

尼莫戰爭



繁體中文規則翻譯/排版：
發條兔子 林詩耀/酒瓶貓 李姿蓉
嚴禁任何商業用途與盜用！

遊戲規則

目錄

1. 介紹	2
2. 遊戲配件	2
3. 遊戲設置	5
4. 定義與基本規則	8
5. 回合順序	10
6. 事件與考驗	10
7. 完成考驗	12
8. 獲得與失去船艦資源	14
9. 惡名昭彰 (惡名)	14
10. 放置階段	15
11. 行動階段	17
12. 戰鬥	21
13. 緊急協助	25
14. 遊戲如何結束	25
15. 計分	25
16. 變體規則	27

謝誌

遊戲設計

Christopher Taylor with Alan Emrich

文件與遊戲系統開發

Alan Emrich

平面設計與插圖

Ian O'Toole

遊戲測試

Stig Morten Breiland, Vince DeNardo, Wes

Erni (Mathemagician), Taylor Flynn, Kevin

Fortuna, Nathan Hansen, Joanne Powers,

Petra Schlunk, John Smalls, Zach

VandeKamp, Ian Wakeham

校稿

Scott Bowen, Linda Dailey Paulson, Rodolphe

Duhil, Avalon Emrich, Mike Holzman, Lines

Hutter, Simon King, Hans Korting, John

LaFief, Noelle Le Bienvenu, Russell Martin,

Mo Mozzone, Sam Oppenheim, Rick Partin,

Matthew Roskam, Ludovic Russo, Paul

Scholey, Daan Spitaal, Leigh Toms, Emanuele

Vicentini, Ian Wakeham, and Karen

Wolterman.

船艦顏色標記卡

白色 (船組 A)

非戰艦



灰色 (船組 J)

早期戰艦 (白色非戰艦的背面)



淺黃色 (船組 B)

早期戰艦



藍色和綠色 (船組 D & E)

戰艦，藉由惡名昭彰而發揮作用



深黃、橘色和紅色
(船組 C, F & G)

隨著時間的推移，越來越多的
現代戰艦加入遊戲



黑色 (船組 H)

特殊事件戰艦



紫色 (船組 I)

上述戰艦 (不包括灰色) 的加強
版 (即具有更強大的攻擊力)



1. 簡介

『尼莫戰爭』是套大約發生在西元 1870 年的水下探險與戰鬥的合作遊戲。玩家扮演鸚鵡螺號的尼莫船長在世界各地旅行，懷抱尋求知識與復仇下探索海洋、對抗各國船艦、挑戰海洋、尋找神秘寶藏並訪尋不可思議的奇蹟。

『尼莫戰爭』是根據法國科幻作家儒勒·凡爾納 (Jules Verne) 的作品《海底兩萬哩》(20,000 Leagues Under the Sea) 所改編。玩家可由 Project Gutenberg 免費獲得更多詳情 (www.gutenberg.org)。

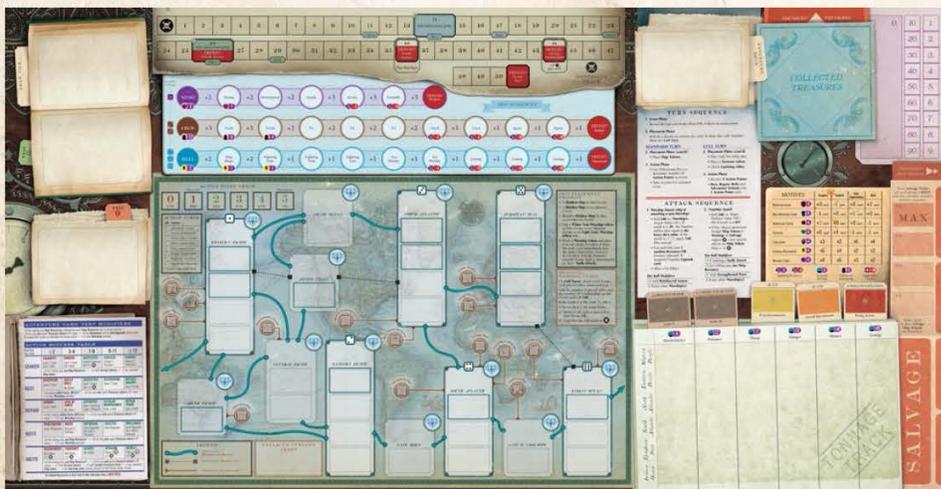
2. 遊戲配件

內含配件

- 一張 17" x 33" 遊戲圖板
- 62 張探險卡
- 10 張鸚鵡螺號升級卡
- 6 角色資源板塊，2 動機板塊，1 船長板塊
- 220 標記與指示物 (船艦、寶石等)
- 12 動盪方塊 (10 原木色，2 銀色)
- 5 骰子 (3 白色和 2 黑色)
- 1 鸚鵡螺號模型
- 1 規則書
- 1 結語手冊
- 9 合作遊戲船員卡

遊戲版圖與比例

地圖代表約西元 1870 年的世界。你所採取的每個行動約略是現實世界的十天。當遊戲最終結束時，鸚鵡螺號大約已經航行了一年左右。



一般遊戲規則

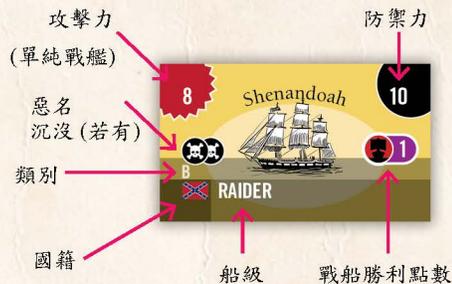
每一回合，你必須面對各種的海洋探險，與鸚鵡螺號及船員們採取行動面對日益強大的帝國海軍威脅。藉由尼莫船長的行動決策以避免失敗，並嘗試追求獲得更高的勝利分數。

勝利分數將可由多種方式獲得 (例如，擊沉敵方船艦、通過事件考驗、蒐集寶藏、解放受壓迫的人民、進行科學發現... 等)。

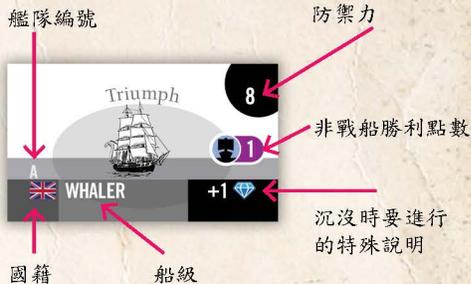
船艦標記

長方形的船艦標記用於遊戲中於公海探索和航海事件時發現的船艦。

戰艦



非戰艦



探險卡

探險卡通常是事件卡，每次都會導致考驗和事件活動。

在設置遊戲時，還會將特殊探險卡（即序幕、第一和第二間歇卡、復甦行動和攻擊卡）插入牌堆。

序幕和

間歇卡



事件卡範例



攻擊卡範例



復甦行動卡



蒸汽時代的海軍

尼莫戰爭（約於西元1870年）所涵蓋的時代被稱為海軍發展的“黑暗時代”。蒸汽工業技術的革新沒有獲得多大的成效。最佳的例子便是西元1870年9月，HMS 船長為英國皇家海軍私下建造全面裝備有砲塔的戰艦，然而因幾個設計和施工的缺陷導致近 500 人喪失性命。

諸如此類的問題，使政府越來越沉迷於尖端戰艦的巨大投入，但同時也存在著風險。因此在這段時期，海上充斥著各種各樣的老式（公羊和戟）和新式（快船和戰艦）船艦。這對尼莫船長而言極具優勢，因為鸚鵡螺號早已多次證明本身是航海工程的奇蹟。

其他海軍在 1805 年（納爾遜爵士在法國與西班牙於特拉法加爾之戰的勝利）和 1916 年第一次世界大戰的日德蘭（與德國海軍的戰鬥）期間，並沒有公開地挑戰英國。大不列顛仍然統治著海軍黑暗時代的浪潮，因此遊戲中的大多數船艦指示物都以英國國旗為代表。你會注意到，在美國內戰（1861 年至 1865 年）後聯盟成立不久，許多美國船艦也加入了競爭行列。

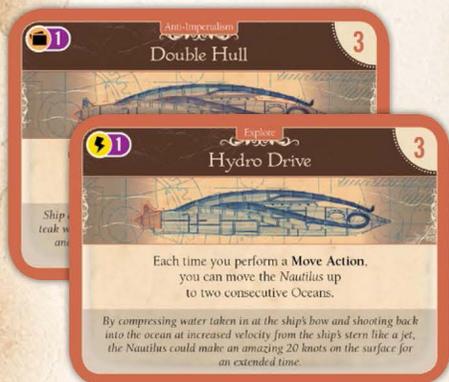
為了遊戲的變化性，我們在這個時代加入些許海洋傳說和隱憂，其中包括：法國飛艇、海盜、奴隸、海怪、著名的聯邦入侵者、以及被詛咒的幽靈船。

在可能的情况下，將每艘船的實際文獻資料用作船艦插圖的參考。



鸚鵡螺號升級卡

這些卡片為限量購買，以在遊戲中升級鸚鵡螺號。



角色資源板塊

故事中的重要角色。每場遊戲中都可以使用一次，以應付緊急情況。



鸚鵡螺號微縮模型

用於追蹤鸚鵡螺號在圖板上的行動。



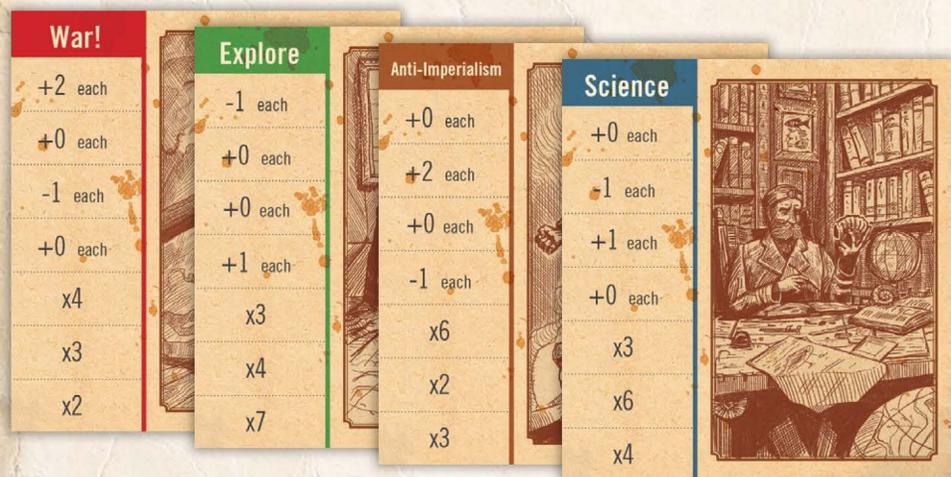
寶石

寶石用於表示海洋中可以探索寶藏的位置。



尼莫船長 動機板塊

代表了尼莫船長下達的行動指令，並於遊戲結束時計算得分。



其他指示物和標記



隱藏船艦標記



砲彈指示物



攻擊標記！



魚雷指示物

勝利分數指示物

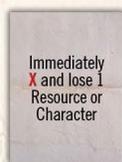
用於遊戲期間或遊戲結束時追蹤勝利分數。



寶藏標記



寶藏勝利點數



強制性效果



沉默艦隊的寶藏



阿拉伯海底隧道

船艦資源指示物

用於追蹤遊戲中尼莫船長、船員和船身的狀態。



棄牌可選擇的效果



奇蹟勝利點數



惡名指示物



行動力指示物

遊戲設置

將遊戲板放在你面前的桌上，並留下些許空間（參見下頁說明）。

1 選擇一個尼莫船長動機板塊，並將其面朝上放在遊戲板的**勝利點數指示區**。如果是首次進行遊戲，請嘗試**探索**！

2 使用以下步驟準備抽牌堆和探險甲板：找尋並先將**特殊探險卡**和**最終行動卡**放置於一旁。

將事件卡洗牌並放在一邊，面朝下；再將最終行動卡洗牌，面朝下；最後將序幕卡，間歇卡和復甦動作卡正面朝上，使你可以快速找到它們。

A. 終結：

隨機選擇一張最終行動卡（**不揭露**），並將其他終結卡放回盒子（不得檢視）。在所選的終結卡頂部放置 4 張事件卡。

將這五張卡片一起洗牌，並將它們面朝下放置在遊戲板左上方的“抽牌堆”位置中。

B. 行動三：

隨機抽取復甦行動卡（輕微爆炸）以及 X 數量面朝下事件卡（根據尼莫船長的動機），見 1。

將這些卡面朝下放在“抽牌堆”卡上。

C. 將第二間歇卡（行動三）面朝下放在抽牌堆上方。

D. **行動二**：依據尼莫船長的動機，將 X 張事件卡正面朝下放置在抽牌堆上方，見 1。

E. 將第一間歇卡（行動二）面朝下放在抽牌堆的頂部。

F. **行動一**：再加 6 張事件卡，面朝下放置在“抽牌堆”頂部；行動一總是 6 張牌。

G. 將序幕卡放在抽牌堆的頂部。

抽牌堆現在總共有 31 張卡片（以探索動機為例）。

H. 其他探險：

最後，將剩餘的事件卡面朝下放在“惡名軌”右側的牌庫上方，形成探險牌庫，並在該牌堆頂部放置一枚寶石。

這些牌是在鸚鵡螺號航行期間可能額外追求的探險卡。

難易度設定

水手級：在探險牌堆頂部放置**兩枚**寶石。

士官級：不更動。

船長級：不要在探險牌堆上放置任何寶石。

3 拿出 10 張鸚鵡螺號升級卡，找到以下對應尼莫船長目標板塊的升級卡：

科學：怪異設計

探索：水力驅動裝置

反帝國主義：雙層船殼

開戰！：潛望鏡裝置

你可以立即花費 3 個船艦資源（尼莫船長、船員和/或船艦資源；參見第 12 頁和規則 8）購買此張升級卡，即可在遊戲開始時自動裝備在鸚鵡螺號上（將其直接放置在桌面）。

