



Вміст гри та приготування

- 1 Покладіть ігрове поле на центр стола **А**.
- 2 Перетасуйте карти Глибин і покладіть їх колодою долілиць у крайню ліву комірку Глибин **Б**.

71 карта Глибин (65 союзників і 6 чудовиськ)



зворот карт
Глибин



лице карт
чудовиськ



лице карт
союзників

- 3 Перетасуйте карти лордів і покладіть їх колодою долілиць у крайню ліву комірку Двору **В**.
Потім викладіть 6 верхніх карт із цієї колоди в комірки Двору **Г**.

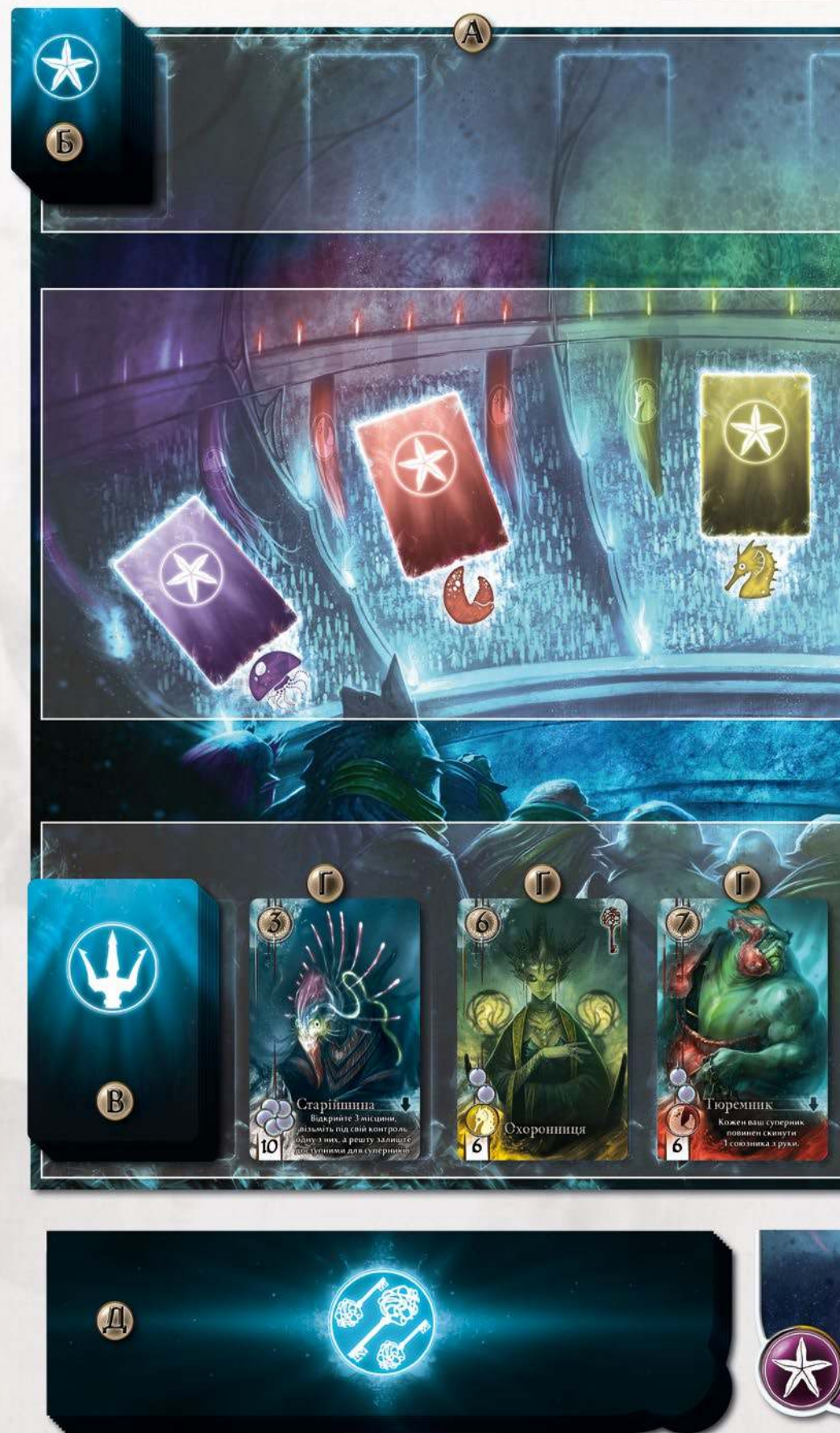
35 карт лордів

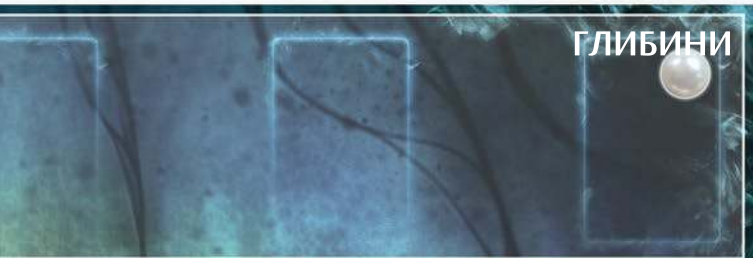


зворот
карт лордів



лице
карти лорда-торговця





Глибини



Рада



Двір



Храм

(3) за кожного вашого залученого союзника-медузу + (4)



И



Ж



К

- 4 Перетасуйте плитки місцин і покладіть їх стосом долілиць біля ігрового поля **Д**.
Потім відкрийте верхню плитку стосу місцин **Е**.

20 плиток місцин



лице плитки місцини



зворот плитки місцини

- 5 Перемішайте жетони чудовиськ і покладіть їх долілиць біля ігрового поля **Ж**.


20 жетонів чудовиськ
(9 шт. з 2 ОВ, 9 шт. із 3 ОВ та 2 шт. з 4 ОВ)





зворот жетонів чудовиськ



лице жетонів чудовиськ

- 6 Покладіть маркер загроз  на трек загроз **И**.

- 7 Покладіть 10 жетонів ключів  біля ігрового поля **К**.

- 8 Утворіть «скарбницю», помістивши всі перлини в одну з чаш.
Розмістіть скарбницю біля поля. Потім кожен гравець бере собі одну чашу, куди кладе 1 перлину  зі скарбниці.

- 9 Яким завгодно способом визначте першого гравця.

Мета гри

