



Содержание и Подготовка

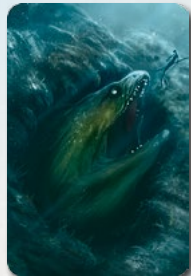
1 Положите игровое поле на середину стола. A

2 Перемешайте карты Исследования и сформируйте колоду лицом вниз на треке Исследования. B

71 карта Исследования (65 Союзников и 6 Монстров):



Обратная сторона карт Исследования



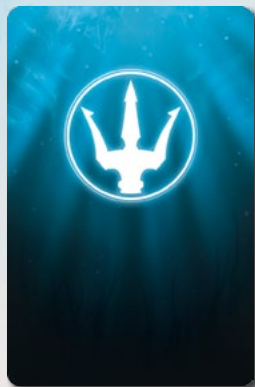
Лицевая сторона Монстров



Лицевая сторона Союзников

3 Перемешайте карты Лордов и сформируйте колоду лицом вниз на отведенном месте для нее. Затем переверните верхние 6 карт и положите их на Двор. C

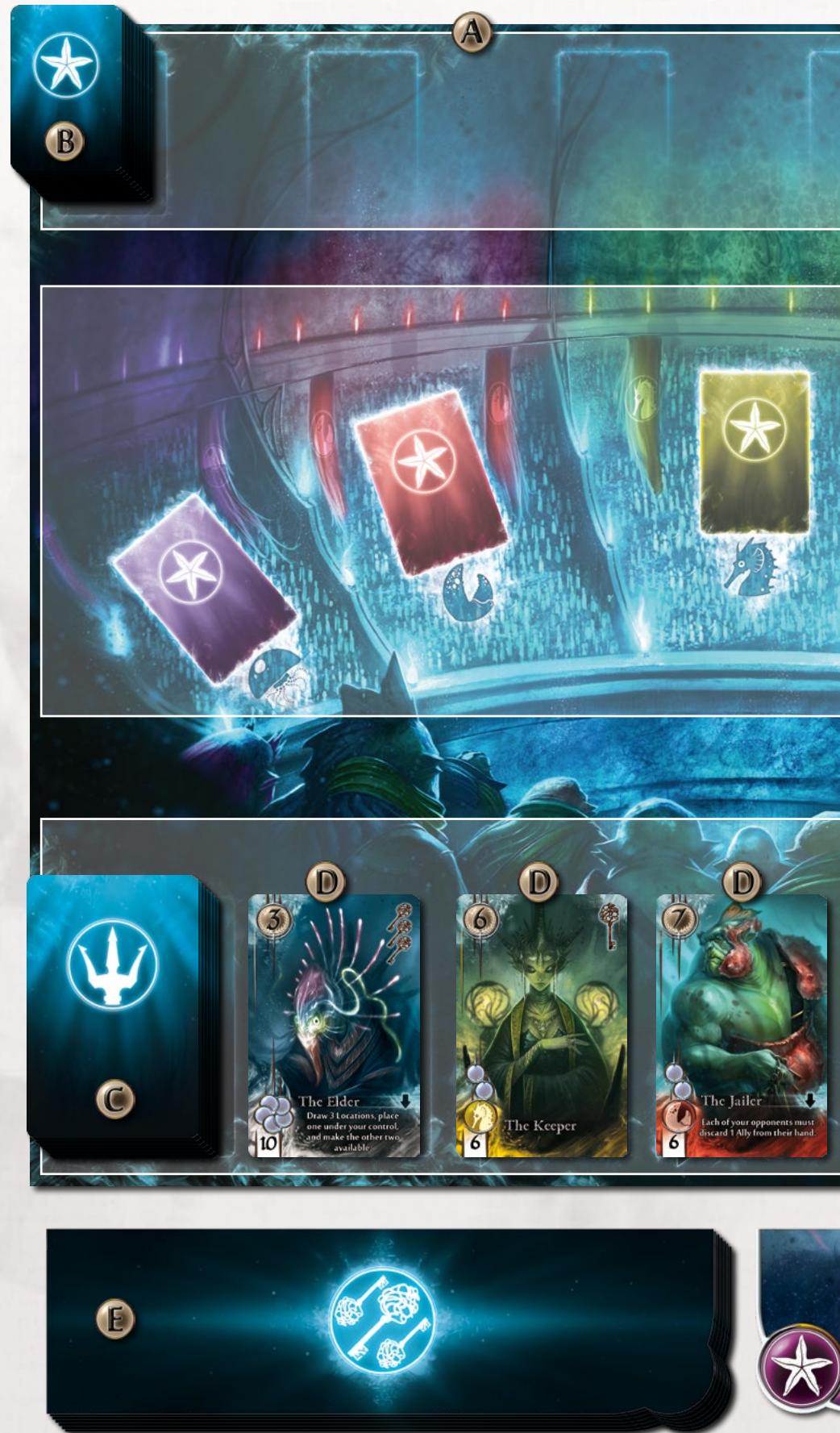
35 Лордов:



Задняя сторона Лордов



Лицевая сторона Лорда Коммерсанта



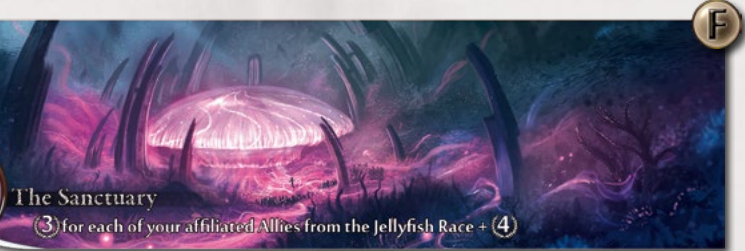
ТРЕК ИССЛЕДОВАНИЯ



СОВЕТ



ДВОР



4 Перемешайте тайлы Локаций и сформируйте стопку лицом вниз рядом с игровым полем. Затем переверните верхний тайл.

20 Локаций:



Лицевая сторона Локаций



Задняя сторона Локаций

5 Перемешайте жетоны Монстров и положите их лицом вниз рядом с игровым полем.

20 жетонов Монстров (2 со значением 4, 9 со значением 3 и 9 со значением 2):



Задняя часть жетонов Монстров



Лицевая часть жетонов Монстров

6 Положите жетон угрозы на трек угрозы.



7 Положите жетоны ключей в кучу рядом с игровым полем.



8 Каждый игрок берет 1 жемчужину из запаса, хранит ее в 1 из пластиковых чашей. Оставшиеся жемчужины размещаются в оставшихся чашах, ставятся рядом с игровым полем и называются «Сокровищницей».

9 Случайно определите первого игрока.

Цель игры

Чтобы стать Властителем Бездны вы должны иметь больше всех Очков Влияния ("ОВ") в конце игры.

Очки Влияния обычно получают путем присоединения Союзников, найма Лордов и контролем над Локациями. Также каждый Монстр, которого вы убьете во время игры, принесет вам благодарность ваших коллег и бонус в виде Очков Влияния.

Обзор игры

Игроки делают ходы по часовой стрелке.

В свой ход вы должны выполнить следующие шаги по порядку:

1 | Интрига во Дворе (по желанию) : Вы можете потратить 1 или несколько жемчужин, чтобы добавить новых Лордов на Двор.

2 | Выполнить 1 действие (Обязательно): Вы *должны* выбрать одно из следующих трех действий:

➔ Исследовать глубины

➔ Запросить поддержку Совета

➔ Нанять Лорда

3 | Контроль над Локациями (Обязательно): Когда вы получаете 3-ий ключ, вы должны взять под контроль Локацию.

Интрига во Дворе

В начале вашего хода вы можете заплатить 1 жемчужину в Сокровищницу, чтобы добавить 1 Лорда на пустое место во Двор (наиболее удаленное от колоды Лордов). Вы можете выполнить это действие сколько хотите раз (пока есть чем платить, и пока есть свободные места). Если больше нет пустых мест во дворе или колода Лордов пуста, вы не можете интриговать во Дворе.



2 | Выполнить 1 действие

В свой ход вы *должны* совершить одно из следующих трех действий:

➔ Исследовать глубины

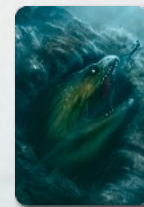
Колода карт исследований состоит из:

- 5 рас Союзников: синие Кальмары, зеленые Моллюски, красные Крабы, желтые Морские коньки и фиолетовые Медузы.



Каждая раса состоит из 13 карт: 1 карта со значением 5, 2 карты со значением 4, 3 карты со значением 3, 3 карты со значением 2 и 4 карты со значением 1.

- и 6 Монстров!



Когда вы исследуете, вы вскрываете карты с верха колоды Исследований одну за другой и размещаете их на треке исследований на игровом поле, начиная с поля, ближайшего к колоде, и продолжая вправо. Каждый раз, когда вы вскрываете карту, вы должны выполнить следующую процедуру:

➔ Если вскрытая карта - Союзник:

Вы **ДОЛЖНЫ** сначала предложить другим игрокам возможность купить этого Союзника у вас: спросите каждого игрока по очереди по часовой стрелке. Каждый игрок может или спастовать, или приобрести Союзника.

