

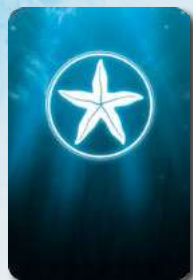


Tartalom & Előkészületek

1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére. **A**

2 Keverjétek meg a Felfedezés kártyákat, és helyezzétek a paklit képpel lefelé a Felfedezés sávra. **B**

71 Felfedezés kártya (65 Szövetséges & 6 Szörny):



Felfedezés kártyák hátulja



Szörny kártya eleje



Szövetséges kártyák eleje

3 Keverjétek meg a Lord kártyákat, és helyezzétek a paklit képpel lefelé a Lord sávra. Ezután fordítsatok fel 6 lapot és helyezzétek a Törvényszékre. **C**

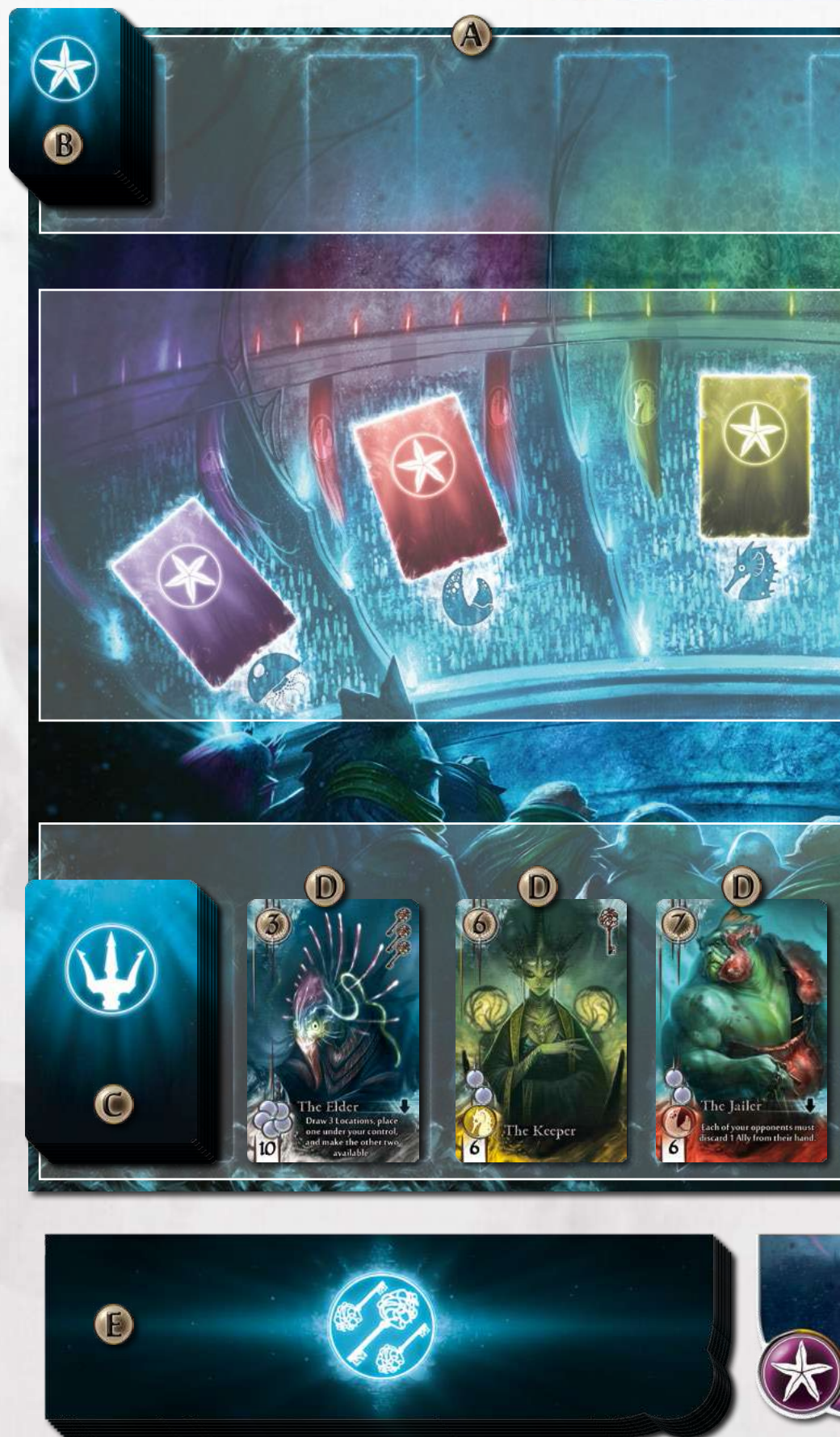
35 Lord kártya:



Lord kártyák hátulja



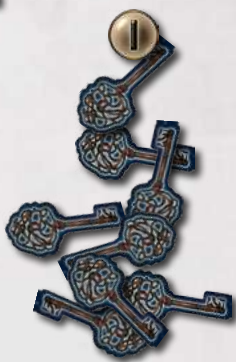
Kereskedő Lord kártya eleje



FELFEDEZÉS SÁV

TANÁCS

TÖRVÉNYSZÉK



- 4 Keverjétek meg a Terület lapokat és tegyétek képpel lefelé a tábla mellé. **E**
Ezután fordítsátok fel a legfelső lapot. **F**

20 Terület lap:



Terület lapok eleje



Terület lapok hátulja

- 5 Keverjétek meg a Szörny tokeneket és tegyétek képpel lefelé a tábla mellé. **G**

20 Szörny token (2 db 4 pontos, 9 db 3 pontos, és 9 db 2 pontos):



Szörny tokenek hátulja



Szörny tokenek eleje

- 6 Tegyétek a Fenyegetés tokenet  a Fenyegetés sáv tetejére. **H**

- 7 Tegyétek a Kulcsokat  egy kupacba a tábla mellé. **I**

- 8 Minden játékos kap egy Gyöngyöt  a készletből, és ezek tárolásához egy műanyag tartót. A megmaradt Gyöngyöket tegyétek egy maradék tartóba a tábla mellé, ez lesz a Kincstár.

