

2-5
8+
30min

设计师: Antoine Bauza

深海探险

规则书



美术: Jérémie Fleury





游戏概况

在《深海探险》中，你将扮演一名勘探队长，驾驶着自己的潜水艇前往海洋深处探索那片未知的世界。

收集各种珍奇动物，发现最大的珊瑚礁，在水肺潜水员的帮助下挖掘那些被遗忘的宝藏。如果想装载所有发掘的物品上岸，别忘了在旅途中升级改造自己的潜水艇。当然，最重要的还是要小心北海巨妖克拉肯的诅咒！



配件

75块潜水艇部件（共5种颜色，每种15块）

每艘潜水艇都有
5块1级部件



每艘潜水艇都有
5块2级部件



每艘潜水艇都有
5块3级部件



135张探险牌



40张第1轮
探险牌



45张第2轮
探险牌



50张第3轮
探险牌

15个燃料标记
（共5种颜色，每种3个）



9个克拉肯标记



3个小型
标记



3个大型
标记



3个中型
标记

15个水肺潜水员标记
（共5种颜色，每种3个）



30个宝藏标记



1个不透明袋子



5张玩家提示卡



正面



背面

1本计分册





游戏预览和目标

游戏中，每位玩家在自己面前打出三行（每一轮一行）探险牌，来模拟勘探行动的过程。每个回合（每一轮五个回合），勘探队长将一定数量的探险牌分发给其他所有玩家。他们选择保留并打出其中一张，将剩余的全部交还给队长。每张探险牌上都绘有各种图案，可以让玩家获得分数或者升级潜水艇。

游戏结束后，得分(★)最高的玩家获得胜利。

游戏要素

潜水艇

潜水艇的构造反映出玩家探索深海的程度。每艘潜水艇都由5个可拆卸的部件组成，每个部件都有3个等级：●，●●和●●●。



潜水艇的每个部件的每个等级都对应着一项特殊能力。

螺旋桨

- ▶ 无效果
- ▶ 当前轮次结束后，玩家获得2★
- ▶ 当前轮次结束后，玩家获得5★

引擎

- ▶ 每一轮，玩家获得1个燃料标记
- ▶ 每一轮，玩家获得2个燃料标记
- ▶ 每一轮，玩家获得3个燃料标记

驾驶舱

- ▶ 潜水艇配备了1个潜望镜
- ▶ 潜水艇配备了2个潜望镜
- ▶ 潜水艇配备了3个潜望镜

水族舱

- ▶ 潜水艇能够装载3种不同的动物
- ▶ 潜水艇能够装载5种不同的动物
- ▶ 潜水艇能够装载8种不同的动物

气闸室

- ▶ 潜水艇载有1个水肺潜水员标记
- ▶ 潜水艇载有2个水肺潜水员标记
- ▶ 潜水艇载有3个水肺潜水员标记

探险牌

探险牌反映出玩家探索深海时发现的事物。每张探险牌都会有不同的图案，总体上分为三类：



正面效果的图案（用白色线条勾勒）



动物：每一轮结束时，你收集到的每种动物让你获得2★。注意你的水族舱等级和它所对应的能力。



珊瑚：游戏结束时，你发现的最大珊瑚礁中的每棵珊瑚让你获得1★。这意味着你需要尽可能地将绘有珊瑚的探险牌放到一起组成一片区域。



宝藏：游戏结束时，你获得自己宝藏标记上所示的★。每个宝藏标记让你获得2至4★。



负面效果的图案（用红色线条勾勒）



克拉肯之眼：每一轮收集到最多克拉肯之眼的玩家会失去★，分值取决于克拉肯标记上的数字。（根据标记大小分别为0，-1，-2，-3和-4不等）



升级效果的图案（用白色线条勾勒）



基地：如果你已打出绘有水晶的探险牌，你可以升级自己的潜水艇。



水晶：决定你升级潜水艇的方式。



动物种类

游戏中共有两类不同体型的8种动物：

小体型的动物比较常见，出现在探险牌上的几率较高。



大体型的动物比较稀有，出现在探险牌上的几率较低。



玩家提示卡

每张玩家提示卡都是双面的：正面适用于游戏的第1轮和第2轮，反面适用于游戏的第3轮。玩家提示卡也被视作一个基地，遵循同样的游戏规则。每一轮结束以及最后的计分环节，玩家都可以按照提示卡的流程进行结算。