Щоб стати володарем Безодні, вам треба до кінця гри набрати якнайбільше очок впливу (ОВ).

Переважно ви набираєте ОВ завдяки залученим союзникам, найнятим лордам і контролю над місцинами. До того ж битви з деякими чудовиськами принесуть вам не лише славу, а й додаткові ОВ.

Перебіг гри

Гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою.

У свій хід ви повинні послідовно виконати такі три кроки:

1 | **Двірські інтриги** (необов'язково): можете витратити 1 або більше перлин, щоб додати нових лордів до Двору.

2 | **Виконати 1 дію** (обов'язково): ви повинні вибрати одну з цих трьох дій:

- ➔ Дослідити Глибини
- ➔ Попросити допомоги в Ради
- ➔ Найняти лорда

3 | **Контроль місцин** (обов'язково): коли ви отримуєте третій ключ (жетон або символ), то повинні взяти під контроль місцину.

1 | Двірські інтриги

На початку свого ходу ви можете заплатити в скарбницю 1 перлину, щоб викласти 1 карту лорда у найвіддаленішу від колоди вільну комірку Двору. Ви можете виконати цю дію кілька разів поспіль, доки маєте перлини й доки у Дворі є вільні комірки. Якщо вільних комірок немає або колода лордів вичерпалася, то ви не можете виконати цю дію.



2 | Виконати одну дію

У свій хід ви повинні виконати одну з таких дій:

➔ Дослідити Глибини

Колода Глибин складається з:

- карт союзників п'яти рас: кальмари (сині), молюски (зелені), краби (червоні), морські коники (жовті) та медузи (фіолетові)



Кожна раса складається з 13 карт: 1 карта з силою 5, 2 карти з силою 4, 3 карти з силою 3, 3 карти з силою 2 та 4 карти з силою 1.

