



Obsah a příprava

1 Položte herní desku doprostřed stolu **A**.

2 Zamíchejte karty průzkumu, vytvořte z nich balíček a položte ho lícem dolů na začátek stupnice průzkumu **B**.

71 karet průzkumu (65 spojenců a 6 monster):



Rub karet průzkumu



Líc karet monster



Líc karet spojenců

3 Zamíchejte karty lordů, vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na pole lordů **C**.
Poté z něj odhalte prvních šest karet a vyskládejte je na místa v senátu **D**.

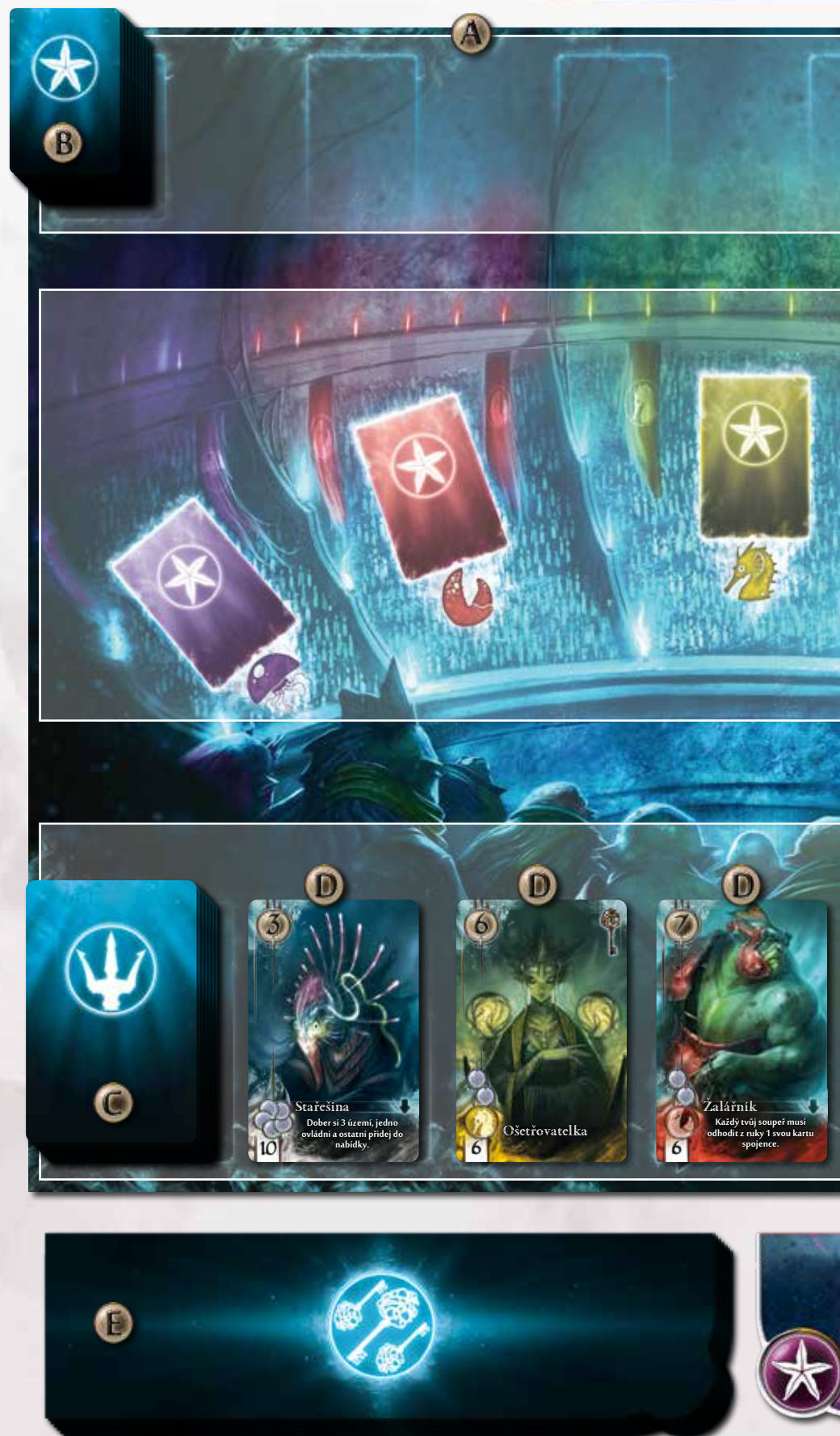
35 lordů:



