



Gildia Przemysłowców osiedliła się w samym sercu cmentarzyska gigantycznych morskich istot, w najczarniejszych odmętach królestwa Głębi. W tej budzącej niepokój nekropolii, korzystając z pomocy tajemniczych Krakenów, przedstawiciele Gildii handlują NEBULISAMI.

Nebulisy, cudowne czarne perły, stanowią nieoficjalną walutę królestwa. To pieniądze splamione krwią. Przyspieszą Twoją drogę do władzy, ale uważaj, bo tych, którzy zostaną złapani na ich posiadaniu, czeka straszliwy los!

Przygotowanie do gry

- 1 Starannie potasuj karty nowych Sojuszników z kartami Eksploracji z gry podstawowej.
- 2 Starannie potasuj nowe karty Lordów z kartami Lordów z gry podstawowej.
- 3 Potasuj nowe karty Miejsc z kartami Miejsc z gry podstawowej. Następnie kontynuuj przygotowanie do gry zgodnie z zasadami z instrukcji do gry podstawowej.
- 4 Wrzuć Nebulisy do kubeczka, a ten, wraz z figurką Krakena, umieść obok kubeczka zawierającego Perły.
Umieść żetony 3 Strażników obok talii Lordów.
- 5 Potasuj karty Łupów i utwórz z nich nową talię, a następnie umieść ją zakrytą obok talii Miejsc.

Możecie rozpocząć grę.

Zasady gry

Zasady z gry podstawowej nie ulegają zmianie. W niniejszej instrukcji znajdują się tylko zasady odnoszące się do konkretnych elementów z tego rozszerzenia:

- ➔ Nowych Sojuszników
- ➔ Nebulisów
- ➔ Nowych Lordów
- ➔ Nowych Miejsc

➔ Nowi Sojusznicy

W grze pojawiła się nowa Rasa Sojuszników: Krakeny. Gdy korzystasz z Sojusznika-Krakena, wybierasz dla niego inną Rasę. Krakena należy traktować tak, jakby należał do tej wybranej Rasy. Nie ma żadnego znaczenia, czy posiadasz już Sojuszników tej Rasy, czy też nie.



Krakeny nie przyłączają się do Ciebie...

Gdy rekrutujesz Lorda kilkoma Sojusznikami (w tym jednym albo większą liczbą Krakenów), odrzuć najpierw wszystkich Sojuszników z Rasy Krakenów. Następnie przyłącz do siebie Sojusznika o najniższej wartości z pozostałych Sojuszników, którzy uczestniczyli w rekrutacji. Innymi słowy, rekrutując Lorda tylko przy użyciu Sojuszników z Rasy Krakenów, nie przyłączysz do siebie żadnego Sojusznika.

...i mają swoje wady

Gdy podczas rekrutacji wykorzystujesz Sojusznika z Rasy Krakenów, natychmiast otrzymujesz tyle Nebulisów, ile wskazuje jego karta.

Jeśli przed podliczeniem Punktów Wpływu wciąż będziesz mieć na ręce Sojuszników z Rasy Krakenów, również otrzymasz wskazane na ich kartach Nebulisy, a potem odrzucisz tych Sojuszników, nie przyłączając do siebie żadnego z nich.



Aktywny gracz chciałby zrekrutować Poszukiwacza. Na ręce ma następujących Sojuszników: Krakena o wartości 4, Krakena o wartości 3 i Konika morskiego o wartości 5. Gracz mógłby:

- Wykorzystać Sojusznika z Rasy Krakenów o wartości 3 jako Sojusznika z Rasy Krabów, a także Sojusznika z Rasy Koników morskich. Gracz otrzymałby 2 Nebulisy, odrzucił Sojusznika z Rasy Krakenów o wartości 3 i przyłączył do siebie Sojusznika z Rasy Koników morskich.