初始设置

1

每位玩家选择一种颜色，并拿取对应颜色的所有潜水艇部件、燃料标记和水肺潜水员标记。



2

从所有潜水艇部件中选出部件(螺旋桨、引擎、驾驶舱、水族舱和气闸室)。将剩余的其他部件放置一旁。



3

将1个水肺潜水员标记和1个燃料标记放到你的潜水艇的对应位置。将剩余的其他标记放置一旁。



4

从每种尺寸的克拉肯标记中随机选取1个，不要查看内容叠放在桌子中央。尺寸最小的叠在最上面，尺寸最大的叠在最下面。将剩余的其他克拉肯标记放回盒中，本局游戏不再使用它们。



5

将所有探险牌按照牌背数字分成3叠。游戏的每一轮都对应一叠探险牌。洗混后放到桌子中央。



6

将所有宝藏标记放入不透明袋中，然后放置一旁备用。



由最近参观过水族馆的玩家担任本次勘探行动的队长。



5



游戏流程

一局游戏共进行3轮，每一轮共进行5个回合：

第1轮

探索浅海区域



第2轮

探索近海区域



第3轮

探索深海区域



注意：如果你们忘记记录进行了多少个回合，只需要计算未放有燃料标记的卡牌数即可。



每一轮的流程和计分★规则都一样。第3轮结束后，会对一些特殊元素进行额外计分★。

轮次预览

每一轮都由5个回合组成，详情如下：



勘探队长抓取对应轮次的探险牌分发给其他所有玩家（不包括队长自己）。每位其他玩家分得的探险牌数等于他（或她）的潜望镜数量+1。

示例

如果你的潜水艇驾驶舱是●，这意味着你只配备了1个潜望镜。你将分得2张（潜望镜数量+1）探险牌。

如果你的驾驶舱达到●●●，这意味着你配备了3个潜望镜。你将分得4张（潜望镜数量+1）探险牌。



每位其他玩家秘密选择想保留的一张探险牌，并面朝下放到自己面前。然后，将剩余的探险牌交还给勘探队长。



所有玩家同时揭露自己保留的探险牌，并放到当前轮次的探险牌列中。放置时遵循以下规则：

▶ 从左至右一张张放置：游戏中，玩家不能改变自己面前已放好的探险牌顺序。



▶ 每一轮都会形成一行探险牌：第1轮形成的探险牌位于最上方，第2轮形成的探险牌位于中间，第3轮形成的探险牌位于最下方。（见下图）



勘探队长从其他所有玩家交还的探险牌中选择一张放到自己的牌列中。遵循同样的放置规则。然后，将剩余的探险牌面朝上弃置一旁。如果其他所有玩家交还的探险牌数少于勘探队长潜望镜允许的数量，他（或她）可以从当前轮次的探险牌堆中补充，直到勘探队长的探险牌数达到潜望镜数量+1张。



