

THE CREW II
潜航员
探索深海任务

游戏规则书

从这里开始!

游戏配件	2
吃墩游戏	3
交流	5
关卡准备 (游戏设置)	7
关卡顺序 (游戏进行)	8
开始游戏吧!	12
可行性	13
救命机械师: 求救信号	14
任务牌	16
日志中的符号	19
两人局游戏	21
提示	23
快速参考	24

您是否已经玩过宇航员呢？如果是的话，请直接跳至第8页的任务顺序部分开始阅读！

适合年龄 玩家人数
10+ 3-5*

*两人游戏变体
请查阅第21页



2

在我们的星球上，只有极少一部分的海洋曾被人类探索过，而现在，改写历史的机会来了，你和你的队员们是时候前往未知水域了！而你们潜航员的资助者们似乎迫切地想知道海底有什么在等待着你们，但却又没有确切地告诉你们细节，似乎在掩饰着什么。所以，你们准备好要潜入海底弄清真相了吗？

潜航员：探索深海任务是2020年德国年度专业桌游奖获得者宇航员的独立续作。本作中96张不同的任务牌为你呈现出各种各样的挑战，以全方位为你提供独一无二的游戏体验。在这里，良好的沟通是必不可少的，然而对于在水下的你们来说，这可能比你们想象中要困难得多

.....

游戏配件

40张大牌（游戏牌）

36张花色牌

分为4种花色，每种花色的点数为1-9

4张潜艇牌
点数为1-4



5张提醒牌

96张小牌 (任务牌)



6个指示物

5个声纳指示物

1个求救信号指示物

1个队长标记

1本规则书 (包含日志)



潜航员：探索深海任务是一个合作以完成任务的吃墩游戏。这是什么意思？

合作

你们会一起胜利，或会一起失败，只有你们互相帮助，每个人都成功完成任务，才能赢得游戏胜利。

基于关卡

你们的航程历经非常多个不同的关卡，每个关卡都拥有独一无二的获胜条件，你们会按顺序依次进行关卡来构造出一个连贯的故事。但如果你们喜欢，亦可以不按照顺序进行关卡。关卡信息可以在本规则书后的日志中查阅。

你们可能无法一次完成整个冒险旅程。因此，你们最好是分在多次聚会中一起游玩，以完成所有关卡。前几个关卡很可能不需要超过5分钟的时间便可以完成，但是，后期的关卡将变得越来越难，将需要你们花更多的时间去完成。

吃墩游戏

在游戏中，所有的游戏牌都会分发给“潜航员”（玩家），然后，按照游戏的先后顺序，每位玩家依次将自己的一张手牌面朝上打出至桌子中央，当每位玩家都打出一张牌后，这些牌便称为“墩”。这墩牌中，打出最高点数的玩家获胜，但前提是该玩家与第一位出牌的玩家打出了同花色的牌。

一共有五种花色牌：粉色，蓝色，绿色，黄色以及潜艇牌。同花色是指每位玩家必须“遵循”第一位玩家所打出的牌的花色，也就是说，你必须要打出一张与其同花色的牌。只有当你没有这种花色的手牌时，你才可以打出一张其它花色的手牌。

注意

如果你不能很容易地分辨出卡牌的颜色，你亦可以通过以下四种符号来进行分辨：



每种花色都对应着一种符号。

潜航员：探索深海任务确实遵循着一个故事情节，但是如果某些关卡特别吸引你们的话，你们也可以重复进行游玩该关卡，每次游玩的体验都将会是不一样的。无论如何，选择你们最喜欢的模式去游玩就好。

在规则书每一页的本专栏中你都可以查找到关于最重要的规则的简要概述。以便在你隔了很长一段时间没有游玩本游戏后，你们仍能快速找到回归游戏的方法。

3

在每一轮中，每位玩家依次打出一张手牌。这些牌组成墩，打出最高点数的牌的玩家赢下这一墩。

每轮打出的第一张牌决定了这一墩中必须打出的花色。
这个规则同时适用于花色牌与潜艇牌。

如果玩家手中没有必须打出的花色牌，则他们可以打出任一张手牌。

只有按照本轮指定花色出牌才能赢下这一墩，若打出的是潜艇牌则例外。玩家不一定赢下一墩牌。

潜艇牌是王牌，可以赢下任意一墩。但如果一墩内有多张潜艇牌，则仍是由点数较高的潜艇牌获胜。

被赢下的这墩牌将会正面朝下放置在一旁，只有最近赢得的一墩牌可供玩家查看。

不过，只有按照当前轮指定花色出牌才能赢得这一墩。按照指定花色打出的最高点数的牌获胜。将赢得的一墩牌正面朝下放置在一旁，玩家只能查看最近赢得的一墩牌。

在一墩牌中，没有强制要求玩家打出某张特定的卡片。如果你有多张手牌可以打出，即使你可以凭借打出一张高点数的牌来赢下这一墩，你还是可以选择打出一张点数较低的手牌。换言之，你并非一定要赢下一墩牌。

潜艇牌是本游戏中的王牌。这意味着，一墩牌中无论打出了其它哪些花色，潜艇牌总能获胜。在一个指定花色的墩中，玩家只有在无法打出相同花色的手牌时，才可以打出潜艇牌。如果第一张打出的牌便是潜艇牌，则如同指定花色一样，其余玩家也要尽可能地打出潜艇牌以满足花色。如果一墩中有多张潜艇牌，则点数最高地一张潜艇牌获胜。

在以下范例子中，必须遵循的卡牌类型（或花色），也就是指在这一墩中被首先打出的牌，已用红线框出：



8与6都遵循了指定花色黄色，且8的点数最高，因此8赢下这一墩。



3遵循了指定花色绿色，但显然5的点数更高，因此5赢下这一墩。而9虽然拥有最高的点数，但其因没有遵循指定花色而无法赢得这一墩。

在本游戏中，游戏目标总是需要恰当的玩家赢下某一墩，为了完成这一目标，玩家真的需要通力合作。

游戏交流

本游戏的一个重要规则是玩家不能共享手牌的信息，玩家不能向其他玩家展示、讲述或是指明你持有的手牌。不过，你们可以通过声纳指示物的方式来进行交流。每位玩家持有一个声纳指示物，每个关卡中只能使用一次。且使用声纳指示物只能在每一墩开始之前，而不能在一墩牌打出的期间。当然，如果你们在一次关卡尝试中失败了，你们仍可以在下一次关卡尝试中再次使用声纳指示物。



如果一个关卡中包含有任务牌，则在你们开始使用交流前，必须先将任务牌分配好。本规则书将会在第16页对任务牌进行介绍。



3遵循了指定花色蓝色，而1点数更高，本应赢下这一墩，但潜艇牌1是一张王牌，因此，1赢下这一墩。



2与4均遵循了潜艇牌3的指定花色，本墩中最高点数的潜艇牌是4，因此其赢下这一墩。

交流的经验法则：

如果你只因为自己的手牌而获取了某些信息，那么你不能谈及这些信息。

每次关卡尝试时，每位玩家只能使用一次声纳交流。

交流的使用要在任务分配完之后，且在一墩牌开始打出之前，但绝不能在一墩牌打出的期间。

交流：

1. 展示一张花色牌
(不能是潜艇牌)
2. 将声纳指示物放置在
卡牌顶端 = 点数最高
卡牌中部 = 唯一一张
卡牌底端 = 点数最低
3. 拿取一张提醒牌到手中

潜艇牌绝不能被用作
交流。

如果你想使用交流，从你的手中选取一张花色牌并将其正面朝上放置在自己面前以便其他玩家都能看清。该牌仍算作你的手牌，因此你也可以像平常一样将其打出，唯一的区别是，其他玩家都知道了这张卡牌是什么。然后，将你的声纳指示物绿色面朝上放置在该卡牌的指定位置，以便为你的队友提供更多的信息。声纳指示物可以放置的位置包括：

- > 卡牌顶端，表示这是你该花色中点数最高的牌。
- > 卡牌中部，表示这是你该花色的唯一一张牌。
- > 卡牌底端，表示这是你该花色中点数最低的牌。



点数最高的
粉色手牌 唯一一张
黄色手牌 点数最低的
绿色手牌

交流的花色牌必须符合上述三种情况之一，否则，你
不能选择使用该牌来进行声纳交流。

且潜艇牌绝不能用作交流！



6 不能用作交流，因为该牌既不是点数最高或最低的黄色牌，也不是唯一一张黄色手牌。潜艇牌不能用作交流。除这两张牌外，此时其余手牌都
可以用作交流。

随着游戏的进行，即使声纳指示物表达的信息已不再准确，它摆放的位置也不允许被更改。例如，“点数最高”的花色牌可能会随着游戏进行而成为“唯一一张”的花色牌，然而声纳指示物的位置却不能改变。

