

# ABYSSAL LINE

PLAYERS  
3-4

AGES  
10+

TIME  
30-45

あなたは深海遊覧船の船長として  
乗客に深海の魅力を伝えながら、  
深海生物の研究も行う海洋学者です。

神秘的な深海生物との出会いは  
乗客に感動を与えます。  
充実した船旅を実現し、  
乗客の満足度を高めましょう。

しかし、暗くて深い海の中での操船は  
容易いことではありません。  
深海生物の特性をヒントに  
遊覧船の設備を改良することで  
思い描いた航路を実現しやすくなるでしょう。

そして、遊覧船の運航中に得た  
深海生物の知識を元に  
研究発表を行うことも海洋学者として重要です。

深海遊覧船の船長として、  
また、海洋学者として  
多くの名声を得ることができるでしょうか。

## 内容物



プレイヤー駒  
4色 各色1枚



プレイヤーマーカー  
4色 各色6枚



名声マーカー  
4色 各色1枚



知識マーカー  
4色 各色4枚



スタートプレイヤーマーカー  
1枚



研究発表マーカー  
1枚



電力制限タイル  
8枚



拠点タイル  
4色 各色1枚



深海タイル  
16枚



観測地点タイル  
16枚



移動チップ  
7枚



ボーナスステップ  
18枚



ダイオウイカチップ  
1枚



ゲームボード 1枚



プレイヤーボード  
4色 各色1枚



説明書 1部(本紙)

\*移動チップは無限にあるものとし、不足した場合は代用品を用いてください。

## ゲームの概要

プレイヤーは深海タイルの「アクション」を実行しながら、深海タイルの外周に配置された観測地点タイルに沿って自分のプレイヤー駒を進めます。効率良く深海生物の知識を集めながら周回し、多くの名声を得ることを目指します。

## 内容物の説明

### ◆ 深海タイル(表 / 裏)

「停泊」または「移動」のいずれかの「アクション」を実行するタイルです。



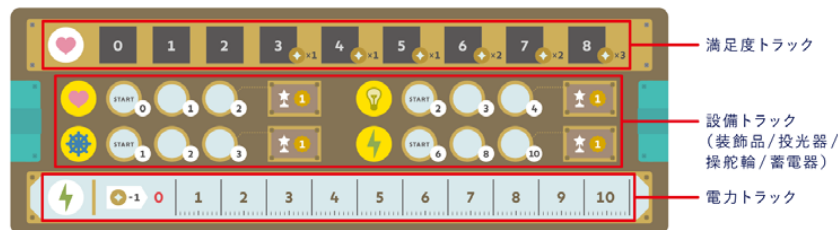
### ◆ 拠点タイル

各プレイヤーの周回の始点と終点を示すタイルです。



### ◆ プレイヤーボード

乗客の満足度や、遊覧船のステータスを管理するボードです。



### ◆ ゲームボード

各数値の管理をするボードです。



\* 名声トラックと知識トラックに上限はありません。

## ゲームの準備

### ◆ 全体の準備 ◆

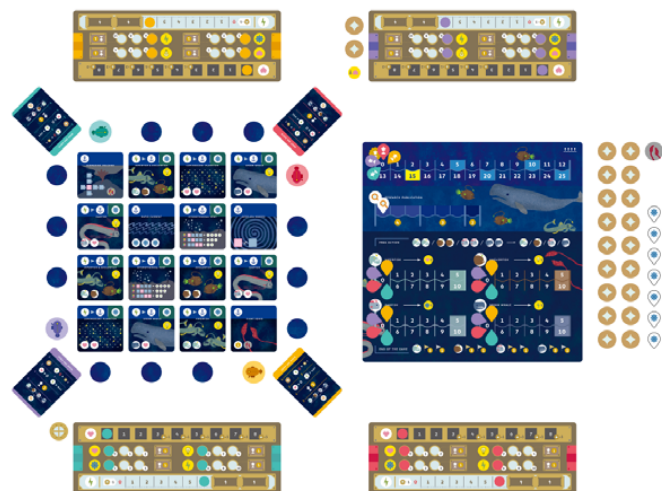
- 16枚の深海タイルを裏向きでシャッフルし、4列 × 4段に表向きで並べます。深海タイルの外周に面する各辺に、16枚の観測地点タイルを配置します。
- 並べた深海タイルの隣にゲームボードを置き、「研究発表トラック」の左端のマスに研究発表マーカーを配置します。
- 18枚のボーナスチップを裏向きでシャッフルし、裏向きのままゲームボードの脇（以降、ストックと呼びます）に置きます。  
\* 3人プレイの場合は4枚のボーナスチップを無作為に選び、裏向きのままゲームから取り除きます。
- 移動チップとダイオウイカチップをストックに置きます。