難易度設定

水手級：免費獲得鸚鵡螺號初始升級卡。

士官級：不更動。

船長級：此時不能購買升級卡。

如果你選擇不購買升級卡，將其面朝上放置在打撈區域右邊的可用升級框中。然後將鸚鵡螺號升級卡洗勻，正面朝上放置到剩餘的升級框中，直到填滿 4 個升級框。這些卡可在遊戲中購買（見規則 11，改造）。

將剩餘的鸚鵡螺號升級卡放置一旁。若遊戲中獲得額外升級卡（如行動三等）而超過 4 張時仍可保留，升級卡牌庫並無數量限制。

抽牌堆準備

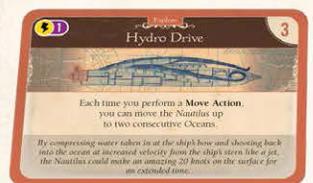
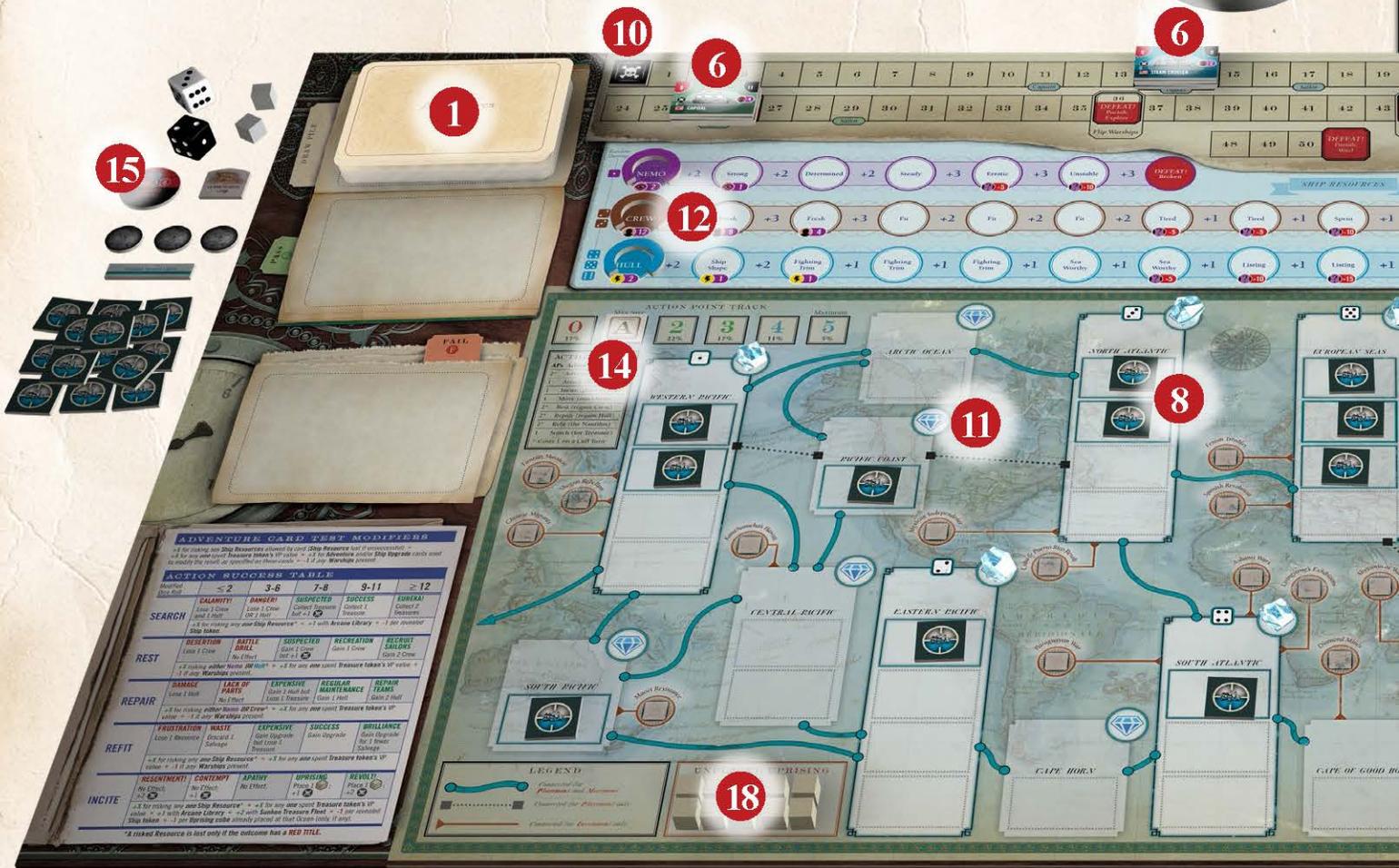
抽牌堆頂部



抽牌堆底部

 = 將牌堆洗均勻

遊戲設置



按照背景顏色將船艦標記面朝上排列。
請注意，灰色和紫色的船艦在牌背後方，翻面確保你直視正面（面朝上）！

- 4 將 30 個白色和 14 個淺黃色船標記放置在不透明的容器中，形成初始的船艦堆。
- 5 在噸位軌上方的對應空間上，放置 2 個黑色、4 個深黃色、4 個橘色和 7 個紅色船標記，面朝上。
- 6 將 4 個藍色和 4 個綠色船標記放在惡名軌的格子中。

難易度設定

水手：將兩船組放在高 3 格位置（右側）
士官：不更動。
船長：將兩船組放在低 3 格位置（左側）

- 7 將鸚鵡螺號模型放在旁邊，將在序幕中放置。
- 8 在地圖上各指定起始位置放置隱藏船艦標記（例如，歐洲海洋 3 個，北大西洋和西太平洋各 2 個。—總共 12 個，並將剩餘的隱藏船艦標記放到一旁的儲存區（見 15）

難易度設定

水手：在西太平洋、北大西洋和歐洲海域各少放置一個隱藏船艦標記。
士官：不更動。
船長：在東太平洋、南大西洋和印度洋各多放置一個隱藏船艦標記。

- 9 將寶藏標記放進袋中，形成一個抽取寶物牌堆。
- 10 將惡名標記放到惡名軌最左邊的框格。



1 **TURN SEQUENCE**

1. Event Phase
Reveal the top card in the Draw Pile. Follow its instructions.

2. Placement Phase
Roll dice with your current Act card. If white dice roll "doublets" (two 1's, 11, 22, etc.)

STANDARD TURN

2. Placement Phase (cont'd)
Place **Ship Tokens**
Place a **Treasure token**
Check **Upgrading tokens**

3. Action Phase
Use **Diffusional Dice** to determine number of **Action Points** received.
Take **Actions** for Standard turn.



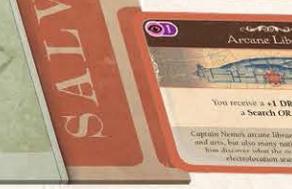
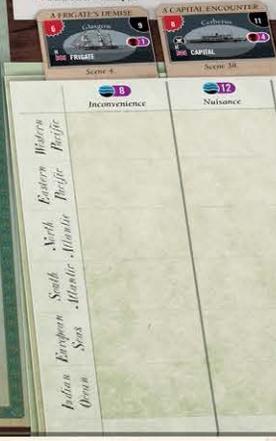
ATTACK SEQUENCE

1. Warship Attack (ship if attacking a non-Warship)
Roll 2d6 vs. Warship's **Armor Value (AV)**. If result is **6** or **AV**, the Scuttler suffers the equal to the lower die's value. If the result is **1**, **100% Lethal** (this instant).
For each hit, lose 1 **random Resource OR** **Destroy (Eliminate)** 1 acquired **Number Upgrade card**.
Miss = No Effect.

Die Roll Modifiers
+1 with **Reinforced Armor**
+1 if any other Warships

2. Nautilus Attack
Roll 2d6 vs. Ship's **Defense Value (DV)**. If result is **6** or **AV**, the ship is destroyed. Assign **Ship Tokens** to **Treasure** or **Salvage**.
Adjust **DEM** for any special effects on **Ship Tokens**.
Miss = +1 **DEM**.

Die Roll Modifiers
+1 if making a **Stalk Attack**
+2 with **Strengthened Power**
-1 if any other Warships



STEP 1: PLACE ELEMENTS

1. Hidden Ship in that Ocean
2. Hidden Ship in that Ocean
3. Place a White Steam Warship token in that Ocean, or an adaptive token in 1 light Gray Warship token slot.
4. Place a Warship token and place it in any empty location. If there are no empty locations, place the token in the nearest empty location. If there are no empty locations, place the token in the nearest empty location. If there are no empty locations, place the token in the nearest empty location.



- 11** 在每個主要海洋中放置一枚寶石 (編號由1-6) 將剩餘的寶石放置在一旁 (見 15)
- 12** 將尼莫船長、船員及船艦資源指示物放在其追蹤軌的最左側, 如果你購買鸚鵡螺號起始升級卡時, 總數會低於3。(見 3)
- 13** 將角色資源板塊正面朝上, 放置在你的面前。
- 14** 將行動回合指示物放置在行動軌上1的位置。

- 難易度設定**
- 水手:** 將行動回合指示物放置在行動軌上2的位置。
- 士官:** 不更動。
- 船長:** 將行動回合指示物放置在行動軌上0的位置。
- 15** 將尚未使用的隱藏船艦、卡農炮、阿拉伯隧道, 魚雷、寶石和寶藏標記, 以及一個白色骰子、一個黑色骰子和兩個銀色方塊先放置在一旁備用。
 - 16** 將 攻擊! 指示物放置在易於拿取的地方。

- 17** 如果你想即時更新分數 (規則15), 將勝利點數指示物放置在VP軌旁邊。
- 18** 在可用的框格中, 放置10個動盪方塊。
- 19** 在惡名軌道的44標記處放置黑色死亡標記。並將兩顆白色骰子放在隨手容易取得的地方。
- 20** 翻開探險牌庫頂部的第一張牌, 並按照序言的說明開始遊戲。

歡迎進入行動一!

檢查確認

在遊戲過程中，你被允許檢查許多關於你進行或改變的事情。

隨時可以自由檢查的項目：

船艦與抽取的寶藏，可以是放棄、失敗，或棄牌堆，以及船艦指示物的兩側。

不許偷看

在遊戲中不能檢查的項目是：

抽牌堆與探險牌堆，也不能偷看放在一側的最終終結卡和鸚鵡螺號升級卡。

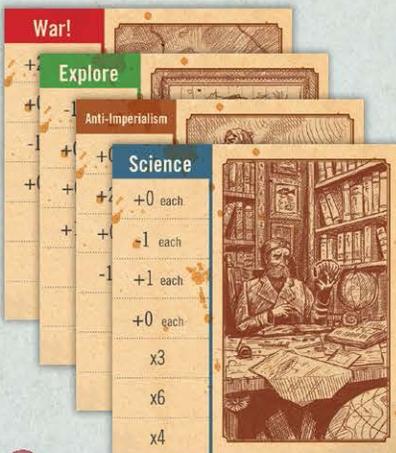
範例：

要產生每回合的行動力，拿取兩個白色骰子進行一次差值值骰進行船艦放置（行動一期間）。若這回合你擲到 1 和 4，得到差值結果 3 的行動力。

注意，如果擲到相同數目，差值將為 0。

範例：

在你所處得海域中，一艘戰艦使你的擲骰調整為 -1，然而你選擇運用一項船艦資源獲得 +2 擲骰調整。得到淨所得 +1 可對骰子進行擲骰調整。



4. 定義與基本規則

遊戲中某些條件和過程適用於通用的規則：

角色資源板塊

你有六個可被犧牲的角色資源（簡稱角色），其中包括鸚鵡螺號的三名俘虜：皮耶·阿宏納教授 (Pierre Aronnax)、教授的忠僕康塞爾 (Conseil) 及加拿大捕鯨人尼德·蘭 (Ned Land)，另外還有領班船員：大副、二副和輪機長。可藉由犧牲角色在遊戲中擺脫災難或是提供重要的緊急救援。



玩家可選擇在遊戲中犧牲角色以獲得幫助。

骰子與擲骰

當擲骰條件要求 "1d6" 或指示 "die roll" 意味著滾動一個六面骰以獲得結果。當擲骰條件要求擲出 "1d3" 則使用一個六面骰，並得到其值的一半（無條件進位）（例如：1 或 2 = 1; 3 或 4 = 2; 及 5 或 6 = 3）。

當擲骰條件要求 "2d6" 或 "dice roll" 意味著使用兩顆骰子並得到他們的總和。最終，**差值擲骰** "Differential Roll" 意謂擲骰兩顆白骰，並將其較高數值減去較低的數值，所得的差值便是最終結果。

擲骰調整 (Die Roll Modifier)