勘探队长左手位的玩家成为新任队长，开始下一回合。



每个回合，玩家都可以执行
以下额外行动：



使用一个燃料标记

你可以消耗一个燃料标记额外放置一张面朝下的探险牌（见上一页阶段②和④）。在阶段③，正常揭露它们。若你如此做，将你的一个燃料标记放到额外放置的那张探险牌上。



如果足够，你可以在同一回合使用多个燃料标记。每个燃料标记都会让你额外放置一张探险牌。你可以自行选择放置探险牌的先后顺序，但一旦放好就无法改变它们。

每一轮，你可以使用的燃料标记总数取决于你的潜水艇引擎等级。一个●引擎每一轮为你提供1个燃料标记，●●引擎提供2个，●●●引擎提供3个。

如果你使用了可用的燃料标记又升级了引擎，你只能获得一个额外的燃料标记（放到自己潜水艇的对应位置）。

示例

●引擎允许你使用一个燃料标记。你可以借此额外保留一张探险牌，并将燃料标记放到该牌上。然后，你将引擎升级到●●，现在你可以在同一轮中使用2个燃料标记。而本轮中你已经使用了一个，所以你只能获得一个燃料标记放到潜水艇的对应位置。



放置一个水肺潜水员标记

你只能在一张宝藏探险牌上放置一个水肺潜水员标记，你也只能在打出该牌时决定是否要放置它。

游戏结束时，水肺潜水员标记允许你打捞它所在卡牌及其上方的宝藏。打捞通常是由深到浅地进行，所以你可能获得自己面前一竖列卡牌上的所有宝藏。

一笔宝藏只能被打捞一次。

示例

第3轮中，你打出一张绘有宝藏的探险牌，并决定将一个水肺潜水员标记放在上面。游戏结束时，你的水肺潜水员将返回海面并打捞出两笔宝藏。





升级潜水艇

当你打出一张绘有基地的探险牌后，如果你已打出一个或多个水晶，你可以升级自己的潜水艇。

注意：当玩家升级他（或她）的引擎或气闸室后，他（或她）将获得一个燃料标记或水肺潜水员标记。新的标记无法被立即使用，直到下一回合开始。



示例

▶ 你没有在基地之前（从右往左看）打出绘有水晶的探险牌，你无法升级自己的潜水艇。



▶ 你在基地之前（从右往左看）打出了绘有一个绿色水晶的探险牌，你可以升级自己的潜水艇。



你可以升至的等级取决于在基地之前已打出的水晶。

只需一种颜色（绿色或黄色）：将你的潜水艇的一个部件升级到，无视同种颜色的水晶数量。



两种不同的颜色（绿色和黄色）：将你的潜水艇的一个部件升级到（如果可以）。如果不可以，你仍然能够将一个部件升级到。



注意：你无法将潜水艇的一个部件直接升级到。你必须先升级到，再升级到。



一个基地只允许你升级一次！你无法借助同一个基地将自己的2个部件全部升级到，无论在该基地之前你已打出多少个水晶。

被用于升级的水晶不会作用于下一个基地（即下一次升级）。即使你拥有足够多的水晶来升级潜水艇，那些剩余的水晶也会被浪费掉，无法作用于其他的基地。

示例

打出两张各绘有一个绿色水晶的探险牌后，你打出了第一个基地。你使用绿色水晶将潜水艇的一个部件升级到。随后，你在没有打出新水晶的前提下打出了第二个基地。这时候，由于你已经使用了前面的绿色水晶，所以无法再升级一次。