在摆放完交流卡牌与声纳指示物后，
拿取一张提醒牌到自己的手中，该牌
的作用是提醒自己还有一张交流牌在
桌面上。在你把交流牌打出后，便将
提醒牌弃除，并把你的声纳指示物转
到红色一面，表示本次关卡中你已经
使用过声纳交流。



随着游戏进行，即使
声纳指示物表达的信
息已不再准确，一经
放置，其位置便不允
许更改。

一旦交流牌被打
出，提醒牌就会被弃
除。

提醒牌的正反面看起来与其它所有牌都不相同，以便
其他队友分辨。

关卡准备

在每一关卡开始前，请执行以下步骤：

1. 洗混40张大的游戏牌并将其面朝下平均分发给所有玩家。若进行三人局游戏，会有一位玩家比其他玩家多得到一张牌，因此在最后一墩打完后，该玩家会剩余一张未打出的手牌。
2. 每位玩家拿取一个声纳指示物并将其绿色面朝上放
置在自己面前，并未每位玩家准备一张提醒牌。
3. 将求救信号指示物面朝下放置在一旁。
4. 将96张小的任务牌洗混并面朝下放在一旁组成任务
牌堆以供抽取。

游戏牌会被平均分发
给每一位玩家。

任务牌指明了要成功
通过关卡必须要做的
事。



7



此标记表示本关卡中你们需要抽取的任务牌的难度总和为4。



持续抽取任务牌，直至抽取到的任务牌的难度总和与该关卡的难度恰好相等。



你们在四人局游戏中进行关卡五，该关卡的难度为5。你们已经抽出了一张难度等级2与一张难度等级1共两张任务牌，而下一张任务牌的难度等级为3，如果抽取该牌将会使难度等级总和达到6（ $2+1+3$ ），显然太高了。因此你们持续跳过类似的不符合条件的任务牌直至你们再抽到了一张难度等级2的任务牌。如果你们抽到的是一张难度等级1的任务牌，则你们将要再抽到下一张难度等级1的任务牌。

关卡顺序

在大多数关卡中，玩家必须完成若干张有着不同难度等级的任务牌。除非关卡指明了特殊规则，否则由玩家自行分配任务牌。任务的数量取决于关卡的总难度等级，关卡的难度等级由此种符号表示：



在任务牌的背后标有三个难度等级，分别对应着在三人、四人及五人局游戏时该任务牌的难度等级。例如，你们在进行四人局游戏，则只需留意任务牌背部中部标示的难度等级，而其余两个难度等级数则可以忽略。

为关卡做游戏准备时，从面朝下的任务牌堆中持续抽取卡牌，直到抽到的任务牌难度等级总和恰好等于关卡总难度等级。这意味着，在抽取任务牌的过程中可能需要跳过某些难度等级不匹配的牌。

我们建议玩家不要将玩过的任务牌马上洗回到任务牌堆，以便玩家们总能抽取到新的任务牌。当任务牌堆要耗尽时，才将已经使用过的任务牌全部洗混来组成新的任务牌堆。

抽取完毕后，将抽取到的任务牌放置在游戏桌中央并逐张翻开，任务牌堆中剩余的牌在本次关卡尝试中不会再使用到。然后，每位玩家查看自己的手牌，持有潜艇4的玩家宣称自己成为本次关卡尝试的队长，并拿取队长标记作为提醒。

有时候可能会出现某些特定的任务组合致使关卡无法完成，你可以在规则书第13页查阅到更多与此相关的内容。

队长总是第一个开始从游戏桌中央选取任务的玩家，选择完任务牌后将其放置在自己的面前，然后，按顺时针方向，每位玩家依次按同样的方法选取任务牌，直到所有展示出来的任务牌都被选取完毕。因此，可能有玩家会拿到多于一个任务，且每位玩家的任务数量并非一定相等。

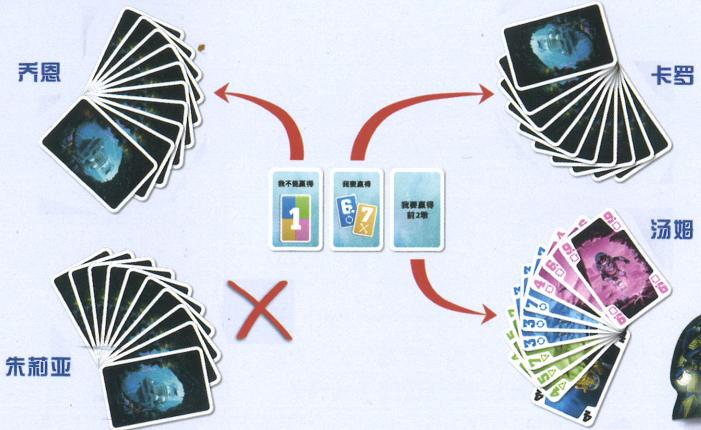
在前期的关卡中只有少量的任务，因而并非每一位玩家都一定会拿到任务，且这些关卡通常都会很快就能完成。

如果，在任务选取阶段开始之前，任务牌的数量少于玩家人数，例如，四人局游戏中仅有三张任务牌，那么玩家可以在任务选取期间选择跳过，因此，在这种情况下，玩家可以跳过原本自己必须拿取的任务牌（队长同样适用）。但在每位玩家都经过一轮选择之后，所有任务牌都应被分配完毕。但如果关卡中任务牌的数量等于或多于玩家人数，则不允许跳过。

当前关卡尝试中，持有潜艇4的玩家拿取队长标记，但他仍与其他玩家一样被视为队员。

任务牌被队员们按照顺时针的顺序依次选取，从队长开始进行。

只有任务数少于玩家人数的关卡允许队员跳过选取任务牌，但是在所有玩家都进行过一轮选择后，所有的任务都应被分配完毕。



日志中关卡5的开局示例：汤姆持有潜艇4，因此他成为本次关卡尝试的队长，首先进行任务牌的选取。由于汤姆持有的潜艇4与粉色9可以轻易赢得两墩，因此他挑选了“我要赢得前2墩”。朱莉亚不想接取任何一个任务，所以她选择了跳过。因为当每位队员都经过一轮选择后所有任务都必须完成分配，所以在剩下的两张任务牌中，乔恩与卡罗都不能选择跳过，而必须各拿取一张。如果这一关卡中有五张任务牌待分配，则所有玩家都不允许跳过任务牌的拿取，且当每位队员都接取一个任务后，又再次轮到汤姆，因此他必须拿取最后一张任务牌，这使得他需要比其他队员多完成一个任务。

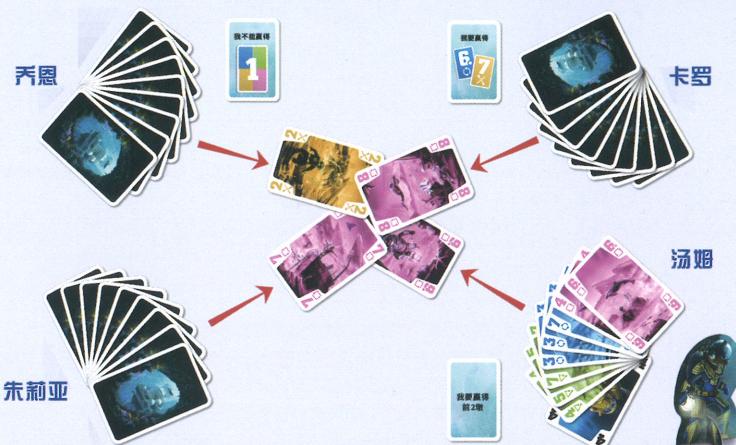
当一个任务所述条件达成时，该任务就会完成，且不会再失败。当任务完成时，将该任务牌翻转至面朝下。玩家可以在同一墩中完成若干个任务。一旦每位玩家都完成了自己的任务，所有玩家就成功地通过该关卡，并可以开始为下一关卡做准备，同时在日志的相应关卡中记录下你们在通过该关卡的过程中经过了多少次的尝试。