縮寫為 **DRM**，代表在擲骰結果中將骰數增加或減少後，調整所得的數值。當使用多次 **DRMs** 時，使用其淨所得數值。

運用

下注（有喪失的風險）船艦資源（尼莫船長、船員或艦身）藉以獲得擲骰調整 **DRM**。



船艦資源指示物用來追蹤遊戲中三種船艦資源的狀態。

失敗 **F**

這個符號意味著你將這張卡移入**失敗**牌堆中。

動機

這代表尼莫船長的動機目的或"航行任務"，它定義了船長在遊戲中對於取得勝利所重視的要件，以及帝國主義強國如何對抗鸚鵡螺號的威脅。動機板塊左邊呈現出尼莫船長的目標。

惡名昭彰 (簡稱惡名)

這不是你所奢求的。它代表著世界各國對於鸚鵡螺號日益增長的憤怒。

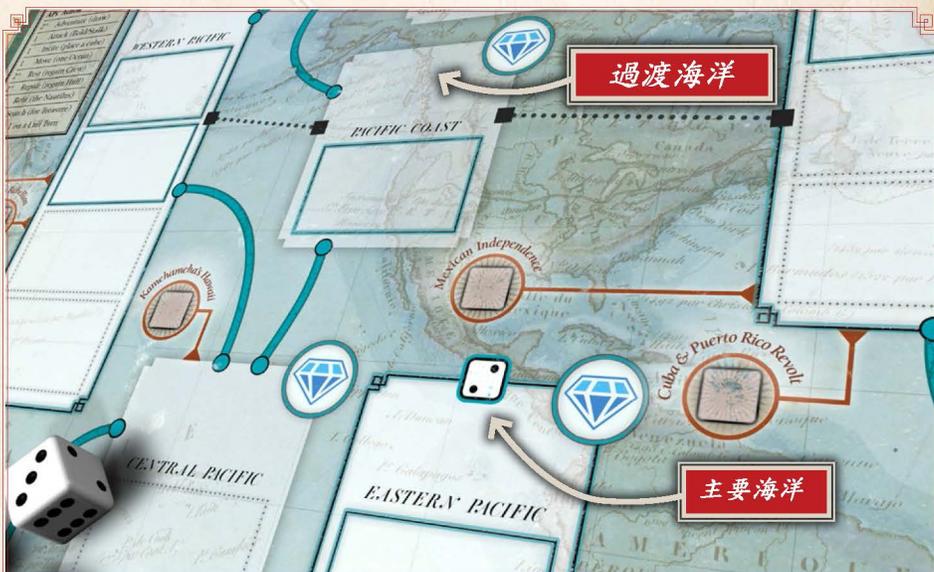


惡名軌顯示世界各國對於尼莫船長的厭惡程度。

海洋

鸚鵡螺號在地圖上出現與移動的地區。

其中包括六個主要海洋：西太平洋、東太平洋、北大西洋、南大西洋、歐洲海洋（由北海、波羅的海、地中海和黑海所組成）、印度洋及過渡海洋（北冰洋、太平洋海岸、中太平洋、南太平洋，角隅和好望角）。



六大海洋可以透過骰子符號及其較粗的黑色輪廓識別。

略過 P

這個符號指示你將這張卡移入通過牌堆。

重擲

透過重新擲骰兩顆骰子（除非另有說明）並以該結果再次進行考驗。

犧牲

將角色資源板塊翻面以換取其利益，並接受其懲罰（若有的話）。

正常情況下，一場遊戲中每個角色只會被犧牲一次。

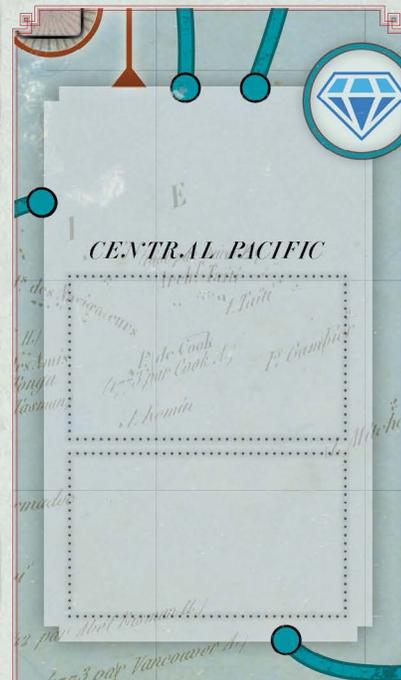
船艦資源

你可以"運用"三種船艦資源：尼莫船長、船員以及鸚鵡螺號的船身。

捨棄船艦資源提供了重擲骰子的機會，有助於解決探險中所遭遇的各種阻礙。



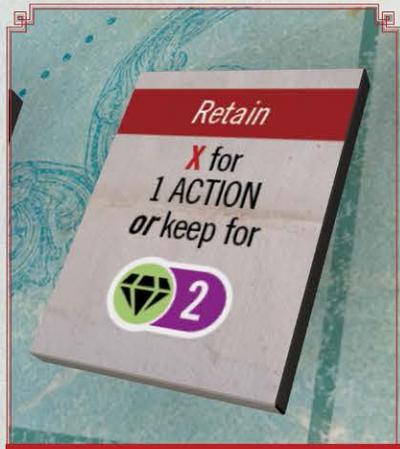
主要海洋區域，由頂部的骰子符號與加粗的邊框指示。



過渡海洋區域，頂部沒有骰子符號，也沒有加粗的邊框。

範例

一個寫著 "保留：X for 1 Action or keep for 2 Treasure VPs" 的寶藏標記，意味著你可以在遊戲中捨棄標記以獲得一次額外行動，或保留它以得到 2 點勝利點數。



某些寶藏標記可以保留到遊戲結束以獲得勝利點數，或在遊戲期間捨棄以獲得其描述的利益。

回合順序

- 事件階段
- 放置階段
- 行動階段

花費

從遊戲中移除些有價值的物品以獲得其描述的利益（例如：寶藏標記、角色資源板塊、獲得的探險卡等）。

桌面

介於玩家與遊戲圖版邊緣的區塊，可以放置探險卡、角色卡及寶藏資源等功能卡，藉由從手牌中放置卡片到桌面以提醒它們的存在。

X

這是 "棄置/從遊戲中移除" 的縮寫。

戰艦

具有攻擊力和防禦力的船艦標記。只有防禦力的船艦不屬於戰艦。

5. 回合順序

每個回合由事件階段開始進行，翻開牌堆頂的卡片（在遊戲版圖的左上角）並解決卡牌所描述的事件、考驗或其他指令（見規則 6 和 7）。

大多數的回合會接著進行放置階段（序幕卡和行動卡除外），接著進行行動階段。

在放置階段，根據當前行動卡指示進行擲骰（在極度惡名昭彰程度時額外增加一顆黑色骰）。擲骰結果將顯示此回合隱藏船艦標記所放置的海洋位置，如果兩顆白骰（可選）擲骰結果相同將發生 "混沌" 效應（見規則 10）。

最終得到兩個不同的白骰結果，以其點數差值獲得行動力。

在行動階段，花費行動力（來自不同點數的兩個白骰差值）來推進尼莫船長的目標（例如：移動、攻擊等）。

重複這三個階段（事件、放置及行動）直到遊戲以失敗結束為止（規則 14）或揭示終結卡的終極指令 "遊戲結束！"

當遊戲結束時，計算得分（規則 15）。

6. 事件階段與考驗

重要提示：卡片上的規則與本手冊中的規則衝突時，以卡片描述為主。

每回合的事件階段，翻開牌庫頂的事件卡（遊戲圖版的左上方）並嘗試解決卡片描述的事件、考驗或其他指令。

卡片具有兩種不同類別的事件、復甦行動及終結卡：

事件卡標記打出或保留，考驗卡以紅圈白字標記 **通過** 或 **失敗** 的結果。

你必須立刻進行打出的事件和考驗卡。

保留的事件卡仍放置在面前等待後續使用。

行動卡

當你抽取行動卡（行動一、行動二、行動三）後，依照其指示執行，並注意每個回合所使用的骰子類別與數量進行放置階段。

接著將行動卡面朝上放置在抽牌堆左側，藉以提醒行動階段所使用的骰子種類及遊戲故事的進展。

在棄掉一張行動卡後，立刻抽取下一張卡片並繼續正常進行遊戲。

Act One

Prologue

The facts relating to this apparition (entered in various log-books) agreed in most respects as to the shape of the object or creature in question, the untiring rapidity of its movements, its surprising power of locomotion, and the peculiar life with which it seemed endowed. If it was a whale, it surpassed in size all those hitherto classified in science.

Roll a die and place the Nautilus in the corresponding Major Ocean.

Commence play with the next card.

Roll only two white dice to begin each Action Phase.

當前的行動卡顯示：應該進行擲骰以開始放置階段。

打出事件卡

立刻按照打出事件卡的指示進行。
接著按照指示將其正確放置在適當的通過或失敗牌堆中，並繼續進行放置階段（見規則 10）。

注意：事件 4（驅逐艦的挫敗 *A Frigate's Demise*），事件 38（復仇者號 *A Capital Encounter*）及復甦行動卡（輕微爆炸 *A Hollow Explosion*）都指示拿取一枚船艦標記。你必須立刻攻擊那艘船艦（即使透過潛行攻擊也不能拒絕戰鬥）。所要求的攻擊並不會與回合中的行動發生衝突（見規則 11），如果那艘船艦在戰鬥中倖存，將它添加到鸚鵡螺號所處的海洋位置上，即使所處的海洋已經佔滿了船艦標記。

Event 4

A Frigate's Demise

PLAY



...two enormous waterspouts crashed onto the deck of the frigate, racing like a torrent from stem to stern, toppling crewmen, breaking spare masts and yardarms from their lashings.

Add the Random Event (black background) Frigate face up in the Nautilus' current Ocean and fight it immediately. This is a mandatory "free" Stalk Attack Action.

F

揭露時立即效果

此 F 符號告知在解決後放入失敗牌堆。

保留事件卡

將事件卡放置在桌面，保持其面朝上直到你決定使用它。
繼續回合進入到放置階段（見規則 10）。
你可以在滿足卡片需求的任意時間點，使用保留在桌面上的卡片。
（例如：卡片中可能要求鸚鵡螺號必須位於特定的海洋才可以使用）

在使用過桌面上的保留事件卡後，將其放在對應的通過或失敗牌堆中。

Strong Action

A Hollow Explosion

PLAY



and add the Red Reinforcement Group to the Ship Draw Pool but before doing so:

A) Discard 1 random Red ship for each of the first three Notoriety levels not yet achieved, and

B) Place 1 of the undiscarded Red ships at random in the Ocean where the Nautilus is located and fight it immediately (this is a "free" Stalk Attack Action).

"What sort of craft is it, Ned?"
"From its rigging and its low mast," the Canadian replied, "I bet it's a warship. Here's hoping it pulls up and sinks this damned Nautilus!"

重要提示：

在輕微爆炸期間，前三個惡名昭彰程度分別標記於惡名軌上的 26, 36 和 44 位置（如下所示）。

E

26

Add reinforcement group.

DEFEAT!

Pariah: Science

Officer

36

DEFEAT!

Pariah: Explore

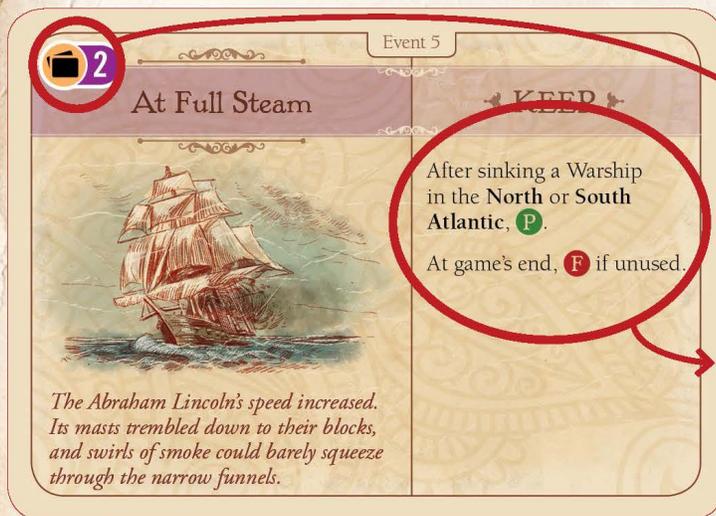
Flip Warships

44

DEFEAT!