Первый игрок, который решит приобрести карту, платит ее стоимость вам. Затем он добавляет карту Союзника в свою руку.

Стоимость приобретения Союзника возрастает во время вашего хода. Приобретение первого Союзника стоит 1 жемчужину. Второй стоит 2 жемчужины, третий стоит 3 жемчужины. Не имеет значения, какой игрок приобрел Союзника!

Важно: каждый ваш оппонент может приобрести только 1 Союзника в течение вашего хода!

Если никто из игроков не захотел купить этого Союзника, вы должны:

- добавить бесплатно его к себе в руки немедленно закончить свой ход или
- оставить его на поле и вскрыть следующую карту. Вы можете затем предложить следующую карту на продажу и т.д.




Если все места на треке исследований заполнены Союзниками, и никто из оппонентов не хочет приобрести последнего Союзника, которого вы вскрыли, вы *должны* добавить его в свою руку. Затем вы получаете 1 жемчужину (как показано на поле).

→ Если вскрытая карта - Монстр:

Вы должны или **СРАЗИТЬСЯ С МОНСТРОМ** или **ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАНИЕ**.

Если вы решаете сразиться, победа автоматическая и Монстр сбрасывается.

Вы выигрываете награду, показанную на треке угроз, это может быть:

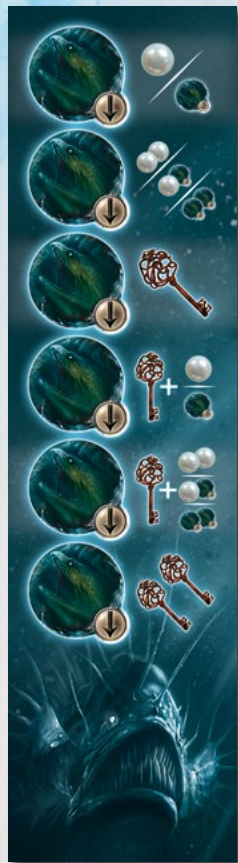
- Жемчуг,  взятый из Сокровищницы.
- Очки влияния из случайно взятого жетона Монстров (хранится лицом вниз); 
- Ключи 

Некоторые места на треке угроз предлагают выбор между несколькими наградами. После победы над Монстром верните жетон угрозы на первое поле на треке угроз. Ваш ход теперь завершен.

Если вы решили продолжить исследование, передвиньте жетон угрозы на 1 поле дальше по треку и продолжайте вскрывать карты как раньше.

Важно: Когда Монстр вскрыт на последнем поле трека Исследований, вы должны сразиться с ним. В дополнение к награде, показанной на треке угроз, вы также получаете 1 жемчужину (как показано на поле).

В зависимости от позиции жетона угрозы на треке угроз игрок, который сразился с Монстром, получит менее или более ценную награду:



На 1-ом поле он получит 1 жемчужину ИЛИ 1 жетон Монстра.

На 2-ом поле он получит 2 жемчужины ИЛИ 1 жетон Монстра + 1 жемчужина ИЛИ 2 жетона Монстра.

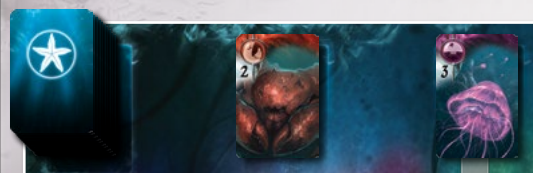
На 3-ем поле он получит 1 ключ.

На 4-ом поле он получит 1 ключ + 1 жемчужина ИЛИ 1 ключ + 1 жетон Монстра.

На 5-ом поле он получит 1 ключ + 2 жемчужины ИЛИ 1 ключ + 1 жемчужина + 1 жетон Монстра ИЛИ 1 ключ + 2 жетона Монстра.

На 6-ом поле он получит 2 ключа.

