questo caso l'effetto permette di posizionare la carta in fondo al mazzo (coperta).
- **Mangiare un Pesce –** Il Giocatore utilizza l'**Abilità** presente su una Carta Pesce presente nella sua Mano (Catturata in precedenza). La carta viene scartata.
- **Utilizzare il Salvagente –** Il Giocatore in possesso del **Segnalino Salvagente**, può scartarlo durante un'Azione Pescare per ridurre di 2 la Difficoltà di un singolo Pesce.
- **Utilizzare Carte Esca o Equipaggiamento –** Alcune Carte Esca, Canna da Pesca, Mulinello o Provvista possono essere utilizzate durante un proprio Turno in Mare. Le Carte Esca non contano come Pesci, non vengono influenzate dal Livello di Follia e non valgono per il Conteggio Finale.

Azioni Gratuite Porto

- **Utilizzare il Salvagente –** Il Giocatore in possesso del **Segnalino Salvagente**, può scartarlo durante un'Azione Acquisti per ridurre di 2$ il costo di un singolo Negozio.
- **Mangiare un Pesce –** Il Giocatore utilizza l'**Abilità** presente su una Carta Pesce presente nella sua Mano (Catturata in precedenza). La carta viene scartata.
- **Utilizzare Carte Esca o Equipaggiamento –** Alcune Carte Esca e Provvista possono essere utilizzate durante un proprio Turno in Porto.

Carte Rimorso e Follia

Carte Rimorso

Se un effetto impone di pescare una **Carta Rimorso**, questa viene presa, guardata in segreto e posizionata coperta di fronte a sé. La quantità di Carte Rimorso in proprio possesso è informazione pubblica.
Se il mazzo di Carte Rimorso è terminato e si deve pescare una carta, la si prende dagli scarti. Se anche questi sono terminati, si prende una Carta Rimorso casuale da un avversario a propria scelta.

Se un effetto impone di scartare una **Carta Rimorso**, il Giocatore sceglie una di quelle presenti di fronte a sé e la posiziona coperta negli scarti.

Se un effetto impone a più Giocatori di pescare/scartare Carte Rimorso, l'operazion viene svolta in senso orario a partire dal Primo Giocatore.

Livello di Follia

Il **Livello di Follia** di un Giocatore dipende dal numero di Carte Rimorso possedute. Ogni Giocatore deve sempre tenere aggiornato il proprio segnalino sulla Plancia Follia, spostandolo nella riga corrispondente al numero di Carte Rimorso in proprio possesso (prima colonna della tabella). La riga occupata influenza:

- **Modificatori al Valore dei Pesci –** Il proprio Livello di Follia modifica il **Valore** di ogni Pesce quando viene venduto e nel Conteggio Finale. Sulla Plancia Follia sono presenti due colonne di modificatori, una relativa ai Veri Pesci, il cui modificatore va a peggiorare con l'aumento della Follia, e una relativa ai Falsi Pesci, il cui modificatore segue l'andamento opposto.
- **Limite di Dadi –** Indica il numero massimo di **Dadi** che è possibile avere nella propria Riserva Disponibile. Ogni volta che si ottengono Dadi e non è possibile tenerli, questi vengono invece posizionati nella propria Riserva Esauriti. Il proprio Limite di Dadi viene verificato solamente quando se ne acquisiscono di nuovi; se un aumento di Follia porta a superare il limite, non è necessario rimuovere immediatamente Dadi dalla propria Riserva Disponibile.
- **Sconto in Porto –** Se un Giocatore ha raggiunto l'ultimo Livello di Follia, ogni Negozio del Porto costa 1$ in meno per essere visitato. L'effetto con costo 1$ di ogni Negozio risulta quindi gratuito.

Fine del Gioco

La partita termina alla **fine del 6° Giorno** (5° in una Partita Breve). Ogni Giocatore rivela le **Carte Rimorso** che ha di fronte e ne somma i valori di **Punti Rimorso** (aggiungendo eventualmente il +10 della Carta Scialuppa, se utilizzata). Il Giocatore con più Punti Rimorso (in base al numero di Giocatori):

- **2 Giocatori –** Deve scartare il suo Trofeo con il Valore (modificato e moltiplicato) più basso.
- **3 Giocatori o più –** Deve scartare il suo Trofeo con il Valore (modificato e moltiplicato) più alto.

Quindi si procede con il **Conteggio Finale**. Ogni Giocatore riceve **Punti Vittoria** per:

- **Carte Pesce in Mano –** Ogni Carta Pesce nella propria Mano fornisce PV pari al suo Valore modificato in base al proprio attuale Livello di Follia.
- **Trofei –** Ogni proprio Trofeo fornisce PV pari al suo Valore, prima modificato in base al proprio attuale Livello di Follia e poi moltiplicato per il moltiplicatore indicato sullo Spazio Trofeo corrispondente.
- **Denaro –** Si riceve 1 PV ogni 2$ rimasti in proprio possesso.

Il Giocatore con più PV vince la partita. In caso di pareggio, viene favorito il Giocatore con meno Punti Follia. In caso di ulteriore pareggio, quello con meno Carte Rimorso.

Mini Espansione “Lamentable Tentacles”

Nuove Carte Pesce

Mescolare tutte le **Carte Pesce dell’espansione** con quelle corrispondenti del gioco base, prima di posizionarne 13 su ogni Spazio Banco di Pesci. Le carte avanzate vengono rimosse dal gioco.

Se si vuole essere sicuri di utilizzare tutte le carte dell’espansione, rimuovere 6 carte casuali del gioco base per ogni Profondità, prima di aggiungere le Carte Pesce dell’espansione.

Peggiori Rimorsi

Durante il Setup, consegnare una **Carta Peggiore Rimorso** casuale ad ogni Giocatore. Ogni giocatore infila la carta sotto alla parte sinistra della propria plancia, in modo da lasciare visibile solo l’abilità più in basso (0).

All’inizio di ogni Giorno, ogni Giocatore **aggiorna** la posizione della propria Carta Peggiore Rimorso in base al numero di **Carte Rimoso** in proprio possesso.

Una volta al Giorno, ogni Giocatore può utilizzare **l’abilità più in alto** tra quelle visibili sulla propria Carta Peggiore Rimorso. Non conta come Azione.