Pariah: Anti-Imperialism

+1 per roll



克服探險的勝利點數標記在此處。如果遊戲結束時此卡位於通過牌堆中，則只計算得分。

卡片中的文字說明在何種情況下被放置到通過或失敗牌堆。

重要提示：一些保留的事件卡只有在使用過才會增加你的分數，而另外一些則只有在沒有使用的時候才能增加分數。請仔細閱讀！

考驗事件卡

必須立即執行考驗事件卡（見規則 7）。完成考驗並執行效果後，將考驗卡面朝上移入相對的 **通過** 或 **失敗** 牌堆中（如有指示），並進入放置階段（見規則 10）。



數字是考驗值。你擲骰總數要大於或等於才算通過考驗。

可以透過拋棄船艦資源對於考驗擲骰結果進行調整。你可以根據需求拋棄任意數量的資源。

7. 解除考驗

除了考驗卡之外，遊戲中的某些行動（例如，鸚鵡螺號進行攻擊、尋找寶藏、煽動起義等）也是屬於可以判定 **通過/失敗**，**擊中/失手** 的考驗，以類似的方式執行。此規則通常適用於所有測試類型的行動。

考驗流程

擲骰 2d6 加總數字總和與使用骰數調整之後，將結果與考驗值相比較。（範例：紅圈中的白色數字）

結果

經過擲骰調整的結果（見下文）大於或等於（ \geq ）考驗值，表示考驗通過，立即進行通過指示～歡呼！

若兩個骰子都骰到 1（蛇眼）則任務直接失敗，忽略擲骰調整。如果擲骰調整的結果（見下文）小於（ $<$ ）考驗值，表示考驗失敗，必須立即進行失敗指示。

擲骰調整 (DRMs)

通常在擲骰子之前先確定骰數調整值。將骰數調整應用到考驗：

- 1 鸚鵡螺號身處的海洋中有任何揭露的戰船，除非另有指示。
重要提示：此調整值在執行考驗卡時也適用！
揭露的非戰船和未揭露的船艦不會影響骰數調整。
- +X 用於修改這些卡上指定結果的**事件**和/或**船艦升級卡**。
- +X 使用特定的船艦資源來取得。
只能執行試驗卡上允許的任何/全部船艦資源（**尼莫**船長、**船員**和/或**船身**。
多數的考驗將限制只能使用一個船艦資源。
例如：如果你執行任何操作，請按照"船艦資源軌"中的說明加上其擲骰調整（請參閱下面的"使用船艦資源擲骰調整"）。
- +X 花費寶物而取得。
你可以適時花費（即丟棄）持有的寶物標記（該寶藏標記必須具有勝利點數 VP）。將該寶物的 VP 值當作該試驗的擲骰調整。

注意，在確定結果之後仍然可以透過緊急協助（見規則 13）來改變事項。

運用船艦資源 DRMs

任何**考驗卡**都將指出你所能運用的船艦資源 (DRMs) 種類，若你擁有將能提供有利的擲骰調整。船艦資源如下所列：

Ⓝ 為**尼莫** Ⓞ 為**船員** Ⓟ 為**鸚鵡螺號船身**

你可以在考驗期間內不使用任何船艦資源；這完全依據你的選擇，但**必須在擲骰之前決定**。

你可以利用任何或全部列出可用的船艦資源來幫助特定的考驗。

注意，**考驗行動**（例如搜索、裝備等）僅允許你**最多使用一個船艦資源**，你必須選擇想要運用的船艦資源。

程序

你可以將標記沿著軌道向右移動到一半位置以突顯運用的船艦資源，圈環將標記出 +X DRM 值，如右圖範例所示（在這種情況下，使用船身資源將獲得 +1 DRM）。使用船艦資源將獲得 +X DRM 資源數值。

風險

每次你運用一個船艦資源來獲得 DRM（許多不同的場合都可能發生，這將是個不變的困境），事實上，你已經"賭"了該考驗的結果。

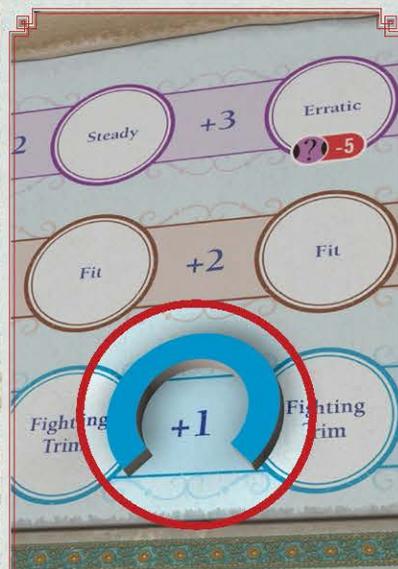
結果

如果通過考驗，請立刻將運用的船艦資源標記返回原本位置（見規則 8）。
即：將下注標記移回到左邊的一半位置。

如果考驗失敗了（或是攻擊失敗、考驗結果具有紅色標題），你將損失一定數量的船艦資源（見規則 8；如果沒有運用船艦資源則不損失）。

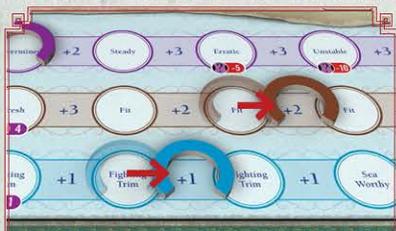
如果最低擲骰結果為 1 則僅損失 1 個資源，對於其他擲骰結果則將損失 2 個資源（見規則 12 "承受攻擊"）。

這些是除了考驗處罰之外額外損失的船艦資源！



在這種情況下，運用船身資源而獲得 +1 DRM。

範例



範例中決定運用船員 +2 DRM 與船身資源 +1 DRM，總共得到 +3 DRM。

移動兩個船艦資源指示物到下一區域的中間位子作為提示。

雖然已經運用了鸚鵡螺號的船員和艦身，你的考驗仍舊失敗。測試數值為 10，而你擲骰結果為 3 和 3，加總為 6，捨棄船艦資源獲得 +3 擲骰調整，總和為 9 仍不足以通過考驗。

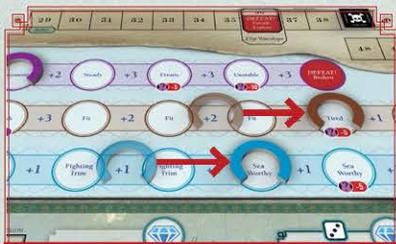
因此，由於你在失敗的考驗中最小的擲骰結果不是 1 (而是 3)，導致你失去所使用的船員與艦身資源。接著在丟失了四個資源組合後，你也將再額外損失該卡片上指示的“資源”。

真是一場浩劫！

注意，如果擲骰結果為 1 和 5 導致你損失 6 個資源，你只需要各損失一個運用的船員和船身資源即可，將不再那麼痛苦！

為了避免類似情況發生，可以利用緊急協助 (規則 13)。

這些是你在得知擲骰結果後可以選擇改變的方法。



因為失敗擲骰的最低數值不是 1，將導致兩種船艦資源的浪費。如果擲到 1 將只需要捨棄一個船艦資源。

8. 獲得/失去船艦資源

如果獲得“船艦資源”，則將其標記沿其軌跡向左移動一個完整位置，但不得高於最高值，最左側 (起始位置)；忽略任何收益。

如果失去“船艦資源”，請將其標記沿著軌跡向右移動一個完整位置。

如果任何船艦資源到達其軌道上最右側的空間 (即，尼莫崩潰、船員被殺死或船身被破壞)，遊戲立即結束且失敗。(見規則 14)。



任何“船艦資源”移動到軌道最右邊的位置將以“失敗”結束遊戲。

9. 惡名昭彰-惡名 NOTORIETY

如果你落得惡名昭彰 (惡名，標記)，將軌道上的惡名標記提升到下一個更高的編號框。

惡名的標記永遠不會低於零。達到某些惡名門檻將觸發的事件如下：

艦隊支援

當惡名標記到達 14 位置時，立即將“藍色船組”添加到船艦牌堆中混合洗勻。

同樣的，當惡名標記到達 26 位置時，將“綠色船組”添加到船艦牌堆中混合洗勻。

* 這些數值可能會隨設置時所選擇的難易度而有所改變。



當“惡名昭彰”標記到達指定的位置時，將對應顏色的“船組”添加到船艦牌堆中。

海軍聯盟升級

當惡名標記到達 36 位置時，立即翻轉地圖上不是灰色的所有戰艦。

剩餘的遊戲期間，只能繼續使用此強度的紫色船艦，包括放置船艦標記時也是。

在回合開始時，如果惡名標記到達 44 或是更高位置時，在回合的放置階段時額外擲骰一顆黑骰。

遊戲結束：失敗

如果惡名昭彰標記達到尼莫艦長目前動機的指定位置，則遊戲立即以失敗結束，此時你已經成為世界上最惡名昭彰的鼠輩 (見規則 14)。



在惡名軌上達到紅色區域時可能會以“失敗”結束遊戲，具體條件取決於目前尼莫艦長的動機。

如何避免惡名遠播

成功擺放動盪方塊來降低你的惡名指數（規則 11，**煽動**）。

此外，你可以購買三種鸚鵡螺號升級卡，裝備之後也可協助你調整惡名指數（規則 11，**改造**），探險卡偶爾也可以幫助你。

10. 放置階段

擲骰放置

依照棄牌堆頂部的行動卡（位於抽牌堆旁邊）指示擲骰以進行**放置階段**。

放置階段總是包含兩顆白骰，有可能會再加上一顆黑骰或是第三顆白骰（如果你的惡名到達 44 或更高時，額外加上一顆黑色骰子）。

擲骰完行動回合所指示的所有骰子之後，先注意兩顆白骰擲出的結果，如果該回合你使用三顆白骰，你必須選擇任意兩個結果先執行三項功能的前兩項（接著再使用所有骰子進行第三項）。

1. 差值顯示在這回合中你獲得多少的**行動力** (APs) (規則 11，行動力)。
2. 如果兩個（選定的）白骰子顯示相同的數值（即擲到或選擇數值相同），則視為**渾沌**；請參閱下面的“**渾沌回合**”。
3. 在對應的海洋中依照各別的擲骰結果進行船隻放置（即，所有白骰子中無論選擇了哪兩顆白骰，與所有擲的黑骰進行放置階段）如果為**混沌**回合則忽略任何黑骰的結果，每個回合你將可以進行多次放置！

放置船隻標記

在進行多重放置的時候，依照骰值由低到高的海洋次序進行（即 1 的西太平洋到 6 的印度洋）。

在特定的海洋中執行多個放置位置時，請一次執行一個（重要）。

在每個放置階段，拿取一個隱藏船艦標記並將其放置在主要海洋（根據擲骰結果指示）的可放置區域中（即空的海洋位置）。

如果該主要海洋中沒有空的海洋區域，那麼你必須執行下表中（A，B，C 或 D）第一個可執行的項目：



當前的行動卡顯示你將擲骰哪些骰子。如惡名指示物超過惡名軌的 44 號位置時，放置階段時需額外多使用一顆黑色骰。 (如下圖所示)



依據擲骰結果 4，並在相對應海域位置具有閒置空間時，在此放置一枚隱藏船艦標記。

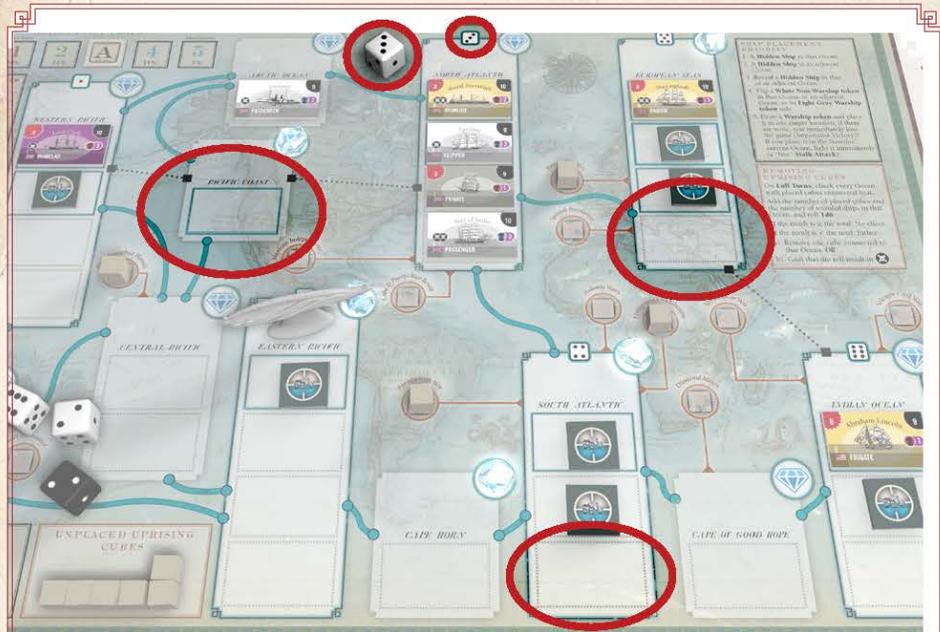
當海洋獲得另一艘新船艦時，總結列表：

A. 在相鄰的海洋中放置一個隱藏船艦標記。

B. 由船艦牌堆中抽出一張船艦，取代一個隱藏船艦標記。

C. 將揭露的一艘非戰艦翻面成為戰艦。
(白色船組標記翻轉為灰色戰船)。

D. 從船艦牌堆中抽出一艘戰艦，將之放置到任意海域中的閒置空間。如果沒有閒置海域空間，你就輸了這場遊戲！（見規則 14）
如果把它放在與鸚鵡螺號在同一個海洋，你必須立刻對它進行攻擊。



依據擲骰結果 3，並在相對應海域位置不具有閒置空間時，可以選擇在相鄰海域顯示的位置放置隱藏船艦標記。注意，將會以黑色虛線指示放置位置。

A. 擴張

在相鄰的海洋空間放置一個隱藏的船艦標記（如果還有的話）。請注意，連接海洋（例如太平洋海岸至北大西洋）的虛線僅只用於放置目的（而不是移動）。

B. 揭露

若在相鄰的海洋 (A) 中沒有閒置空間放置隱藏船艦標記，由船艦牌堆中隨機揭露一艘船隻，選擇取代該海域或相鄰海域的一個隱藏船艦標記。

抽取並檢查該船艦標記之後，你必須立刻選擇其放置位置。

如果他具有白邊（非戰船）以展示那面放置。如果不具有白邊且你的惡名軌數值還不到 36，以非紫色那面呈現，反之則改以紫色強化戰船那面揭露。

C. 敵對

若在相鄰的海洋 (A) 中沒有閒置空間放置隱藏船艦標記，且所有的海洋位置皆放置了揭露的船艦標記 (B)，則將一艘非戰艦的白色船艦標記翻面以顯示灰色戰艦那面。

D. 獵殺

若在相鄰的海洋 (A) 中沒有閒置空間放置隱藏船艦標記，且所有的海洋位置皆放置了揭露的船艦標記 (B)，且其中沒有非戰艦的白色船組 (C)，由船艦牌堆抽取一張船卡，並且：