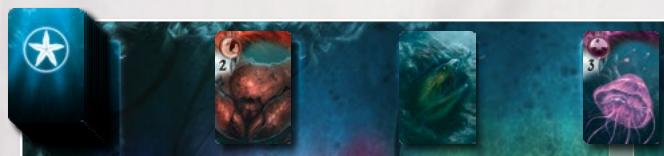
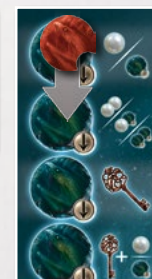
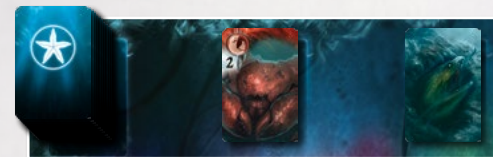
Активный игрок вскрывает 1-ю карту и предлагает ее своим оппонентам, которые не хотят покупать ее. Игрок может затем взять ее себе, но решает продолжить Исследование.



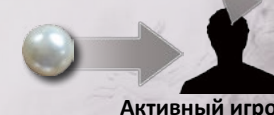
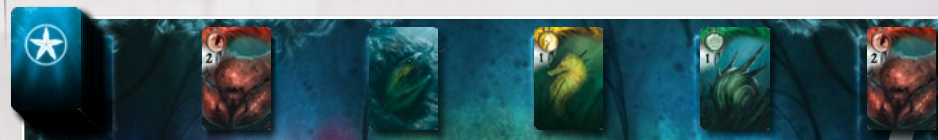
Он затем вскрывает 2-ю карту. В этот раз следующие два соперника также не захотели Союзника, но 3-ий платит активному игроку жемчужину и добавляет этого Союзника в свою руку.



Активный игрок вскрывает 3-ю карту, которую кладет на второе поле. Это Монстр, с которым игрок решает не сражаться, чтобы продолжить его Исследование. Жетон угрозы таким образом двигается вперед на 1 поле на треке угроз, а Монстр остается на месте.



Затем он вскрывает 4-ю карту, которую приобретает соперник 1 за 2 жемчужины, так как это уже второй приобретаемый Союзник в этот ход.



Затем активный игрок вскрывает еще 3 карты, которые его соперники не хотят или не могут приобрести и которые не интересуют активного игрока. Но 7-я вскрытая карта размещается на последнем поле. Поэтому игрок вынужден добавить ее в свою руку и взять в качестве бонуса жемчужину из Сокровищницы. Его ход закончен.

Конец исследования:

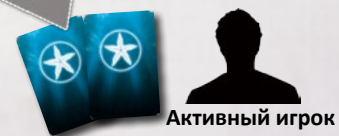
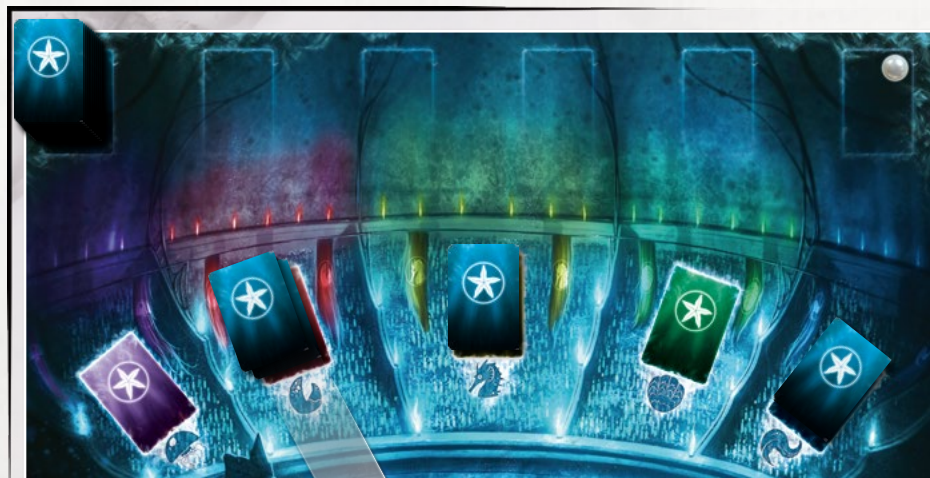
Как только вы решили или добавили Союзника в свою руку, или сразились с Монстром, ваш ход закончен. Все Союзники, которые остались на треке Исследования, размещаются лицом вниз на местах в соответствии с их расой в части игрового поля, называемой “Совет”. Все Монстры размещаются в колоду сброса Исследований.



Замечание: Если колода Исследований закончится, сформируйте новую колоду лицом вниз, перемешивая все карты в колоде сброса.

Запросить поддержку Совета

Когда вы просите поддержку Совета, возьмите все карты из одной из стопок в Совете — не смотря их перед этим! — и добавьте их в свою руку.



