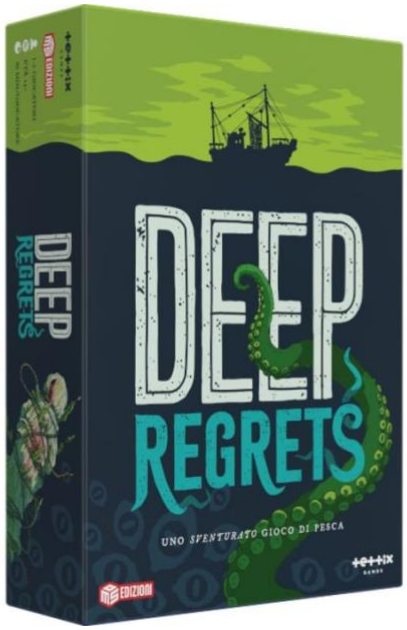
Deep Regrets



ES

GUÍA DEL PESCADOR

ÍNDICE

- **3** CONTENIDO
- **4** VISIÓN GENERAL
- **6** PREPARACIÓN
- **8** CÓMO JUGAR

- **10** ACCIONES DE MAR
- **12** ANATOMÍA DE LOS PECES
- **16** ACCIONES DE PUERTO
- **18** ARREPENTIMIENTOS
- **20** LOCURA
- **22** FIN DEL JUEGO
- **23** SOLO / CO-OP
- **27** APÉNDICES
- **28** REFERENCIA

CONTENIDO

- DADO DE AGÜERO
- MARCADOR DE PRIMER JUGADOR
- SALVAVIDAS
- MONEDA DE PEZ
- SEGUIDOR DE DÍA
- 5 CUBOS DE LOCURA
- TABLERO DE PUERTO
- 5 SEGUIDORES DE PESCADÓLARES
- 5 MEEPLES DE BARCO
- 5 TABLEROS DE PESCADOR DE DOBLE CARA
- 15 DADOS DE JUGADOR
- BOLSA DE DADOS
- 117 CARTAS DE PEZ
- 24 DADOS DE APAREJO
- 60 CARTAS DE ARREPENTIMIENTO
- 13 CARTAS DE PEQUEÑEZAS (DINKS)
- 10 CARTAS DE CAÑA
- 10 CARTAS DE CARRETE
- 20 CARTAS DE SUMINISTROS

- 10 CARTAS DE PROVISIÓN INICIAL
- TABLERO DE SEGUIMIENTO DE LOCURA / ESTUDIO DEL OCÉANO DE DOBLE CARA
- TABLERO DE MAR
- 10 CARTAS DE REFERENCIA
- BLOC DE ESTUDIO DEL OCÉANO

INTRODUCCIÓN

Estar casado con el mar es una relación tóxica.

A ver, no has llevado precisamente una vida ejemplar. No te sientes orgulloso de algunas de las cosas que has hecho, pero la pesca te ayuda a mantener la mente alejada de todo eso. El ritual infinito de lanzar y recoger. La calma de la soledad. Los misterios sin límite que aguardan al final de ese fino sedal que se adentra en el oscuro desconocido. Es un tónico contra un mundo loco.

Y el mundo está loco. Hace más de 200 años, Edmund Halley y toda su tripulación desaparecieron en una expedición hacia los confines del mar, convencidos de que la Tierra estaba hueca. La gente lo descartó como los desvaríos de la vejez, pero los siglos posteriores han hecho reconsiderar la veracidad de sus afirmaciones. Recientemente, Roccabarraigh, una isla pesquera frente a la costa de Escocia, desapareció sin dejar rastro. Un banco de gusanos con dedos humanos asfixió las redes de los arrastreros en el mar del Norte. Una enorme masa no identificada fue arrastrada a la orilla en Hamnøy. El consuelo habitual del mar se ve amargado por presagios difíciles de ignorar. ¿Encontró Halley su Tierra Hueca? ¿O encontró más de lo que esperaba? Y al hacerlo, ¿desencadenó acontecimientos que cambiarían el curso de la historia? Estos son tiempos de extrañeza suprema. Tiempos finales.

Pero debemos pescar. No importa lo que saquemos, debemos seguir lanzando la caña. Es el único acto cuerdo en un mundo insensato. Solo lanzar y recoger. Detenerse sería ceder a las dudas sobre uno mismo y perder el contacto con la realidad.

Empuja el barco. Inhala el aire salobre. Trágate tus penas. Lanza. Recoge.

VISIÓN GENERAL

En *Deep Regrets*, pasas una semana en el mar, compitiendo contra otros pescadores para capturar el botín de peces más valioso mientras reprimes tus Arrepentimientos y gestionas tu Locura.

En cada uno de los seis Días, los jugadores tiran dados para determinar su energía para el Día y luego deciden si quedarse en la Mar y Pescar o Ir a Puerto para vender y reabastecerse. Cada Día transcurre turnándose en sentido horario hasta que todos los jugadores han pasado. Al final de la semana, los jugadores calculan sus puntuaciones y gana quien obtenga la más alta.

Pero hay una TRAMPA

Arrepentimientos. Se te pueden ir acumulando. Se pueden obtener mayores recompensas adquiriendo más y más Arrepentimientos, pero si tientas demasiado a la suerte podrías perder mucho. Al final del juego, el jugador con la carga más pesada de Arrepentimientos habrá sido consumido por la culpa y la Locura, y deberá sufrir graves consecuencias: descartar uno de los Peces trofeo que haya montado durante la partida.

¿Aun así se puede ganar con la mayor cantidad de Arrepentimientos? Quizás. Pero es un albatros muy pesado de llevar.

