





Na granicy zbierają się Lewiatany. Siły Królestwa Głębi są mobilizowane. Każda Gildia wysyła przeciwko tym potworom dwóch specjalizujących się w walce z nimi śmiałków. Rasy sojuszników trenują bez ustanku, rozwijając umiejętności, które przy odrobinie szczęścia przydadzą się w tej wojnie. W starciach z Lewiatanami wybór „walczyć czy uciekać?” może mieć bardzo poważne konsekwencje.

To rozszerzenie wymaga podstawowej gry *Abyss*, może być łączone z rozszerzeniem *Kraken* i pozwala prowadzić rozgrywkę nawet pięciu graczom.

Przygotowanie do gry

Należy przygotować grę zgodnie z normalnymi zasadami, stosując się do poniższych zmian:

- 1 Tor zagrożenia pozostaw w pudełku. Zamiast tego złóż planszę granicy i umieść ją po prawej stronie głównej planszy.
- 2 Starannie potasuj karty Lewiatanów i stwórz z nich talię. Umieść tę zakrytą talię obok planszy granicy. Rzuć dwiema kośćmi, odkryj pierwszego Lewiatana i umieść go odkrytego na polu granicy odpowiadającemu sumie oczek, jakie wypadły na kościach. Na górnym polu Lewiatana umieść znacznik życia .
- 3 Każdemu z graczy rozdaj z talii po 1 karcie sojusznika krabów o wartości 1. Następnie starannie potasuj nowe karty Eksploracji z kartami Eksploracji z gry podstawowej.
- 4 Wyjmij Poskramiacza z talii Lordów i odłóż go do pudełka. Starannie potasuj nowe karty Lordów z kartami Lordów z gry podstawowej.
- 5 Stwórz drugi stos potworów z nowych żetonów Potworów. Umieść zakryty stos obok stosu Potworów z gry podstawowej, ale nie mieszaj obu stosów.
- 6 Kości, znaczniki ran , figurkę Pogromcy Głębin i pozostałe znaczniki życia umieść obok planszy.
- 7 Aby grać w 5 graczy, jedno z Was bierze dodatkowy kubeczek z tego rozszerzenia.

Przebieg rozgrywki

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

- ➔ stanu wojennego,
- ➔ Lewiatanów i nowych sojuszników,
- ➔ nowych Lordów,
- ➔ końca gry.

➔ Stan wojenny

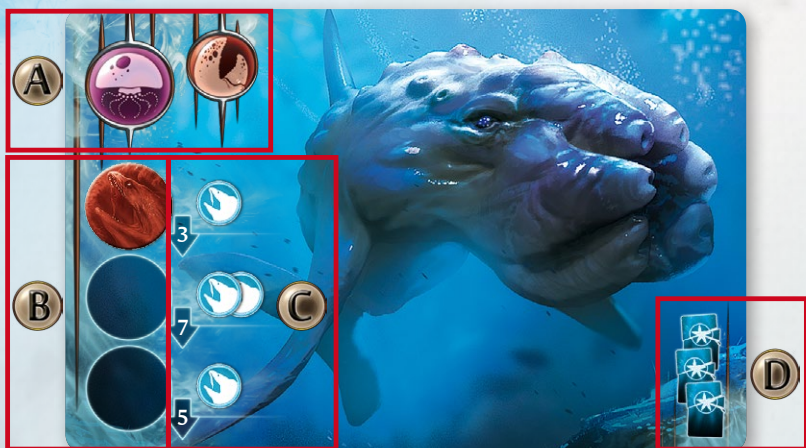
W grze podstawowej liczba sojuszników, których gracz może mieć na ręce, nie jest ograniczona. Teraz, gdy wprowadzono stan wojenny, wszystko się zmienia. Jeśli pod koniec tury gracz chce zatrzymać na ręce więcej niż 12 sojuszników, musi zapłacić po 1 perle za każdego nadmiarowego sojusznika. Gracz musi odrzucić każdego nadmiarowego sojusznika, za którego nie chce albo nie może zapłacić.



Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Kraken* gracze nie mogą w ten sposób odrzucać kart Krakenów.

➔ Lewiatany i nowi sojusznicy

Na karcie Lewiatana znajdują się:



A Rasa (albo rasy) sojuszników, którzy pomogą Wam walczyć z danym Lewiatanem (zawsze będą się tu znajdować kraby). Na przykład z tym Lewiatanem może walczyć sojusznik z rasy krabów LUB z rasy meduz.