Активный игрок

→ Нанять Лорда

В зависимости от расы, каждый Лорд принадлежит в 1 из 6 различных гильдий, каждая со своими особенностями:



Военные не очень популярны и приносят меньше Очков Влияния, но их способности полезны против ваших соперников.



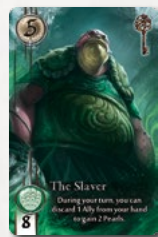
Фермеры не обладают способностями, но дают много Очков Влияния, так как они выращивают саргассовы водоросли, которые всем нужны.



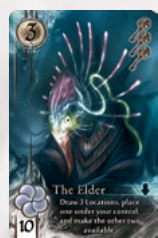
Политиков никто не любит, и они полны угрызений совести. Они очень полезны, чтобы влиять и контролировать Лордов.



Маги одаривают получением благ от рас Союзников.



Коммерсанты предоставляют вам драгоценные жемчужины, без которых вам будет очень трудно влиять на свою судьбу.



Послы позволят вам легче получить контроль над самыми востребованными Локациями.

На картах Лордов вы найдете:



A Имя Лордов.

B **СТОИМОСТЬ** найма Лорда:

- Общее число пузырьков показывает точное число требуемых различных типов рас.
- Большой пузырь показывает обязательную расу. Для маленьких пузырьков выбор расы остается за вами.
- Число под пузырьками показывает общее значение Союзников, которые вам нужны, чтобы нанять этого Лорда.

Пример: Чтобы нанять Мастера Магии вы должны потратить как минимум 10 Союзников трех различных рас, одна из которых должна быть Медузами.

C **Способность** Лорда:

Если способность отмечена стрелкой, она выполняется только 1 раз, когда вы нанимаете Лорда. Если стрелки нет, эта способность является полупостоянной: она длится, пока этот Лорд не будет использоваться для контроля Локации (в этом случае способность скрыта Локацией).

D Некоторые Лорды имеют знак **Ключа**, который может использоваться для контроля Локации.

E Наконец, каждый Лорд, которого вы наняли, предоставит вам определенное количество **Очков Влияния!**

В свой ход вы можете выбрать найм одного из Лордов, доступных во Дворе. Чтобы нанять Лорда, вы должны сыграть достаточное число Союзников из вашей руки, чтобы заплатить стоимость, показанную на этом Лорде (см. вставку).

Выплата стоимости Лорда:

- Вы должны сыграть точное число различных требуемых рас (не больше и не меньше).
- Вы можете сыграть нескольких Союзников из одной расы.
- Общее значение Союзников, которых вы играете, может быть больше, чем требуется, но неизменно одно: лишние очки Союзники будут потеряны.
- Вы можете потратить жемчужины, чтобы помочь найму: вы должны все-таки заплатить как минимум 1 Союзника из каждой требуемой расы, но если сумма значений карт не достаточна, вы можете потратить 1 жемчужину за каждое потерянное очко (жемчужины платятся в Сокровищницу).

Все карты Союзников, используемые для найма Лордов, кладутся в колоду сброса Исследований, за исключением одной с наименьшим значением. Этот Союзник становится аффилированным с вами: положите его лицом вверх перед вами. Если вы сбросили несколько Союзников с одинаковым наименьшим значением, выберите одного, которого сохраните. Аффилированный Союзник остается перед вами до конца игры. Он не может быть использован для найма Лордов, но он учитывается в финальном подсчете Очков Влияния.

Способность Лорда:

После оплаты требуемой стоимости положите Лорда лицом вверх перед собой. Этот Лорд “свободен” и может использоваться.

