

# ABYSS

SOLO VARIANT

AUTHORS : BRUNO CATHALA - CHARLES CHEVALLIER    ILLUSTRATIONS : XAVIER COLETTE    SOLO VARIANT : SYLWEB

LAYOUT / TRADUCTION : LÉO BERRET



## A JÁTÉK CÉLJA

Xenacanthus, a tenger hercege szeretné meghódítani a mélység királyságát, és a mélység királyává koronázni magát. Csatlakozz a szövetségeseihez, ölj szörnyeket, és vedd át az irányítást a helyszínen és urak felett, hogy minél több befolyásos pontot szerezz, és legyőzd Xenacanthus ambícióit.

## SZABÁLYOK

Általában a két játékosra vonatkozó eredeti szabályok maradnak meg, kivéve Xenacanthus akcióit.

Te vagy a kezdőjátékos.

Nyomtasd ki, és készíts egy képpel lefelé levő paklit a 18 akciókártyából Xenacanthus akcióihoz.

Amikor az összes kártyát eldobta, keverd meg a kártyákat, hogy egy új paklit hozz létre.

*Ha akarod, újra kinyomtathatod és létrehozatsz egy paklit több kártyával.*

## XENACANTHUS kártyáinak értelmezése



A kártyák közepén lévő fő szimbólumok a Xenacanthus számára prioritásként végrehajtandó cselekvéseket jelképezik (fentről lefelé).

A gyöngyök és a szörnyjelzők a szörnyek támadásait és a fenyegetéspálya jutalmait jelölik.

## XENACANTHUS AKCIÓI

### SZERVEZZ BE EGY LORDOT



A Xenacanthus mindig a legmagasabb befolyásponttal rendelkező urakat toborozza (a legmagasabbtól a legalacsonyabbig, balról jobbra a döntetlenhez).

A szövetségeseket, amelyeket egy lord toborzására használ, eldobja, kivéve azt, amelyiknek a legmagasabb az értéke (neked a legkisebb). Xenacanthus esetében mindig egy nagy értékű szövetségest kell használnod, és a legkisebb értékkel kell kiegészítened, hogy beszervezze a lordot. A lordok hatalmát ebben a szóló változatban nem használjátok.

### TÁMOGATÁS KÉRÉSE A TANÁCSTÓL

Ha a kupacban olyan kártyák vannak, amelyek megegyeznek az akciókártyája tanács szimbólumaival, akkor megkapja.



### A MÉLYSÉG FELFEDEZÉSE

Ha a kártya értéke 4 vagy 5 között van, Xenacanthus megveszi, ha tudja. Ha nem, fedj fel egy kártyát a saját akciókártyapaklijából; ha a kártyáján ugyanaz a tanácsszimbólum van, megveszi. Ha nem, fel kell fednie egy új kártyát, és nézd meg a szimbólum egyezik e már.

Amikor körében felfedted a kártyát, meg kell szerezned ha tudod, vagy passzolnod kell. Ha nem tudod, fedj fel egy új kártyát, és ha az ő akciókártyáján ugyanaz a tanácsszimbólum van, elveszi a kártyát. Ha nem, akkor fedj fel egy új kártyát, és nézd meg a szimbólumot.

A saját körében, ha a felfedett kártya egy szörny; Xenacanthus elvesz egy kártyát a saját akciókártya-paklijából. Ha ezen a kártyán szörnyszimbólum van, harcol a szörny ellen, és megnyeri a fenyegetéspálya jutalmát. Ha nem, akkor továbbra is új kártyákat fed fel a társ-kártyáiból, és a fenyegetésjelzőt mozgatja a fenyegetéssávon.



# TERÜLET IRÁNYÍTÁSA

Ha Xenacanthusnak három kulcsa van, elveszi a szabad, felfelé fordított helyszínt. A szóló változatban csak egy helyszínt kell egyenként felfedni. (A szólójátékos számára is).

## RÉSZLETEK

Ez a szóló változat egyelőre nem működik az Abyss másik két kiegészítőjével. Nagy köszönet Sylwebnek, aki létrehozta ezt a változatot az Abysshoz. Ezt a francia változatot megtalálod a Board Game Geeker <sup>old</sup> <sub>in</sub> <sup>le,</sup> profiloldalán.

## XENACANTHUS HATÁSOK

The first part of the document is the introduction to the game. It describes the game's theme and the role of the Xenacanthus. The second part is the rules section, which details the game's mechanics and the role of the Xenacanthus. The third part is the conclusion, which summarizes the game's features and provides contact information for the author.

