一旦某关卡的所有任务都已经完成，所有玩家就成功通过该关卡。

哪怕只有一个你们未能完成的任务，你们的该次关卡尝试都视为失败，请重新尝试该关卡。在再次尝试中，玩家首先将游戏牌洗混并再次分发给所有玩家，而对于任务牌而言，玩家可以自行选择用同样的任务牌再次尝试或是弃除上次尝试中用到的任务牌并重新抽取一组新的任务。

如果在关卡尝试中失败了，那么你们可以选择使用同样的任务再次尝试或是从任务牌堆抽取一组新的任务牌重新尝试关卡。

第一墩牌总是由队长开始出牌，其余每一墩牌都是由赢下前一墩的玩家开始出牌。



作为队长的汤姆要首先出牌。在第一墩中，汤姆首先打出了粉色9，朱莉亚打出了黄色2。虽然乔恩也可以选择打出手中的一张潜艇，但由于汤姆必须赢得前两墩，乔恩这么做的话会直接导致关卡失败。最后，卡罗打出了一张粉色8。这一轮中，汤姆打出的牌是粉色牌中点数最高的，因此汤姆赢下这一墩并开始下一墩的出牌。

开始游戏吧！

你已经了解了足够多的信息，是时候沉浸到潜航员：探索深海任务的故事中了。现在，就先从下述关卡开始吧，这一关卡的发生足足比我们的冒险早了40年：

《潜水员梅格日记》，1981年9月17日

亲爱的日子，今天是我的第十个生日，也是我最开心的一天！因为妈妈许诺了在我生日这一天我们可以去一趟乘船旅行，而且我的好朋友们克里斯汀、詹姆斯、娜奥米也可以与我一同出发！尽管现在还很早，屋外还是一片漆黑，但我简直兴奋得完全没有睡意，在打开日记本前我就已经将行李收拾完毕。现在，就差一件外套了，写完日记后我就马上去把它也给带上。

关卡流程示例：

- 关卡准备。（本规则书第7页有三到五人局游戏的关卡准备流程，或在第21页有两人局游戏的特殊准备流程。）
- 逐张检索任务牌堆中的牌的背面，直至发现一张任务牌的与游玩人数对应的难度为1，将该任务牌抽出并面朝上放置在游戏桌中央。（任务牌的抽取请查阅本规则书第8页。）
- 持有潜艇4的玩家拿取队长标记并选择是否拿取任务牌。如果队长没有拿取，则他/她选择跳过，其余玩家按顺时针的顺序进行选择，直到有人接取了该任务。但是，在再一次轮到队长之前，该任务必须被分配出去。（任务牌的选择请查阅本规则书第9页。）
- 当队长打出第一张牌时，游戏轮就真正开始了。请不要忘记，你们也可以通过自己的声纳指示物来使用交流，赶快尝试一下吧！（出牌与交流请查阅本规则书5-7页。）
- 当游戏结束时（即所有玩家的手牌耗尽时），若任务所有者还没有完成任务，则你们就要重新游玩该关卡。如果你们完成了任务的话，那么恭喜你们，你们已经做好准备面对日志中的关卡了！（任务的完成请查阅本规则书第10页。）

现在，请将你们的队伍信息填入日志的第2页，然后阅读序幕，从关卡1开始你们的旅途。如果你们在旅途中遇到了新的符号，请在本规则书中查阅符号的表达意思。



可行性

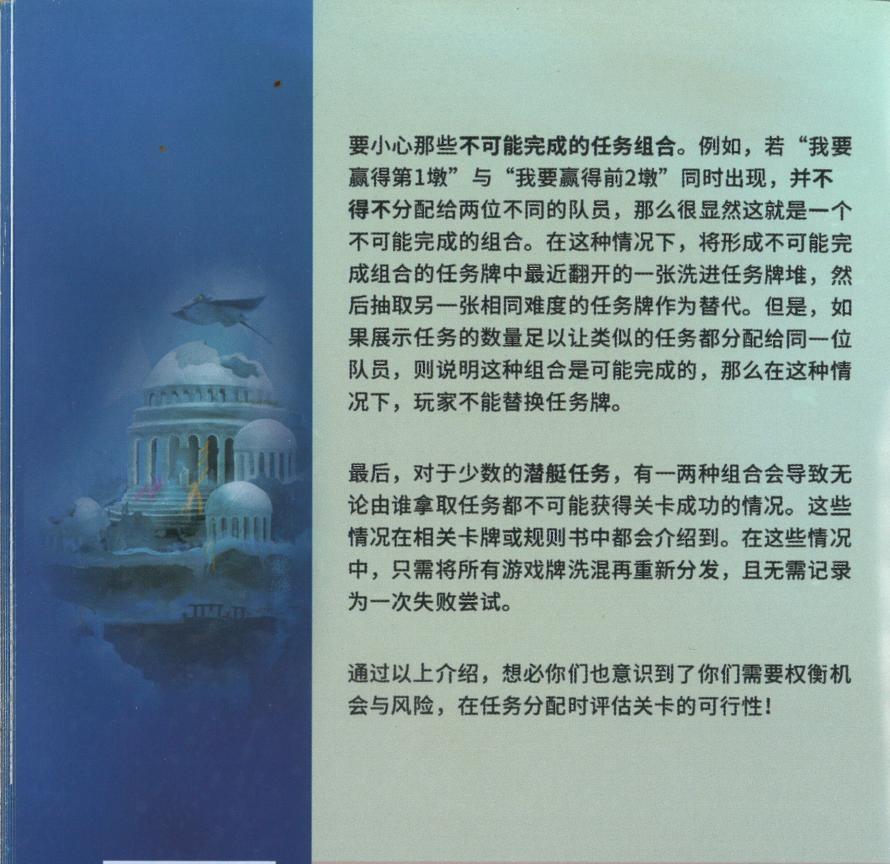
忠告：请不要以为任务很容易完成。你们会发现每次游戏后你们都有所成长，而每次挫折又教会了你们新的东西，锻炼了你们的理解与思考能力。但关卡的难度会稳步上升，因此我们强烈推荐你们按照指定的顺序进行游玩。由于卡牌的分配方式千变万化，很有可能会出现一个关卡仅仅因为卡牌组合不同而变得出人意料的简单或异常的困难。

你们肯定也会面临这样一种情况：观察自己（剩余的）手牌后，确信自己无法完成当前关卡。你可能很想将这种“洞悉”告知其他队员们，又或是想直接把手牌展示给大家看，但请抑制自己的冲动，因为细节常常会被忽略、遗忘或是被过于草率地作出判断。因而在这么一种情况下，请静下心来，完成剩余的轮次，打完最后的几墩牌，这不会耗费太多时间，且还有可能会带领游戏走向胜利。

然而，也可能会发生只看当前展示着的任务便知道该次关卡尝试不可能成功的情况。在这种情况下，请想想你们是如何陷入这种困境中的，你们是否本可以避免这种情况的发生。例如，如果你们将“我要用一张任意2赢得1墩”留给了一位手中并没有2的玩家，无论你们是不小心或是本身就承担了很大的风险，这都意味着你们的关卡尝试已经失败了。

失败尝试的经验法则：

若一个关卡在任务牌分配完时就已经失败，那么如果你们本可以避免这种情况的发生的话，则说明这只是一个失败的尝试。但如果是无法避免的情况，就请将造成这种情况发生的任务牌替换掉，或是将游戏牌重新洗混并分发。



在每次关卡尝试的第一墩牌开始打之前，玩家可以发送求救信号，发送后，将求救信号指示物翻转至激活面，且将日志中当前关卡的求救信号圈出。

要小心那些不可能完成的任务组合。例如，若“我要赢得第1墩”与“我要赢得前2墩”同时出现，并不得不分配给两位不同的队员，那么很显然这就是一个不可能完成的组合。在这种情况下，将形成不可能完成组合的任务牌中最近翻开的一张洗进任务牌堆，然后抽取另一张相同难度的任务牌作为替代。但是，如果展示任务的数量足以让类似的任务都分配给同一位队员，则说明这种组合是可能完成的，那么在这种情况下，玩家不能替换任务牌。

最后，对于少数的潜艇任务，有一两种组合会导致无论由谁拿取任务都不可能获得关卡成功的情况。这些情况在相关卡牌或规则书中都会介绍到。在这些情况下，只需将所有游戏牌洗混再重新分发，且无需记录为一次失败尝试。