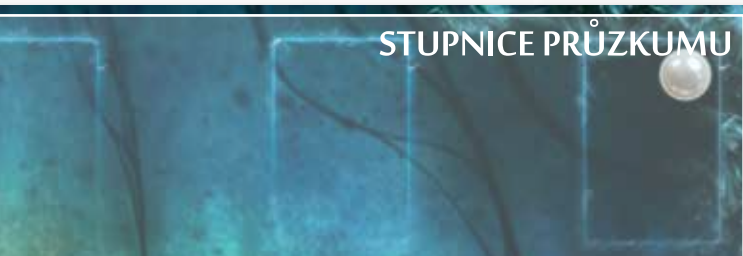
Rub karet lordů



Líc karty obchodního lorda



STUPNICE PRŮZKUMU



SNĚM



SENÁT



- 4 Zamíchejte dílky území, vytvořte z nich balíček a položte ho lícem dolů vedle herní desky **E**.
Poté otočte vrchní dílek z balíčku území **F**.

20 dílků území:



Lícová strana území



Rubová strana území

- 5 Zamíchejte žetony monster a položte je lícem dolů vedle herní desky **G**.

20 žetonů monster (dvě s hodnotou 4, devět s hodnotou 3 a devět s hodnotou 2)



Rub žetonů monster



Líc žetonů monster

- 6 Položte žeton hrozby na stupnici hrozby **H**.

- 7 Položte deset žetonů klíče vedle herní desky **I**.

- 8 Každý hráč si vezme misku a vloží do ní jednu perlu ze zásoby. Zbývající perly vložte do jedné zbylé misky a položte ji vedle herní desky. Toto je «pokladnice».

- 9 Náhodně určete začínajícího hráče.

Cíl hry

Vítězem hry a vládcem království Abyss se stane hráč, který bude mít na konci hry nejvíce bodů vlivu (BV).

Toho dosáhne vytvářením věrných spojenectví, verbováním lordů a ovládním území. Body vlivu získáte také za každé monstrum, které během hry porazíte.

Hlavní principy

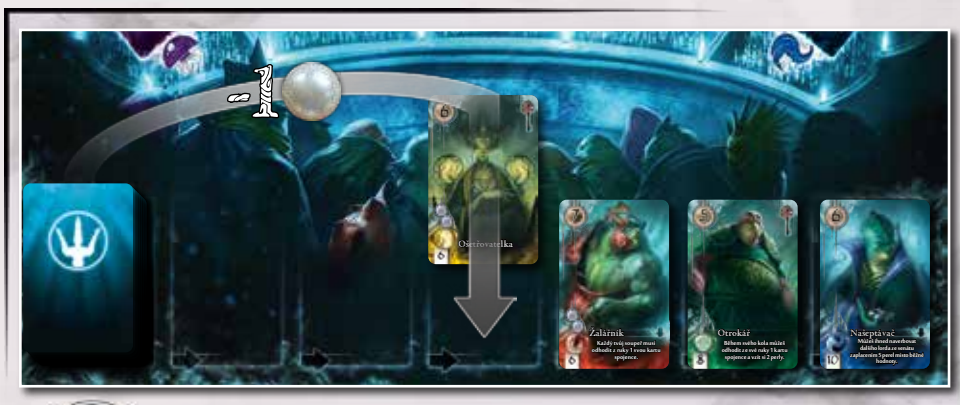
Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu musíte provést následující kroky v tomto pořadí:

- 1** | **Spiknutí v senátu** (nepovinné): *Můžete* utratit jednu nebo více perel, abyste do senátu přivedli nové lordy.
- 2** | **Proved'te jednu akci** (povinné): *Musíte* si vybrat jednu z následujících tří akcí:
 - ➔ Prozkoumat hlubiny
 - ➔ Požádat sněm o podporu
 - ➔ Naverbovat lorda
- 3** | **Ovládni území** (povinné): Když získáte třetí klíč, musíte ovládnout území.