LUB

- Wykorzystać Sojusznika z Rasy Krakenów o wartości 3 jako Sojusznika z Rasy Krabów i Sojusznika z Rasy Krakenów o wartości 4 jako Sojusznika z Rasy Kałamarnic. Gracz otrzymałby 5 Nebulisów, odrzucił obu Sojuszników z Rasy Krakenów i nie przyłączył do siebie żadnego Sojusznika.

➔ Nebulisy



Niebezpieczna waluta...

Te cudowne czarne perły to nieoficjalna waluta królestwa. Krwawe pieniądze. Biada temu, kto pod koniec gry zgromadzi najwięcej Nebulisów!

W trakcie rozgrywki z pewnością otrzymasz kilka Nebulisów: za korzystanie z Sojuszników z Rasy Krakenów albo dlatego, że twoi przeciwnicy zapłacili Ci w nich, albo w wyniku mocy niektórych Lordów.

Uwaga! Na koniec gry każdy posiadany Nebulis będzie Cię kosztował po 1 Punkcie Wpływu!

Na koniec gry każdy posiadany Nebulis będzie Cię kosztował po 1 Punkcie Wpływu! Gracz posiadający najwięcej Nebulisów (gracz najbardziej skorumpowany) straci 5 dodatkowych Punktów Wpływu.

Figurka Krakena pozwala graczom zidentyfikować w trakcie rozgrywki najbardziej skorumpowanego spośród nich. Figurkę należy przekazać pierwszemu graczowi, który otrzyma Nebulisy. Gdy tylko któryś z jego przeciwników zdobędzie tyle samo lub więcej Nebulisów, gracz przekazuje mu tę figurkę (jeśli kilku graczy remisuje ze sobą, gracz obecnie posiadający figurkę decyduje, któremu z nich ją przekazać). Jeśli gracz posiadający figurkę Krakena odrzuci ostatni ze swoich Nebulisów, a żaden z jego przeciwników również nie ma w danym momencie Nebulisów, figurkę należy odłożyć na jej pierwotne miejsce, obok kubeczka Nebulisów.



... którą możesz wydawać

Aby uniknąć kar, najlepiej jak najszybciej pozbyć się Nebulisów. Za każdym razem, gdy kupujesz coś za Perły (kupujesz Sojusznika podczas tury przeciwnika albo uzupełniasz sumę potrzebną do rekrutacji Lorda), możesz użyć JEDNEGO I TYLKO JEDNEGO Nebulisa i tylko wtedy, gdy wydałeś przy tym wszystkie swoje Perły. Jeśli nie masz już Pereł, możesz kupić coś za jednego Nebulisa. Możesz też oczywiście wydać na raz wszystkie swoje Perły plus jednego Nebulisa.



W tym przykładzie aktywny gracz chce zrekrutować Hipnotyzera, ale do opłacenia sumy brakuje mu trzech punktów. Decyduje się uzupełnić różnicę, wydając dwie pozostałe mu Perły i jednego Nebulisa.

Uwaga! Nie możesz korzystać z Nebulisów, aby spiskować na Dziedzińcu.

Innym sposobem na pozbycie się Nebulisów jest skorzystanie z usług Przemysłowców...

➔ Nowi Lordowie

W tym rozszerzeniu znajdziesz osiemnastu nowych Lordów:

- po 2 nowych Lordów dla każdej z Gildii z gry podstawowej;
- 8 lordów należących do nowej Gildii: Przemysłników.

Większość przemysłników posiada moce, które pozwolą Ci w różny sposób manipulować niebezpiecznymi Nebulisami (oczywiście na Twoją korzyść).

Trzech z nich pozwala natychmiast wziąć żeton Strażnika.