### ◆ 各プレイヤーの準備 ◆

- 各プレイヤーは担当色を決め、プレイヤー駒1枚、プレイヤーマーカー6枚、名声マーカー1枚、知識マーカー4枚、電力制限タイル2枚、拠点タイル1枚、プレイヤーボード1枚を受け取ります。
- プレイヤーボードの「満足度トラック」の「0」、4つの「設備トラック」の「START」、「電力トラック」の「6」にプレイヤーマーカーを配置します。さらに、「電力トラック」の「7」と「8」、「9」と「10」に電力制限タイルを配置します。
- ゲームボードの「名声トラック」の「0」に名声マーカーを、深海生物ごとの「知識トラック」の「0」に知識マーカーを配置します。

### ◆ スタートプレイヤーの決定 ◆

- スタートプレイヤーを無作為な方法で決め、スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。その後、手番順が遅いプレイヤーから「並んだ深海タイルの四隅の一角」を選び、拠点タイルとプレイヤー駒を配置します。  
\* 手番順はスタートプレイヤーから時計回りで。  
\* 拠点タイルとプレイヤー駒の配置場所は下図を参照してください。



例 深海タイルの裏面



例 ボーナスタップの裏面



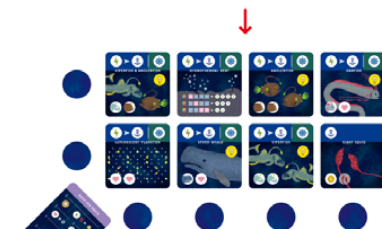
例 個人ボードの準備



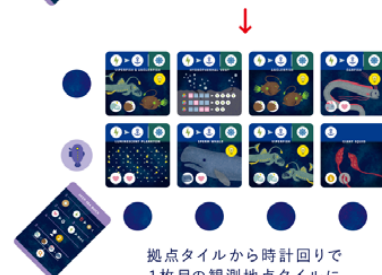
例 拠点タイルとプレイヤー駒の配置



配置場所を選びます。  
他プレイヤーの拠点タイルが  
既に配置されている場所は選べません。



拠点タイルを配置します。



拠点タイルから時計回りで  
1枚目の観測地点タイルに  
プレイヤー駒を配置します。





## ゲームの手順

ゲームはスタートプレイヤーから時計回りで手番を行います。

### ◆ フェイズ1 ◆ 遊覧(深海 Tiles の「アクション」)

- プレイヤー駒を配置している観測地点 Tile と同じ列または段に並んだ4枚の深海 Tile について、プレイヤー駒から近い深海 Tile から順番に、「アクション」を実行します。
- 「アクション」には「停泊」と「移動」の2種類があります。「停泊」と「移動」の両方が記載されている場合は、いずれかを必ず選び実行します。
  - \* 「停泊」のみ記載されている深海 Tile は、必ず「停泊」を実行してください。

**停泊**  「停泊」実行時の効果を発動した後、深海 Tile を裏返します。  
\* 「停泊」を実行するための条件として、「照射」が必要な深海 Tile もあります。(後述)  
\* 条件を満たしていない場合は、「移動」しか選べません。

**移動**  ストックから移動チップを1枚獲得します。  
「移動」選択時には、深海 Tile は裏返しませぬ。

### ◆ フェイズ2 ◆ 航進(プレイヤー駒の移動)

- プレイヤーボードの「設備トラック：操舵輪」の「移動数(プレイヤーマーカーを配置しているマス右下に記載の数)」に獲得した移動チップの枚数を加えた数だけ、プレイヤー駒を観測地点 Tile に沿って時計回りに進めます。他プレイヤーのプレイヤー駒が配置されている観測地点 Tile は「移動数」に含めず、飛び越えて進めます。
  - \* 必ず、同じ数だけ進まなければいけません。途中で止まることはできません。
- プレイヤー駒が自分の拠点 Tile を通過したら、即座に「運航報告」を行います。(後述)
  - \* 拠点 Tile にプレイヤー駒は止まりませぬ。拠点 Tile の通過は、「移動数」に含みませぬ。

### ◆ フェイズ3 ◆ 設備の改良(プレイヤーボードの強化)

- ゲームボードの任意の深海生物の「知識トラック」を1マス戻すごとに、プレイヤーボードの対応する「設備トラック」を1マス進めます。「設備トラック」を上限まで進めたら、「名声トラック」を1マス進めます。
  - \* 回数制限はありません。4種類全ての深海生物ごとに上記を実行できます。
  - \* 既に「設備トラック」を上限まで進めている場合、「設備トラック」を進めることはできません。