- 若卡片是白色非戰船那側，直接將其灰色戰艦側放至到地圖上。即將開戰了！
- 若卡片並非白色船組，當惡名指示物尚未到達惡名數值 36 時，必須放置並展現非紫色那面，當已到達 36 惡名數值則改為展現紫色那面。

獵殺船艦可被放置在任意具有閒置空間的海域上（無論鄰近與否）。

- 當執行 4 號、38 號事件卡時，如果你將其放置在與鸚鵡螺號相同的海域，你必須立刻對該艘船艦進行潛行攻擊，不耗費行動力（規則 6，執行事件卡）。
- 如果圖板上的海洋空間位置已滿，你立即輸掉遊戲（規則 14，帝國主義的勝利）。

如果沒有剩餘的船艦標記可以抽取：

如果船艦抽牌堆用盡，則將棄牌堆中的所有船艦洗勻形成新的牌堆。

如果沒有剩餘的棄牌船艦，則立刻將所有未使用於遊戲中的綠色、藍色、深黃色和橙色船艦新增到抽牌堆中。

混沌回合 *A Lull Turn*

如果該回合中兩顆白骰數值相同(例如：5 和 5)，所擲白骰各放置一艘船艦標記，並按照以下混沌回合說明進行：

1. 放置船艦

僅藉由白骰(2 或 3 個)數值放置船艦，回合中忽略黑色骰子。

2. 放置寶藏

當儲存堆尚有未使用的寶藏，首先在該海域放置寶石(見下方"放置寶藏")，接著在探險牌堆頂部也放置另一個。

3. 移除動盪方塊

帝國主義國家經由混沌回合平息作亂(見下方"移除動盪方塊")。

4. 行動

由於白骰差擲為 0，因此混沌回合也影響你的行動階段(見規則 11)。

寶藏放置

海域位置中不一定存在有寶藏。當海域中存在寶藏時，將會放置一枚寶石。當成功執行探索行動後，移除該海域位置的一枚寶石(將其放回儲存區)。

當一處海域獲得寶藏時(例如：混沌回合中)，放置一枚寶石以示標記。若該海域位置已經具有寶石，則按照下列可能步驟依序進行：

- 將該枚放置到不含有寶石的臨近海域中(若需要，則使用地圖上的虛線)。
- 忽略添加寶藏到地圖中。

移除動盪方塊

當完成混沌回合的船艦放置階段後，對於棕色線相鄰並放置有動盪方塊的海洋空間，檢查帝國主義是否在此興風作亂。

加總動盪方塊與所有已揭露的船艦標記總數(忽略隱藏船艦)，並且擲骰 1d6：

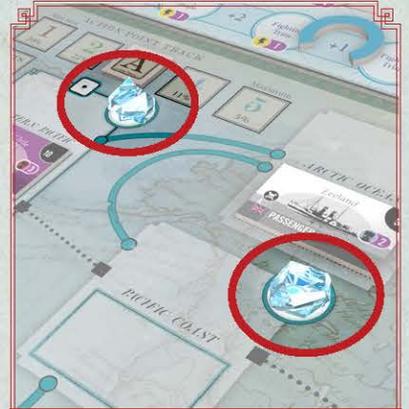
- 如果結果大於或等於(\geq)計算總數，則帝國主義擴張失敗而不具影響。
- 如果結果小於($<$)計算總數，則帝國主義又再次於此地成功擴張。此時你必須：
 - 放棄你的支援，將一個與海洋連接的動盪方塊移除(放回儲存區)，或是
 - 取消你的支援，並且立刻獲得等同於計算結果的惡名。

11. 行動階段

在行動階段，你將採取行動進行尼莫船長的目標，並透過戲劇性探險帶領鸚鵡螺號及其船員。

行動力

在設置階段開始時，進行一次差值擲骰(參見規則 4，骰子與擲骰)。在行動三擲骰 3 顆白骰時，你必須選擇兩個數值並計算差值擲骰結果；第 3 個白骰僅用於船艦放置該回合。此時，將差值擲骰結果添加到地圖左上角的動作點數軌跡上。



這兩個突顯的海洋位置都有一個寶石，標是這些位置可以進行探索行動。



擲骰結果 5 足以保留此動盪方塊，由於結果超過動盪方塊與揭露船艦的數目總和(本範例中為 4)。

行動機率

在"行動力"軌上顯示的百分比是當使用 2 個白色骰子進行差值擲骰時在當回合獲得行動力的機率。
在行動三中，當添加了第 3 個白色骰子時，機率大概是：

0 AP: 3%

(44% 選擇混沌時)

1 AP: 14%

2 AP: 22%

3 AP: 25%

4 AP: 22%

5 AP: 14%

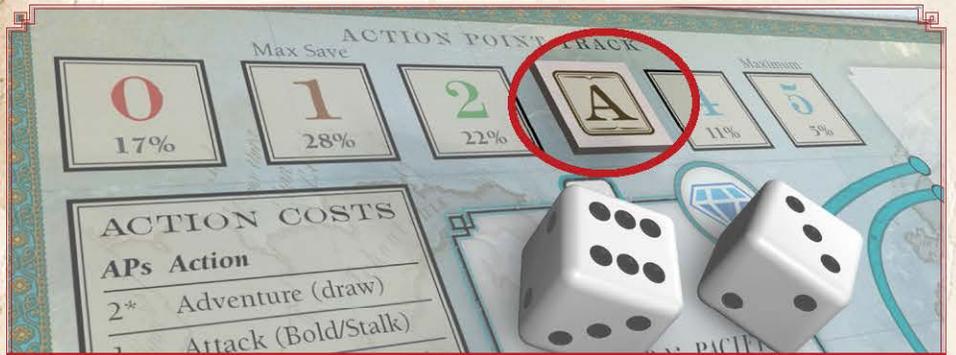
行動列表

在指定的行動力 (AP) 需求下，執行以下行動：

行動力 行動

2*	探險 (從探險牌堆中抽取一張探險卡)
1	攻擊 (大膽或潛行攻擊)
1	煽動 (放置動盪方塊)
1	移動 (一個海域)
2*	休息 (獲得船員)
2*	維修 (獲得艦體)
2*	改造 (升級鸚鵡螺號)
1	探索 (寶藏)

* 混沌回合時僅需 1 點行動力。



差值擲骰結果得到 6 和 3。

在這階段中得到 3 點行動力，將紀錄在行動力軌道上。

擲骰成雙&混沌回合

如果進行差值擲骰中得到兩個相同的數值 (當擲骰三顆白色骰子時，必須選擇兩個數值相同的點數配對成雙)，你的行動力為 0，稱之混沌回合。

在混沌回合中，每個一般需要費用 2 點行動力 (包括探險，休息，修復和/或重新投放) 的動作都只需要花費 1 點的行動力。

你將不得不使用之前回合中保留的 1 點行動力，或透過其他方式增加行動點使鸚鵡螺號在混沌回合中保持運作。

花費行動力

你可以執行所需的任何動作，包括每回合多次執行相同類型的動作。

你必須在"行動力"中支付每項行動所需的點數才能執行。如果沒有足夠的行動力則無法執行該動作。

保留行動力

在回合之間，你最多可以保存 1 點行動力。

在行動結束時，將喪失任何未使用的行動力。

最大行動力

在"行動力軌跡"上所能獲得的最大行動力為 5。

如果被迫獲得行動力，導致你的總行動力超過 5 (即你前一個回合中保留了一個，並且奇蹟般的擲骰到 5)，將會喪失剩餘的點數，只能保有 5 個行動力。

探險

花費 2 點行動力 (混沌回合時 1 點)。

從遊戲圖版右側探險牌堆上方抽取一張卡片。你可以選擇執行該卡片上的行動，之後可獲得與探險牌堆頂部寶石相同數量的寶藏標記 (將寶石放回儲存區)，或不執行卡片上的行動，將其面朝下放回探險牌堆下方，保留寶石 (未蒐集)。如果探險牌堆中沒有剩餘卡片則不能執行此行動。若抽到"保留"卡，保留卡片並蒐集寶石，真幸運！

攻擊 (發起戰鬥)

大膽攻擊或潛行攻擊需要花費 1 點行動力。如果你將鸚鵡螺號升級具備蒸氣魚雷 (Steam Torpedoes)，每回合中你也可以進行一次魚雷攻擊 (無須耗費行動力)。你必須指定目標船艦，將嘗試的攻擊類型，並執行作戰順序 (參考以下的規則 12 和 "作戰規則")。

瞄準船艦

在鸚鵡螺號所處的海洋中指定一艘揭露或隱藏的船艦標記 (目標)，根據你採取進行的攻擊型式 (即大膽、潛行或魚雷攻擊)，將攻擊! 標記上對應的那面放置其上。當選擇攻擊一艘隱藏船艦時，必須立刻從船艦牌堆中揭露船艦以取代該隱藏船艦標記：

- 若新抽取的船艦標記為白色船組(非戰艦)，依照顯示那面放置。
- 若卡片並非白色船組，當惡名指示物尚未到達惡名數值 36 時，必須放置並展現非紫色那面，當已到達 36 惡名數值則改為展現紫色那面。

大膽攻擊

在鸚鵡螺號所處海洋指定好揭露或隱藏船艦標記之後，將紅色大膽攻擊標記放置於該船艦。你必須馬上與那艘船進行戰鬥(見規則12)。

如果你成功擊沉那艘船，你可以不需耗費行動力，並將惡名值 +1 立即對該海洋進行另外一個大膽攻擊(見規則9)。

你可以僅花費 1 點行動力擊沉許多船艦，但隨之而來的將是你的惡名昭彰！你可以繼續透過大膽攻擊於該海洋中進行戰鬥，直到：

1. 將該海域所有的船艦都消滅，或是：
2. 你決定打撈一艘擊沉的船艦，而不計算其噸位(見規則12)，或是：
3. 你的攻擊無法擊沉目標船艦，或是：
4. 你決定停止戰鬥。

潛行(謹慎)攻擊

在鸚鵡螺號所處海洋指定好揭露或隱藏船艦標記之後，將藍色潛行攻擊標記放置於該船艦。你必須馬上與那艘船進行戰鬥(見規則12)。

除非另有指示，否則你可以立即攻擊該船(僅可)。由於經過審慎思考，如果選擇攻擊可以在戰鬥中獲得 +1 DRM(見規則12)。

與大膽攻擊不同，如果潛行攻擊成功將不會再獲得額外攻擊機會。

魚雷攻擊

僅在裝備有鸚鵡螺號升級卡"蒸氣魚雷"時才可使用；無須耗費行動力，但每回合僅能執行一次。在鸚鵡螺號所處海洋指定好揭露或隱藏船艦標記之後，將紅黑魚雷攻擊標記放置於該船艦上，擲骰 2d6 計算其總和進行擲骰檢定，魚雷攻擊不得進行擲骰調整，但可提供緊急協助(見26頁)。擊沉非戰艦目標需 5+，擊沉戰艦則需 6+。

當首次失手後，將魚雷指示物翻到 1d6 那面，接下來的遊戲過程僅能使用 1d6 進行魚雷攻擊(擊沉非戰艦需 5 或 6，僅能 6 來擊沉戰艦)。

* 當魚雷攻擊失敗時並不會造成惡名值上升。

煽動 INCITE

花費 1 點行動力。

如果有可用的動盪方塊，執行一次煽動考驗(見規則7與遊戲圖版左下角的行動成功對照表)成功時，在鸚鵡螺號相鄰海域連接的位置上放置一個動盪方塊，並降低你的惡名值。請注意，每艘在鸚鵡螺號海域揭露的船艦都呈現 -1 DRM(並非僅限揭露的戰艦，也不僅受 -1 DRM 的限制，如同已在該海域(僅限)放置的動盪方塊一般。無論以何種理由放置動盪方塊(藉由事件或其他)，你的惡名指數都不受影響。

移動 MOVE

花費 1 點行動力。

將鸚鵡螺號移動到相鄰的海洋(主要或是過渡海域)。如果你裝備鸚鵡螺號升級卡"水力驅動裝置"(Hydro Drive)，每花費一個行動力可以移動鸚鵡螺號兩個海洋位置。請注意，海洋之間的虛線不能用於移動。

閒置 REST

花費 2 點行動力(混沌回合時花費 1 點)並執行一次閒置考驗(見規則7與遊戲圖版左下角的行動成功對照表)以獲得船員。

攻擊型態

大膽攻擊!



在大膽攻擊的情況下，你可以花費一個行動力(如果夠幸運的話)攻擊該海域上所有的船艦標記，但如此將變得惡名昭彰！

潛行攻擊!



潛行攻擊提供你選擇性的攻擊(以防進行過多的攻擊)，雖然只進行一場戰鬥，但 +1 的擲骰調整是非常有幫助的。

魚雷攻擊!