1 Spiknutí v senátu

Na začátku svého tahu *můžete* zaplatit jednu perlu do pokladnice a přidat tím jednoho lorda na prázdné místo v senátu (nejvzdálenější místo od balíčku lordů). Tuto akci můžete provést kolikrát chcete (dokud máte čím platit). Pokud v senátu nejsou žádná volná místa nebo pokud je balíček lordů prázdný, nemůžete do senátu vykládat.



2 Proved'te jednu akci

Ve svém tahu *musíte* provést jednu z následujících akcí:

➔ Prozkoumejte hlubiny

V balíčku průzkumu naleznete:

- Pět spojeneckých ras: olihně v modré barvě, měkkýši v zelené barvě, krabi v červené barvě, mořští koníci ve žluté barvě a medúzy ve fialové barvě.



Každá rasa obsahuje 13 karet: jednu kartu bodové hodnoty 5, dvě karty hodnoty 4, tři karty hodnoty 3, tři karty hodnoty 2 a čtyři karty hodnoty 1.

- Šest monster!



Při průzkumu hlubin odhalujete jednu po druhé karty z balíčku průzkumu a pokládáte je na stupnici průzkumu na herní desce. Začnete od políčka, které je nejbližší k balíčku, a pokračujete doprava. Pokaždé, když odhalíte kartu, musíte dodržet následující postup:

➔ Pokud je odhalená karta spojenec:

Musíte nejprve nabídnout ostatním hráčům možnost koupit si tohoto spojence. Zeptejte se postupně každého hráče po směru hodinových ručiček. Každý hráč může buď pasovat nebo si ho koupit.

První hráč, který se rozhodne kartu koupit, vám zaplatí její cenu. Poté si vezme tuto kartu spojence do ruky.

Náklady na nákup spojence se během vašeho tahu zvyšují. První zakoupený spojenec stojí 1 perlu. Druhý stojí 2 perly a třetí 3 perly. Nezáleží na tom, který hráč si spojence kupuje!

Důležité: Každý ze soupeřů může během vašeho tahu koupit pouze jednoho spojence!

Pokud nikdo z ostatních hráčů nechce tohoto spojence koupit, musíte buď:

- vzít si ho zdarma do ruky, čímž okamžitě ukončíte svůj tah, nebo
- ho ponechat na jeho místě na herní desce a odhalit další kartu. Poté musíte nabídnout novou kartu k prodeji a tak dále.




Pokud jsou všechna políčka průzkumu obsazena spojenci a žádný z vašich soupeřů nechce koupit posledního spojence, kterého jste odhalili, *musíte* si tohoto spojence vzít do ruky. Poté získáte jednu perlu (jak je znázorněno na desce).

→ Je-li odhalenou kartou monstrem:

Bud' musíte proti monsturu **BOJOVAT**, nebo **POKRAČOVAT** V PRŮZKUMU.

Pokud se rozhodnete bojovat, vítězství je automatické a monstrem je odhozeno.

Získáváte odměnu uvedenou na stupnici ohrožení, která může zahrnovat:

- perly  z pokladnice,
- body vlivu z náhodně vylosovaného žetonu monstra  (ponechaného lícem dolů),
- klíče .

Některá políčka na stupnici hrozby nabízejí možnost volby mezi více odměnami. Po porážení monstra vraťte žeton hrozby na první políčko stupnice. Váš tah nyní končí.

Pokud se rozhodnete pokračovat v průzkumu, přesuňte žeton hrozby o jedno políčko na stupnici a pokračujte v odhalování karet, jak je uvedeno výše.

Důležité: Když je monstrem odhaleno na posledním políčku průzkumu, musíte s ním bojovat. Kromě odměny zobrazené na stupnici hrozby získáte také jednu perlu (jak je znázorněno na herní desce).

V závislosti na pozici žetonu hrozby na stupnici hrozby získá hráč, který s monstrem bojuje, menší nebo větší odměnu:



Na 1. políčku získá 1 perlu NEBO 1 žeton monstra.

Na 2. políčku získá 2 perly NEBO 1 žeton monstra + 1 perlu NEBO 2 žetony monster.

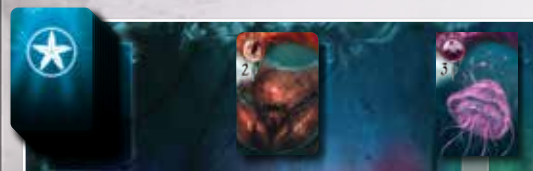
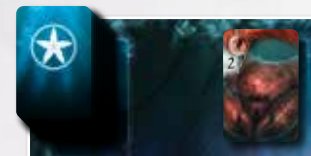
Na 3. políčku získá 1 žeton klíče.