Strażnik

Kiedy zrekrutujesz Obserwatora, Wartownika albo Czatownika, weź odpowiedni żeton Strażnika (o takim samym rysunku jak na karcie). Ten żeton będzie należeć do Ciebie do końca gry. Pozwala Ci:

- Rezerwować Lorda znajdującego się na Dziedzińcu. Umieść żeton Strażnika na wybranym Lordzie. Od tej pory tylko Ty możesz go zrekrutować.
- Rezerwować stos Rady. Umieść żeton Strażnika na wybranym stosie nawet wtedy, gdy jest pusty. Zawsze można na nim umieścić Sojuszników, ale tylko Ty będziesz mógł ich zdobyć.
- Rezerwować dostępne odkryte Miejsce. Umieść żeton Strażnika na wybranym Miejscu. Od tej pory tylko Ty możesz przejąć nad nim kontrolę (po spełnieniu odpowiednich warunków).

Gdy przejmujesz zarezerwowany element (Lorda, stos Rady lub Miejsce), umieść żeton Strażnika z powrotem przed sobą. Podczas swojej następnej tury będziesz mógł ponownie zarezerwować nim inny element.



Ważne! Na danym obszarze planszy może się znajdować tylko jeden żeton Strażnika. Na przykład, jeśli na Dziedzińcu już znajduje się żeton Strażnika, możesz zarezerwować tylko Miejsce lub stos Rady.

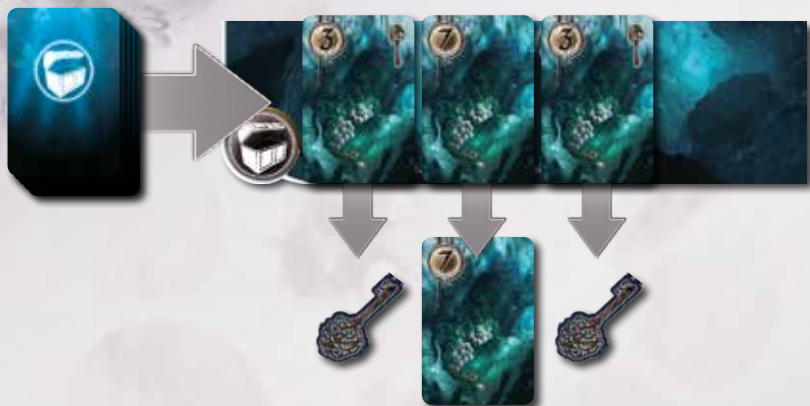
➔ Nowe Miejsca

W tym rozszerzeniu znajduje się sześć nowych Miejsc. Dwa z nich (Szulernia i Legowisko Krakena) działają podobnie do Miejsc z gry podstawowej. Dowiesz się o nich więcej, gdy wejdą do gry.

Pozostałe cztery (Cmentarzysko Waleni, Porzucony Konwój, Megalodon i Pole Bitwy) działają inaczej. To Sanktuaria, mroczne, niepokojące cmentarzyska morskich zwierząt. Tylko przemysłnicy ważą się zapuszczać w te rejony. W tych Sanktuariach kryją się cenne łupy, które mogą stanowić dochodowe źródło Punktów Wpływu. Są jednak niezwykle niebezpieczne.

Kiedy przejmiesz kontrolę nad Sanktuarium, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1 Umieść dane Miejsce przed sobą.
- 2 Dobierz wierzchnią kartę Łupu i umieść ją odkrytą w Sanktuarium. Liczba na karcie wskazuje jej wartość w Punktach Wpływu. Jeśli na karcie znajduje się też symbol, natychmiast otrzymujesz wskazaną nagrodę. „Trójki” dają żeton Klucza. „Czwórki” 2 Perły. „Piątki” pozwalają wylosować żeton Potwora. „Szóstki” pozwalają wylosować wierzchnią kartę z talii Eksploracji. Jeśli to Sojusznik, weź go na rękę. Jeśli to Potwór, przesun żeton Zagrożenia na torze Zagrożenia o jedno pole, a następnie odrzuć Potwora. Powtarzaj tę czynność, dopóki nie otrzymasz Sojusznika. „Siódemka” zapewnia tylko punkty.
- 3 Następnie możesz kontynuować poszukiwania lub je zakończyć. Jeśli je zakończysz, zatrzymujesz wszystkie odkryte karty i otrzymujesz wskazane nagrody. Jeśli kontynuujesz poszukiwania, dobierz następną kartę Łupu. Najpierw otrzymujesz nagrodę (jeśli karta jakąś zapewnia), a potem sprawdzasz, czy właśnie wylosowana karta nie posiada tej samej wartości, co któraś z poprzednio wylosowanych kart. Jeśli jakieś karty mają tę samą wartość, Twoje poszukiwania się kończą, a Ty musisz odrzucić karty Łupów o tej samej wartości. Jeśli karty nie mają tej samej wartości, znowu stajesz przed wyborem: kontynuować poszukiwania albo je zakończyć.