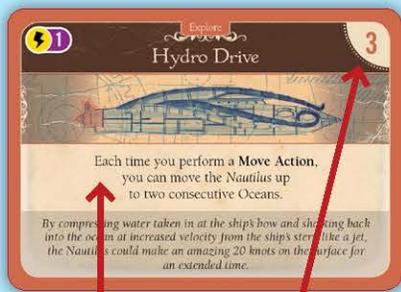


發射魚雷需要涉及鸚鵡螺號上潛、準備、瞄準和發射等準備過程。

面對一個做真的遊戲，你不能發射魚雷攻擊海蛇或空中飛船！



版圖上的行動成功對照表，提供了對於探索、閒置、修復、改造與煽動行動的調整與結果。



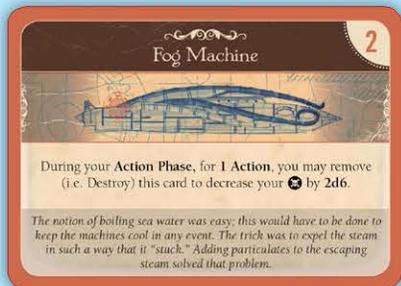
遊戲效果

打撈船艦費用

提醒：

當卡片和標記與規則書發生衝突時，將取代其他規則。依照卡片的指示允許發生例外。

範例



升級鸚鵡螺號：

花費 2 點行動力來進行改造，查看行動成功對照表、檢查擲骰調整；所處海域沒有戰船、運用尼莫船艦資源 +2 DRM、棄掉價值 1 的寶藏標記總共獲得 +3 DRM。你的擲骰結果從 5 變為 8，稱之為不替代價的成功，使你立即捨棄另一個寶藏標記（目前的動機，你放棄了奇蹟）。

捨棄兩艘打撈船艦，從圖板右側購買了煙霧機，立刻使用它來解決你日益增加的惡名困擾。

修復 REPAIR

花費 2 點行動力（混沌回合時花費 1 點）並執行一次**修復考驗**（見規則 7 與遊戲圖版左下角的行動成功對照表）以獲得**船身**資源。

昂貴 Expensive

如果你通過一項標記有“昂貴”結果的考驗，必須棄掉一枚任意類型的寶藏標記。必須與用來調整擲骰結果的寶藏標記分開計算。如果你不具有寶藏標記，仍然算是通過考驗。

改造 REFIT

花費 2 點行動力（混沌回合時花費 1 點），執行**改造考驗**（見規則 7 與遊戲圖版左下角的行動成功對照表）以獲得一張鸚鵡螺號升級卡。

昂貴 Expensive

如果你通過一項標記有“昂貴”結果的考驗，必須棄掉一枚任意類型的寶藏標記。必須與用來調整擲骰結果的寶藏標記分開計算。如果你不具有寶藏標記，仍然算是通過考驗。

如果你獲勝，請將打撈船艦所需的升級費用（請閱規則 12）放在遊戲圖板右側以支付費用，並將該升級卡添加到桌面表示它現在已配備。以下是各項升級卡的詳細資訊：

神秘圖書館 Arcane Library

當進行搜尋或是煽動行動時，擲骰點數增加一點 (+1 DRM)。

雙層船殼 Double Hull

當使用船身資源時（Hull Resource）獲得額外的 +1 DRM（見規則 7）。並且在擲骰檢定對鸚鵡螺號的傷害時，忽略所有 6 的擲骰結果（將其視為無效果）。

電動船員裝甲 Electro-Powered Crew Armor

在每次**大膽攻擊行動**之後可以使用此卡一次（該戰鬥回合中一次）。擲骰後 +1 DRM，或在擲骰後 +2 DRM 並將此卡移除遊戲。

煙霧機 Fog Machine

花費 1 行動力，在行動階段時移除此卡，擲骰 2d6 以降低惡名指數。加固船身，一旦添加到船艦抽牌堆，即使你的惡名降低到需要增加的程度，仍然維持在那位置。

水力驅動裝置 Hydro Drive

每次執行移動動作時，可以將鸚鵡螺號移動到兩個相鄰的海洋。

怪異設計 Monstrous Design

經由潛行攻擊（僅限）所擊沉的每一艘船艦，均可減少其標記上 1 點惡名（最低值為 0）。

磁力礦石 Magnetic Mines

對抗裝甲船（即名字含有鐵 Iron、裝甲 Armored 或戰鬥 Battle 的船艦）時，反轉戰鬥次序（即鸚鵡螺號率先攻擊）。這些船艦在周圍有個盾牌盔甲的符號。

潛望鏡裝置 Periscope Device

你在連續的大膽攻擊之間不再獲得惡名（見規則 11）。你也可以連續成功進行潛行攻擊（如同大膽攻擊一樣），但你仍然會在之中獲得一個惡名。

強化裝甲 Reinforced Armor

鸚鵡螺號對所有戰艦的攻擊擲骰結果 +1 DRM。

蒸氣魚雷 Steam Torpedoes

每個行動階段僅能執行一次。你可以在鸚鵡螺號所處位置免費進行一次魚雷攻擊。擲骰 2d6，若 5+ 以上則擊沉鎖定的非戰艦，6+ 以上則可擊沉目標戰艦。在第一次失手後，之後的遊戲期間僅能以 1d6 進行魚雷攻擊（擲骰 5 或 6 擊沉非戰艦，只有擲骰到 6 才可擊沉戰艦）。

強化船首 Strengthened Prow

對於鸚鵡螺號非魚雷攻擊的所有擲骰 +1 DRM。

探索 SEARCH

花費 1 點行動力，執行一次鸚鵡螺號所處海域的探索考驗（見規則 7 與遊戲圖板左下方之行動成功對照表）。

此海域必須有一枚寶石才可進行此探索考驗以蒐集寶藏。

注意！鸚鵡螺號所處海域的每艘已揭露的船艦標記皆造成 -1 DRM（不單獨是揭露的戰艦，也不僅受 -1 DRM 之限制）。

收集完該海域的寶藏後，將寶石移除（放回儲存區）。隨後可能經由混沌回合或是事件效果再次將寶石放回（見規則 10），而允許你再次探索。

如果你獲得寶藏標記，請執行其“立刻進行 X 並且...”事件；若無指定事項，則將其面朝上置於遊戲圖板右側的寶藏蒐集框內。所保留的寶藏標記允許戲結束時計算寶藏價值，或在任意時刻捨棄它以獲得額外效果（犧牲寶藏的勝利點數）。你可以將這些保留的寶藏標記與其他物件放置於遊戲桌面。

12. 戰鬥

在進行戰鬥時（包括進行魚雷攻擊），按照下列戰鬥順序進行（如下圖）。任何船艦被命中一次隨即沉沒，而鸚鵡螺號需要被命中數次才會被摧毀。

戰鬥順序

戰鬥過程中只有兩個階段：

1. 如果鎖定的船艦屬於“戰艦”（即具有攻擊和防禦力），其將率先攻擊鸚鵡螺號。計算完鸚鵡螺號損傷之後，繼續執行階段 2。
如果鎖定的船艦是“非戰艦”，請跳過此步驟直接進入階段 2。
2. 鸚鵡螺號攻擊目標船艦。



戰艦由左上角的紅色攻擊力表示。
在這個例子中，淡黃色船隻是一艘戰艦，而白船不屬於戰艦。



蒸氣魚雷並非二戰產物！

它不具備魚雷導管，且鸚鵡螺號必須浮出水面進行準備、將魚雷置入水中、瞄準然後發射。蒸氣魚雷雖然具備效率，但卻不屬於快速發射類型。

鸚鵡螺號如何戰鬥

必須瞭解鸚鵡螺號不具備機槍！她是經由尼莫船長的指令兒擊沉船艦，或經由行使於敵艦下方，依靠鸚鵡螺號頂部劃破敵艦船底造成傷害。

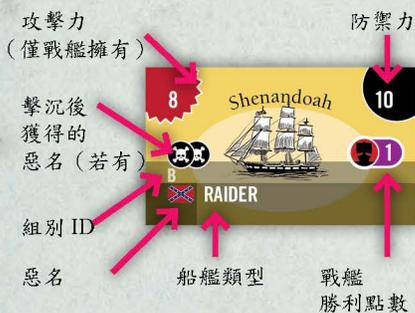
這就是為何具備機槍的戰艦總是在鸚鵡螺號出現時率先攻擊的原因。

擲大一點！

在行動和攻擊期間擲大一點，通常讓你受益斐淺。因此，當一艘戰艦朝鸚鵡螺號攻擊時，你必須擲出等同或大於其攻擊的骰數，才能成功閃躲。

同樣地，你必須擲出比其防禦能力更高的骰值，當數值等同或大於其防禦力時便可擊沉該船艦。

戰艦



非戰艦



這艘船獲得奇蹟勝利點數以及非戰艦勝利點數



擊沉這艘船發生的特殊指令，此範例中意旨抽取一個寶藏標記。

階段 1：戰艦如何攻擊鸚鵡螺號

非戰艦不會攻擊鸚鵡螺號。若目標船隻標記不屬於戰艦，請直接進入階段 2。在階段 1 中，如果目標船艦標記屬於戰艦則其率先進行攻擊。它使用以下步驟攻擊鸚鵡螺號：

A. 敵方火力：擲骰 2d6 計算鸚鵡螺號防禦力，與該戰艦的攻擊力進行比較。

擲骰調整為：

+1 如果鸚鵡螺號配備升級卡"強化裝甲"

-1 如果該海域上有任何其他揭露的戰艦 (除了一個目標)

B. 結果：如果擲骰結果為：

• **■ ■**，真是一場災難，鸚鵡螺號自動造成 1d6 的損傷。

否則，如果擲骰調整後的結果：

• **小於攻擊數值**，鸚鵡螺號承受等同對戰艦攻擊力比較擲骰中，最低結果的攻擊。

• **大於或等於攻擊力**，不造成影響。

C. 承受攻擊：承受的每一點攻擊將隨機損失一項船艦資源。

為了確定損失何種船艦資源，每點攻擊擲骰一次 1d6，將擲骰點數對照"船艦資源軌"左側的圖示 (若為 **■** 捨棄一個**尼莫資源**；**■** 或 **■** 失去一名船員；**■** 或 **■** 損失一個**鸚鵡螺號船身**；如果鸚鵡螺號配備升級卡"雙層船殼"，則忽略 **■** 的結果。



此處的骰子標記指出哪一種船艦資源遭受攻擊破壞。

確認襲擊位置之後，你可以立即**毀滅** (即捨棄) 一張配備的鸚鵡螺號升級卡代替相對應的攻擊。

進入**階段 2** 之前，計算鸚鵡螺號所承受的所有攻擊。

每受到一點攻擊，將追跡軌上的指示物向右移動一個完整位置。

階段 2：鸚鵡螺號如何反擊其他船艦

階段 2 中，鸚鵡螺號使用下列步驟進行攻擊：

A. 鸚鵡螺號非魚雷攻擊考驗：擲骰 2d6 並將調整結果與目標船艦的防禦力做比較。

DRM 修正指示：

+1 如果進行潛行攻擊時

+1 如果鸚鵡螺號配備升級卡"強化船首"時

+X 任何一個捨棄的船艦資源 (最多一個)

-1 除了目標船艦之外，相同海域存在其他揭露戰艦時

B. 結果：如果擲骰結果為：

• **■ ■**，真是場災難：無論 DRM 如何修正，目標船艦都不受其影響。

獲得 +2 惡名，並且損失兩項與本次攻擊所使用 (若有的話) 的同類船艦資源 (見 22 頁範例)；這次遭遇倖存者的故事與刊登在報紙上描述符合！

否則，如果調整結果為：

- **小於殼值**，目標船艦不受影響；
你的惡名值+1 並且損失 1 個以上船艦資源（本攻擊回合使用的船艦資源類型）；
倖存者活著回來講述各種故事！
- **等於或大於該船艦的防禦力**，船艦被擊沉。

C. 打撈沈船：

當你擊沉船艦時，立即獲得其標示的惡名值（將該船艦標示的惡名值添加到惡名軌上）。若鸚鵡螺號配備升級卡"怪異設計"並以潛行攻擊成功反擊時，獲得的惡名將-1（結果不得低於0）。

如果擊沉該船艦引發"獲得 1 __"的效果，你將在擊沉它後自動立即獲得。

接著你必須立刻決定如何處置擊沉的船艦。

可選擇以**噸位 (Tonnage)** 將它直接送交 Davy Jones 的收藏櫃，**或是**沒收其勝利點數（見規則15）並進行打撈，以便之後升級鸚鵡螺號。

這些將解釋如下：

沉船噸位值

如果你看中擊沉船艦的**噸位值**，你希望將其移除遊戲並儲存其**勝利點數**（見規則 15）。

將船艦的噸位標記（顯示在剛沉沒的船艦標記側邊）依照沉沒的主要海域位置放置在最左側噸位軌的空位上；如果沉沒在過渡海域中，你可以選擇放置在相鄰的主要海域那行（例如，太平洋海岸可選擇西太平洋或北大西洋）。