通过以上介绍，想必你们也意识到了你们需要权衡机会与风险，在任务分配时评估关卡的可行性！

救命机械师：求救信号

在每个关卡的起始阶段，在所有游戏卡牌分发完，任务牌也分配完毕之后，且在任一位队员开始交流之前，玩家可以选择向科考船发送求救信号。发送求救信号时，将求救信号指示物翻至激活（浮标）面。这种额外援助是可选的，请所有玩家共同决定是否要使用。



在那之后，在日志中圈出当前关卡的求救信号。然后，每位队员传递一张手牌给自己旁边的玩家，但传递的牌不能是潜艇牌！所有玩家共同决定传递方向是向左还是向右，每位玩家传递的方向必须是一致的！通过使用求救信号，玩家甚至可以提前将不可能完成的任务转变为可完成的任务。传递完后，关卡按照普通规则进行。

求救信号指示物一旦使用过就会保持激活状态直到当前关卡完成。在这期间，无论你们需要多少次关卡尝试，每次尝试开始时你们都可以统一向左或向右传递一张手牌。但尽管你们决定在本次尝试中不传递手牌，原本已激活的求救信号指示物仍然会保持在激活状态，直到你们开始新的关卡时求救信号指示物才能翻回未激活一面。

在每个关卡成功通过后，玩家在日志的对应关卡中记录下成功所需尝试次数。如果该关卡的求救信号被圈起的话，玩家还需要将成功所需尝试次数加一。

请玩家自行决定是否使用此援助。如果你们想让冒险整体上简单一些，在关卡第一次尝试时你们就可以立即使用此援助。但实际上每个关卡都是可以在不使用求救信号的前提下完成的！

若求救信号被激活，则每位玩家可以向相邻玩家传递一张手牌，但潜艇牌不允许传递。

要么所有玩家都传递一张手牌，要么所有玩家都不能传递，且每位玩家传递的方向必须一致。

求救信号指示物一经激活，在当前关卡成功通过之前该指示物都会保持激活状态。激活的求救信号指示物会使该关卡成功所需尝试次数加一。

所有关卡都可以不依靠求救信号完成，你准备好了接受挑战了吗？

任务牌只适用于选取了它的玩家。

每位玩家将各自赢得的墩牌面朝下放置在自己面前。

为完成任务而赢得的某些游戏牌可以面朝上放置在与其对应的任务牌下方，以作为任务完成进度的提示。

任务牌

每张任务牌上都写明了要完成的任务，且任务牌上的内容只适用于选取了该任务牌的玩家。任务的完成是依靠赢得特定的墩。在一墩中，若一位玩家打出的牌是遵循了指定花色的牌中点数最大的或是打出的潜艇牌中点数最大的，那么这一墩牌（也就是这一墩中的所有游戏牌）都会由该玩家赢下。每位玩家将自己赢得的墩牌面朝下放置在自己的面前。

当玩家赢得的一墩牌中包含完成任务过程中所需要的牌，玩家可以将该游戏牌面朝上放置在对应的任务牌底下，这样做可以让玩家无需时刻记住任务的完成进度。一旦任务完成了，玩家也应该立即将这些放置在任务牌底下的游戏牌翻转至面朝下。



蓝色 4



潜艇 2



任意一张
粉色牌



任意一张
潜艇牌



任意一张 7

游戏牌会以简化形式出现在任务牌中，且多色图案总是只与蓝色、绿色、黄色或粉色游戏牌相关，而与潜艇牌无关。



左图所示的任务牌展示了必须赢得的游戏牌。如果一张任务牌中展示了多张游戏牌，这几张游戏牌并不一定要在同一墩中被赢下。且在这类任务中，有一部分任务还有额外条件需要达成。

右图所示的任务牌要求玩家赢得若干张指定点数或指定花色的牌。“恰好”指在关卡结束时，任务所有者必须赢得指定数量的游戏牌，不能多不能少。“至少”指任务所有者可以赢得多于指定数量的游戏牌，但不能少。



右图所示的任务牌要求玩家必须靠指定的游戏牌来赢得一墩或是赢得特定的游戏牌。请记住，若一位玩家同时持有全部潜艇牌与需要被赢得的游戏牌，则该潜艇任务是不可能完成的。在这种情况下，只需将所有游戏牌洗混并重新分发即可，且这么做不算作一次关卡失败。



右图所示的任务牌要求在关卡结束时，任务所有者赢得的游戏牌中不能含有指定的点数或指定的花色。



右图所示的任务牌在关卡过程中的前若干墩牌或最后若干墩牌必须要由任务所有者赢下，或是不能由任务所有者赢下。“只”字表示玩家只能赢得指定的墩而不能赢下除此之外的任意一墩。



右图所示任务牌指明了玩家必须赢得多少墩牌。“恰好”指在关卡结束时玩家赢得的墩数必须与指定数目相等，但无论赢得的是哪一墩或无论在何时赢下都没有影响。“连续”指你必须一墩紧接着一墩地赢得指定数量的墩，哪怕你总供赢得的墩数更多或连续赢下比指定数量多的墩的也没有影响。





左图所示的任务牌对于任务所有者赢得的墩数与其他玩家赢得的相比有一定要求。队长不能选取“与队长相比”的任务牌。



左图所示的任务牌对于任务所有者赢得的墩中花色牌的点数总和有一定要求，这类任务可能要求赢得一墩牌的点数总和等于、高于或低于指定的数值，该指定数值有可能因游玩人数的不同而有所变化。也有一部分任务要求赢得的一墩中单张花色牌的点数必须高于或低于指定数值。要完成这类任务，赢得的墩牌中必须不能含有潜艇牌。



对于左图所示的任务牌，任务所有者首先查看自己的手牌并考虑直到关卡结束为止自己总共能赢得多少墩牌，公开或秘密地记录下一个数字（取决于任务要求）。在关卡结束时，只有当任务所有者赢得的墩数与自己预测的数字相等，任务才算完成。



左图所示任务牌要求玩家赢得相同数量张两种指定花色的游戏牌，可能是在玩家自行选择的某一墩中，也有可能是直到关卡结束时该玩家赢得的所有游戏牌中（取决于任务要求）。无论任务要求的是哪种情况，每个指定花色中都至少要有一张游戏牌被赢下。



左图所示任务牌要求在关卡结束时，玩家赢得的所有牌中，某种指定花色牌的数量要多于另一种指定花色。赢得图案较小的花色牌的数量为0也是允许的，此时只需赢得一张图案较大的花色牌便足矣。

右图所示任务牌要求玩家赢得指定花色中所有的游戏牌或从每种颜色中至少各赢得一张游戏牌。在这类任务中，潜艇牌不算作其中一种花色。



右图所示任务牌要求玩家赢得的一墩牌中只包含奇数或偶数的花色牌。要完成这类任务，赢得的墩中必须还不能含有潜艇牌。

右图所示任务牌中，直到关卡结束时，任务所有者都没有打出过指定花色的游戏牌作为一墩的起始牌，该任务才算完成，因此，所有指定花色都至关重要。起始牌总是指一墩中第一张打出的游戏牌。



日志中的符号

激流

如果某个关卡中出现了右图所示的符号，则在该关卡中玩家的交流受到干扰，玩家只能在有限的程度上理解其他玩家的交流信息。如果你真的想要使用交流，从手中拿取一张牌并如普通交流一样放置在自己的面前。该牌仍需要满足三种情况中的一种（该牌必须是你同花色的手牌中点数最高、点数最低或唯一一张的牌）。然而，在激流干扰之下，你不能将声纳指示物放置在卡牌上，只能将声纳指示物翻转至红色面放置在交流牌的旁边。其他玩家则要自行推断出你用该牌交流时想要表达的信息。



可以使用一张牌来交流，但是不能在牌上放置声纳指示物。



深海眩晕

如果某个关卡中出现了右图所示符号，将当前玩家人數减二个声纳指示物摆放在游戏桌中央。换言之，该关卡中所有玩家都没有专属的声纳指示物。想使用交流的玩家不得讨论也无需宣告，直接从游戏桌中央拿取一个声纳指示物，