B Liczba punktów życia, które posiada dany Lewiatan. Każde pole odpowiada 1 punktowi życia. Kiedy Lewiatan wchodzi do gry, na najwyższym polu jego karty należy umieścić znacznik życia . Ten Lewiatan ma 3 punkty życia.

C Warunki walki:

- Liczba na strzałce przedstawia wytrzymałość Lewiatana, którą gracz musi zrównać albo pobić, aby zmusić go do utraty 1 punktu życia, czyli przesunąć znacznik na następne pole.
- Znajdujące się po prawej od strzałek żetony potworów wskazują, jaką nagrodę otrzyma gracz za udany atak.

D Kara, którą otrzyma gracz, jeśli Lewiatan go zaatakuje.

Jeśli podczas akcji eksploracji głębin zostanie odkryta karta potwora, nadal można kontynuować eksplorację lub walczyć. Zasady eksploracji zmieniły się jednak w następujący sposób:

Kontynuacja eksploracji: umieszczenie Lewiatana

Jeśli zdecydujesz się kontynuować eksplorację, musisz umieścić nowego Lewiatana na granicy. Odkryj wierzchnią kartę z talii Lewiatanów i rzuć 2 kośćmi. Suma uzyskanych na kościach oczek wskazuje na pole granicy, na którym należy umieścić Lewiatana.

Jeśli pole jest wolne:

1. Umieść na nim Lewiatana, a następnie umieść znacznik życia na najwyższym polu na jego karcie.
2. **Odrzuć potwora z toru eksploracji.**
3. Kontynuuj eksplorację.

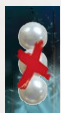
Jeśli pole jest zajęte:

Obecny na tym polu Lewiatan atakuje Cię, a potem ustępuje miejsca nowo przybyłemu. Nie możesz uniknąć tego ataku.

1. Zostajesz zaatakowany i natychmiast rozpatrujesz efekt kary wskazany w prawym dolnym rogu karty Lewiatana:



Otrzymujesz tyle znaczników ran, ile wskazano na karcie Lewiatana. Pod koniec gry każdy posiadany znacznik rany kosztuje Cię 1 punkt wpływu.



Odrzuć 3 perły. Jeśli masz mniej niż 3 perły, odrzuć wszystkie posiadane perły. Jeśli nie masz pereł, ten atak nie ma na Ciebie żadnego wpływu.



Odrzuć 3 sojuszników. Jeśli masz mniej niż 3 sojuszników, odrzuć wszystkich posiadanych ojszników. Jeśli nie masz sojuszników, ten atak nie ma na Ciebie żadnego wpływu.



Odrzuć 1 ze swoich wolnych Lordów (ci, którzy kontrolują miejsca, są chronieni przed atakiem). Jeśli nie masz wolnych Lordów, ten atak nie ma na Ciebie żadnego wpływu.

2. Odrzuć z danego pola obecnego tam Lewiatana i zastąp go nowym, którego wylosowałeś. Umieść znacznik życia na najwyższym polu nowej karty.
3. Odrzuć potwora z toru eksploracji i kontynuuj eksplorację.

Najczęściej atakowane pola granicy:

Ryzyko pojawienia się Lewiatana na zajętym już polu granicy zależy od numeru danego pola:

Pola 2, 3, 4, 10, 11 i 12: małe ryzyko.

Pola 5 i 9: średnie ryzyko.

Pola 6 i 8: duże ryzyko.

Pole 7: poważne ryzyko.

Walka z Lewiatanem

Jeśli zdecydujesz się walczyć, wybierz Lewiatana znajdującego się na granicy i zastosuj się do poniższych zasad:

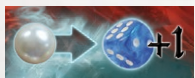
1. Obliczenie siły ataku

Odrzuć z ręki 1 sojusznika wymaganej rasy. Następnie rzuć 1 kością. Twoja siła ataku to suma wyniku rzutu kością i wartości odrzuconego sojusznika.

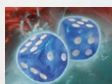
Ważne. Jeśli nie posiadasz sojusznika wymaganej rasy, NIE MOŻESZ walczyć. Musisz kontynuować eksplorację i umieścić nowego Lewiatana (patrz wyżej).

Nowi sojusznicy

Dzięki swoim umiejętnościom nowi sojusznicy stanowią podczas walk nieocenioną pomoc. Aby skorzystać ze zdolności danego sojusznika, musisz go użyć w walce.



Po rzuceniu kością możesz wydać dowolną liczbę pereł, aby zwiększyć swoją siłę ataku o taką samą wartość (+1 za perłę).