Na 4. políčku získá 1 žeton klíče + 1 perlu NEBO 1 žeton klíče + 1 žeton monstra.

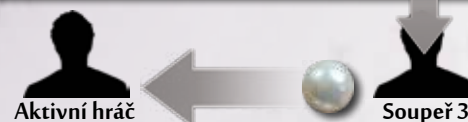
Na 5. políčku získá 1 žeton klíče + 2 perly NEBO 1 žeton klíče + 1 perlu + 1 žeton monstra NEBO 1 žeton klíče + 2 žetony monster.

Na 6. políčku získá 2 žetony klíčů.

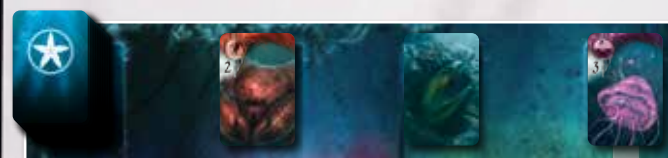
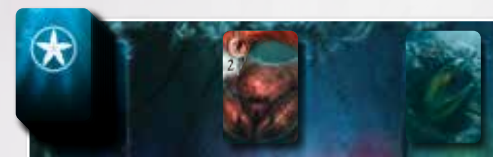
Aktivní hráč odhalí první kartu a nabídne ji svým soupeřům, kteří si ji ale nechtějí koupit. Hráč by si ji mohl vzít pro sebe, ale rozhodne se raději pokračovat v průzkumu.



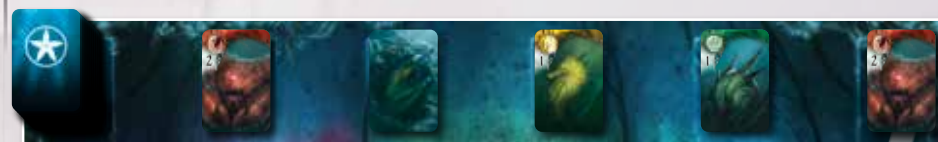
Odhalí tedy druhou kartu. První dva soupeři ji odmítnou, třetí soupeř o ni projeví zájem, proto zaplatí perlu aktivnímu hráči, aby si mohl vzít tohoto spojence do své ruky.



Následně aktivní hráč odhalí třetí kartu, kterou položí na druhé políčko. Je to monstrem, se kterým se rozhodne nebojovat, aby mohl pokračovat v průzkumu. Žeton hrozby se proto posune o jedno políčko dolů na stupnici hrozby a monstrem zůstává na místě.



Poté odhalí čtvrtou kartu, která je koupena prvním, soupeřem za 2 perly, protože je to druhý zakoupený spolek v tomto tahu.



Poté aktivní hráč odhalí další 3 karty, které jeho soupeři odmítnou nebo si je již nemohou dovolit a které aktivního hráče také nezajímají. Protože je tím na posledním políčku herní desky umístěna sedmá karta, hráč je nucen si ji přidat do ruky a získat tak i bonusovou perlu z pokladnice. Jeho tah končí.

Konec průzkumu:

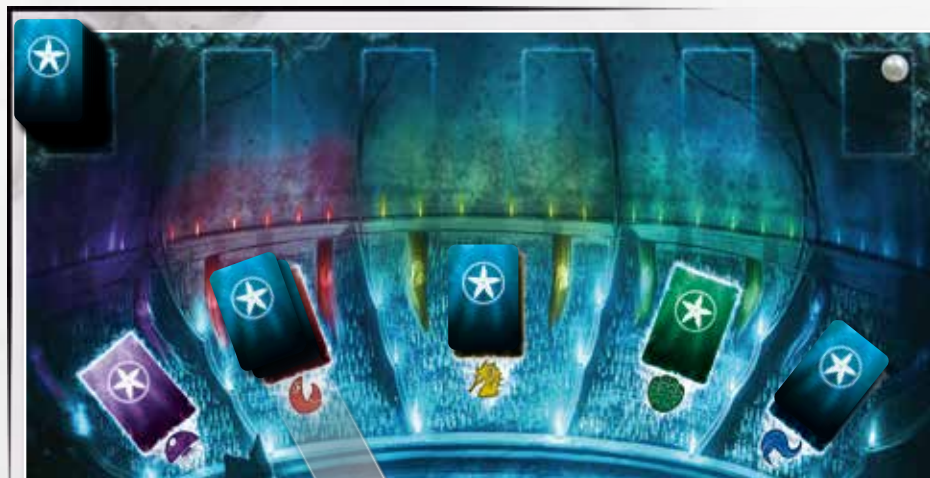
Jakmile se rozhodnete přidat spojence do ruky nebo bojovat s monstrem, váš tah končí. Všechny karty spojenců, které zůstaly na stupnici průzkumu, jsou umístěny lícem dolů na políčka odpovídající jejich rase v části herní desky zvané "sněm". Všechna monstra se umístí na odhazovací hromádku průzkumu.