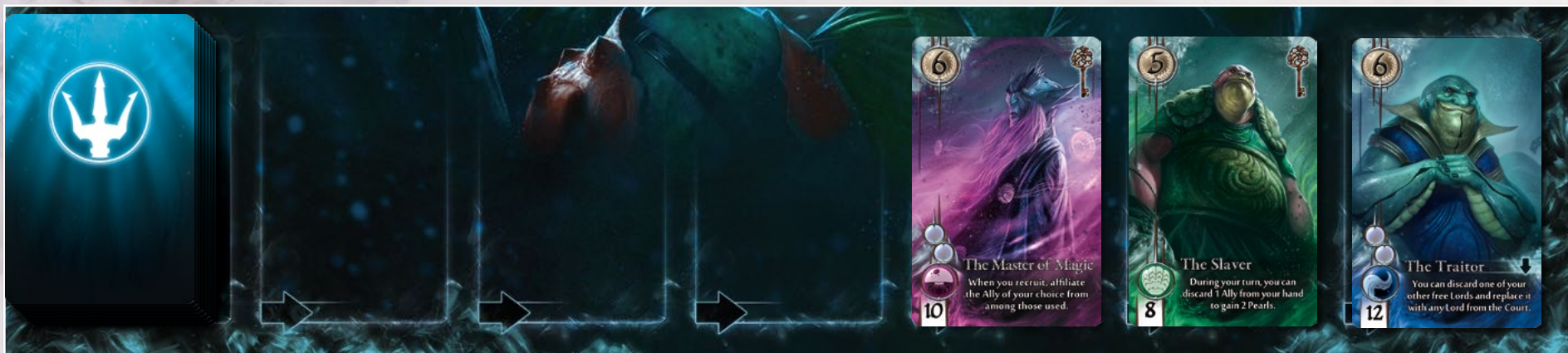
Большинство Лордов имеют способность, которая применяется немедленно, когда Лорд нанят, и только один раз. Такие способности показаны стрелкой. Некоторые Лорды имеют полупостоянную способность, которая остается доступной, пока Лорд не будет использован для контроля Локации. Такие способности не помечены стрелкой.



Замечание: Игрок, который контролирует Лорда, решает в какой момент его хода применить полупостоянную способность Лорда.

Заполнение Двора:

После найма Лорда сдвиньте оставшихся во Дворе Лордов вправо, чтобы все пустые пространства были ближе к колоде. Если как минимум 3 Лорда осталось во Дворе, нанятый Лорд немедленно *не* замещается. Но если осталось только 2 Лорда, вы получаете 2 жемчужины (как показано на поле), и вы должны заполнить *все* пустые места во Дворе из колоды Лордов.



В текущей ситуации активный игрок может нанять:

- Мастера Магии, используя Союзника Медузу со значением 3, плюс Союзника Краба со значением 2, плюс Союзника Моллюска со значением 5, общее значение 10 и 3 различные расы, обязательная из которых была раса Медузы. Аффилированным становится Союзник Краб со значением 2;
- Работоторговца, используя двух Союзников Моллюсков с общим значением 6 и добавляя 2 жемчужины. Аффилированным становится Союзник Моллюск со значением 1.

Однако он не может нанять Предателя, так как не имеет Союзника Кальмара в своей руке.

Если он решает приобрести Мастера Магии или Работоторговца, он также получит 2 жемчужины, а Двор будет заполнен.



Рука активного игрока

3 | Контроль Локаций

Как только вы получите **3 ключа** (Ключи получают, когда нанимают Лордов с символом ключа или сражаясь с Монстром во время исследования), вы *должны* немедленно получить контроль над Локацией.

На картах Локаций вы найдете:

A **Название** Локации

B **Символ:**

который показывает, как получить Очки Влияния с помощью этой Локации.

В примере ниже Морская звезда (символ карт Союзников) в желтом круге (Цвет расы Морских коньков) показывает, что вы получите Очки Влияния с помощью расы Морских Коньков.

C **Очки Влияния**, которые вы получите при финальном подсчете.



Когда вы берете контроль над Локацией, вы можете:

- ➔ Возьмите 1 из возможных вскрытых Локаций (помните: в начале игры только 1 Локация лежит вверх лицом); *или*
- ➔ Взять 1, 2, 3 или 4 Локации и выбрать 1 из них. Затем положите оставшиеся лицом вверх рядом с игровым полем, делая их доступными на последующие ходы. В этом случае, чем больше вариантов вы дали себе, тем больший выбор вы предоставляете своим соперникам!

Положите выбранную Локацию перед собой. Все Лорды, используемые для контроля над этой Локацией, должны быть помещены под не таким образом, чтобы их способности были покрыты — эти способности более не доступны до конца игры.

Также ключи, которые использовали эти Лорды, не могут быть использованы вновь. Лорд, лежащий под Локацией, более не “свободен” и не может быть целью применения способности другого Лорда. Но эти Лорды все же принесут Очки Влияния, показанные на их картах, в конце игры.



Любые жетоны ключей (полученные в сражениях с Монстрами), которые вы использовали, просто сбрасываются и возвращаются в кучу. Если вы получили жетон с несколькими ключами и в итоге владеете более чем 3 ключами (включая ключи от Лордов), вы можете выбрать, какие из ключей используете для получения контроля над Локацией.

Замечание: Некоторые Лорды (Послы) имеют 3 ключа, которые позволяют им контролировать локации самим. В этом случае не забудьте засунуть Посла под Локацию, чтобы спрятать его способность.