如果所有的海洋欄位都被填滿了，將額外的船艦標記堆疊在第六欄上方。



依噸位型式將船艦放置在鸚鵡螺號所在的主要海洋最左方的位置，如上所示，在東太平洋（第二行）沉沒的船將被放置在第三欄。

打撈沈船

如果你為了打撈而掠奪沈船標記，則你選擇放棄勝利點數轉而以噸位值來升級鸚鵡螺號。將打撈的船艦標記放置在噸位格中，由底部向上填滿。

每艘船都視為一個**打撈點 (Salvage Point)** 以便在改裝行動中購買鸚鵡螺號升級卡。

如果打撈分數格（有四格）被填滿時，則必須以噸位值收藏船艦標記（詳見下文）。

注意！

打撈你剛擊沉的船艦將自動結束你的**大膽攻擊**行動（規則 11）。

遊戲結束時也**禁止**計算該船的奇蹟或勝利點數（規則 15）。

攻擊失敗！

如果你的攻擊考驗失敗了，將損失一定數量使用類型的船艦資源（規則 7、8，如果沒有使用資源則不適用），擲骰失敗的最低數值若是 1 則損失一項，其他數值則損失兩項船艦資源。



打撈的船艦標記放置在打撈分數格，於裝備行動中可用來購買鸚鵡螺號升級卡。

戰鬥範例



鸚鵡螺號目前位於西太平洋，與一艘揭露的維多利亞主力艦（攻擊力：8，防禦力：11）和兩艘尚未揭露的船艦同處於相同海域。

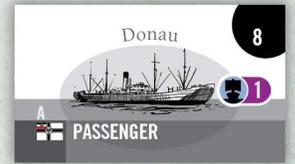
你（扮演尼莫船長）選擇大膽攻擊行動，並瞄準一艘隱匿的船艦，揭露船艦之後顯示為一艘多瑙河 Donau 郵輪（防禦力：8）。



你必須攻擊多瑙河郵輪（當你經由大膽攻擊而揭露船艦時，無法反悔），由於它不屬於戰艦，因此它不會率先發動攻擊。鸚鵡螺號並未配備升級卡"強化船首" 因此不怎麼有自信（現在你真的是領導尼莫船長！），你決定不賭上船艦資源來調整 DRM。由於該海域存在一艘揭露戰艦（維多利亞號）導致 -1 DRM 修正，因此你必須以 2d6 擲出 9+ 數值以大於多瑙河郵輪的防禦力。

擲骰結果為 5 和 3，結果差 1 導致**失敗**，正常情況下，事件在你失敗後隨即結束，但是決定在揭曉擲骰結果後犧牲尼德·蘭角色板塊以獲得 +1 DRM（見規則 13）。

將尼德·蘭角色板塊翻到使用狀態，並獲得 1 點惡名。



此結果意味著 Kōtetsu 獲得一次命中（僅如此，因為修正值 1+2-1 是 2，Kōtetsu 必須擲出 2，以獲得此災難性結果）。應付此傷害，你擲骰 1d6 與船艦資源軌左方的對照表相比較，查看將損失何種船艦資源；骰值結果 2 將造成一項船艦資源 Hull 受損（如果鸚鵡螺號配備升級卡"雙層船殼" 骰值結果 6 將不造成任何影響！）。



此時輪到你展開反擊，檢查你的 DRMs。你發揮船員 Crew 獲得額外 +2 DRM，加上維多利亞戰艦造成可怕的 -1 DRM，最終獲得有利的 +1 DRM。



雖然多瑙河郵輪只值 1 點勝利點數，你因看上噸位而將它擊沉，並且能夠持續進行攻擊（如果你進行打撈，將結束大膽攻擊行動，需要花費額外行動力才能持續攻擊）。

將多瑙河郵輪面朝上，放置在西太平洋那列，靠近噸位軌最左方的空間位置。

幸運的是，各國並未對於這艘郵輪的消逝感到懷疑，因此對於它的沉沒你不需要獲得惡名。



但你持續將惡名標記往前移動一格，繼續大膽攻擊另一艘隱藏船艦，揭露後顯示為一艘名為 Kōtetsu 的裝甲戰艦 Ironclad Ship（攻擊力：7，防禦力：10）

它屬於一艘裝備有槍枝的戰船，於是率先對鸚鵡螺號發動攻擊！鸚鵡螺號沒有配備升級卡"強化裝甲"且你的惡名值低於 36，目標戰艦尚未顯示其紫色（強化）那面。再次，由於一艘揭露戰船（維多利亞號）導致 -1 DRM 修正，因此你擲骰 2d6 且結果為 2 和 3。



骰子聽從你的旨意擲出 2 和 3，擊沉了裝甲戰艦 Kōtetsu，由於帝國主義輿論的結果，你必須獲得船艦標記上顯示的 1 點惡名。



你所發揮的船員資源將安全返回到原本的放置空間。幹的好！



你選擇打撈此沈船，並將它放置在打撈格的空位上。選擇打撈沈船將自動結束你的大膽攻擊行動，並離開維多利亞號所巡弋的西太平洋海域。



你揭露了抹香鯨（事件 29）。他是一張試驗值 9 的考驗卡，並指出你可以運用船員和/或船身以貢獻 DRMs。

在你擲骰子之前，你決定只使用船身資源，如此提供了一個極少（但相當重要）的 +1 DRM。將船身資源指示物向右移動，表示在此考驗中所投入的船身損傷結果。

該海域沒有揭露的戰艦標記，也不適用於鸚鵡螺號升級，DRM 淨值為 +1。你擲骰結果為 2 和 6（發揮船身資源獲得 +1 DRM）調整後結果為 8 仍然不足試驗值

- 你失敗了！

失敗導致你損失 4 項船身資源（兩個你剛運用的船身，因為考驗失敗擲出最低骰數不是 1；另外因為考驗失敗的懲罰多損失 2 個船身）
 嗯... 那個看起來奇形怪狀的鸚鵡螺號將會導致你的失敗！

你別無選擇，只能犧牲一個角色來拯救你的情況。尼德·蘭具有 +1 DRM 可以解決此事，但是之前已經犧牲他了，因此不可行！可以使用康塞爾讓你重新擲骰，但犧牲他後情況不會好轉，所以你決定犧牲皮耶·阿宏納教授取得 +2 DRM 讓擲骰結果增加到 10 通過考驗。



在成功解決事件-抹香鯨的考驗後得到通過獎勵，獲得 1 個船員（代替 1 個寶藏）並將卡片放到成功牌堆中。

13. 緊急協助

在得知擲骰結果之後，你可以犧牲（即 翻面）可用的角色資源板塊或裝備的鸚鵡螺號升級卡，為此改變情況而提供緊急協助。

鸚鵡螺號升級卡 Nautilus Upgrade Cards

任何時候，你可以拆除（棄到失敗牌堆中）所購買的鸚鵡螺號升級卡（面朝上）以彌補任一船艦資源（尼莫，船員，或船身）的損失。

角色資源 Character Resources

1. 你可以在行動回合的任何時候犧牲 二副 並獲得 1 點行動力。
2. 你可以在行動回合的任何時候犧牲 輪機長 並獲得 2 點行動力。
3. 你可以在行動回合的任何時候犧牲 大副 並獲得 3 點行動力，或擲骰 2d6 後獲得 +3 DRM。但如此你將立即喪失 1 個尼莫資源。
4. 擲骰 2d6 後，你可以犧牲 康塞爾 並重擲一次兩顆骰子。
5. 擲骰 2d6 後，你可以犧牲 尼德·蘭 並獲得 +1 DRM。如此會立即增加 1 點惡名。
6. 擲骰 2d6 後，你可以犧牲 皮耶·阿宏納教授 並獲得 +2 DRM。如此耗費 1 點科學並立即增加 1 點惡名。
7. 仍然以 2d6 擲骰進行魚雷攻擊時，1d6 擲骰不得提供緊急協助。

14. 遊戲結束

以下任何情況發生時，遊戲將立即結束：

1. 指示物抵達船艦資源 尼莫（自信破滅），船員（被殺）或船身（粉碎）最終位置時。這些不同的結局代表著你驕傲的遠征以悲劇收尾，在失敗中結束遊戲，不計得分。
2. 惡名軌上的的惡名指數抵達某個門檻，顯示了尼莫船長於該門檻的最終動機，如下所示：
 26 為了科學； 36 為了探索； 44 為了反帝國主義； 51 為了戰爭！
 這個結局表示世界各國將投入足夠的資源，確保對抗尼莫與鸚鵡螺號的關鍵行動。遊戲以失敗結束，不計算得分。
3. 當一艘戰艦需要放置在世界各地（帝國主義勝利）時，每個海洋都已經被船艦標記所完全佔滿時（揭露或隱藏）。
 這個結局代表了帝國主義強國的勝利，因為他們在世界各地搜尋鸚鵡螺號方面相當成功。
4. 進行遊戲的最終任務卡。
 此結局代表尼莫船長完整度過整年度，對於評價不置可否。

當遊戲經由上述 1-3 情況結束時，請閱讀結語手冊中失敗的段落。如果經由第 4 種情況結束遊戲，計算你的得分以確定你的表現。

15. 挫敗、勝利與計分

計算你在尼莫戰爭中取得的勝利點數 (VPs)。

勝利點數可經由多種方式獲得，例如：擊沉船艦、尋找寶藏及通過考驗等。

如果你因為完全喪失船艦資源（規則 8）、聲名狼藉（規則 9），或因為帝國主義高漲（規則 10）而被擊敗，不影響計分，只需要閱讀結語手冊中失敗的段落。

計算得分之前，將所有的探險卡依照成功或失敗分成兩堆放在你前方的桌面，並將裝備在鸚鵡螺號的升級卡放入成功牌堆。只計算成功牌堆中的卡片分數。

尼莫船長的動機

當遊戲結束時，總結最後的勝利點數（VP）來決定尼莫船長的動機（見遊戲圖板右側的勝利點數調整表）。

在設置階段（規則3）你將尼莫船長的動機板塊放置在遊戲圖板上，代表著尼莫船長初始的目標。在行動三開始時，你獲得一次機會來改變尼莫船長的動機與行行的使命（或選擇一張鸚鵡螺號升級卡放置於購買區）。

你必須立刻決定維持目前的動機，或是換成其他三張中的任何一張。無論你最後決定如何，打從心底抉擇而不能再改變！接著進行遊戲最後的行動！

計算最後分數

執行最終終結卡之後結束遊戲，計算這次航行中正分與負分的勝利點數轉化為分數。尼莫船長的動機影響著七個關鍵領域的價值，將大大影響總勝利點數。

根據尼莫船長的動機調整勝利點數

藉由擊沉的船艦標記、探險卡和蒐集的寶藏標記，依序加減計算總勝利點數！意味著根據尼莫船長的動機可以對不同類別的得分進行調整。

當 VP 扣分時，單項的勝利點數永遠不會低於 0 分。

也就是說，根據尼莫船長的動機進行分數調整時，各別分數不要評為負分。

行動調整值計算



擊沉船艦

不計算放置在噸位軌中成功擊沉的船艦標記分數，將其棄置並視為打撈。

注意，戰船與非戰船標記的勝利分數需分開計算。



探險卡

通過牌堆中的部份卡片可能含有探險勝利分數。

仔細檢查並計算那些需要計分的探險勝利分數。

注意，部份鸚鵡螺號升級卡同樣存在探險勝利分數。



收藏的寶藏標記

加總計算桌面與收藏格中寶藏標記的勝利分數。



解放受壓迫人民

計算遊戲圖板方格內的所有動盪方塊，依據尼莫船長動機板塊計算其解放勝利分數。



科學

通過牌堆中的部份卡片（包括部份鸚鵡螺號升級卡）、部份擊沉的船艦標記、鸚鵡螺號的船身狀況良好、皮耶·阿宏納教授還存活等，都可以為你獲得科學勝利分數。

仔細檢查並依據尼莫船長動機板塊計算那些需要計分的科學勝利分數。



奇蹟

部份寶藏標記、鸚鵡螺號升級卡、探險卡、尼莫船長的心理素質及沉沒的船艦標記可以為你獲得奇蹟勝利分數。

仔細檢查並依據尼莫船長動機板塊計算那些需要計分的奇蹟勝利分數。

計算獎勵分數與扣分

仍須計算每場遊戲中不受尼莫船長動機板塊影響的部份：



生存角色獎勵分數

生存的角色（遊戲中未被犧牲者）、健康的船員（船艦資源軌上）及部份探險卡可使你獲得角色勝利分數。

範例



你將探險卡-價值千萬的珍珠（事件 19）放在桌面上。

如果在遊戲結束前都沒有利用它，那麼你將獲得 2 點勝利分數與一個科學符號（⚡），再依據尼莫船長的動機板塊而調整分數。

範例中，尼莫船長的動機板塊為探索，它可使卡片+1 勝利分數（總共 3 點探險卡勝利分數），每個科學符號獲得 4 點勝利分數。共有 7 點勝利分數！

如果你選擇在印度洋進行考驗，你將獲得三個寶藏標記（如果通過）或是一無所有（如果失敗）。無論哪種方式，選擇考驗之後這張卡都會進入失敗牌堆中，因此你將喪失調整後的 7 點勝利分數，換取獲得 3 個寶藏標記的機會。當然，在尼莫船長以探險為動機之下，發現一個奇蹟將會是個更大的獎勵（每個奇蹟價值 7 點勝利分數）。



此位玩家的海洋獎勵分數為 23 分，其由最右邊填滿沈船標記那欄最上面所標記。

海洋獎勵分數

計算你擊沉船艦標記的獎勵分數；顯示在噸位軌最右方的欄位（所有海域都被填滿，如右圖所示，前 4 欄填滿並逼近危險階段共獲得沉船獎勵分數 23 分）。這分數將與噸位軌上擊沉所獲得的船艦標記分數額外計算。