移除两个声纳指示物，剩余的声纳指示物由整支队伍共享。



随机抽取一张花色牌，由该牌的点数决定交流规则。



选择出一到两位玩家立即拿取所有的任务牌，在一轮的意向询问后，所有任务牌必须被分配完毕。

在只有两位玩家完成任务的关卡中，这两位玩家每位需拿取至少一张任务牌，剩余的任务牌按照他们的意愿来进行分配。

并将其当作自己的声纳指示物一样如常使用交流。如果游戏桌中央有两个或更多的声纳指示物，一位玩家也可以多次（或同时）使用交流，但一旦所有的声纳指示物都被使用过了，便不能再使用交流了。

陌生地形

如果某关卡中出现了左图所示的符号，在分发游戏牌前先随机抽取一张花色牌并展示。展示牌的数值决定了在本次关卡尝试中交流的形式：1、2、3表示正常交流，4、5、6表示激流，而7、8、9表示深海眩晕。如果展示的牌为潜艇牌，则重新抽取另一张牌。最后，在分发游戏牌前将所有游戏牌再次洗混。

实时任务

这类关卡让玩家按照实际时间进行游玩，左图所示符号中央的数字代表关卡难度。当所有任务的分配完毕后，自行选择一个设备来设定倒计时。玩家必须等待计时器来开始出牌或使用交流，且在关卡完成前，时间耗尽也视为闯关失败。

如果你们不喜欢，你们并非一定要进行实时游戏。在这种情况下，只需按同样的方式进行任务分配，但相应地，关卡可能会对交流进行一定的限制或是使关卡难度有一定的提升。

关卡14/15/16仅需要一位玩家完成任务。队长负责按顺时针的方向依次询问每位玩家是否愿意成为这名志愿者。每位玩家只能被询问一次，且除了“是”或“否”之外所有的回答都是绝对禁止的。回答“是”的玩家会立即拿取所有任务牌。关卡26则需要两位玩家来完成任务，因此队长需要一直询问，直到收到第二个“是”的答复。一旦两个人选确定下来，这两位玩家就可以

按照他们自己的意愿来选取任务牌。但这两位玩家中，每位玩家至少拿取一张任务牌。如往常一样，任何玩家都不允许透露自己的手牌。

在上述四个关卡中，所有任务都必须在一轮询问后分配完毕。在四人局游戏的关卡26中，若前两位被询问到的玩家都回答“否”，则第三位被问到的玩家与队长自己必须拿取所有任务。

自由选择任务

如果某个关卡出现了右图所示的符号，则该关卡中玩家可以自由讨论如何分配任务牌，但透露自己持有的游戏牌仍然是不允许的。讨论哪位玩家想要拿取哪些任务，并根据讨论来进行任务分配，且任务牌不一定要平均分配，甚至可以让一位玩家如同章鱼一样拿取所有的任务牌。

倒计时从任务分配完后开始。



讨论你想要选取的任务并根据讨论执行分配。

两人局游戏

哪怕只有两个人，你们也可以毫无问题地潜入到深海中探险，在游玩关卡时你们只需遵循以下特殊规则：

1. 将潜艇4放置在一旁。
2. 对于剩余的39张大的游戏牌，抽取7张面朝下排成一行，然后再抽取7张面朝上放置在上述7张牌上方，一一对应。
3. 将潜艇4放回剩余的游戏牌中洗混并平均分发给两位玩家，因此分发完毕后每位玩家会有13张手牌。
4. 每位玩家拿取一张提醒牌与一个声纳指示物绿色面朝上放置在自己面前。
5. 将求救信号指示物翻至未激活面。
6. 洗混96张小的任务牌，面朝下放置组成任务牌堆。



在两人局游戏中，用两行14张牌来代表人工智能托诺贾作为第三位玩家。

队长负责为托诺贾选取任务牌与出牌，且在任何情况下，这些选择都是不经过任何讨论的，由队长自行决定。

在两人局游戏中，队长仍由持有潜艇4的玩家担任，队长原本的职责也没有发生变化（开始进行任务的选取，开始第一墩的出牌，若有的话还要负责遵循关卡的特殊规则）

除此之外，队长还要承担管理托诺贾的职责。托诺贾是会在冒险旅途中一直陪伴你们的人工智能。她以两行共14张牌表示，为你们的遭遇提供解决方案。由于托诺贾是一个没有实体的存在，因此队长必须代她做出各种选择。请将托诺贾视为第三位队员，并决定她应该“坐”在哪里。因此，就任务牌而言，三人局游戏的规则始终适用。但每次轮到托诺贾出牌时由队长来决定她将哪张面朝上的牌打出，另一位玩家则不得干涉队长的决定。在任务牌的选取上，同样由队长来决定托诺贾拿取哪些任务牌，若可能的话，也请为她选择是否要跳过选取。



关卡开始时托诺贾区域的游戏准备示例

托诺贾持有的牌中只有面朝上的可以打出。

托诺贾只能打出面朝上的牌，而面朝下的牌只有在其上方面朝上的牌被打出后才会翻开，且翻开只能在一墩牌打完之后，而不能在打出期间。

提示

- 放弃使用交流实际上也是一种交流，没有人使用交流通常意味着此时你们可以立即尝试着完成自己的任务。
- 通常情况下，赢得一张不在你手中的游戏牌会更容易，这尤其适用于点数较低的牌。
- 通过打出潜艇牌，你可以轻易赢得你手中所没有的花色。
- 切记潜艇4是绝对会赢墩的，因为它是本游戏中最大的王牌。例外：在三人局游戏中，潜艇4也有可能会留在某位玩家手中作为未打出的一张多余的牌。
- 在一墩中完成多个任务是非常划算的，请在任务选取阶段中牢牢记住这一点。
- 如果你手中某种花色只有8与9，那么与其用9作为点数最高的交流牌，不如把8作为点数最低的交流牌使用。

快速概览



点数最高的
粉色牌 唯一一张
黄色牌 点数最低的
绿色牌

交流：

通过声纳指示物来交流是允许的，但其使用时机只能在任务牌分配完毕之后，且不能在一墩牌正在打出的期间，每位玩家每次关卡尝试只能使用一次交流。潜艇牌不能用作交流。声纳指示物一经放置，其位置就不允许更改，即使随着游戏进行，它们传递的信息已不再准确。

激流：

与平常一样用一张手牌来进行交流，但是不能将声纳指示物放在其上方。



深海眩晕：

移除两个声纳指示物，剩余的声纳指示物可供所有玩家使用。



自由选择任务：

自由讨论并执行任务牌的分配。



实时任务：

只能用“是”或“否”回答队长的意愿询问，回答“是”的玩家会拿取所有任务牌。不允许展示或透露玩家的手牌。如果关卡成功通过前时间耗尽，也同样视为失败。



陌生地形：

随机抽取一张花色牌：

- | | | | | |
|---|---|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | → | |
| 4 | 5 | 6 | → | |
| 7 | 8 | 9 | → | |

切记：

- 若以潜艇牌作为一墩的起始牌，其余持有潜艇牌的玩家也同样必须优先打出潜艇牌遵循指定花色。
- 队长总是会第一个选择任务，也总会负责先打出第一墩的起始牌。
- 只有在任务牌总数少于游玩人数时才允许玩家跳过任务牌的拿取。
- 玩家只能查看最近赢下的一墩牌。
- 为了完成任务而在一墩中赢下的牌可以面朝上放置在相应的任务牌下方。
- 如果关卡失败，可以选择用同样的任务再次尝试或是从任务牌堆抽取一组新的任务。

THE CREW II 潜航员

探索深海任务

探索日志

请先阅读
规则书！

在这里组建你们的潜航队：

潜航队：

开始： <input type="text"/>			结束： <input type="text"/>	尝试次数： <input type="text"/>

开始：

结束：

尝试次数：

潜航队：

开始： <input type="text"/>			结束： <input type="text"/>	尝试次数： <input type="text"/>

开始：

结束：

尝试次数：

潜航队：

开始： <input type="text"/>			结束： <input type="text"/>	尝试次数： <input type="text"/>

开始：

结束：

尝试次数：

潜航队：

开始： <input type="text"/>			结束： <input type="text"/>	尝试次数： <input type="text"/>

开始：

结束：

尝试次数：

如何使用这本日志：

在这个表格里组建并记录下你们的潜航队。写下每位队员的名称，记录下你们第一次与最后一次游玩的日期以及你们总共花费的尝试次数。交叉提示你应该在每一关卡的哪一个格子里填入你们的尝试次数。例如，最顶部的一支潜航队只会用到每一关卡最左边的格子来记录。在本日志中最多可以同时记六支潜航队的信息与游玩过程。