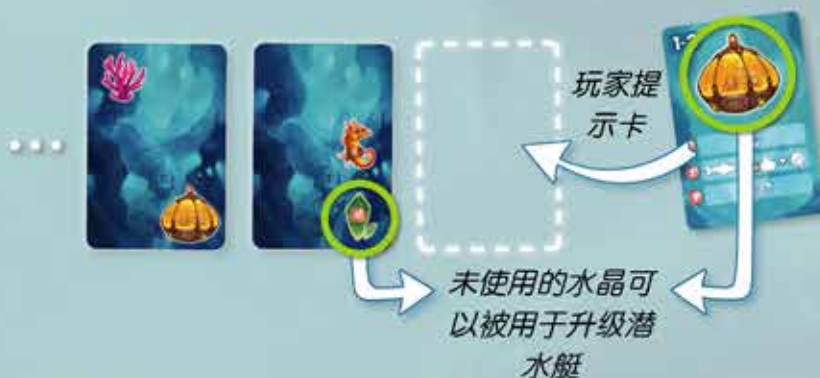
轮次结束



一轮结束后，在向深海进发前你们需要返回基地卸下宝藏并稍作休整。游戏的这部分由三个阶段组成：

1

玩家将各自的提示卡放到自己当前轮次形成的探险牌行尾。如果还拥有未使用的水晶，你可以借助它们按照基础规则升级（）一次潜水艇。



3




一旦完成计分，玩家各自拿回自己已使用的燃料标记，并将其放回潜水艇的对应位置。



无论你拥有多少个水肺潜水员标记，在游戏结束前它们都会待在场中不动。现在，开始新一轮的游戏吧！

2

在计分册的帮助下记录自己当轮获得的★。一轮结束后，让你获得★的有：

- **收集到的动物：**你收集并储存在水族舱中的每种动物让你获得2★。注意水族舱等级所对应的种类限制。
- **潜水艇的螺旋桨：**根据你的螺旋桨等级分别获得0, 2或5★（分别对应, 和）。
- **决定克拉肯之眼最多的玩家：**当前轮次形成的探险牌列中，克拉肯之眼数量最多的玩家揭露最上方的克拉肯标记并失去所示的★，然后将标记弃置。



如果多位玩家的克拉肯之眼数最多，他们都将失去标记所示的★。



游戏结束和最终计分

第3轮过后，整局游戏结束。每位玩家都将上浮至海面，并根据以下规则各自计分：

1 你发现的最大珊瑚礁

你发现的最大珊瑚礁中的每棵珊瑚让你获得1★，即绘有珊瑚的探险牌组成的一片区域。

一个珊瑚礁必须由十字相邻（水平和/或竖直）的探险牌组成。对角相邻的探险牌不被包括在内。

示例

在你的探险牌列中，你有3张绘有珊瑚的卡牌组成了一片区域。该区域中的每棵珊瑚让你获得1★，所以总计3★。



这2张卡牌不被包括在内。

这3张卡牌组成一个珊瑚礁。

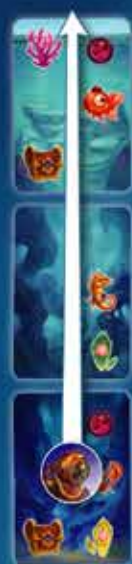
2 你的水肺潜水员挖掘的宝藏

所有玩家各自统计自己水肺潜水员挖掘的宝藏数量。然后，从勘探队长开始按照顺时针顺序，每位玩家从不透明袋中抽取等量的宝藏标记。最后，玩家自行加总自己宝藏标记上的★并计入最终得分中。



示例

返回海面时，这位水肺潜水员将携带两笔宝藏。你会从不透明袋中抽取2个宝藏标记并获得7★（计入最终得分中）。



游戏结束时，获得★最多的玩家赢得胜利。

如果多位玩家得分最高，潜水艇部件最多的玩家获胜。如果仍打平，玩家共享胜利。

变体规则

2人游戏

**2人游戏的初始设置与基础规则一样，
游戏也将进行三轮，每轮五个回合。
2人游戏只有一些流程上的变动。**



你和你的对手同时遵循以下规则：

- ▶ 你从当前轮次的探险牌堆中抓取自己潜望镜数量+1张卡牌。
- ▶ 你秘密选择想保留的一张探险牌（如果使用燃料标记，允许保留多张），并面朝下打出到自己面前。
- ▶ 与基础规则一样，你揭露自己面前的探险牌，并放到当前轮次的探险牌列中。
- ▶ 如果你想，你可以从手中弃置一张探险牌至当前轮次的牌堆底部。
- ▶ 你将自己剩余的探险牌交给对手。