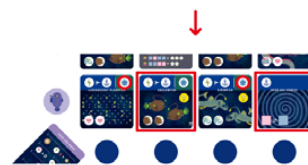
### ◆ フェイズ4 ◆ 手番の終了

- 獲得した移動チップを全てストックに戻します。
  - \* 移動チップは、次手番に持ち越しできません。
- ダイオウイカチップを所持している場合は、「電力トラック」を1マス戻します。

#### 例 アクションの実行



プレイヤー駒から近い深海 Tile から順番に、「アクション」を実行します。



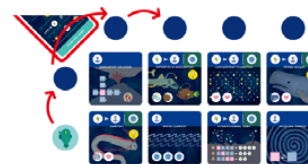
「停泊」の効果を実行した深海 Tile は裏返します。

#### 例 プレイヤー駒の移動



「設備トラック：操舵輪」の「移動数」の「2」に獲得した移動チップの枚数「1」を加えた結果、プレイヤー駒を「3」進めます。

#### 例 拠点 Tile の通過



プレイヤー駒が自分の拠点 Tile を通過したため、即座に「運航報告」を行います。

#### 例 設備の改良



OARFISH の「知識トラック」を2マス戻すことで、「設備トラック：操舵輪」を2マス進めました。「設備トラック：操舵輪」を上限まで進めたので、「名声トラック」を1マス進めます。

## フリーアクション

プレイヤーは手番中に何度でも、任意の深海生物の「知識トラック」を2マス戻すことで、別の深海生物の「知識トラック」を1マス進めることができます。

\*ただし、2種類の深海生物の「知識トラック」を組み合わせると2マス戻すことはできません。必ず1種類の深海生物の「知識トラック」を2マス戻します。

運航報告 下記の5つの手順を行います。

### 1. 満足度ボーナスの獲得

「満足度トラック」のプレイヤーマーカーを配置しているマスの右下に記載されている数のボーナスチップを獲得します。

ただし「電力トラック」のプレイヤーマーカーを「0」に配置している場合、獲得したボーナスチップから1枚を選んで公開した後、ゲームから取り除きます。

\*ゲームから取り除くボーナスチップは効果を発動しません。

### 2. 満足度の初期化

「満足度トラック」のプレイヤーマーカーを「0」に戻します。

### 3. 電力の回復

「電力トラック」のプレイヤーマーカーを、電力制限タイルで塞がれていない最大値のマスまで進めます。

### 4. 周回による名声

「名声トラック」を2マス進めます。

### 5. 研究発表による名声

4種類全ての深海生物の「知識トラック」を1マスずつ戻すことで、「研究発表トラック」の研究発表マーカーが配置されているマスの下に記載されている数だけ「名声トラック」を進めます。その後、「研究発表トラック」の研究発表マーカーを1マス進めます。

\*「研究発表による名声」は、「運航報告」ごとに1回のみ実行可能です。(実行するかは任意です)