当需要使用到任务牌时，
本关卡的难度在该符号中央标出。

关卡编号



这是关卡信息，它会告诉你们关于本关卡的所有信息。大部分关卡的文字是在描述你们冒险中的故事背景。但是，如果其中包含有像这样加粗的文字，就表示这是本关的特殊规则，请务必仔细阅读！

25



求救信号标记

求救信号圈

一旦你们完成了本关卡，请在这个格子里记录下你们所需要的尝试次数。另外，如果你们还把格子外的求救信号标记圈出了，则需要在原来的尝试次数上多+1。

如果你们还是继续失败或是想跳过这个关卡，可以在此次填上10然后游玩下一关卡。

如果一个关卡含有特殊规则，在此处会标出不同的符号。任务描述中的加粗文字会提供更多的特殊规则细节，且符号在规则书中中有更为详细的解释。

在每一页的底部，请记录下到目前为止，你们的潜航队总共花费了多少次尝试。

以便在每次你们再次游玩时可以立即查看你们的冒险进程。另外，你们也可以与其它潜航队竞争。

合计次数

<input type="text"/>					
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

3

序言

特威奇笔记本，潜水员梅格，中午时分。

好一趟旅程！我在夏威夷海岸外的一艘小驳船上挂着，感觉糟糕透了。“一旦绳索松动，我会是第一个吐出来的”，有人这么说到。但谁能想到这么小的一艘船居然能让我出尽洋相呢？为什么这艘船还抖得这么厉害？天气真的是好极了！或许我本该选择另一艘船的，但谁让船夫蒂洛开出了个好价钱呢。

无所谓了。我们应该很快就会到达科考船派克号了。在那里我会遇见我的潜航队成员们。“潜航队成员”，听起来多么奇怪，就好像我们即将前往一个无限广阔的世界。事实上也差不多，只不过我们的队伍不是要飞向太空，而是要潜入深渊。我已经迫不及待想要知道在派克号上是谁在等候着我了。

“潜水员女士，您能成为我们的潜航探险队队长，我们倍感荣幸。”当我读到这封邮件时，我并没有十分惊讶。索姆索克公司派遣了一支由专家组成的队伍潜入太平洋，这是关乎于极其重要的考古发现，为了研究不惜一切代价。由此看来，如果他们是需要一个能干的队长的话，那么他们找对人了。

看来，多年的努力终于有了回报，尤其是在我如此空虚的时候！

派克笔记本，潜水员梅格，时间04:08。

我的同事们都很能干，他们都是各自领域中顶尖的专家，包括考古学，哲学，海洋学以及海洋生物学。但他们在深海实践、操舵以及船员协调方面都缺乏经验，不过这就是我在这里的原因。显然，他们都经过了强化训练，因为他们在航行上表现得一点也不笨。现在，让我们来练习看看，在我的协调下他们的合作情况如何吧。

1



1



派克笔记本，潜水员梅格，时间15:16。

当海浪有节奏地拍打着一艘拖网渔船时，我们在它附近发现了两块石碑，它们向我展示了一些符号。慢慢的我们的队员推导出了这些石碑上的符号是哪种语言。显然，这两块石碑上刻有埃及人、希腊人和玛雅人古老文化中的符号。我不太清楚队员们为什么都纷纷瞪大了眼睛。队员们将潜入水中以了解更多关于石碑的起源，而我还是专注回我的主要任务：要把所有人安全地带回水面。

2



2



合计次数



5



派克笔记本，潜水员梅格，时间23:42。

估计这次任务的范围将要比预期中更广。显然，在我们底下几百米的海底中早已建有一个水下居住舱，这将会是下一次行动的起点。从明天开始，我们将会在此处逗留一个月。而且，越来越多被发现的建筑结构表明着这是一个失传已久的文明。对我而言，获取更多的信息并不是什么坏事。但接下来我们的首要任务是检查以下三个主要系统：空气，电力与温度系统。

3



派克笔记本，潜水员梅格，在新鲜空气中的最后时刻。

这趟行程将是对即将到来的挑战的一次预演，也是水下的初次考验。我本以为派克号上的一队人会带我们前往水下居住舱，但事实上，我们得自己驾驶潜水艇前往那里，或者更确切地说，是我来驾驶。我相信其他人都会异常兴奋，但我不会责怪他们，毕竟无论对于谁来说，首次潜入深海都是一个特殊时刻，难道不是吗？不过话说回来，我可不会把船舵交给他们。

4



6



合计次数



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第1天。

这么快我就成为了一名队长。肯奇水下居住舱是一个喧闹的水下科研站，它将会为我所用，作为我们未来一个月的家，也就是说，我几乎是这个水下王国的唯一的管理者，希望这个担子不会太重吧。现在，我们最好先参观一下水下居住舱的五个区域，了解一下身边的一切是否都如常进行着，然后水下居住舱的电脑会收集这些数据并反馈给派克号。

5



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，仍是第1天。

正当我们要开始时，工作人员就出现了失误，真是可笑！我已经指导过他们一千次，一千次都没有异常。但是现在出现的这种失误足以说明他们理解的实在是太少了，其中一个精神错乱的人在对接完成之前就打开了舱门，万幸的是我们及时避免了事故。我不得不再次警醒自己并真正认识到，我不再是只需要对自己负责的了。共同决定一位队员拿取所有任务牌，且不能透露各自手牌的信息。

5



所有任务牌
由1位队员拿取

6



合计次数



7



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第2天。

队员们做得很好，今天我们终于可以正式开始任务了，只不过仍需要一定时间去适应一身沉重的潜水服。这就是为什么我们选择首先探索了水下居住舱周围的区域，调试了设备以及绘制了部分区域的地图。虽然我有丰富的水下作业经验，但这次的任务对于我自身来说仍是一项新的挑战。理论上就算发生什么特殊情况，派克号就在我们上方，但如果用不上他们的帮助就更好了。



7



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第5天。

幸运的是，到目前为止的一切都进行得较为顺利，除了前天在厨房中发生的小灾难以外。在那之后我们打扫了半天，我真的不想将这种琐事记录在官方报告中了。但无论如何，我都不可能让鱼类再出现在我们的菜单上了。万一鱼的肚子里头又包含溺亡者的残骸那怎么办呢？反正我们别吃鱼就是了！另外，我还觉得这里有人在偷吃我们的巧克力，我可以理解，但不能够容忍，我认为是时候采取一些行动来促进平等分配了。在本关卡中的任何时候，任意一位队员都不能比其他队员多赢得两张点数为9的牌。



赢得的
绝不能比
其他玩家多两张

8



8



合计次数

肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第7天。

我们定位到了水下居住舱附近的一艘沉船的残骸，昨天我们耗费了一天的时间来将它还原到至少能让我们进去的程度。在对这堆腐木与里面的货物进行初步分析后，我们得出了结论，这艘有着数百年历史的沉船来自于地中海。它到底是怎么漂到这里来的呢？其他船员都没有过类似的发现。强烈的激流阻碍了队员间的无线电交流，但调查沉船的任务刻不容缓。



9



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第8天。

在沉船的调查中我们的运气真的爆棚了！除了一些较小的文物以外，我们还发现了另一块装饰华丽的古老石碑。这块不完整的石碑已经被严重损坏了，它的下半部分被切断，但这块石碑上所包含的信息绝对能引起轰动——一种广泛使用的象形铭文。一块古埃及的石板竟能如此接近于美国西海岸？当我写下这篇日志时，我的队员们仍在忙着调查这块石板，我应该赶快加入他们的工作中，加快任务的进程，毕竟这重大的发现可经不起半点拖沓。队长自己拿取所有任务牌，或是将其全部交给一位自愿的队员。如果任务牌不是由队长拿取的，则所有人只能在第一墩开始前使用交流。



队长拿取
所有任务牌



否则
交流必须在第一墩
开始前使用

10



合计次数



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第10天。

我生气了。我们收到了派克号的反馈，那块石碑确实引起了一番轰动，只不过没有轰动到索姆索克公司的代表们，他们似乎更多的是满意，而不是惊喜。我搞不懂他们在隐瞒着什么，而我们的信息通讯手段又受到严格监控。我在肯奇水下居住舱外秘密召开了一次内部会议，将我的想法告诉了队员们。我不知道是我变得多疑了，还是说我们出现了深海眩晕的症状。但目前我会限制交流，以确保此次会议内容不被窃听。