- а також 6 карт чудовиськ!



Виконуючи цю дію, ви одну за одною відкриваєте верхні карти колоди Глибин і викладаєте їх у Глибини (починаючи з найближчої до колоди комірки й далі праворуч). Щоразу, як ви відкриваєте карту, то повинні зробити такі кроки:

➔ Якщо ви відкрили карту союзника

Спершу ви повинні запропонувати всім суперникам за годинниковою стрілкою (починаючи з гравця ліворуч вас) купити у вас цього союзника. Кожен суперник може спасувати або купити карту.

Перший гравець, що вирішує купити запропонованого союзника, платить вам його вартість і бере карту на руку.

Вартість купівлі союзника збільшується впродовж вашого ходу. Перший союзник коштує 1 перлину, другий – 2 перлини, третій – 3 перлини й так далі. Байдуже, хто з гравців купує союзника!

Важливо! Під час вашого ходу кожен із суперників може купити лише одного союзника!

Якщо жоден суперник не купив цього союзника, ви повинні вибрати щось одне:

- безплатно взяти його на руку й негайно завершити свій хід АБО
- залишити його в Глибинах і відкрити наступну карту. У такому разі ви знову повинні запропонувати суперникам її купити й т.д.




Якщо всі комірки в Глибинах зайняті й ніхто з суперників не захотів купити останнього відкритого вами союзника, то ви повинні взяти його на руку. Потім ви отримуєте 1 перлину (як показано на полі).

➔ Якщо ви відкрили карту чудовиська

Ви повинні БИТИСЯ З ЧУДОВИТЬКОМ або ДОСЛІДЖУВАТИ ДАЛІ.

Якщо ви вирішуєте битися з чудовиськом, то автоматично перемагаєте його і кладете його карту в скид.

Ви здобуваєте відповідну нагороду, вказану на треку загроз:

- перлини  зі скарбниці;
- ОВ від узятого навмання жетона чудовиська  (зберігайте ці жетони долілиць);
- жетони ключів .

Деякі поділки треку загроз пропонують вибір між кількома нагородами. Убивши чудовисько, поверніть маркер загроз на першу (верхню) поділку треку. Ваш хід на цьому завершується.

Якщо ви вирішуєте досліджувати далі, пересуньте маркер загроз треком загроз на 1 поділку донизу й далі відкривайте карти, як описано вище.

Важливо! Якщо в останній комірці Глибин ви розміщуєте чудовисько, то повинні битися з ним. Крім відповідної нагороди за перемогу, ви також отримуєте ще 1 перлину (як вказано на полі).

Залежно від позиції маркера загроз на треку загроз гравець, що бився з чудовиськом, отримує більшу чи меншу нагороду:



Перша поділка: гравець отримує 1 перлину АБО 1 жетон чудовиська.

Друга поділка: гравець отримує 2 перлини АБО 1 жетон чудовиська + 1 перлину АБО 2 жетони чудовиськ.

Третя поділка: гравець отримує 1 жетон ключа.

Четверта поділка: гравець отримує 1 жетон ключа + 1 перлину АБО 1 жетон ключа + 1 жетон чудовиська.

П'ята поділка: гравець отримує 1 жетон ключа + 2 перлини АБО 1 жетон ключа + 1 перлину + 1 жетон чудовиська АБО 1 жетон ключа + 2 жетони чудовиськ.

Шоста поділка: гравець отримує 2 жетони ключів.

Активний гравець відкриває 1-шу карту Глибин і пропонує суперникам купити її. Усі відмовляються, тому гравець може взяти її собі. Однак він вирішує досліджувати далі.



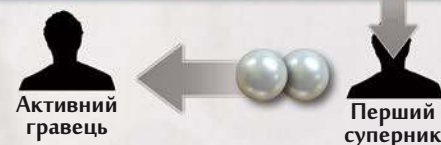
Він відкриває 2-гу карту. Цього разу наступні два суперники не хочуть купити її, але третій гравець платить перлину активному гравцеві й бере цього союзника на руку.



