

KONSPIRACJA

UNIWERSUM ABYSS

W królestwie Głębi życie toczy się w rytmie zbrodni i intryg. W Oceanicznym Senacie, który stanowi centrum walki o władzę, woda jest wzburzona od bezustannych knozań politycznych rywali snujących mrzonki o swojej dominacji. Zdobądź względy najbardziej wpływowych lordów, zanim Tвої przeciwnicy zbuntują ich przeciwko Tobie, i mądrze zarządzaj swoją izbą. Czy uda Ci się zdobyć kontrolę nad całym senatem?

Konspiracja: Uniwersum Abyss to samodzielna gra rozgrywająca się w królestwie Głębi znanym z gry *Abyss*. Królestwo zamieszkuje 5 ras, które różnią się kolorem i przynależnością do 1 z 5 gildii lordów.



politycy



kupcy



farmerzy



żołnierze



magowie

ELEMENTY

- 60 kart lordów ♣ (po 12 kart w każdym z 5 kolorów),



Na karcie lorda znajdują się:

- A** kolor lorda, który wskazuje jego rasę i przynależność do określonej gildii,
- B** punkty wpływu (PW) lorda,
- C** zdolność lorda (dokładny opis 6 zdolności występujących w grze znajduje się na końcu instrukcji).

- 24 karty miejsc ♣ (dokładny opis efektów kart znajduje się na końcu instrukcji),
- 20 żetonów herbów (po 4 żetony w każdym z 5 kolorów),
- żeton Władcy pereł,
- karta z torem pereł,
- znacznik pereł.

CEL GRY

Przekonaj lordów do swojej wizji królestwa, aby stworzyć najbardziej wpływową izbę i przejąć kontrolę nad Oceanicznym Senatem. Pomogą Ci w tym:

- Twoi najbardziej wpływowi lordowie w każdym z kolorów,
- miejsca, które kontrolujesz,
- Twoja najsilniejsza koalicja lordów w 1 kolorze,
- posiadane przez Ciebie pereły.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Potasuj karty lordów i stwórz z nich talię. Połóż ją zakrytą na środku stołu, zostawiając obok miejsce na 5 stosów kart odrzuconych – po 1 dla każdego koloru.
- 2 Potasuj karty miejsc i stwórz z nich talię. Połóż ją zakrytą poniżej talii lordów. Odkryj wierzchnią kartę miejsca.
- 3 Umieść na środku stołu żeton Władcy pereł i kartę z torem pereł. Znacznik pereł połóż na polu „0” na karcie.
- 4 Każdy z graczy otrzymuje zestaw 5 żetonów herbów (po 1 w każdym z 5 kolorów). Pozostałe żetony należy odłożyć do pudełka.
- 5 Pierwszy gracz (wybrany losowo) rozpoczyna swoją turę.

PRZYKŁAD

1  stos kart odrzuconych  stos kart odrzuconych  stos kart odrzuconych  stos kart odrzuconych  stos kart odrzuconych  stos kart odrzuconych

2  

3   

4      dla każdego gracza



OPIS GRY

Rozgrywacie swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. W swojej turze musisz wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 **Rekrutacja lordów.** Wybierasz 1 albo więcej lordów, których umieścisz w swojej izbie.
- 2 **Zwiększenie izby.** Umieszczasz zrekrutowanych lordów w swojej izbie senatorskiej i aktywujesz zdolności właśnie położonych kart.

Rekrutacja lordów

Na początku swojej tury musisz zrekrutować 1 albo więcej lordów. Rekrutujesz lordów:

➤ **ALBO z talii lordów:**

1. Dobierz jednorazowo 1, 2 albo 3 karty z wierzchu talii lordów, a następnie połóż je odkryte przed sobą.
2. Wybierz JEDNĄ z odkrytych kart – w następnym kroku umieścisz ją w swojej izbie.
3. Pozostałe karty posegreguj według koloru i odłóż odkryte na odpowiednich stosach kart odrzuconych. Z czasem powstanie 5 stosów kart odrzuconych, po 1 dla każdego koloru. Lordów danego koloru należy kłaść na sobie tak, aby ich punkty wpływu i zdolności były widoczne.

➤ **ALBO z 1 ze stosów kart odrzuconych:**

Wybierz stos kart odrzuconych 1 koloru i weź **WSZYSTKIE** karty lordów z tego stosu – w następnym kroku umieścisz je w swojej izbie.