11



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第11天。

在上次会议期间，我们终于能在内部确认在派克号上所了解到的信息。找到的这块石板是玫瑰石缺失的上部，而这块玫瑰石的较大一部分早已于1799年在尼罗河三角洲被发现，这块石板上刻满了象形文字、通俗文字以及古希腊文字，虽然石板上的象形文字并不完整，但专家认为三种文字都表达着同样的信息。我们决定去确认一下专家的说法，但要非常小心，以免对石板造成损伤。所有墩均不能以粉色牌或潜艇牌来开始。

12



10



合计次数



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第13天。

我们敢肯定一件事：象形文字比石板上其它文字包含着更多的信息。但这些信息对于目前的我们来说尚且是一个谜。事实上，那块玫瑰石板来自埃及，但报告中所描述的地理和气候条件与地中海并不相符，却与这片海域更符合，然而这边除了海就什么都没有了。为了让我们的调查更好地覆盖这一整片海域，我决定制定一个全面的计划，或许这里还有更多石板的碎片呢？队长自己拿取所有任务牌，或是将其全部交给一位自愿的队员。如果任务牌不是由队长拿取的，则所有人只能在第一墩开始前使用交流。

13



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第16天。

我们正在进行紧急演习，印象中上一次参与演习时我还在学校读着书。跟那时候一样，也是会提前发布通知，这项工作固然是很重要，但也确实有点烦人。然而不同的是，在深海中进行的演习会更为不便。我宁可继续一个人工作。让一位玩家在3:30的时间内完成所有任务。如果你们想不受时间限制的话，就必须使用激流的交流规则来作为替代。

5

队长拿取
所有任务牌



否则
交流必须在第一墩
开始前使用

6

1位玩家拿取
所有任务牌

3:30

或者



14



合计次数



11

肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第17天。

我们遭到了袭击！在一次户外行动过程中的一段很短时间内，水下居住舱附近竟聚集了一大群水母。起初，我们还觉得这是一个美丽的景象，直到这些生物紧紧地缠住我们的潜水服，并逐渐开始侵蚀它们。现在，我们中还有一位队员被留在了外面，他在漩涡中迷失了方向，我们必须帮助他找到返回水下居住舱的路径。有3:00的时间来让一位玩家完成所有任务。如果你们想不受时间限制的话，就必须使用深海眩晕的交流规则来作为替代。

15



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第17天。

我们没有多少时间了，虽然受困的队员得救了，但他的潜水服已被水母损坏，皮肤也被蛰到了，情况非常危急，我们必须立即治疗他的伤口。而与此同时，医务室也发生了泄漏。如果我们想一起离开这里，我们就必须兼顾到这两个问题，并且团结协作，尽可能地提高工作效率。有2:30的时间来让一位玩家完成所有任务。如果你们想不受时间限制的话，那么作为替代，你们不能使用交流。

16



12



合计次数



1位玩家拿取
所有任务牌

3:00

或者



-2



1位玩家拿取
所有任务牌

2:30

或者



肯奇计算机日志，队长梅格·戴弗，第22天。

真是松了一口气！经过这几天的闹剧之后，我们已经将局面控制住了，船员们也恢复到了最佳状态。此外，我们的任务也迎来了重大突破——我们在沉船中发现了一些精美非凡的雕塑。它们看起来实在太棒了，非常的优雅且接近现代艺术，但却不属于任一种已知的古代文化，种种迹象表明，这些雕塑的历史还要古老很多，这一信息使得队员们都兴奋了起来。你只要望着那些雕塑，就会迸发出很多灵感，就好像雕塑在低语着，指导着你一样。我们和谐地进行着手头工作，之前的不幸遭遇仿佛都像没有发生过。所有任务牌由玩家自由分配。

17



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第24天。

我们的探险潜水艇纳米号也已经准备就绪。基于一种超自然的灵感，我猜测石板上刻着的很有可能是坐标，而非文字信息。坐标所指的位置离我们的水下居住舱并不远，且我们已经做好了万全的准备。但我们总有一种不祥的预感，直觉告诉我们，我们很可能无法掀开这完美雕塑上的神秘面纱。

18



13



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第24天。

石板的坐标引导着我们去到一个水下洞穴，但这个洞穴却从来没有被任何一张地图标记过。如果我们所找的地方是正确的，那绝对不是地图标记过的地方。我们缓慢地在洞穴的隧道中前进着，仔细检查着周围的一切，因为对于我们来说，我们的纳米号无论是卡在洞穴中或是被撞穿外壳，其后果都是极其严重的。但请不用担心，我已经将所有精神全部集中在航行上了，终于可以向大家展示我的实力了。队长必须拿取难度等级最高的一张任务牌作为自己的第一张任务牌，剩余任务牌如常按顺时针顺序分配。

19



队长首先拿取难度等级最高的一张任务牌



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第24天。

愉快的时光总是短暂的，我们并没有往前开多久就不得不调头了。经证实，这个洞穴比我们想象中的更大，确切地说，是更大且更窄。我派了一架无人机前去勘察洞穴的情况。看来，我们在一张巨大的隧道网中。网络中的某些隧道实在太窄了，虽能容纳一个人通过，但纳米号是绝对不可能过得去的。为避免我们的探险者被卡在隧道中，我们每次只过去一个人。但愿在穿过隧道时我们的通信系统仍有信号吧。

20



1 2 3 → ?
4 5 6 → ?
7 8 9 → -2

14



合计次数

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第24天。

没了无人机的帮助，我们被困在这里了。延伸的隧道形成了一个迷宫，我们必须小心翼翼地依靠着扫描仪尽量不要让自己迷失方向。我们的通信系统也一次又一次地罢工，而尖锐的空心石壁所带来的不适更是让人难以忍受。在本关卡中的任何时候，任一位队员都不能比其他队员多赢得两张点数为1的牌。

21



1 2 3 → ?
4 5 6 → ?
7 8 9 → -2

赢得的



绝不能比
其他玩家多两张

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第24天。

正当我们在进行紧张的调查工作中时，我收到了两条来自水下居住舱计算机的信息。我们委托居住舱内工作人员分析我们找到的雕塑，反馈回来的结果显示，这尊雕塑至少有着12,000年的历史！我们难以预测这一发现对人类文化史会造成什么样的影响，但是可以确定的是，在这个洞穴深处等待着发掘的东西绝对值得我们一探究竟。第二条信息说到，居住舱的电脑似乎给自己起了个名字叫杰瑞，我不确定这件小事是否值得担心。



1 2 3 → ?
4 5 6 → ?
7 8 9 → -2

22



合计次数

15

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第24天。

“穆”，这就是回复我们顾问所提出的问题的答案。我们都非常诧异，“哈？”但在我们好好理解这一回复之前，我们必须先从这洞穴的一片狭窄且危险的区域中穿过。最好的办法就是我们所有人排成一列纵队，从先前找到的一条小道中通过。赢得第一墩的玩家赢得的墩数在任何时候都必须多于其他玩家。另外，玩家只能在第二墩牌（开始打出）前使用交流。



赢得的墩数多于任一位其他玩家



截止至第2墩
打出前玩家
可以使用交流

23



纳米计算机日志，队长麦当劳·戴弗，第24天。

我们回到水下居住舱是因为...嗯，老实说，我们太饿了，而且水深20,000英里的海底让人感到不舒适。好吧，虽然我们的确没潜到那么深，但海底给我的感觉就是这样的！在食物方面我们必须妥协，毕竟这里肯定不会有什么盛宴的。我们就简单吃了些所谓的“潜航员食品”，据说这是从以前的探险中遗留下来的，但居然还没坏掉。虽然我感觉这些食品的味道还可以啦，但我更想吃麦当劳汉堡包。



24



16



合计次数

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天。

在水下居住舱中稍作休息之后，我们又回到了洞穴迷宫当中。迷宫这一称谓真的特别贴切，这里面的一切都如此的陌生，如此让人难以捉摸，以及如此的漆黑。我们每人都带有一盏胡萝卜一样大的探照灯，以便我们看清前路。经常会有奇特的生物被探照灯的光吓到，快速逃窜然后消失在石缝中。这种生物出现得越多，我们不属于此处的压迫感就越强烈。如常按顺时针方向来选择任务牌，但每次轮到队长时都会跳过，因此在本关卡中，队长不会拿到任务牌。