Активний гравець відкриває 3-тю карту й кладе її в другу комірку Зони. Цього разу він потрапив на чудовисько, однак не хоче з ним битися й вирішує досліджувати далі. Чудовисько залишається на місці, а маркер загроз пересувається треком загроз на 1 поділку донизу.



Потім він відкриває 4-ту карту, яку перший суперник купує за 2 перлини, адже це вже другий союзник, куплений упродовж цього ходу.



Тепер активний гравець згідно з правилами відкриває ще три карти поспіль. Суперники не хочуть чи не можуть їх купити, активного гравця ці карти також не цікавлять. Однак через те, що 7-му відкрити карту кладуть в останню комірку Глибин, активний гравець повинен її забрати на руку. Також він отримує 1 перлину зі скарбниці. На цьому його хід завершується, а маркер загроз залишається на другій поділці.

Завершення дослідження

Після того як ви візьмете союзника або вб'єте чудовисько, ваш хід завершується. Карти всіх союзників, що залишилися в Глибинах, кладуть стосами долілиць у комірки їхніх рас у зоні ігрового поля, яку називають Радою. Карти чудовиськ кладуть у скид карт Глибин.



Примітка. Якщо в будь-яку мить гри колода Глибин вичерпується, то просто перетасуйте скид карт Глибин і сформуєте нову колоду.

➔ Попросити допомоги в Ради

Попросивши допомоги в Ради, візьміть на руку всі карти однієї з комірок у зоні Ради. Перед тим як узяти їх, можете порахувати кількість цих карт, але не дивитися їх.



Активний гравець

➔ Найняти лорда

Залежно від раси кожен лорд належить до однієї з 6 гільдій з різними спеціальностями.



Військовики не дуже популярні й не дають багато очок впливу, однак вони ефективні в боротьбі з суперниками.



Фермери не володіють здібностями, але дають багато очок впливу, адже вони вирощують поживні саргасові водорості, які потрібні всім.



Політиків ніхто не любить, адже зазвичай ніхто з них не має сумніня. Вони допоможуть вам впливати на лордів.



Маги як ніхто інший уміють отримувати вигоду від союзів.



Торговці збагатять вас дорогоцінними перлинами, без яких вам було б важко впливати на свою долю.



Посли допоможуть вам здобути контроль над найбажанішими місцями.

Структура карти лорда:



А Ім'я лорда.

Б Вартість наймання лорда.

- Загальна кількість бульбашок показує точну кількість різних рас, потрібних для наймання.
- У найбільшій бульбашці вказана обов'язкова раса. Для маленьких бульбашок ви можете вибирати будь-які інші раси.
- Число під бульбашками показує загальну силу ваших союзників, потрібних для наймання цього лорда.

Приклад. Щоб найняти Майстра магії, ви повинні витратити союзників трьох різних рас, одна з яких – медузи. Загальна сила союзників повинна бути не менша ніж 10.

В Здібність лорда.

Якщо здібність позначена стрілкою, то ви застосовуєте її лише один раз, одразу після наймання лорда. Якщо стрілки немає, то здібність лорда тимчасова. Вона діє, доки ви не використаєте цього лорда для контролю над місциною (у такому разі його здібність буде закрита плиткою місцини).

Г На картах деяких лордів є символ **КЛЮЧА**, який можна використати для контролю над місциною.

Д Кожен найнятий вами лорд дасть вам певну кількість **ОЧОК ВПЛИВУ!**

У свій хід ви можете найняти одного з лордів, доступних у Дворі. Для наймання лорда ви повинні зіграти з руки достатню кількість карт союзників, щоб оплатити вартість лорда.

Оплата вартості лорда:

- ви повинні зіграти точну кількість потрібних рас союзників (не більше й не менше);
- ви можете зіграти кілька союзників однієї раси;
- загальна сила союзників, якими ви платите за карту лорда, може перевищувати потрібне значення (однак ви втрачаєте зайві одиниці сил союзників);
- ви можете витрачати перлини для наймання лордів: як і раніше, ви повинні зіграти принаймні по 1 карті союзника кожної з потрібних рас, але якщо сума їхніх сил замала, ви можете доплатити по 1 перлині за 1 одиницю сили (ви платите перлини у скарбницю).