Poznámka: Pokud dojde balíček karet průzkumu, vytvořte nový tak, že všechny karty z odhazovací hromádky opět zamícháte a položíte lícem dolů.

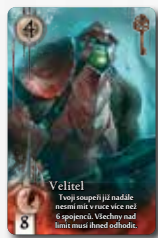
➔ Požádat sněm o podporu

Když žádáte sněm o podporu, vezměte si všechny karty z jedné hromádky sněmu—aniž byste se na ně předtím podívali!—a přidejte si je do ruky.



➔ Naverbování lorda

V závislosti na rase, patří každý lord do jednoho ze 6 různých cechů, z nichž každý má svou vlastní specializaci:



Vojáci nejsou příliš oblíbení a mají menší hodnotu bodů vlivu, ale jejich schopnosti jsou užitečné proti vašim soupeřům.



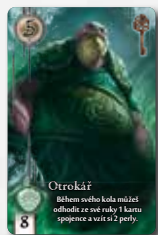
Farmáři sice nemají žádné schopnosti, ale přináší spoustu bodů vlivu, protože pěstují sargasum—výživné řasy, které všichni vyhledávají.



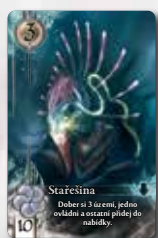
Politici jsou všeobecně neoblíbení a mají jen málo zábran. Jsou velmi užiteční pro ovlivňování jiných lordů.



Mágové jsou nadaní v získávání laskavostí od spojeneckých ras.



Obchodníci vám nabídnou vzácné perly, bez nichž nemůžete řídit svůj osud.



Velvyslanci vám umožní snadněji získat kontrolu nad nevyhledávanějšími územími. Každý velvyslanec má moc ovládnout **JEDNO** území.

Na kartách lordů naleznete:



A Jméno lorda.

B Náklady potřebné k verbování:

- Celkový počet bublin udává požadovaný počet různých ras.
- Velká bublina označuje povinnou rasu. U menších bublin je výběr rasy ponechán na vás.
- Číslo pod bublinou udává celkovou bodovou hodnotu spojenců, které musíte vyložit, abyste daného lorda naverbovali.

Příklad: Pro naverbování Mistra magie musíte vyložit karty spojenců ze tří různých ras, z nichž jedna musí být rasa medúz. Jejich celková bodová hodnota musí být minimálně 10.

C Schopnost lorda:

Pokud je schopnost označena šipkou, použije se pouze jednou, a to při verbování lorda. Pokud není označena šipkou, je tato schopnost dočasná. Trvá, dokud není tento lord použit k ovládnutí území (v takovém případě je schopnost zakryta pomocí území).

D Někteří lordi mají symbol **klíče**, který lze použít k ovládnutí území.

E A konečně, každý lord, kterého naverbujete, vám zajistí určitý počet **bodů vlivu!**

Ve svém tahu se můžete rozhodnout naverbovat jednoho z lordů, kteří jsou k dispozici v senátu. Chcete-li lorda naverbovat, musíte vyložit dostatek spojenců z ruky, abyste zaplatili náklady na jeho naverbování uvedené na kartě lorda (viz předchozí strana).