PRZYKŁAD

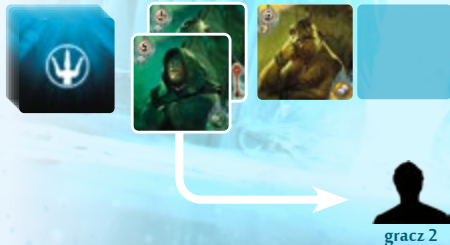
A



A

- 1 Gracz 1 dobiera 3 karty z talii lordów i kładzie przed sobą.
- 2 Wybiera 1 z nich, którą chce umieścić w swojej izbie.
- 3 Pozostałe 2 karty lordów odkłada na stosy kart odrzuconych właściwych kolorów tak, aby punkty wpływu i zdolności były widoczne.

B

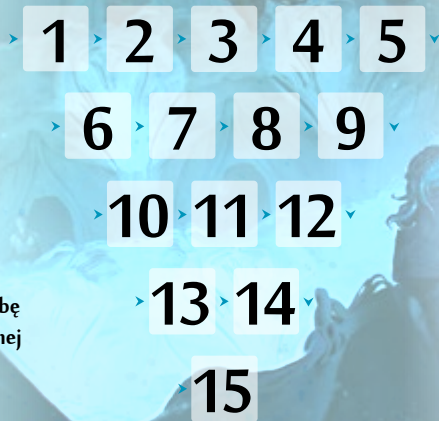


B

- To sprawia, że następny gracz będzie mógł w swojej turze wziąć 2 karty zielonych lordów ze stosu kart odrzuconych i umieścić w swojej izbie.

Zwiększenie izby

Po wybraniu kart lordów umieść je w swojej izbie zgodnie z zasadami przydzielania miejsca (zob. niżej). Jeśli zrekrutowałeś więcej niż 1 lorda, możesz wybrać, w jakiej kolejności ich umieścisz.



Lordów musisz umieszczać od lewej do prawej ▶ i z góry na dół ▼, tworząc izbę w kształcie odwróconej piramidy zgodnie z diagramem obok.

Po umieszczeniu każdej karty lorda w izbie aktywuj jej zdolność (zob. „Zdolności lordów” na końcu instrukcji) i wprowadź ewentualne zmiany wynikające z ich zrekrutowania. Może się zdarzyć, że nie będzie żadnych zdolności do rozpatrzenia lub zmian do wprowadzenia.

UMIESZCZANIE I PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW HERBÓW



- Gdy umieszczasz w swojej izbie lorda w kolorze, który do tej pory w niej nie występował, połóż na jego karcie żeton herbu w tym kolorze.
- Gdy umieszczasz w swojej izbie lorda w kolorze, który już w niej występuje, sprawdź punkty wpływu na nowej karcie. Jeśli ich liczba jest wyższa niż na karcie, na której obecnie znajduje się żeton herbu, przełóż go na kartę nowego lorda. Jeśli jest taka sama albo niższa, nie przekładaj żetonu.

Uwaga! Żeton herbu zawsze musi się znajdować na najbardziej wpływowym lordzie danego koloru. Na koniec gry zdobędziesz punkty wpływu tylko za najbardziej wpływowego lorda w każdym kolorze w swojej izbie.

PRZEJĘCIE KONTROLI NAD MIEJSCEM



Lord, który ma 1 punkt wpływu, zapewnia Ci srebrny klucz, natomiast lord, który ma 2 punkty wpływu – złoty klucz. Aby przejąć kontrolę nad miejscem, musisz mieć 2 klucze w tym samym kolorze.

Gdy umieszczasz w swojej izbie lorda, który zapewnia Ci 2. klucz, sprawdź 2 posiadane klucze.

- Jeśli oba klucze są w tym samym kolorze, natychmiast przejmij kontrolę nad miejscem.
- Jeśli klucze są w różnych kolorach, musisz zdobyć 3. klucz – dowolnego koloru – aby przejąć kontrolę nad miejscem.

PRZYKŁAD



Jeśli masz 2 klucze w tym samym kolorze albo 3 dowolne klucze, musisz natychmiast przejść kontrolę nad miejscem, postępując według poniższych zasad.

❶ Wybierz miejsce. Możesz to zrobić na 2 sposoby:

- ALBO dobierz jednorazowo 1, 2 albo 3 karty z wierzchu talii miejsc, wybierz 1 z nich, a pozostałe odłóż odkryte obok talii miejsc – będą dostępne w kolejnych turach,
- ALBO weź 1 z dostępnych odkrytych kart miejsc.

Uwaga! Na początku gry 1 miejsce jest odkryte. Gdy któryś z graczy weźmie ostatnie odkryte miejsce, nie odkrywa się kolejnego.