Усі карти союзників, використані для наймання лорда, кладуть у шкид карт Глибин, крім карти з найменшою силою. Цей союзник стає «залученим» до ваших планів: покладіть його карту горілиць перед собою. Якщо ви оплатили лорда кількома картами з однаковою найменшою силою, то виберіть будь-яку з них.

Кarti залучених союзників залишаються лежати перед вами до кінця гри. Їх не можна використовувати для наймання лордів, але їх враховують під час фінального підрахунку очок впливу.

Здібність лорда

Після оплати потрібної вартості покладіть карту лорда горілиць перед собою. Цей лорд «вільний» і його можна використати. Більшість лордів володіє здібностями, які застосовують лише один раз, одразу після наймання. Такі здібності позначено стрілкою. Деякі лорди володіють тимчасовими здібностями, що діють, доки ви не використаєте такого лорда для контролю над місциною. Ці здібності не позначено стрілкою.



Примітка. Гравець, що контролює лорда, сам вирішує, у який момент свого ходу застосувати його тимчасові здібності.

Заповнення Двору

- Найнявши лорда, посуňte решту карту лордів у Дворі до правого краю так, щоб усі вільні комірки опинилися якнайближче до колоди. Якщо у Дворі залишилося менше ніж 3 лорди, ви отримуєте 2 перлини (як показано на полі) та заповнюєте всі вільні комірки Двору, відкриваючи верхні карти колоди лордів. Якщо у Дворі є принаймні 3 лорди, то ви не замщуєте найнятого лорда негайно.



У цьому прикладі активний гравець може найняти:

- Майстра магії, використавши для цього медузу із силою 3, краба із силою 2 та молюска із силою 5. Отже, гравець грає карти трьох рас (з обов'язковою расою медуз) із сумарною силою 10. Залученим союзником стає краб із силою 2.
- Работорговця, використавши 2 молюсків із сумарною силою 6 та доплативши дві перлини за 2 одиниці сили, яких бракує. Залученим союзником стає молюск із силою 1.

Гравець не може найняти Зрадника, адже не має на руці жодного кальмара.

Якщо він вирішить найняти Майстра магії або Работорговця, то отримає 2 перлини й потім заповнить усі вільні комірки Двору.



Рука активного гравця

3 | Контроль місцин

Щойно ви зберете 3 ключі, то повинні відразу взяти під контроль місцину. Ви здобуваєте ключі, наймаючи лордів із символом ключа або б'ючись із чудовиськами під час дослідження Глибин.

Структура плиткі місцини:

А Назва місцини.

Б Символ:

він показує, яким способом ви наберете очки впливу наприкінці гри, контролюючи цю місцину.

У прикладі нижче морська зірка (символ союзника), зображена на жовтому крузі (жовтий – колір морських коників), означає, що ви наберете очки за ваших морських коників.

В Очки впливу, які ви набираєте наприкінці гри.



Здобуваючи контроль над місциною, ви можете:

- ➔ Взяти одну з доступних відкритих місцин (пам'ятайте, що на початку гри лише одна місцина лежить горілиць) АБО
- ➔ Відкрити одночасно 1, 2, 3 чи 4 плиткі місцин і вибрати собі лише одну з них, а решту покласти горілиць біля поля, зробивши їх доступними для всіх. Отже, що більший вибір у вас, то більше можливостей і у ваших суперників!

Покладіть вибрану місцину перед собою. Карти лордів, використаних для здобуття контролю над місциною, підкладіть під плитку так, щоб самих лордів було видно, а описи їхніх здібностей були закриті, адже до кінця гри вони не діятимуть.

Ключі на картах цих лордів не можна використати ще раз. Лордів, розташованих під місциною, не вважають «вільними», і вони не можуть бути ціллю для здібностей інших лордів. Утім, наприкінці гри ці лорди дають указані на них очки впливу.