Aby obliczyć swoją siłę ataku, rzuć OBIEMA kośćmi i weź pod uwagę wyższy z wyników.

2. Zastosowanie siły ataku

- Jeśli Twoja siła ataku jest niższa od wytrzymałości Lewiatana, Twój atak nie wywarł żadnego efektu. Twój sojusznik zostaje odrzucony, a Ty dostajesz 1 perłę – mizerną nagrodę za podjęte ryzyko.
- Jeśli Twoja siła ataku jest równa lub wyższa od wytrzymałości Lewiatana, Lewiatan traci 1 punkt życia. Twój atak się powiódł.
- Jeśli Twoja siła ataku jest równa lub wyższa od sumy kilku poziomów wytrzymałości Lewiatana, potwór traci tyle punktów życia, ile poziomów pokonałeś. Twój atak się powiódł.

Gdy Lewiatan traci punkt życia, otrzymujesz w nagrodę tyle żetonów potworów, ile widnieje na karcie tego Lewiatana obok pola właśnie straconego punktu życia. Teraz przesuń znacznik życia na następne pole. Swoje żetony potworów możesz wybrać z puli z gry podstawowej, z puli z tego rozszerzenia albo pobrać je z tej i z tej puli.



otrzymujesz od 2 do 4 punktów wpływu.



zależnie od żetonu otrzymujesz 2–3 perełły, klucz albo stos rady.

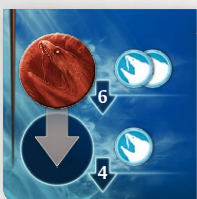
Jeśli weźmiesz nowe żetony potworów, po ich obejrzeniu w sekrecie możesz odkryć je natychmiast albo odkryć je na początku którejś ze swoich kolejnych tur. Kiedy żeton zostanie odkryty, zastosuj jego efekt i odrzuć go.

Gdy Lewiatan straci ostatni punkt życia, zostaje zabity. Oprócz normalnej nagrody za udany atak otrzymujesz nagrodę dodatkową: weź kartę pokonanego Lewiatana i umieść ją odkrytą przed sobą.

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który pokonał Lewiatana, weź figurkę Pogromcy Głębin. Kiedy inny gracz pokona tyle samo lub więcej Lewiatanów od Ciebie, zabiera Ci figurkę. Gracz, który będzie mieć figurkę pod koniec gry, otrzyma 5 punktów wpływu. Śmierć Lewiatana kończy Twoją turę.



Gracz odrzuca sojusznika z wymaganej rasy o wartości 2. Następnie rzuca kością i uzyskuje 3 oczka. Jego siła ataku to $2 + 3 = 5$. Wytrzymałość Lewiatana wynosi 6. Siła ataku gracza była niewystarczająca, aby zabrać Lewiatanowi pierwszy punkt życia. Znacznik życia Lewiatana się nie przesuwają, a gracz otrzymuje 1 perłę.



Gracz odrzuca sojusznika z wymaganej rasy o wartości 5. Następnie rzuca kością i uzyskuje 3 oczka. Jego siła ataku to $5 + 3 = 8$. Wytrzymałość Lewiatana wynosi 6. Siła ataku gracza była wystarczająca, aby zabrać Lewiatanowi pierwszy punkt życia. Znacznik życia Lewiatana przesuwa się na kolejne pole, a gracz otrzymuje w nagrodę 2 żetony potworów.



Gracz odrzuca sojusznika z wymaganej rasy o wartości 5. Następnie rzuca kością i uzyskuje 5 oczek. Jego siła ataku to $5 + 5 = 10$. Wytrzymałość Lewiatana dla pierwszego znacznika życia wynosi 6, a dla drugiego 4. Siła ataku gracza była wystarczająca, aby zabrać Lewiatanowi oba punkty życia naraz. Gracz otrzymuje w nagrodę 2 żetony potworów za pierwszy znacznik życia i 1 żeton potwora za drugi znacznik życia. Lewiatan został zabity, gracz zatrzymuje jego odkrytą kartę przed sobą. Jeśli spełnia warunki, bierze też figurkę Pogromcy Głębi.

Uwaga! Za każdym razem, gdy gracz zabije ostatniego Lewiatana na granicy, należy odkryć nowego Lewiatana (zgodnie z opisem ze strony 4 i z pominięciem Eksploracji). Na granicy musi zawsze znajdować się przynajmniej jeden Lewiatan.