\*既に「研究発表トラック」を右端のマスまで進めている場合、「研究発表トラック」は進めません。

### 例 フリーアクション



VIPERFISHの「知識トラック」を2マス戻すことで、OARFISHの「知識トラック」を1マス進めました。

### 例 満足度ボーナスの獲得



2枚のボーナスチップを獲得しますが、電力が「0」のため、1枚を選んで公開した後、ゲームから取り除きます。

### 例 研究発表による名声



「名声トラック」を4マス進めた後、「研究発表トラック」を1マス進めます。

## 設備の説明

### 装飾品

初期値 0



プレイヤーマーカーを配置しているマスの右下に記載されている数だけ「運航報告」の「1.満足度ボーナスの獲得」の前に、「満足度トラック」を進めます。

### 投光器

初期値 2



プレイヤーマーカーを配置しているマスの右下に記載されている数が「フェイズ1:遊覧」の「停泊」実行時の「照射範囲」です。

### 操舵輪

初期値 1



プレイヤーマーカーを配置しているマスの右下に記載されている数が「フェイズ2:航進」時の「移動数」です。

### 蓄電器

初期値 6



プレイヤーマーカーを配置しているマスの右下に記載されている数が「電力トラック」の上限です。

\*「電力トラック」上の電力制限タイルを取り除くことで上限解放します。

### 例 「照射範囲」が「3」の場合



プレイヤー駒から3枚目の深海タイルまで「照射」することができます。

### 例 「電力トラック」の上限解放



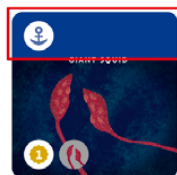
## 深海タイトルの説明

「アクション」として「停泊」と「移動」が記載されている深海タイトルと、「停泊」のみ記載されている深海タイトルの2種類があります。



「停泊」と「移動」が記載されている深海タイトルで「停泊」を実行する場合は、「電力トラック」を1マス戻した後に「停泊」を実行します。

\*「移動」実行時に、「電力トラック」を1マス戻す必要はありません。



「停泊」のみが記載されている深海タイトルは必ず「停泊」を実行してください。

\*「停泊」実行時に、「電力トラック」を1マス戻す必要はありません。

### 照射

💡が記載されている深海タイトルで「停泊」を実行する場合は、「照射」が必要です。「停泊」を実行する深海タイトルが「照射範囲」に配置されている必要があります。



例) 緑プレイヤーの「照射範囲」が「3」の場合  
プレイヤー駒から1枚目の「VIPERFISH & ANGLERFISH」と3枚目の「ANGLERFISH」は「照射範囲」に配置されているため、「電力トラック」を1マス戻すことで「停泊」を実行できます。しかし、4枚目の「OARFISH」は「照射範囲」に配置されておらず、「停泊」を実行できないため「移動」を実行します。

例) 紫プレイヤーの「照射範囲」が「2」の場合  
プレイヤー駒から2枚目の「ANGLERFISH」は「照射範囲」に配置されているため、「電力トラック」を1マス戻すことで「停泊」を実行できます。しかし、3枚目の「VIPERFISH」は「照射範囲」に配置されておらず、「停泊」を実行できないため「移動」を実行します。また、4枚目の「HYDROTHERMAL VENT」は「照射」が不要なため、「照射範囲」に配置されていませんが、「電力トラック」を1マス戻すことで「停泊」を実行できます。



#### VIPERFISH ホウライエソ

VIPERFISHの「知識トラック」を2マス進めます。



#### ANGLERFISH チョウチンアンコウ

ANGLERFISHの「知識トラック」を2マス進めます。



#### VIPERFISH & ANGLERFISH ホウライエソとチョウチンアンコウ

VIPERFISHとANGLERFISHの「知識トラック」を1マスずつ進めます。



#### OARFISH リュウグウノツカイ

OARFISHの「知識トラック」と「満足度トラック」を1マスずつ進めます。



#### SPERM WHALE マッコウクジラ

SPERM WHALEの「知識トラック」と「満足度トラック」を1マスずつ進めます。



#### LUMINESCENT PLANKTON 発光生物の群れ

「満足度トラック」を2マス進めます。



## HYDROTHERMAL VENT

熱水噴出口

プレイヤー駒から  
「このタイルが何枚目に配置されているか」  
に応じて、「電力トラック」を進めます。

例) プレイヤー駒から2枚目に配置されている場合、  
「電力トラック」を3マス進めます。



## DEEP SEA VORTEX

深海渦

任意の深海タイル1枚と配置場所を入れ替えます。

\* 任意の深海タイルと配置場所を入れ替えた後、  
このタイルを裏返します。

\* 配置場所を入れ替えた深海タイルは裏返さず、  
効果も発動しません。



## GIANT SQUID

ダイオウイカ

「名声トラック」を1マス進め、ダイオウイカチップを  
ストックもしくは、他プレイヤーから獲得します。

\* 既にダイオウイカチップを所持している場合は、  
手元に所持し続けます。



## RAPID CURRENT

急激な海流

ストックから、移動チップを3枚獲得します。

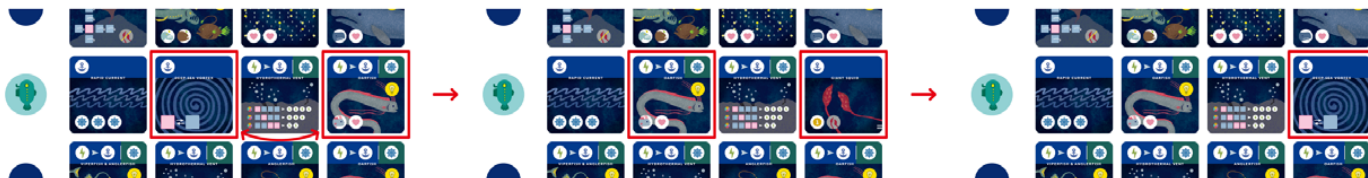


## SUBMARINE VOLCANO

海底火山

このタイルと同じ行と段に配置されている  
深海タイル(このタイルは除く)を全て裏返します。  
ダイオウイカチップを所持している場合は、  
ストックに戻します。