25



跳过队长

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天。

我正在制图时突然听到——“小心背后！快逃！”发生什么事了？从侧方隧道又传来几声——“探照灯晃得我眼都花了！”，“引擎准备就绪！”，“快把诱饵丢掉！”我在哪？啊啊啊！一条巨大的鱿鱼从隧道中向我们游了过来！队员们大喊着转身逃跑。我们要尽最大努力让鱿鱼的注意力在我们之间来回切换，直到所有人都能安全离开。有5:00的时间来让两位玩家完成所有任务。如果你们想不受时间限制的话，那么作为替代，本关的难度上升至12。



2位玩家拿取
所有任务牌



5:00

或者



26



合计次数



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天。

虽然有好几次差点就被巨型鱿鱼追上，但幸好最终我们还是把它给甩掉了。现在我仍能清晰地看见这只庞然大物的吸盘给我们探险潜水艇顶部留下的印记。等我们静下心来一看，发现周围的植物已经发生了明显的变化，这里有很多自发光的植物物种，对于我们说，这一切都非常陌生。整个隧道湿润在昏暗的光线中，就好像这些发光植物在给我们带路似的。事实上，就在我写下这行字时，我们看到了来自隧道尽头的亮黄色光芒！黄色5必须在最后一墩作为最后一张牌被打出。因此在三人局游戏中，黄色5还不能是最后剩余在手上的牌。

27



黄色5必须在
关卡最后作为
最后一张牌打出

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天。

似乎我们已经通过了出口来到了另一个世界。就在我们还沉迷在水底的残垣断壁之时，一不留神潜艇就驶出了洞穴。快看前面！在我们面前的居然有一些建筑物！即使这些建筑物已有大半埋入了泥沙当中，但这并没有影响我们的判断。在经历这么多险境过后，面前的这一切似乎也太过宁静了。一条叫不上名的小鱼从一条小径上方游了过去，这条小径仿佛是人工铺设的，就好像是...一条街道？难道我们真的在追随一个远古文明的脚步吗？我们需要收集更多信息，并立即汇报我们的发现。所有任务牌由玩家自由分配。

28



18



合计次数

纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天。

我们收到了来自杰瑞计算机发来的更新信息，里面说到，“穆”是五万年前纳卡尔人居住的大陆的名称。据说那才是人类真正的发源地，但在很久以前那片大陆就被自然灾害摧毁了，而包括夏威夷在内的其它所有的太平洋岛屿很有可能是这片下沉大陆的山峰或残余的陆地部分。你可能会说“整片大陆都能消失？！”然而在体验过这二十来天的经历后，我对这片大陆的遭遇并不感到惊讶。况且，我一直以为关于穆的整个故事只是一个传说。而他们在证据不足时就组织了这次探险行动，多么疯狂啊！不过这至少可以解释为什么我们事先只获取到这么少的信息，还弄得科学声誉岌岌可危。有谁能够理解他们的狂热呢？好吧，至少其他人肯定是理解不了的，毕竟这次行动实在不怎么光彩，不过我很有可能也会做同样的事。在这里亲眼目睹了这么多不可思议的事情后，我的脑子里已一片凌乱。也许还远远不止这些呢？所有任务牌由玩家自由分配。

29



合计次数



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天。

之前那个洞穴似乎是进入这个迷人世界的唯一通道。我们被许多未知的植物与动物包围着，尽管这里已经非常深了，但很多物体都还能沐浴在漫反射的光线中。我们越来越接近一个更大的建筑废墟，这栋建筑曾经肯定是非常宏伟的。建出这栋建筑绝对是人类，或是一些类人的物种吧，我想，一切皆有可能。与此同时，我们也发现，曾经肯定有一股强大的破坏力在此处肆虐过。我隐约能感觉到这股力量依然存在，在这些精美非凡的古老建筑面前，我们的兴奋之情总会被笼罩在这股力量的阴影之下。我们还不能放松警惕。所有任务牌由玩家自由分配。

30



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天？

我们在这里呆了多久了？我对时间的概念已经模糊了，探索的魅力伴随着面临巨大危险的恐惧，我几乎都不能集中自己注意力了。这里的环境越接近于文明，动物和植物就越少，但其实原本这一切都应该属于它们的。忽然，我们发现了一尊人像石雕，这尊石雕的姿势看起来像是在逃跑，仿佛是对于新来者的一个警示。石雕的每一条裂缝中似乎在渗透出黑色，逐渐地包围着我们，恐惧逐渐演变成了恐慌。我们应该马上离开这里。所有任务牌由玩家自由分配。

31



20



合计次数



纳米计算机日志，队长梅格·戴弗，第26天？

我看到其他人也一样陷入了恐慌。队员们都转过身来，试图回到洞穴口去。只要回到那儿，我们就能联系上派克号了。我应该迅速把我的计划告知队员们，之后就要靠我们高度集中的注意力了。原路返回实在太难了，我们绝不能走那条路。回去的路上一定会险象环生，而且容不得我们有半点差错。我们周围的亮光似乎在逐渐减弱，我感觉到那个黑色的物体快要抓住我和队员们了。我决不能退缩，但是我的头很晕，我...我不能...我们...我们一定要...

[自动结束录制]

本关卡需要抽出以下所示四张任务牌，然后将这四张任务牌如常按顺时针方向的顺序分配。



32



合计次数



21

20



尾 声

“嘿，伙计，你终于醒啦。”这句话不停地在我的脑海里回荡，我小心翼翼地睁开了眼睛，尝试着挪动我的身体。一个金发碧眼、脖子上有纹身的男人走入了我的视野当中，他说：“你们已经昏迷了几个小时了，我们都担心死了。不过你冷静，在那种环境下，你们已经表现得非常出色了。”我把头转了过去，看到队员们都躺在旁边的床上，我向他们点了点头，终于放下心来。到底发生了什么？“我从你们的眼中看到了很多疑惑。是这样的，我们从派克号上检测到你们的生命体征并追踪了他们的位置。但突然间所有的信号都消失了，我们进行不了定位，也就找不到你们了。不过幸运的是，我们派出的速度最快的救援艇忍者号前往洞穴将你们全部打捞了起来。那时情况真的非常危急，洞穴的通道都纷纷开始倒塌了。”

所以我们是刚好捡回一条命啊，真是不幸中的万幸了。但是怎会有人在那种地方还能找得到回来的路呢？而且为什么这家伙笑得这么奇怪？他到底是谁？“他们能找到回来的路的，这一点我很确定。”他和我握了一下手便走开了。等等，他刚才是偷窥了我内心的想法吗？！

看来我们回不去了，也没留下任何证据。真是失败啊！以后还有谁会相信我们说的话呢？现在我们徒劳无功，除了我手中的这块石头以外，什么都不剩了。而这块石头，仿佛就是对我们努力工作的一种嘲讽。等一下，这块石头从哪儿蹦出来的？是那家伙留给我的吗？而且这块石头上的符号我以前绝对见过！

梅格·戴弗的私人笔记本电脑，两天后。

我敢肯定我见过这个符号，而且在与队员们交流过后，我也知道了这个符号在哪里出现过了，这符号分明就是“穆”大陆中那些巨大柱子上的装饰。而在石头背面是一段精雕细刻的字。是线索吗？也许还有别的路可以到达那里，而这块石头或许是解开这谜团的密钥？我想去请教一下那个神秘的家伙，但却发现怎么样也找不到他，而且派克号上似乎都没人听说过这个人。难道先前那番对话是我臆想出来的？那这块石头又怎么解释呢？似乎也只有一种办法去弄清真相了。我们必须往回走，而这块石头肯定会给予我们帮助的！

恭喜你们，你们已经成功完成了深海任务！但是，对名为“穆”的大陆的探寻还远远没有结束。如果你们还想考验自己的团队合作能力的话，你们还可以进行更多的关卡。你们可以从关卡难度18开始，每次成功通过关卡后就将难度提升1级。你们无需记录自己的尝试次数，但请记录下你们是否使用了求救信号指示物。而每一关的所有任务牌均由玩家自由分配。你们究竟能潜多深呢？



...



还不够吗？可以在这款游戏中开启更多的冒险征程：

宇航员

一同奔赴探索第九大行星之旅！
你们将继续在有限的交流中合作
吃墩！

可供10岁以上的3-5名玩家一起游玩！
内含二人游戏变体规则！