船艦資源懲罰

遊戲結束時，你的尼莫、船員及船身資源狀態將顯示損壞資源的扣分懲罰。

使用勝利分數標記

位於遊戲圖板右上角的勝利分數計分軌，可整體協助你於遊戲對於勝利點數的計算。

對於十位數與個位數計分標記物的使用上，如果你獲得 24 分的寶藏標記，則將指示物放置於 20 與 4 的格子中，如右圖所示：

注意，隨著遊戲的進行，你可以隨時調整計分軌追蹤勝利分數，或是在遊戲結束時來計算最後得分。

對於你的船艦資源（尼莫、船員及船身的總和）受損的分數均以負值計算。

遊戲結束時，將勝利分數同值轉換為最終得分。

十位數計分標記物的背面顯示 +100 字樣，當得分超過 99 分時，將此標記物翻面放置在 10 分軌上顯示 +100 獎勵。

到達 199 分時，取出 +200 的標記物為你持續計分（如果分數爆表則翻面繼續使用 +300 字樣）。

勝利層級

將你的總分與左側的勝利層級表互相比較。

結語

為了了解尼莫的探險故事如何結束，請參閱結語手冊並交叉索引尼莫的動機與達成的勝利層級，閱讀故事結語。

如果你以何方式被擊敗，將只能閱讀戰敗段落 (defeat paragraph)。

勝利層級

分數	勝利層級
<185	失敗
185-219	無關緊要
220-249	成功
250-274	值得期許
275+	大獲全勝

難易度設定

水手：考驗失敗時，僅損失 1 項任意的船艦資源。

士官：不調整，依據規則 7 損失 1-2 項船艦資源。

船長：考驗失敗時，每項所運用的船艦資源都損失與最低失敗擲骰數等量的船艦資源。

16. 進階規則

你可以在遊戲開始時選擇以下任意或全部的進階規則來改變遊戲的難易程度。

大風吹

此選項存在著明顯優勢與潛在危機。

當考驗失敗，包括：冒險卡的考驗、考驗要求的行動或對於目標船艦攻擊考驗失敗時而損失運用的船艦資源時（見規則 7）。你可以依據左方的“難易度設定”對已運用的船艦資源來調整損失。

範例

你的考驗擲骰結果為 2 和 3 因而失敗。

在水手難度等級，你僅會損失 1 項發揮的船艦資源（取代正常情況下的 2 項）。

在船長難度等級，你將損失 3 個任意船艦資源（導致失敗的最低擲骰為 2）。

這絕對是場災難！

死亡海域

整體來說，這個選項使你些微不利。

經由這個變體，在遊戲設置過程中，將棕色的死亡海域標記面朝下混合均勻。

在設置階段的步驟 4、5、6（即，當你準備船艦標記時），分別將一個死亡海域標記面朝下添加到五種不同顏色的強化船組中。

在開始時，從剩餘的 5 個死亡海域標記中，選取 3 個放進"船艦牌堆"布袋中，並將最後兩個放置一旁，遊戲中不再使用。

當從船艦抽牌堆中死亡海域標記時，你必須解決這些事件。

- 單一行動中，當使用**大膽攻擊**而揭露**死亡海域標記**時，將自動結束你的連續攻擊（見規則 11）。
- 只有一個船組標記會取代地圖上的一個隱藏船艦標記。其他的死亡海域標記在事件解決後隨即棄置，不影響隱藏船艦標記（仍然放置在地圖上）。

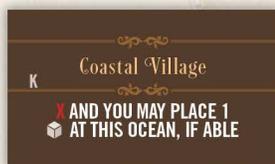
多數的棕色船艦標記上都描述著說明，以下來個別仔細瞧瞧：

難易度設定

水手：從剩餘的 5 張死亡海域標記中挑選 2 張加入抽牌堆中。

士官：不調整，維持 3 張。

船長：從剩餘的 5 張死亡海域標記中挑選 4 張加入抽牌堆中。



沿海村莊 Coastal Village

如果該海域有放置動盪方塊的空間，並且你仍有可用的動盪方塊，你可以在該位置免費放置一個動盪方塊。如此可降低一點惡名 ☹️。



氣旋 Cyclone

此天氣事件不屬於**戰艦**，但是同樣攻擊鸚鵡螺號。事件結束後，將此卡連同鸚鵡螺號所處海域的其他揭露和隱藏船艦標記一起棄掉！



失火 Fire Aboard!

你必須選擇損失一項**船艦資源**或是**角色資源**。



群組標記 Group Tokens

此三張**群組標記**功能如同其他**船艦標記**（但背面不含紫色圖標）。當放置時，它們將自動觸發放置該海域的其他兩艘船艦，其放置步驟如同規則 10。



鸚鵡螺號崩解 Nautilus Breakdown

立刻將**行動力**指示物置於 0 並略過本回合的行動階段。不得使用回合中可使你額外獲得行動的資源。



“血色之夜 Red Sky at Night...”

保留此卡作為**緊急資源**。功能與皮耶·阿宏納教授相同（即**擲骰後**捨棄此卡可 +2 DRM）。標題來自於古老的氣象傳說：晚霞紅如火，水手大開心；早霞紅如火，水手要當心。



狂怒浪潮 Rogue Wave

犧牲一項你選擇的**角色資源**（即丟棄任一角色的處罰），假如你仍保有其他角色，則不再獲得其效果。



迷霧島嶼 Uncharted Island

揭露此船隻時將中斷遊戲；你必須立刻解決一項免費的**探險行動**（見規則 11）。接著，遊戲正常進行。

範例



行動階段時 Kōtetsu 與鸚鵡螺號在相同海域，你進行無止境追擊考驗探查 Kōtetsu 是否積極追擊鸚鵡螺號。因為 Kōtetsu 具有 2 點勝利分數，而擲骰結果為 1，所以它會立刻攻擊鸚鵡螺號。

永無止境的追捕

這個選項使你處於競爭劣勢。

在你每回合的**行動階段**開始，替鸚鵡螺號所處海域上揭露的戰船擲骰，一次一艘。如果擲骰結果小於戰船本身的**勝利分數**，你必須立刻對它進行攻擊。這是一個強制性"免費"的**大膽攻擊**行動（不花費行動力）。獲勝時可使你繼續在該海域進行"免費的"大膽攻擊（不花費行動力）。

帝國主義海軍合謀

這個選項使你劣勢。

每當你受到 -1 DRM 懲罰時，如果鸚鵡螺號所處海域存在任一揭露的戰船或非戰船，每艘揭露的船艦（無論戰船或非戰船）都使你 -1 DRM！

充分的合作遊戲變化規則

此變體規則提供 **2-4 位** 玩家合作一起駕御鸚鵡螺號。

單一玩家時，你扮演尼莫船長；而在合作遊戲中，你扮演一名重要的船員，但也會以船長的身份主宰遊戲。

變更設置

遊戲設置期間，將與玩家人數相同的合作船員卡（例如：副艦長 Executive Officer、甲板指揮官 Officer of the Deck、戰術指揮官 Tactical Officer、事務官 Purser）分配給每一位玩家。不能在地圖上進行放置的玩家則獲得一個可換取寶藏的寶石。隨機或任何認同方式決定船長人選（給予船長頭銜）後開始進行遊戲。

合作船員

玩家可以隨時自由討論關於航程以及所採取的任何行動。

第二、三、四位玩家必須遵照**合作遊戲卡**上描述方式管理船員職責。

請注意，玩家人數越少，每位船員的責任就越重。

玩家在整個遊戲中需保持個人責任。

船長卡將輪流執行，當你持有它時，其他玩家的責任也將落到你的身上。

成為船長

你成為船長時，你同時也必須：

- 決定並支付設置階段的鸚鵡螺號升級卡
- 花費行動力
- 決定是否進行自主行的潛行攻擊與探險
- 嘗試解決考驗
- 運用桌面卡片
- 對尼莫船艦資源進行風險管理

請注意，船長不能任意犧牲其他玩家的角色資源。

只有角色擁有者在適當時間才能犧牲自己的角色資源。

當你是船長時，有時必須要求玩家為了航行的順利而做出如此的犧牲。

放棄船長職務

當你是船長，並且...

- 導致任一考驗失敗（例如：探險卡或任何需要考驗的行動，包括戰鬥中沒有擊沉目標船艦等）

或是

- 惡名軌上的數值抵達下一個臨界值（無論其種類）

你必須立刻把船長標記傳遞給左手邊的玩家（順時針）並 +1 行動力作為主動獎勵來幫助新船長緊急處理鸚鵡螺號的迫切問題。

當鸚鵡螺被戰艦成功攻擊時，你不需要放棄隊長（見22頁，階段 1：戰艦如何攻擊鸚鵡螺號），這屬於對手的勝利！

此外，在任何回合開始之前（即由抽牌堆抽取下一張探險卡之前），你可以將船長職位慷慨地禮讓給左方的玩家（不會獲得 +1 行動力），直到下一個回合之前他們不能自動放棄船長職位。

半競爭遊戲變體

在這個變體規則中，只當鸚鵡螺號在任務中存留下來時，榮耀分數將屬於個別玩家。

- 當首次進行遊戲時，不建議採用此變體規則。
- 使用此變體規則時，如果遊戲中含有一位以上有經驗的玩家，在需要遵守規則的時候適時協助其他玩家，遊戲將會更加順利。

採用前述"整體合作變體規則"，並額外加入以下規則：

當船長你可以做啥？

當你是船長，建立屬於自己的通過（面朝上）與失敗牌堆（面朝下覆蓋在通過牌堆上方以免與桌面上的探險卡搞混）。因此，在你檢視下所處理的所有探險卡（包括已解決而保留在桌面的卡片）成為一疊（所有玩家都能檢視）。

如果遊戲結束時你是船長，這也包含了最終探險卡（但不含鸚鵡螺號升級卡）。

此外，每當你通過一項探索考驗（或進行冒險行動），保留其相關的寶藏（正常情況下由事務官看管的寶石，非寶藏標記本身）。

將新獲得的寶石放在面前，寶石庫將減少一個可用於放置遊戲圖板上的寶石。

如果庫存用盡，事務官需忽略遊戲圖板上的額外放置區。

綁架船長

當船長想執行的動作與你意見相左時，你可以宣佈遊戲暫停並敘述你不同的看法。

如果船長不滿意你的意見，你可以將你的一枚寶石歸還儲存區並且綁架船長。

接著你成為新船長，首先必須執行你剛才陳述的建議！那回合其他的玩家不能再度綁架船長（暫時豁免），儘管如此，當你對於考驗失敗時仍必須正常的傳遞船長職位。

此外，任何回合開始之前（即從抽牌堆抽出下一張探險卡之前），你可以慷慨地將船長職位讓給左手邊的玩家，在下一回合之前他不能再度將船長職位轉讓。如果你將船長轉讓，你可以從任一玩家手中拿取一枚寶石（回饋你閃亮的榮譽）。

各別玩家計分：

如果你的艦隊在沒有被擊敗的情況下存活，每位玩家分別因為分享航程的榮耀與在尼莫征戰的地位，而獲得下列的榮耀分數（GP）：

1. 每個擁有的角色資源存活時，增加 1 點榮耀分數（忽略其勝利分數）。
2. 每個擁有的寶石，增加 2 點榮耀分數。
3. 加上你面前通過的卡牌數量。
4. 最後，減去你失敗的卡牌數量。

總計即是你的榮耀分數，分數最高的玩家替任務的成功贏得最高的的榮譽，依序依照分數排名！

當兩人平手時按照下列順序排名：擁有最多成功通過卡片者 > 最多珠寶 > 最多角色資源存活。

為了判別鸚鵡螺號執行任務的流暢程度，將每位玩家的通過與失敗卡片分別放置在桌面（抽牌堆底部）。按照正常方式將鸚鵡螺號升級卡加上這些卡牌便能計算任務分數。

開始吹牛吧！

變更船長概要

1. 在不利的情況下強制放棄船長職務，可獲得一次救援（1 點行動力獎勵）。
2. 對於綁架船長的玩家進行罰款（一個寶石）。
3. 在好手氣用盡之前放棄船長職位的玩家，可以從任一其他玩家身上拿取一枚寶石。

範例

Alan 是船長，他決定將最後的尼莫資源運用在考驗上獲得 +3，然而考驗失敗就會輸掉遊戲。

Chris 眼看這回合已經到了最終行動卡，比較適合運用船身資源換取較小的 +1 DRM。

Alan 反駁：有了 +3 DRM 是不可能失敗的！但是 Chris 仍然感到不安，於是把一枚寶石放回儲存區綁架了船長，接著如他所說的方式，運用船身獲得 +1 DRM 來進行考驗。

無論 Chris 最後結果如何（或是 Alan 持續嘮叨：看吧！早就跟你說了要照我的說法做...）。

這回合剩餘的階段終究沒人能再度綁架 Chris 船長了。

合作遊戲變體計分

遊戲測試者：Nathan Hansen, Claude Hemberger, Jason Hunt, Noelle Le Bienvenu, Noah Massaro, Barry Pike III, Joanne & Brian Powers, Dorian Richard, Anthony Rubbo, Petra Schlunk, Torin Schlunk, and the great Nemo's War forum fans on BoardGameGeek!



繁體中文規則翻譯/排版：

發條兔子 林詩耀/酒瓶貓 李姿蓉
嚴禁任何商業用途與盜用！



Victory Point Games