例) DEEP SEA VORTEXを「アクション」実行予定の深海タイルと入れ替えた場合



DEEP SEA VORTEXを  
同じ段の4枚目の深海タイルと入れ替えた場合、

入れ替え後に、DEEP SEA VORTEXのみが裏返し  
GIANT SQUIDになります。  
配置場所を入れ替えた深海タイルは裏返さず、  
効果も発動しません。

3枚目の深海タイルの「アクション」実行後、4枚目の  
深海タイルとしてGIANT SQUIDの「アクション」が  
実行されます。「アクション」実行後に深海タイルが  
裏返し、DEEP SEA VORTEXになります。

## ATTENTION

GIANT SQUIDの裏側は全てDEEP SEA VORTEXであり、DEEP SEA VORTEXの裏側は全てGIANT SQUIDです。

ゲームプレイ時の重要な情報のため、必ずゲームをプレイする前に全プレイヤーに共有してください。

また、ゲーム中は深海タイルの裏側を確認してはいけません。  
ただし、このゲームのプレイ回数や年齢などで実力差が出る場合は、  
全プレイヤーの同意を得た上で深海タイルの裏側を確認しても構いません。

\* 深海タイルの裏側を確認できるようにした場合、プレイ時間が長くなる可能性があります。



## ボーナスチップの説明



設備の改良

ボーナスチップ獲得時に即座に公開し、該当する「設備トラック」を1マス進めます。  
\* 既に「設備トラック」を上限まで進めている場合は、代わりに「名声トラック」を1マス進めます。



独自の調査

ゲーム終了時に、該当する深海生物の「知識トラック」を2マス進めます。  
ゲーム終了時までボーナスチップは公開しません。

名声の獲得



ゲーム終了時に、「名声トラック」を1マス進めます。  
ゲーム終了時までボーナスチップは公開しません。

## ゲームの終了と得点計算

下記の手順でゲームを終了し、勝者を決定します。

### ◆ ゲームの終了

下記のいずれかのゲーム終了条件が満たされた場合、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番を行いゲームを終了します。

- いずれかのプレイヤーが「名声トラック」を「15」以上まで進めた。
- ストックのボーナスチップが尽きた。
  - \* ストックのボーナスチップが尽きた場合、「運航報告」の「1.満足度ボーナスの獲得」時にボーナスチップは獲得できません。

### ◆ 得点計算

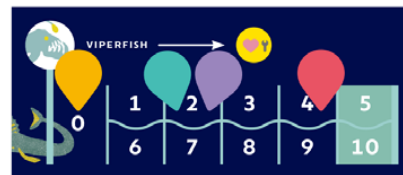
- ゲーム終了時に効果を発動するボーナスチップを公開し、効果を発動します。
  - 深海生物ごとの「知識トラック」を確認し、最も進めているプレイヤーは「名声トラック」を3マス進めます。2番目に進めているプレイヤーは、「名声トラック」を1マス進めます。
    - \* 「知識トラック」が「0」の場合は、「名声トラック」を進めることはできません。
    - \* 該当プレイヤーが複数人いる場合は、合計数を人数で割って、端数を切り上げます。
- 例 最も進めているプレイヤーが2人または3人の場合は「名声トラック」を2マスずつ進めます。いずれの場合も、2番目に進めているプレイヤーは「名声トラック」を進めることはできません。
- 例 最も進めているプレイヤーが4人の場合は「名声トラック」を1マスずつ進めます。
- 例 2番目に進めているプレイヤーが2人以上いる場合は「名声トラック」を1マスずつ進めます。
- 「名声トラック」を最も進めたプレイヤーが勝者です。
    - \* 「名声トラック」が同数の場合は、「満足度トラック」が最も進んでいるプレイヤーが勝利します。「満足度トラック」も同数の場合は、ボーナスチップの獲得枚数が最も多いプレイヤーの勝利です。

### 例 ゲームの終了



緑プレイヤーは手番中に、「名声トラック」を「15」まで進めました。緑プレイヤーは手番順が最後（スタートプレイヤーの右隣のプレイヤー）だったため、緑プレイヤーの手番終了後にゲームが終了します。

### 例 得点計算



赤プレイヤーはVIPERFISHの「知識トラック」を最も進めているので、「名声トラック」を3マス進めます。緑プレイヤーと紫プレイヤーは共に2番目に進めているので、各プレイヤーの「名声トラック」を1マスずつ進めます。