Aktywny gracz przejmuje kontrolę nad Megalodonom, a następnie dobiera wierzchnią kartę Łupu i umieszcza ją na nim. To „trójka”. Gracz otrzymuje żeton Klucza. Postanawia kontynuować poszukiwania: dobiera „siódemkę”. Pewny siebie, dobiera kolejną kartę Łupu – ta okazuje się następną „trójką”! W związku z tym gracz otrzymuje kolejny żeton Klucza. Na Megalodonie znajduje się już jedna „trójka”, dlatego gracz odrzuca obie „trójki”, zatrzymując jedynie kartę Łupu o wartości 7 (no i oczywiście oba Klucze!).

Ważne! W talii Łupów znajduje się 7 „siódemek”, 6 „szóstek”, 5 „piątek”, 4 „czwórki” i 3 „trójki”. Jeśli pierwszą dobraną kartą będzie „siódemka”, istnieje spora szansa na dobranie drugiej „siódemki” i odejście z niczym! Ta informacja powinna pomóc Ci w podjęciu właściwej decyzji podczas szukania Łupów.



Słownik

Łup: Karta zdobyta w Sanktuarium. Łupy zapewniają graczom Punkty Wpływu, Klucze, żetony Potworów, Perły i Sojuszników.

Przemytnicy: Nazwa jednej z Gildii Lordów. Ich specjalnością jest manipulacja Nebulisami.

Skorumpowany: Gracz, który ma w swoim kubeczku najwięcej Nebulisów. Ten stan zaznacza się umieszczeniem przed takim graczem figurki Krakena.

Poszukiwania: Akcja polegająca na odkrywaniu kart Łupów w Sanktuarium.

Kraken

- **Figurka Krakena:** Figurka wędrująca od gracza do gracza, zależnie od tego, kto posiada w swoim kubeczku najwięcej Nebulisów. Wskazuje gracza, który jest najbardziej skorumpowany.
- **Krakeny:** Nazwa nowej Rasy Sojuszników. To dzokery – kiedy gracze z nich korzystają, sami wybierają ich kolor. Minusem korzystania z Krakenów jest konieczność wzięcia Nebulisów.

Nebulisy: We wszystkich zasadach i tekstach (z gry podstawowej i rozszerzeń) słowo Perła odnosi się do białych pereł (podstawowej waluty). Czarne perły zawsze nazywa się Nebulisami.

Sanktuaria: Miejsca posiadające odmienne od normalnych zasady, oparte na kalkulacji ryzyka. W grze występują cztery takie miejsca (Cmentarzysko Waleni, Porzucony Konwój, Megalodon i Pole Bitwy).

Strażnik: Żeton, który gracz otrzymuje, kiedy zrekrutuje jednego z trzech konkretnych Lordów z Gildii Przemytników (Obserwatora, Wartownika albo Czatownika). Te żetony pozwalają graczom rezerwować stosy Rady, Lordów na Dziedzińcu lub dostępne Miejsca.

Opracowanie

Autorzy: Bruno Cathala i Charles Chevallier

Oprawa graficzna: Xavier Collette

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja i korekta: zespół REBEL