Усі використані вами жетони ключів (здобуті після битви з чудовиськом) ви просто повертаєте в запас. Якщо ви отримали кілька жетонів ключів одночасно й унаслідок цього маєте понад 3 ключі (разом із ключами лордів), то можете вибрати, якими саме ключами скористатися, щоб узяти місцину під контроль.

Примітка. Деякі лорди (як-от посли) можуть самостійно контролювати місцину. У такому разі не забувайте підкладати карту посла під плитку місцини, щоб захопити його здібність.



Завершення ходу

Щойно ви виконаєте всі обов'язкові дії, ваш хід завершиться. Далі хід виконує гравець ліворуч від вас, дотримуючись усіх наведених вище правил. Гравці виконують свої ходи за годинниковою стрілкою, поки не буде виконана одна з умов закінчення гри.

Кінець гри

Гра закінчується, коли виконується одна з таких умов:

➔ будь-який гравець наймає 7-го лорда

АБО

➔ будь-який гравець наймає лорда, і треба заповнити Двір, а в колоді лордів бракує карт, щоб заповнити Двір до кінця.

У будь-якому разі активний гравець завершує свій хід як завжди. Після того решта суперників виконує по одному *останньому ходу*.

Далі кожен гравець залучає союзників, тобто вибирає з карт на руці по 1 союзнику кожної раси з найменшою силою і кладе їх перед собою. Решту союзників з руки скидають.

Тепер кожен гравець рахує свої очки впливу. Ви набираєте очки впливу завдяки:

- А** контрольованим вами місцинам;
- Б** найнятим вами лордам;
- В** найсильнішому залученому союзнику кожної раси;
- Г** здобутим жетонам чудовиськ.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок впливу!

У разі нічиєї перемагає той, у кого залишилося найбільше перлин. Якщо й за перлинами нічия, то перемагає гравець, що має карту лорда з найбільшою кількістю очок впливу.





А Завдяки своїм місцинам Олег набирає 20 очок впливу:

- «Парламент» дає гравцеві 6 ОВ та по 2 ОВ за кожного найнятого лорда-політика. Гравець має 2 політиків, тому загалом набирає 10 ОВ.
- «Храм» дає гравцеві 4 ОВ та по 3 ОВ за кожного залученого союзника раси медуз. Він має двох союзників з раси медуз, тому загалом набирає 10 ОВ.

Б Лорди дають йому 39 очок впливу:

- 6 ОВ за Охоронницю;
- 5 ОВ за Работорговця;
- 6 ОВ за Майстра магії;
- 3 ОВ за Старійшину;
- 7 ОВ за Тюремника;
- 6 ОВ за Зрадника;
- 6 ОВ за Хабарника.

В Союзники дають 14 очок впливу:

- 3 ОВ за найсильнішого союзника з раси медуз;
- 3 ОВ за найсильнішого союзника з раси кальмарів;
- 2 ОВ за найсильнішого союзника з раси крабів;
- 1 ОВ за найсильнішого союзника з раси морських коників;
- 5 ОВ за найсильнішого союзника з раси моллюсків.

Г Жетони чудовиськ дають ще 6 очок впливу.

Усього Олег набирає 79 ОВ (20 + 39 + 14 + 6)!

	ОЛЕГ	АНДРІЙ		
	20			
	39			
	14			
	6			
Σ	79			

Вільний – будь-який не використаний для контролю над місциною лорд, що лежить перед гравцем.

Гільдія – усі карти лордів однакової спеціальності. У грі є 6 гільдій: військовики (червоні), торговці (зелені), політики (сині), маги (фіолетові), фермери (жовті) та посли (багатоколірні).

Двір – ділянка ігрового поля з комірками, куди викладають карти лордів для подальшого їх наймання.

Досліджувати – відкривати по 1 карті з колоди Глибин і викладати їх на відповідну ділянку ігрового поля (Глибини), намагаючись знайти союзників, що пасуватимуть вашій переможній стратегії.

Загроза:

- **Маркер загроз** – цей маркер пересувають треком загроз. Його позиція визначає нагороду, яку гравець отримує, убивши чудовисько.
- **Трек загроз** – цим треком пересувають маркер загроз, а поділки цього треку визначають різноманітні нагороди.