- 2 Umieść wybraną kartę miejsca na karcie lorda, którą właśnie umieściłeś w swojej izbie tak, aby zakryć klucz. Od tego momentu musisz zbierać klucze od nowa – żaden z kluczy widniejących na kartach lordów umieszczonych przed ostatnio umieszczoną kartą miejsca nie może być wykorzystany do przejęcia kontroli nad nowym miejscem. Aby przejąć kontrolę nad kolejnym miejscem, musisz zdobyć nowe klucze.
- 3 Aktywuj efekt miejsca, jeśli taki występuje (zob. „Efekty miejsc” na końcu instrukcji).

ZDOBYCIE TYTUŁU WŁADCY PERŁ

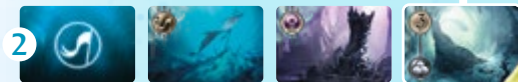
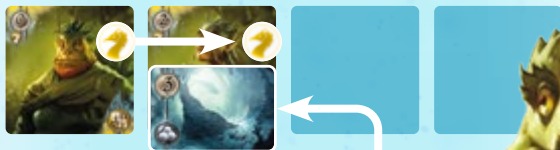
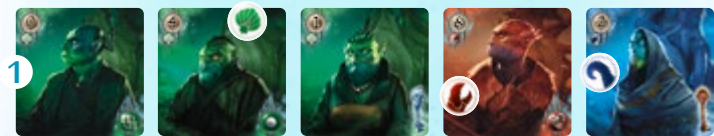
Lordowie, którzy mają 4 albo 3 punkty wpływu, zapewniają Ci odpowiednio 1 albo 2 perły. Niektóre miejsca również zapewniają perły. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie co najmniej 1 perłę, bierze żeton Władcy perł i umieszcza przed sobą. Dodatkowo przesuwając znacznik perł na karcie z torem perł na pole, które odpowiada liczbie posiadanych przez niego perł. Jeśli w trakcie rozgrywki gracz zdobędzie kolejne perły, przesuwając znacznik na odpowiednie pole.

- Jeśli któryś z graczy zdobędzie tyle perł, ile ma Władca perł, zabiera mu żeton Władcy perł.
- Jeśli któryś z graczy ma więcej perł niż Władca perł, zabiera mu żeton Władcy perł, a następnie przesuwając znacznik perł na odpowiednie pole.

Gracz, który na koniec gry ma żeton Władcy perł, zdobywa 5 punktów wpływu.

Uwaga! Znacznik na karcie z torem pereł musi zawsze wskazywać liczbę pereł posiadanych przez aktualnego Władcę pereł. Dzięki temu pozostali gracze wiedzą, ile pereł potrzebują, aby przejąć ten tytuł.

PRZYKŁAD



Gracz 1 umieszcza w swojej izbie żółtego lorda z 2 punktami wpływu i złotym kluczem.

- 1 Gracz przenosi na tę kartę żółty żeton herbu, jako że nowy lord ma więcej punktów wpływu niż jego poprzednik.
- 2 Nowy lord zapewnia 3. klucz (to ważne, ponieważ do tej pory gracz miał 2 różne klucze), dzięki czemu gracz natychmiast przejmuje kontrolę nad wybranym miejscem. Postanawia dobrać 2 karty miejsc, po czym zatrzymuje tę, dzięki której zdobywa 3 punkty wpływu i 3 perły, i kładzie ją na umieszczonej przed chwilą karcie lorda. Niewybraną kartę miejsca odkłada odkrytą obok wcześniej dostępnej karty miejsca – w kolejnych turach obie będą dostępne dla graczy.
- 3 Gracz ma teraz łącznie 4 perły, czyli więcej niż obecny Władca pereł. Zabiera więc żeton Władcy pereł i przesuwa znacznik na pole „4” na torze pereł.

KOALICJA



Gracze zdobywają punkty wpływu dzięki kartom lordów, na których znajdują się żetony herbów, kartom miejsc i żetonowi Władcy pereł.

Istnieje jeszcze 4. sposób na zdobycie punktów wpływu – jak najlepsze rozmieszczenie lordów w swojej izbie.

Karty lordów tego samego koloru, które ze sobą sąsiadują, tworzą koalicję. Największa koalicja lordów przyniesie Ci punkty wpływu na koniec gry (zob. „Koniec gry”).



Gra się kończy, gdy pierwszy z graczy ukończy swoją izbę, umieszczając w niej ostatniego – 15. – lorda. Następnie wszyscy pozostali gracze rozgrywają swoją ostatnią turę.

