

ABYSS

Legenda: dodatek *Kraken* lub *Lewiatan*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- 1) Umieść planszę na środku stołu.
- 2) Potasuj karty Eksploracji i umieść je zakryte na torze (górze planszy).
- 3) Potasuj karty Lordów i umieść je zakryte na torze Lordów (dół planszy). **Potóż obok żetony strażników. Wyjmij z talii Poskramiacza i odtóż go do pudełka.**
- 4) Potasuj płytki Miejsc i potóż je zakryte w pobliżu planszy. Następnie odstoń wierzchnią płytkę.
- 5) **Potasuj karty Łupów, a następnie umieść zakrytą talię obok płytek Miejsc.**
- 6) Potasuj żetony Potworów podstawowych i **z dodatku** oraz potóż je zakryte w dwóch stosach pobliżu planszy.
- 7) **Schowaj Tor Zagrozenia do pudełka i potóż koło planszy Granicę.**
- 8) **Potasuj karty Lewiatanów i umieść talie koło Granicy.**
- 9) **Rzuć dwiema kośćmi, odkryj Lewiatana i utóż go na wskazanym przez kości miejscu. Na górze jego karty potóż znacznik życia.**
- 10) Potóż żetony kluczy, białe perły, **czarne perły (nebulisy)**, figurkę Krakena, **znaczniki ran**, figurkę Pogromcy Głębin i **znaczniki życia** obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
- 11) Każdy gracz otrzymuje: pojemnik, **sojusznika z rasy krabów o wartości 1** oraz 1 białą perłę.

CEL GRY: Posiadać najwięcej Punktów Wpływu (PW) na koniec gry.

PRZEBIEG GRY (wykonaj kolejne akcje w tej kolejności):

- **(Opcjonalne) Spiskowanie na Dziedzińcu** – wydaj 1 lub więcej białych peret, aby uzupełnić puste pole Dziedzińca (najdalej od talii, w prawo) o nowego Lorda. **Nie możesz w tym celu używać nebulisów!**

Wybierz 1 z 3 obowiązkowych akcji.

- **Eksploracja głębin** – odkrywaj karty eksploracji i umieszczaj na wolnych polach, jedna po drugiej, kontynuując w prawo... Jeśli jest to:
 - a. **Sojusznik** – przeprowadź licytację. Gracze kolejno decydują, czy chcą kupić kartę danego sojusznika. Perły za zakup idą do twoich zasobów. Cena rośnie za każdego sojusznika. Pierwszy kupiony sojusznik kosztuje 1 perłę, następny 2, potem 3. **Nie ma znaczenia, który gracz kupił sojusznika! Koszt i tak urośnie. Każdy gracz może kupić tylko 1 sojusznika w twoim ruchu.** Jeśli nikt nie chce go kupić, to weź go na rękę za darmo i zakończ turę LUB kontynuuj eksplorację i zostaw kartę na polu. **Jeśli graczowi brakuje do zapłaty białych peret, może uzupełnić brak 1 nebulisem.** Jeśli dotrzesz do ostatniego pola, musisz wziąć tego sojusznika na rękę, ale otrzymujesz dodatkowo perłę (jak pokazano na planszy).
 - b. **Potwór** – wybierz jedno z dwóch rozwiązań:

- i. **walcz** - wybierz dowolnego Lewiatana na granicy. Odrzuć 1 sojusznika wymaganej rasy i rzuć kością. Suma obu to siła ataku. Uwaga: nie możesz walczyć bez wymaganego sojusznika. Możesz jednak ponawiać ataki, płacąc kolejnymi sojusznikami. Możesz walczyć tylko z jednym Lewiatanem.

1. Siła ataku niższa od wytrzymałości – niepowodzenie. Stracisz sojusznika, ale weź perłę w nagrodę.
2. Siła równa lub wyższa – Lewiatan traci 1 punkt życia.
3. Siła równa lub wyższa od sumy kilku poziomów wytrzymałości – Lewiatan traci kilka poziomów życia i może zostać zgłodzony.

Z każdy odebrany punkt życia otrzymujesz żetony potworów z dowolnej puli w ilości wskazanej na karcie Lewiatana. Możesz użyć żetonów potworów w dowolnym momencie swojej tury.

Kartę pokonanego Lewiatana bierze do swoich zasobów. Osoba z największą liczbą zabitych stworów otrzymuje figurkę Pogromcy Głębin. Śmierć Lewiatana kończy turę gracza.

Uwaga: na Granicy zawsze musi być przynajmniej 1 Lewiatan. Dołóż go w razie potrzeby zgodnie z zasadami przygotowania do gry!

- ii. **kontynuuj eksplorację** – odkryj kartę Lewiatana i rzuć 2 kośćmi, by sprawdzić, gdzie go umieścić. Każdy Lewiatan zaczyna z maksymalnym życiem. Jeśli na danym polu był już jakiś Lewiatan, to powoduje to walkę i od razu rozpatrujesz efekt kary, po czym zamieniasz starego Lewiatana na nowego. Następnie odrzuć potwora z toru eksploracji i weź kolejną kartę...