Залучити – покласти перед собою карту найслабшого союзника, якого ви використали під час наймання лорда.

Здібність – перевага, яку дає гравцеві найнятий ним лорд.

Ключ – жетон, отриманий після битви з чудовиськом, або символ на картах лордів. Гравець повинен здобути щонайменше 3 ключі, щоб негайно взяти під контроль місцину.

Лорд – карта поважної істоти з Безодні, що володіє неймовірними здібностями.

Місцини – плитки, що представляють різноманітні стратегічні пункти Безодні. Вони дають додаткові ОВ тим, хто їх контролює.

Найняти – оплатити вказану вартість, щоб покласти перед собою одного з лордів, що перебувають на ту мить у Дворі.

Очки впливу – переможні очки.

Перлини – ігрова валюта.

Рада – ділянка ігрового поля з комірками, куди (відповідно до їхніх рас) викладають карти союзників, не придбаних чи не взятих під час фази дослідження.

Раса – усі карти союзників одного типу (кольору). У грі є 5 рас: кальмари (сині), молюски (зелені), краби (червоні), морські коники (жовті) та медузи (фіолетові).

Скарбниця – загальний запас перлин у грі.

Союзник – карта з колоди Глибин, яка може бути кальмаром, морським коником, молюском, медузою або крабом із силою від 1 до 5.

Чудовисько:

- **Чудовисько** – карта з колоди Глибин, що зображає чудовисько.
- **Жетон чудовиська** – жетон із 2, 3 або 4 очками впливу, який ви отримуєте після того, як уб'єте чудовисько.



Командир. Після того як ви його найняли, кожен з ваших суперників перевіряє, скільки має союзників на руці. Той, хто має більше ніж 6 союзників, повинен скинути зайвих (гравці самі вирішують, яких союзників скидати).

Якщо один з гравців володіє вільним Командиром, його суперники можуть додавати союзників собі на руку (досліджуючи Глибини або просячи допомоги в Ради). Однак наприкінці своїх ходів суперники будуть зобов'язані скидати зайві карти, щоб мати на руках не більше ніж 6 союзників.



Асасин. Власник Асасина вибирає по одному лорду в кожного із суперників. Карти вибраних лордів треба розвернути на 90°, а це означає, що їхні здібності та ключі більше не діють і лише їхні очки впливу враховуватимуть наприкінці гри.

Однак атаковані Асасином лорди залишаються вільними, тому їх можна відправляти до скиду за допомогою здібностей Зрадника або Інтригана. Лорд, що потім з'явиться у грі їм на заміну, уже не зазнаватиме впливу Асасина та зможе використовувати свої здібності та ключі.



Найнявши **Майстра магії**, ви оплатили вартість його наймання і вже залучили найслабшого союзника, використаного для оплати.

ЛИШЕ починаючи з **НАСТУПНОЇ** дії наймання лордів, ви зможете застосовувати здібність Майстра магії. Тобто ви зможете залучати вже будь-якого союзника з тих, яких використали для оплати наймання лорда.



Зрадник та Інтриган. Найнявши одного з цих лордів, гравець може застосувати його здібність до будь-якого свого вільного лорда (тобто лорда, не використаного для контролю над місциною). Зокрема лорди, що стали ціллю Асасина, також можуть зазнавати впливу Зрадника чи Інтригана. Гравець може відразу скористатися здібністю нового лорда, що з'явився на заміну попередньому.



Приборкувачка. Коли гравець вирішує битися з чудовиськом, а маркер загроз розташований на першій поділці треку загроз, то він усе одно отримує нагороду з цієї поділки.

Автори гри: Бруно Катала та Шарль Шевальє • Ілюстрації: Ксав'єр Коллет
Українське видання

Керівники проєкту: Олег Сидоренко та Олександр Невський
Переклад: Денис Нижник • Випускова редакторка: Олена Науменко
Редагування: Святослав Михаць, Анатолій Хлівний
Верстка: Андрій Бордун • Особлива подяка: Андрій Журба