轮次结束和游戏结束的计分与基础规则一样。



变体规则

危险海域

**推荐富有经验的玩家使用本变体规则。
更特别的是，它支持5位玩家一起游戏。**



- ▶ 每位玩家（不包括勘探队长）选好自己的想保留并打出的探险牌后，勘探队长能且只能从其他所有玩家交还的探险牌中随机抽取一张打出。
- ▶ 与基础规则一样，允许勘探队长将自己的探险牌补充至潜望镜数量+1张。
- ▶ 勘探队长将剩余的探险牌放回至当前轮次的牌堆底部。

小提示：

1. 游戏中共有5艘潜水艇，分别是红色“掠夺者号”，黄色“南山号”，蓝色“贵妇号”，绿色“大白鲨号”和紫色“淘气号”。
2. 每艘潜水艇水族舱部件上的“max”都表示玩家在当前轮次因收集动物能够获得的“最大分数”。
3. 游戏结束后，每位玩家获得的“总分”会被记录在计分册的“Total”一栏。



探险传记



ANTOINE BAUZA
设计师

Antoine Bauza, 1978年出生于西班牙瓦伦西亚的著名游戏设计师。起初,他利用学校教书的三年闲暇时间从事游戏设计,此后才全身心地投入行业中。

不久,他凭借《厉鬼传说》和《怪物衣橱》两款游戏受到世人关注,成为独具特色的设计师。2010年,《七大奇迹》和《花火》的多国语言版本摘得销售桂冠,使他一举成为业界的焦点。虽然参与过迷你游戏生产线《欢迎回到地牢》的设计,但《深海探险》是他在IELLO正式出版的首款游戏。同时,他也是青年小说、角色扮演游戏和电子游戏的作者。

www.antoinebauza.fr @toinito



JÉRÉMIE FLEURY
美术

Jérémie Fleury, 2010年毕业于里昂埃米尔·科尔动漫艺术学院插图设计专业。随后,他就投身于电子游戏概念美术的工作,并将事业拓展至青年文学领域(Azuro le dragon bleu, Malenfer, L'Enfant-dragon...). 2015年,出于对娱乐性教育的热爱,他转向桌面游戏的插图设计,并参与设计了《小红帽》(Purple Brain)和《深海探险》(IELLO)等作品。他偏爱虚构、奇异和被遗忘时光等风格的设计,玩家很容易自发地沉浸在其作品中。

www.trefle-rouge.fr @Trefle Rouge

设计师: Antoine Bauza
美术: Jérémie Fleury
中文美术: 天凌

中文汉化: 天凌 中文校对: 吴川 金鹅

测试人员: Ludovic Maublanc, Mikael Bach, Michaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti, and all the players of La Cafetière...

特别鸣谢: The designers thanks his son, Esteban, who involuntary inspired Oceanos while he was calmly playing in his bath with a beautiful plastic seahorse...



图案总览



正面效果的图案 (用白色线条勾勒)



动物: 每一轮结束后,你收集到的每种动物让你获得2★。注意你的水族舱等级和它所对应的能力。



珊瑚: 游戏结束后,你发现的最大珊瑚礁中的每棵珊瑚让你获得1★。这意味着你需要尽可能地将绘有珊瑚的探险牌放到一起组成一片区域。



宝藏: 游戏结束后,你获得自己宝藏标记上所示的★。

负面效果的图案 (用红色线条勾勒)



克拉肯之眼: 每一轮收集到最多克拉肯之眼的玩家会失去★。

升级效果的图案 (用白色线条勾勒)



基地: 如果你已打出绘有水晶的探险牌,你可以升级自己的潜水艇。



水晶: 决定你升级潜水艇的方式。

© 2017 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.

www.iellogames.com

警告! 本产品内附小配件不得放入口中吞食。本产品不适合3岁以下儿童使用。本产品不是玩具,请勿给3岁或以下的玩家玩乐。

中文独家版权: 一刻馆
地址: 北京市海淀区龙湖唐宁ONE小区
2号楼B座106底商
电话: 8610-82865118



iello