PREPARACIÓN

PREPARACIÓN DEL JUGADOR

1. Cada jugador toma un Tablero de Pescador y lo coloca frente a sí (cualquier lado arriba; son idénticos).
2. Entrega a cada jugador:
    - 1 Pescadólar de su color (en la casilla 0).
    - 3 Dados de Jugador de su color.
    - 2 Cartas de Referencia.
    - 1 Carta de Lata de Gusanos.
    - 1 Carta de Bote Salvavidas.

3. El primer Día siempre se pasa en la Mar, así que coloca el Barco de cada jugador en la Profundidad I.
4. Entrega el marcador de primer jugador a la persona que haya tenido el día más lamentable.

PREPARACIÓN DEL PUERTO

1. Coloca el Tablero de Puerto en el extremo de la mesa.
2. Para una partida normal (30 min/jugador), coloca el marcador de Día en Lunes. Para una partida corta (20 min/jugador), colócalo en Martes.
3. Pon todos los Dados de Aparejo en la bolsa, saca 4 al azar y colócalos en el Mercado.
4. Baraja las cartas de Arrepentimiento, toma 10 por jugador y colócalas al lado del Puerto (Mazo de Arrepentimientos).
5. Baraja las Cañas, Carretes y Suministros, y colócalos boca arriba en el Mercado.
6. Coloca cerca el Salvavidas, la Moneda de Pez y el Dado de Agüero.
7. Coloca el Tablero de Locura cerca y pon el cubo de cada jugador en la fila superior.

PREPARACIÓN DEL MAR

1. Coloca el Tablero de Mar junto al Tablero de Puerto.
2. Baraja las Pequeñezas (Dinks) y ponlas en su espacio correspondiente.
3. Baraja los Peces de Profundidad I y forma 3 Bancos de 13 cartas.
4. Haz lo mismo para las Profundidades II y III.
5. Deja espacio para los Cementerios a la derecha de cada fila.

CÓMO JUGAR: LAS CUATRO FASES DEL DÍA

Cada día se juega en cuatro fases: **Inicio, Refresco, Declaración y Acción**.

- **FASE I: INICIO** *(Omitir el primer día)* Avanza el marcador de Día, pasa el marcador de primer jugador y descarta los peces revelados en la Mar. Aplica los efectos del día (Mié/Vie: voltear Lata de Gusanos; Jue/Sáb: coger dado del Mercado/bolsa). Ajusta el Mercado.
- **FASE II: REFRESCO** *(Omitir el primer día)* **Junta tu valor:** Toma los dados agotados y los que quieras de la reserva fresca y tíralos. Pon en tu reserva fresca hasta el límite asignado

por tu nivel de Locura. **Lanza el Salvavidas:** Quien saque el resultado más alto entrega el Salvavidas a otro jugador.

- **FASE III: DECLARACIÓN Declara tu intención:** Di si te quedas en la Mar o vas a Puerto. **Equipa Caña y Carrete:** Elige tus cartas de equipo activo.
- **FASE IV: ACCIÓN** Toma turnos realizando 1 acción (o pasa). Si todos menos uno han pasado, el jugador restante tiene 2 turnos finales si está en la Mar, o 4 si está en el Puerto.

ACCIONES DE MAR

1. **PESCAR:**
    1. *Revelar:* Dale la vuelta a la carta superior de un Banco o elige una ya revelada.
    2. *Activar:* Aplica habilidades de revelación si las hay.
    3. *Bajar Plomos:* Tu barco debe estar a la misma profundidad o más profundo que el pez (cuesta 1 dado bajar de nivel).
    4. *Pagar:* Gasta dados de valor igual o superior a la Dificultad del pez.
    5. *Capturar:* Resuelve habilidades de captura y guarda la carta en tu mano de forma oculta. *(Si no puedes o no quieres pescar, gasta 1 dado de cualquier valor y roba una carta de Pequeñeza/Dink).*
2. **ABANDONAR EL BARCO:** Voltea la carta de Bote Salvavidas para ir inmediatamente a Puerto. Al final del juego, un Bote Salvavidas volteado añade +10 a tu Valor de Arrepentimiento.

ANATOMÍA DE LOS PECES

- **Peces Leales (Fair):** Borde azul. Peces naturales.
- **Peces Raros/Vil (Foul):** Borde verde. Abominaciones. Al venderlos provocan robar 1 carta de Arrepentimiento.
- **Pequeñezas (Dinks):** Capturas menores usadas como cebo o para descuentos. No puntúan ni se ven afectadas por la Locura.

ACCIONES DE PUERTO

1. **VENDER:** Vende un pez por su valor modificado por tu Locura actual. Si es un Pez Vil, roba 1 Arrepentimiento.
2. **COMPRAR:** Compra equipo (Cañas, Carretes, Suministros) o Dados de Aparejo pagando su coste en Pescadólares.
3. **MONTAR:** Coloca permanentemente un pez en una casilla superior de tu tablero para multiplicar su valor al final de la partida.

ARREPENTIMIENTOS Y LOCURA

- **Arrepentimientos:** Mantén tus cartas boca abajo. Al final del juego, suma el Valor de tus cartas (+10 si usaste el Bote Salvavidas). Quien tenga más Valor de Arrepentimiento debe **descartar su Pez montado de mayor valor**.
- **Locura:** Se mide por el número de cartas de Arrepentimiento que posees. Altera el valor de venta/puntuación de los Peces Leales y Viles, modifica tu límite de Dados Frescos y te otorga descuentos en Puerto en sus niveles más altos.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Sumar los puntos de:

1. **Peces en mano:** Valor impreso modificado por la Locura.
2. **Peces montados:** Valor modificado por la Locura y multiplicado por el modificador de la casilla (\times 2 o \times 3).
3. **Pescadólares:** 1 punto por cada 2 Pescadólares.

El jugador con la puntuación más alta gana.