3. Decyzja o zakończeniu tury albo ponownym ataku

Podczas swojej tury możesz walczyć TYLKO Z JEDNYM Lewiatanem. Jednakże możesz go atakować wiele razy, o ile za każdym razem jesteś w stanie odrzucić nowego sojusznika wymaganej rasy. Jeśli atakujesz ponownie, zacznasz od kroku „Obliczenie siły ataku”.

Rady. Spotkania z potworami są niebezpieczne, a zwycięstwo nigdy nie jest gwarantowane. Czasem lepiej jest walczyć i przegrać niż kontynuować eksplorację, ryzykując konsekwencje. Uważnie obserwuj znajdujące się na granicy Lewiatany, a podczas eksploracji zbieraj sojuszników wymaganych ras, nawet jeśli mają niskie wartości. I nie zapomnij, że kraby zawsze pozwolą Ci walczyć.

➔ Nowi Lordowie

Każda gildia wybrała 2 śmiałków spośród swoich najlepszych wojowników. Szkoleni do walki z Lewiatanami pomogą Ci w obronie granicy. W tym rozszerzeniu znajduje się 10 nowych Lordów, których zdolności poznasz, kiedy wejdą do gry.

Wyjaśnienia

Buntownik: wybierz Lewiatana. Ten Lewiatan traci 1 punkt życia, tak jakbyś przeprowadził na niego udany atak. W związku z tym otrzymujesz odpowiadającą temu znacznikowi nagrodę. Jeśli był to ostatni punkt życia tego Lewiatana, zabijasz go i zatrzymujesz przed sobą jego kartę.

Pogranicznik: wybrany przeciwnik umieszcza na granicy nowego Lewiatana, tak jakby zdecydował się kontynuować eksplorację po odkryciu potwora (patrz strona 4).

➔ Koniec gry

To rozszerzenie wprowadza 2 dodatkowe sposoby na zakończenie gry. Jeśli pod koniec tury gracza skończy się talia Lewiatanów LUB którykolwiek ze stosów żetonów potworów, każdy z pozostałych graczy wykonuje akcje w ramach swojej ostatniej tury, podczas której potwory odkryte w trakcie eksploracji nie wywierają żadnego efektu. Następnie gracze podliczają swoje punkty wpływu, tak jak w grze podstawowej. Potem odejmują po 1 punkcie wpływu za każdą posiadaną ranę. Wreszcie, gracz, który posiada figurkę Pogromcy Głębi otrzymuje 5 punktów wpływu.



Słownik

Atak:

- Siła ataku: podczas walki z Lewiatanem gracz oblicza swoją siłę ataku. Aby to zrobić, dodaje wynik rzutu kością do wartości odrzuconego sojusznika wymaganej rasy (patrz strona 5).
- Atak udany albo niewywołujący efektu: aby atak gracza na Lewiatana okazał się sukcesem, jego siła musi być równa lub wyższa od wytrzymałości Lewiatana. W przeciwnym razie atak nie wywołuje żadnego efektu (patrz strona 5).
- Atak Lewiatana: Lewiatan może zaatakować gracza, który decyduje się kontynuować eksplorację. Taki atak nakłada na gracza jakąś karę (patrz strona 4).

Granica: plansza podzielona na ponumerowane pola, na których w wyniku rzutów kośćmi umieszcza się Lewiatany.

Wojownicy: 10 nowych Lordów, których zdolności związane są z walką z Lewiatanami.

Punkt życia: każdy Lewiatan posiada pewną liczbę punktów życia, które może stracić w walce. Jeśli Lewiatan straci ostatni punkt życia, zostaje zabity.

Lewiatan: karta przedstawiająca przerażającą podwodną istotę, z którą gracze mogą walczyć.

Stan wojenny: zasada, która zabrania graczom zatrzymywać na ręce więcej niż 12 sojuszników na koniec tury, chyba że za nich zapłacą.

Wytrzymałość: liczby nadrukowane na strzałkach znajdujących się obok pół punktów życia Lewiatana. Aby podczas walki odebrać Lewiatanowi punkt życia, siła ataku gracza musi być równa lub wyższa od jego wytrzymałości.

Figurka Pogromcy Głębi: figurka, która przypada graczom zależnie od liczby pokonanych Lewiatanów. Otrzymuje ją najbardziej waleczny z graczy.

Rana: znacznik otrzymywany w wyniku ataku Lewiatana. Pod koniec gry gracz traci 1 punkt wpływu za każdy posiadany znacznik rany.

Opracowanie

Autorzy: Bruno Cathala i Charles Chevallier

Oprawa graficzna: Milan Nikolic

Redakcja i korekta: zespół REBEL