Placení nákladů za lorda:

- **Musíte** vyložit **přesný počet** různých požadovaných ras (ne více a ne méně).
- Můžete vyložit více spojenců z jedné rasy.
- Celková hodnota spojenců, které zahrajete, může být vyšší, než je požadováno, ale "body" spojenců navíc jsou ztraceny.
- Můžete utratit perly, abyste si pomohli s naverbováním, stále však musíte použít alespoň jednoho spojence od každé požadované rasy. Pokud součet bodových hodnot není dostatečně vysoký, můžete utratit jednu perlu za každý chybějící bod (perly se odvádějí do pokladnice).

Všechny karty spojenců použité k naverbování lorda se odkládají na odhazovací hromádku průzkumu s výjimkou té s nejnižší hodnotou. Tento spojenec se stává "věrným" vaší věci. Položte jej lícem nahoru před sebe. Pokud odhodíte více spojenců se stejnou nejnižší hodnotou, vyberte si, kterého z nich si ponecháte. Věrní spojenci zůstávají před vámi po zbytek hry. Nemohou být použiti k naverbování dalších lordů, ale počítají se do konečného součtu bodů vlivu.

Schopnosti lordů:

Po zaplacení nákladů pro naverbování umístěte lorda lícem nahoru před sebe. Tento lord je aktuálně "volný" a je připraven k použití. Spousta lordů má schopnost, která se používá ihned po naverbování a lze ji použít pouze jednou. Tyto schopnosti jsou označeny šipkou. Někteří lordi mají "dočasnou" schopnost, která zůstává v platnosti, dokud není tento lord použit k ovládnutí území. Tyto schopnosti nejsou označeny šipkou.



Poznámka: Hráč, který ovládá lorda, se rozhodne, ve kterém okamžiku během jeho tahu bude použita dočasná schopnost lorda.

Doplnění senátu:

Poté, co naverbujete lorda, posuňte zbývající lordy v senátu doprava, aby všechna prázdná místa byla co nejbližší k balíčku. Pokud v senátu zbývají pouze dva lordi, vezme si aktivní hráč z pokladnice dvě perly (jak je znázorněno na herní desce), a poté zaplníte všechna prázdná místa v senátu otáčením nových karet z vrchu balíčku lordů.



V aktuální situaci může aktivní hráč verbovat:

- Mistra magie tak, že použije svého spojence z rasy medúz o bodové hodnotě 3 a svého spojence z rasy krabů o bodové hodnotě 2 a svého spojence z rasy měkkýšů o bodové hodnotě 5. Tím dá dohromady bodovou hodnotu 10 a splní i podmínku tří různých ras, z nichž minimálně jedna byla z rasy medúz. Poté si přidá spojence z rasy krabů o bodové hodnotě 2 mezi VĚRNÉ;
- Otrokáře tak, že použije své dva spojence z rasy měkkýšů v celkové bodové hodnotě 6 (1 a 5) a doplatí dvě perly. Poté přidá svého spojence z rasy měkkýšů o bodové hodnotě 1 mezi VĚRNÉ.

Nemůže však naverbovat Zrádce, protože nemá v ruce žádného spojence z rasy olihní.

Pokud se rozhodne naverbovat Mistra magie nebo Otrokáře, vezme si také dvě perly a senát se pak doplní.



Aktuální ruka hráče

3 | Ovládní území

Jakmile získáte tři klíče (klíče získáte, když naverbujete lorda se symbolem klíče nebo při boji s monstrem během průzkumu), musíte okamžitě ovládnout jedno území.

Na kartách území najdete:

A Název území

B Symbol:

který napovídá, jak s tímto územím získat body vlivu.

V příkladu níže je hvězdice (symbol spojenců) na žlutém kolečku, což je barva rasy mořských koníků. Takže body vlivu získáte prostřednictvím této rasy.

C Body vlivu, které získáte na konci hry.



Když ovládnete území, můžete:

- ➔ Vzít si jedno z dostupných území vyložených lícem nahoru (nezapomeňte: na začátku hry je k dispozici pouze jedno vyložené území), *nebo*
- ➔ Vzít si 1, 2, 3 nebo 4 území z balíčku území a jedno si vybrat. Ostatní poté položte lícem nahoru vedle herní desky, aby byla k dispozici v dalších kolech. Čím více území si berete, tím více možností pro vás, ale také pro vaše soupeře!

Umístěte vybrané území před sebe. Všichni lordi, kteří slouží k ovládnutí tohoto území, musí být zasunuti pod něj tak, aby byly jejich schopnosti zakryty—tyto schopnosti již nejsou po zbytek hry k dispozici.