Uwaga! Jeśli gracz w swojej ostatniej turze zdecyduje się zrekrutować lordów ze stosu kart odrzuconych, w którym znajduje się więcej kart niż wolnych miejsc w jego izbie, wybiera tylko tylu lordów, ilu się w niej pomieści. Pozostałych lordów odkłada odkrytych na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Następnie gracze podliczają swoje punkty wpływu. Każdy z graczy otrzymuje punkty za:

- 1 **Posiadanych lordów** – suma punktów wpływu lordów oznaczonych żetonami herbów (czyli najbardziej wpływowych lordów w każdym kolorze występującym w izbie gracza).
- 2 **Kontrolowane miejsca** – suma punktów wpływu z kontrolowanych miejsc.
- 3 **Największą koalicję** – każda karta lorda w 1 największej grupie sąsiadujących ze sobą lordów tego samego koloru jest warta 3 punkty wpływu.
- 4 **Tytuł Władcy pereł** – gracz, który na koniec gry ma żeton Władcy pereł, zdobywa 5 punktów wpływu.

Grę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów wpływu!

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej pereł. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, gracze współdzielą zwycięstwo.

PRZYKŁAD

3
 1
 2
 1
 1
 2
 1
 1
 1

5
 4

KONSPIRACJA
 0 1 2
 3 4 5 6
 7 8 9

1	$3+3+2+6+3=17$
2	$2+3=5$
3	$3 \times 5=15$
4	$\begin{array}{r} 5 \\ \hline 42 \end{array}$

ZDOLNOŚCI LORDÓW



Lord z 0 PW (po 1 w każdym kolorze)

Gdy umieszczasz tego lorda w swojej izbie, możesz natychmiast zamienić miejscami 2 lordów w swojej izbie (włączając tego lorda). Nie możesz przemieszczać lordów z kluczami.



Lord z 1 PW

(po 4 w każdym kolorze)

Otrzymujesz 1 srebrny klucz.



Lord z 2 PW

(po 2 w każdym kolorze)

Otrzymujesz 1 złoty klucz.



Lord z 3 PW (po 2 w każdym kolorze)

Otrzymujesz 2 perły.



Lord z 4 PW (po 2 w każdym kolorze)

Otrzymujesz 1 perłę.



Lord z 6 PW (po 1 w każdym kolorze)

Gdy umieszczasz tego lorda w swojej izbie, natychmiast przenieś wierzchnią kartę z talii lordów na stos kart odrzuconych odpowiedniego koloru.

EFEKTY MIEJSC



Na koniec gry to miejsce zapewnia 7 PW.



Natychmiast otrzymujesz 1 perłę.
Na koniec gry to miejsce zapewnia 5 PW.



Natychmiast otrzymujesz 2 perły.
Na koniec gry to miejsce zapewnia 4 PW.



Natychmiast otrzymujesz 3 perły.
Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



Na koniec gry to miejsce zapewnia 1 PW za każdy srebrny klucz w Twojej izbie bez względu na to, czy został użyty do przejęcia kontroli nad miejscem.



Na koniec gry to miejsce zapewnia 2 PW za każdy złoty klucz w Twojej izbie bez względu na to, czy został użyty do przejęcia kontroli nad miejscem.



Na koniec gry to miejsce zapewnia 1 PW za każdą parę pereł, którą posiadasz.

Na przykład, jeśli masz 4 perły, otrzymujesz 2 punkty wpływu, a jeśli masz 3 perły – 1 punkt wpływu.



Na koniec gry to miejsce zapewnia 2 PW za każde miejsce, które kontrolujesz (włączając tę kartę).



Do Twojej następnej tury każdy z przeciwników w swojej turze **MUSI** zrekrutować wierzchnią kartę z talii lordów i umieścić ją w swojej izbie.

Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



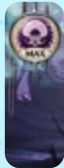
Natychmiast wtasuj wszystkie karty lordów ze stosów kart odrzuconych do talii lordów.

Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



Do końca gry, aby przejąć kontrolę nad miejscem, wystarczą Ci 2 dowolne klucze (nie muszą być w tym samym kolorze).

Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



Na koniec gry to miejsce zapewnia tyle PW, ile ma Twój najbardziej wpływowy lord we wskazanym na karcie kolorze.



Do Twojej następnej tury każdy z przeciwników w swojej turze **MUSI** dobrać 2 wierzchnie karty z talii lordów. Następnie musi zrekrutować jedną z nich i umieścić ją w swojej izbie, a drugą odrzucić na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



Natychmiast wtasuj wszystkie dostępne karty miejsc do talii miejsc.

Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



Do końca gry, gdy będziesz przejmować kontrolę nad miejscem, wybierz kartę miejsca z talii (nie z dostępnych miejsc). Następnie przetasuj talię.

Na koniec gry to miejsce zapewnia 3 PW.



Na koniec gry to miejsce zapewnia 1 PW + + 1 PW za każdego lorda we wskazanym na karcie kolorze w Twojej izbie.

Uwaga! Punkty wpływu na kartach miejsc nie zmieniają punktów wpływu lordów, na których zostają położone.

Tłumaczenie: Magda Gamrot
Redakcja: zespół Rebel