Конец хода

Когда вы закончили свои обязательные действия, ваш ход завершен. Игрок слева от вас начинает его ход, следуя шагам, описанным выше. Игроки продолжают делать ходы, пока не выполнится одно из условий окончания игры.

Конец игры

Игра кончается, когда выполняется *одно* из следующих условий:

- Кто-то из игроков наймет 7-го Лорда;
или
- Кто-то из игроков нанял Лорда и Двор должен быть заполнен, но в колоде Лордов недостаточно карт, чтобы полностью заполнить Двор.

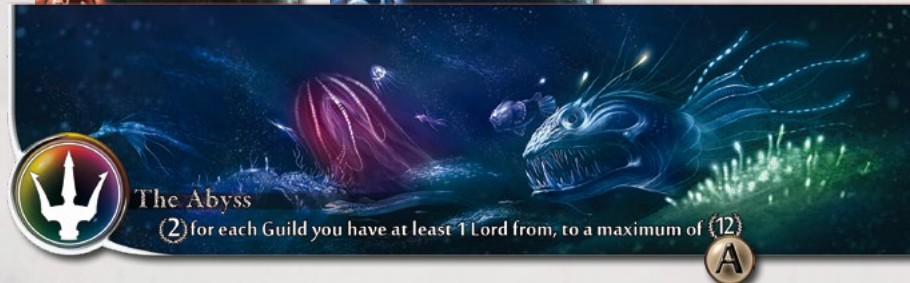
В любом случае активный игрок завершает его ход обычным образом. Затем каждый из других игроков совершает 1 последний *ход*.

Наконец каждый игрок кладет (аффилирует) наименьшее значение Союзника *каждой* расы, которые еще есть у них в руке. Все остальные Союзники в руке сбрасываются.

Теперь каждый игрок складывает его очки Влияния. Вы получаете очки из:

- A** Локаций, которые вы контролируете;
- B** Лордов, которых вы наняли;
- C** *Сильнейшего* аффилированного Союзника *каждой* расы;
- D** и жетонов Монстров, которые есть у вас.

Игрок с наибольшим общим количеством Очков Влияния побеждает в игре! Если ничья, среди спорящих побеждает игрок с наибольшим количеством жемчужин. Если все еще ничья, побеждает игрок с Лордом с наивысшим значением.





	BRUNO	CHARLES	
	32		
	39		
	14		
	6		
Σ	91		

A С помощью своих Локаций игрок получает 32 Очка Влияния:

- благодаря Парламенту игрок получает 6 ОВ, плюс 2 ОВ за каждого Лорда-политика, которого он нанял. Он имеет 2 Политиков, что дает всего 10 ОВ.
- благодаря Храму игрок получает 4 ОВ, плюс 3 ОВ за каждого Союзника расы Медуз, которого он аффилировал. Он имеет 2 Союзников расы Медуз, что дает всего 10 ОВ.
- благодаря Бездне игрок получает по 2 ОВ за каждую Гильдию, Лорды которой у него наняты. Игрок имеет как минимум 1 Лорда каждой из 6 Гильдий (1 Фермер: Хранитель, 1 Коммерсант: Работорговец, 1 Маг: Мастер Магии, 1 Военный: Тюремщик, 2 Политика: Предатель и Коррупционер и 1 Посол: Старец. Таким образом, игрок получает 12 ОВ.

B С помощью своих Лордов игрок получает 39 Очков Влияния:

- 6 ОВ за Хранителя,
- 5 ОВ за Работорговца,
- 6 ОВ за Мастера Магии,
- 3 ОВ за Старца,
- 7 ОВ за Тюремщика,
- 6 ОВ за Предателя
- 6 ОВ за Коррупционера.

C С помощью своих Союзников игрок получает 14 Очков Влияния:

- 3 ОВ за максимального Союзника в расе Медуз,
- 3 ОВ за максимального Союзника в расе Кальмаров,
- 2 ОВ за максимального Союзника в расе Крабов,
- 1 ОВ за максимального Союзника в расе Морских коньков,
- 5 ОВ за максимального Союзника в расе Моллюсков.

D С помощью своих жетонов Монстров игрок получает 6 Очков Влияния.

В итоге, складывая A+B+C+D, игрок заканчивает с 91 Очком Влияния!

Аффилировать: сохранить перед собой наислабейшего Союзника, используемого при найме.

Союзник: карта из колоды Исследований, которая представляет Кальмара, Морского конька, Моллюска, Медузу или Краба со значениями от 1 до 5.