Klíče na těchto lordech již nelze znovu použít. Lord pod územím již není "volný" a nemůže být cílem žádné schopnosti jiného lorda. Tito lordi stále přinášejí body vlivu uvedené na jejich kartách na konci hry.



Všechny žetony klíčů (získané v boji s monstry), které jste použili, jsou jednoduše odhozeny a vráceny na hromádku. Pokud získáte více žetonů klíčů najednou a skončíte s více než třemi klíči v držení (včetně klíčů poskytnutých lordy), můžete si vybrat, které klíče použijete k ovládnutí území.

Poznámka: Někteří lordi (velvyslanci) mohou sami ovládnout jedno území. V takovém případě nezapomeňte velvyslance posunout pod území, aby byla jeho schopnost skryta.



Konec vašeho tahu

Po dokončení povinných akcí váš tah končí. Hráč po vaší levici nyní začne svůj tah podle stejného postupu, jak je popsáno výše. Hráči pokračují v tazích, dokud není splněna jedna z podmínek konce hry.

Konec hry

Hra končí, když nastane jedna z následujících situací:

- ➔ kterýkoli hráč naverbuje svého sedmého lorda,
NEBO
- ➔ kterýkoli hráč naverbuje lorda a senát je třeba doplnit, ale nezbývá dostatek karet lordů na úplné zaplnění senátu.

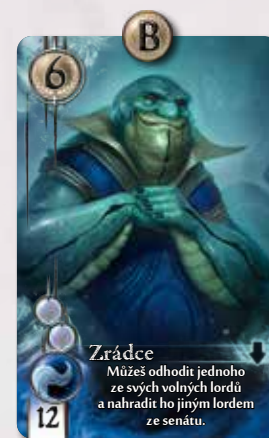
V obou případech aktivní hráč dokončí svůj tah normálně. Poté všichni ostatní hráči odehrají poslední tah.

Nakonec každý hráč vybere od *každé* rasy z ruky spojence s nejnižší hodnotou a zařadí je mezi věrné. Ostatní spojenci v ruce jsou odhozeni.

Nyní každý hráč sečte své body vlivu. Body získáte z:

- A** území, která ovládáte,
- B** lordů, které jste naverbovali,
- C** za *nejsilnějšího* věrného spojence od *každé* rasy,
- D** žetonů monster, které držíte.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vlivu vyhrává hru! V případě remízy, vyhrává hráč s největším počtem perel. Pokud je jejich počet stále nerozhodný, vyhrává ten, kdo má lorda s nejvyšší hodnotou.





	PETR	LENKA		
	20			
	39			
	14			
	6			
Σ	79			

A Za území získá hráč 20 bodů vlivu (BV):

- díky parlamentu získá hráč 6 BV, plus 2 BV za každého politického lorda, kterého naverboval. Má dva politické lordy, celkem tedy 10 BV.
- díky Útočišti získá hráč 4 BV, plus 3 BV za každého svého věrného spojence z rasy medúz. Má dva spojence z rasy medúz, celkem tedy 10 BV.

B Za své lordy získá hráč 39 bodů vlivu:

- 6 BV za Ošetřovatelku,
- 5 BV za Otrokáře,
- 6 BV za Mistra magie,
- 3 BV za Stařešinu,
- 7 BV za Žalárníka,
- 6 BV za Zrádce,
- 6 BV za Našeptávače.

C Za své věrné spojence získá hráč 14 bodů vlivu:

- 3 BV za nejsilnějšího spojence z rasy medúz,
- 3 BV za nejsilnějšího spojence z rasy olihní,
- 2 BV za nejsilnějšího spojence z rasy krabů,
- 1 BV za nejsilnějšího spojence z rasy mořských koníků,
- 5 BV za nejsilnějšího spojence z rasy měkkýšů.

D Za své žetony monster získá hráč 6 bodů vlivu.

Celkem v součtu A+B+C+D
získá hráč 79 bodů vlivu!

Věrný: nejslabší spojenec, kterého si během verbování lorda ponecháte před sebou lícem vzhůru.

Spojenec: karta z balíčku průzkumu zobrazující oliheň, mořského koníka, měkkýše, medúzu nebo kraba a jejich hodnota je od 1 do 5.