Jeśli ostatnią kartą jest potwór, to musisz walczyć, ale otrzymasz w nagrodę perłę.

Po zakończonej eksploracji odłóż niekupionych sojuszników na odpowiadający im, zakryty stos na torze Rady. **Krakeny odłóż na dowolny, wybrany przez siebie stos.**

- **Prośba o wsparcie Rady** – Weź na rękę wszystkie zakryte karty z wybranego stosu.
- **Rekrutacja Lorda** – zapłać koszt zgodnie z bańkami (w czym duże bańki oznaczają rasy obowiązkowe) i liczbą pod nimi (tracisz nadmiar, jeśli przepłacisz). Zawsze musisz zagrać minimum 1 kartę, ale resztę ceny możesz uzupełnić perłami i/ **lub 1 nebulisem.** Kart Krakenów możesz użyć jako jokerów, ale otrzymasz za nie nebulisy w ilości wskazanej na karcie **ORAZ** figurkę Krakena. Kraken zawsze przekazywany jest graczowi, który ma aktualnie najwięcej nebulisów. Jeśli gracze pozbędą się nebulisów, figurkę Krakena odkłada się na bok planszy.
 - a. Jeśli obok jego umiejętności Lorda jest strzałka, to aktywuje się podczas rekrutacji.
 - b. Jeśli lord ma „stałą” umiejętność, to gracz wybiera, w którym momencie jego tury się ona aktywuje.
 - c. **Strażnicy pozwalają rezerwować Lordów, stos Rady lub miejsce.** Nie oznacza to, że musisz wziąć zarezerwowaną rzecz. Dany element może mieć tylko jeden żeton Strażnika.

- d. Umieść karty sojuszników użyte do zakupu w stosach radnych. Zostaw tego o najniższej wartości i połóż go obok swojego lorda. Da ci PW na koniec gry. **Krakeni zawsze są odrzucani i nie mogą się przyłączyć.**
 - e. Uzupelnij Dziedziniec – przesun lordów na prawo i uzupełnij puste miejsca, chyba że na dziedzińcu jest jeszcze przynajmniej 3 lordów.
- **Przejmuj natychmiast kontrolę nad Miejscem** (Dowolny moment tury gracza, automatycznie po uzyskaniu 3 klucza) – odrzuć 3 klucze i weź 1 odkryte Miejsce lub 1-4 zakryte Miejsca i wybierz z nich jedno. Pozostałe odłóż odkryte obok planszy. Wsuń Lordów użytych do kontroli miejsca pod planszę. Ich zdolności odtąd nie działają i są odporni na ataki innych Lordów. Liczą się tylko jako PW. Jeśli do kontroli nad Miejscem użyto żetonu klucza, to wraca on do zasobów.
- Sanktuaria** – Połóż sanktuarium przed sobą, a talie łupów obok. Weź wierzchnią kartę. Weź wskazaną nagrodę i połóż koło puli. Zdecyduj, czy grasz dalej, czy zabierasz pulę. Jeśli jakaś karta ma tę samą wartość PW co już wylosowana, to traci się obie te karty i znowu decyduje o przerywaniu poszukiwania lub kontynuacji. Otrzymanych wcześniej nagród nigdy się nie traci. Uwaga: potwór zawsze podnosi poziom zagrożenia. Sojusznika bierze się na rękę.
- **Stan wojenny:** gracz może mieć max. 12 kart na ręce. Za nadmiarowe musi zapłacić perłami albo je odrzucić na koniec swojej tury. Nie można w ten sposób odrzucać Krakenów.

KONIEC GRY, następuje gdy:

- Dowolny gracz rekrutuje siódmego Lorda.
 - Po rekrutacji Lorda nie będzie już Lordów w talii, by uzupełnić Dziedziniec.
 - Nie ma już kart w talii Lewiatanów.
 - Skończyły się żetony potworów w stosach.
- 1) Aktywny gracz kontynuuje, a po nim wszyscy inni gracze, wykonują jeszcze swoją turę.
 - 2) Każdy gracz wybiera po jednym na rasę, najtańszym sojuszniku z kart na ręce i odrzuca resztę kart (nie będą uwzględniane przy punktacji).
 - 3) Gracze podliczają punkty za:
 - a. Kontrolowane miejsca.
 - b. Zrekrutowanych Lordów.
 - c. Najsilniejszego, przyłączonego sojusznika z każdej rasy.
 - d. Posiadane żetony potworów.
 - e. +5 PW dla gracza, który posiada figurkę Pogromcy Głębin.
 - f. -1 PW za każdego nebulisa.
 - g. -5 PW dla gracza, który posiada figurkę Krakena.
 - h. -1 PW za każdą posiadaną ranę.

W przypadku remisu o zwycięstwie decydują perły, a w następnej kolejności najdroższy Lord.