Совет: территория игрового поля, где по расам собираются Союзники, которые не были сохранены в течение фазы Исследования глубин.

Двор: территория игрового поля, где Лорды находятся в ожидании, пока их наймут.

Исследовать: вскрыть 1 карту из колоды Исследования на соответствующую территорию на игровом поле (трек Исследований), чтобы попытаться найти Союзника, лучше всего подходящего для ваших целей.

Свободный: любой Лорд, лежащий перед игроком и не используемый для контроля Локации.

Гильдия: все карты Лордов одинаковой специальности. Существует 6 гильдий: красные Военные, зеленые Коммерсанты, синие Политики, фиолетовые Маги, желтые Фермеры и многоцветные Послы.

Очки Влияния: победные очки.

Ключ: жетон, получаемый после сражения с Монстром или с помощью символа, напечатанного на карте Лорда. Игрок должен иметь 3 ключа, чтобы взять под контроль Локацию.

Локация: тайлы, представляющие различные стратегические места. Они предлагают Очки Влияния тем, кто взял их под контроль своими Лордами.

Лорд: карта, представляющая крупную тварь из Бездны с невероятными способностями.

Монстр:

- **Монстр:** карта из колоды Исследования, на которой изображен Монстр.
- **Жетон Монстра:** жетон, получаемый после битвы с Монстром, и который приносит 2, 3 или 4 Очка Влияния.

Жемчужины: игровая валюта.

Способность: преимущества, предоставляемые Лордом, когда игрок наймет его.

Раса: все карты Союзников данного типа. Существует 5 рас: красные Крабы, зеленые Моллюски, синие Кальмары, фиолетовые Медузы и желтые Морские коньки.

Нанять: заплатить требуемую стоимость, чтобы положить перед вами одного из Лордов, находящегося в данный момент во Дворе.

Угроза:

- **Жетон угрозы:** жетон, движущийся на треке угроз. Его позиция определяет награду, которую получает игрок после сражения с Монстром.
- **Трек угроз:** трек, на котором движется Жетон угрозы.

Сокровищница: общий запас жемчужин.



Командир: когда нанимается игроком, каждый из соперников этого игрока проверяет количество Союзников в своих руках. Все игроки, у кого больше 6 карт, сбрасывают излишки (они выбирают, какие карты сбросить).

Пока Командир лежит “свободным” перед игроком, соперники могут добавлять Союзников в свою руку (исследуя глубины или требуя поддержки у Совета). Но в конце их хода они будут должны выбрать, каких Союзников сбросить, если превышают лимит в 6 карт в руке.

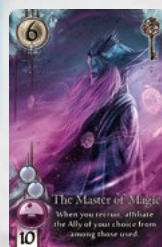


Ассасин: Лорды, являющиеся целью Ассасина, поворачиваются на 90°, чтобы показать, что ТОЛЬКО их Очки Влияния учитываются в финальном подсчете в конце игры, тогда как их способности и любые ключи, которые они могли иметь, более не имеют никакого эффекта.

Однако, Лорды, атакованные таким образом Ассасином, остаются свободными и могут быть восстановлены эффектами Предателя или Интригана. Лорд, который затем входит в игру в качестве замены, более не подвержен Ассасину и, следовательно, может использовать любые способности и ключи, если они есть.



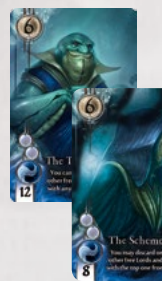
Тренер: когда игрок решает сразиться с Монстром, в то время как Жетон угрозы находится на первом поле трека угроз, этот игрок все еще получает награду, связанную с тем полем.



Мастер Магии: когда нанят:

- 1- Условия найма полностью выполнены. Следовательно, слабейший Союзник является аффилированным.
- 2- ЗАТЕМ Лорд входит в игру и может использовать его способность.

Эта способность, таким образом, может иметь эффект только для БУДУЩИХ наймов, так как Союзник, аффилированный в течение его найма был аффилирован перед тем, как мастер Магии вошел в игру.



Предатель и Интриган: когда игрок нанимает одного из этих двух Лордов, этот игрок может использовать их способность на любом из других свободных Лордов, т.е. еще не используемых для контроля Локации. В частности, Лорды, затронутые Ассасином, могут также являться целью Предателя и Интригана (см. Ассасин). Игрок может немедленно использовать способность нового Лорда, который пришел на замену.

Авторы: Bruno Cathala and Charles Chevallier.

Художник: Xavier Collette.

Перевод: Михаил Нестеров Mefistofel.