Sněm: oblast na herní desce, kde jsou ukládáni spojenci, kteří zůstali na stupnici průzkumu během fáze průzkumu.

Senát: oblast na herní desce, kde vyčkávají lordi na naverbování.

Průzkum: fáze hry, kdy odhalujete karty jednu po druhé z balíčku průzkumu na odpovídající oblasti herní desky (stupnice průzkumu), dokud nenajdete vám nejvíce vyhovujícího spojence.

Volný: jakýkoliv lord umístěný před hráčem, který není používán k ovládnutí území se považuje za "volného".

Cech: všechny karty lordů stejného zaměření. Ve hře je šest cechů: vojenský v červeném, obchodní v zeleném, politický v modrém, cech mágů ve fialovém, farmářský ve žlutém a cech velvyslanců ve vícebarevném.

Body vlivu: vítězné body (BV).

Klíč: žeton získaný během boje s monstrem nebo symbol natištěný na kartě lorda. Hráč musí mít 3 klíče k ovládnutí území.

Území: dílky představující různá podmořská území. Poskytují body vlivu tomu, kdo je pomocí lordů a klíčů ovládne.

Lord: karta představující hlavní stvoření království s neuvěřitelnou schopností.

Monstrum:

- **Monstrum:** karta z balíčku průzkumu, která zobrazuje nestvůru (murénu).
- **Žeton monstra:** žeton, jenž hráč obdrží za boj s nestvůrou a má dva, tři nebo čtyři body vlivu.

Perla: herní měna.

Schopnost: výhoda poskytovaná lordem po jeho naverbování.

Rasa: všechny karty spojenců určitého typu. Ve hře je pět ras. Krabi v červeném, měkkýši v zeleném, olihně v modrém, medúzy ve fialovém a mořští koníci ve žlutém.

Verbování: zaplacení požadované hodnoty a umístění jednoho z lordů ze senátu.

Hrozba:

- **Žeton hrozby:** žeton pohybující se na stupnici hrozby. Jeho pozice určuje případnou odměnu za boj s monstrem.
- **Stupnice hrozby:** stupnice po níž se pohybuje žeton hrozby.

Pokladnice: hlavní zásoba perel.



Velitel: když je naverbován hráčem, všichni jeho soupeři zkontrolují počet karet spojenců v ruce. Ti soupeři, kteří mají více než 6 karet, odhodí nadbytečné (sami si vyberou, které to budou).

Pokud je Velitel hráčův volný lord, jeho soupeři mohou stále přidávat spojence do ruky (průzkumem hlubin nebo požádáním sněmu o podporu), ale na konci svého tahu se musí rozhodnout, které spojence nad limit 6 spojenců v ruce odhodí.



Zabiják: lord zasažený Zabijákem je pootočen o 90°. Od této chvíle se počítají jen jeho body vlivu. Schopnosti a případně klíče nemají nadále žádný efekt.

Avšak, lord zasažený Zabijákem zůstává volný a může být odhozen efektem karet Zrádce či Spiklenec. Lord, který takto nahradí zasaženého lorda již není postižen schopností Zabijáka a může používat jak vlastní schopnost, tak klíče.



Krotitelka: když si hráč zvolí možnost boje s monstrem a žeton hrozby se nachází na první pozici stupnice hrozby, hráči stále náleží odměna z první pozice.



Mistr magie:

1. Když je verbován, hráč zařadí nejslabšího použitého spojence mezi věrné jako obvykle.
2. Poté tento lord vstupuje do hry a může využívat svou schopnost. Při každém dalším verbování si hráč vybere, kterého z právě použitých spojenců zařadí mezi věrné.



Zrádce a Spiklenec: když hráč naverbuje jednoho z těchto dvou lordů, smí použít jeho schopnost na kterémkoliv svého jiného volného lorda. To znamená na lorda, který zatím neovládá žádné území. Lordi zasažení Zabijákem se také mohou stát cílem Zrádce či Spiklenec (viz Zabiják). Hráč může okamžitě použít schopnost nového lorda, který právě vstoupil do hry jako náhrada.

Autor: Bruno Cathala a Charles Chevallier. Grafický design: Xavier Collette.

Redakce: Tabletop Games

Český překlad: David Pokorný, Martin Lutonský, Svatoslav Dlapa.

Korektura: Dagmar Šíková.

Grafická úprava: Zdeněk Marášek.