- 9 Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost.

A játék célja

Ahhoz, hogy Abyss királyává koronázzanak, a játék végén neked kell a legtöbb Befolyás Ponttal (BP) rendelkezned.

Befolyás Pontokat elsősorban a hozzád csatlakozott Szövetségesek, a toborzott Lordok és az általad irányított Területek után kapsz. Valamint a Szörnyek elleni harcban is kivívhatod társaid elismerését - és ezáltal Befolyás Pontokhoz juthatsz.

A játék áttekintése

A játékosok köröket játszanak le, az óramutató járásával megegyező irányban. A körödben az alábbi lépéseket kell sorrendben végrehajtanod:

1 **Összeesküvés a Törvényszéken (Választható):** Elkölthetsz 1 vagy több Gyöngyöt, hogy új Lordokat szólíts a Törvényszékre.

2 **Akció végrehajtása (Kötelező):** Válassz egyet az alábbi 3 akcióból:

➔ Mélység felfedezése

➔ Tanács támogatásának kérése

➔ Lord toborzása

3 **Terület irányítása (Kötelező):** Amikor megszerzed a harmadik Kulcsodat, irányításod alá kell vonnod egy Területet.

1 **Összeesküvés a Törvényszéken**

A köröd elején dönthetsz úgy, hogy egy Gyöngy befizetésével a Kincstárba egy új Lordot helyezel a húzópakli tetejéről a Törvényszék legtávolabbi szabad helyére. Annyiszor hajthatod végre ezt az akciót ahányszor csak akarod (amíg ki tudod fizetni és van szabad hely). Ha már nincs szabad hely a Törvényszéken, vagy elfogyott a Lord pakli, nem hajthatod végre ezt az akciót.



2 **Akció végrehajtása**

A körödben végre kell hajtanod egyet az alábbi akciók közül:

➔ **Mélység felfedezése**

A Felfedezés kártyák paklija a következőkből áll:

- Az Öt Szövetséges Faj: kék Tintahalak, zöld Kagylók, piros Rákok, sárga Csikóhalak és lila Medúzák.



Minden fajhoz 13 kártya tartozik az alábbiak szerint: egy 5 értékű, két 4 értékű, három 3 értékű, három 2 értékű, és négy 1 értékű.

- És 6 Szörny!



Amikor a felfedezést választod, egyesével kártyákat húzol a Felfedezés pakli tetejéről és elhelyezed őket a Felfedezés sávon a legközelebbi mezővel kezdve, majd attól jobbra haladva. Minden egyes alkalommal, amikor felfordítottál egy kártyát, az alábbiak szerint kell eljárnod:

➔ **Ha a felfordított kártya Szövetséges:**

Fel KELL ajánlanod a többi játékosnak a lehetőséget, hogy megvásárolják tőled ezt a kártyát: kérdezz meg mindenkit a tőled balra ülővel kezdve. A megkérdezett játékos vagy passzol, vagy megvásárolja a Szövetségest.

Aki először úgy dönt, hogy megveszi a kártyát, kifizeti neked a költségét, majd a kezébe veszi a Szövetséges kártyát.

A Szövetségesek költsége egyre növekszik a köröd alatt. Az elsőként megvásárolt Szövetséges költsége 1 Gyöngy, a másodiké 2 Gyöngy, a harmadiké 3 Gyöngy. Nem számít, hogy ki vásárolja meg a Szövetségest!

Fontos: Minden ellenfeled csak egyszer vásárolhat tőled a körödben!

Ha senki sem szeretné megvásárolni a Szövetségest, akkor:

- ingyen a kezvedbe veheted a kártyát, a köröd pedig azonnal véget ér, vagy
- hagyd a táblán és fordítsd fel a következő lapot. Ezután ezt a lapot is kínáld fel eladásra, és így tovább.

Ha a Felfedezés sáv összes mezőjére került már Szövetséges, és egy játékos sem szeretné megvásárolni az utolsóként felfordítottat, a kezvedbe kell venned azt és kapsz érte 1 Gyöngyöt (ahogyan ezt a tábla is jelzi).

➔ Ha a felfordított kártya Szörny:

Vagy HARCOLSZ A SZÖRNNYEL, vagy FOLYTATOD A FELFEDEZÉST.

Ha a harcot választod, automatikusan nyersz, a Szörny kártyát pedig dobod el.

A Fenyegetés sávon látható jutalomban részesülsz, ami lehet:

- Gyöngy  a Kincstárból
- Befolyás Pont egy véletlenszerűen felhúzott Szörny token  után
- Kulcs 

A Fenyegetés sáv legtöbb mezőjén több jutalom közül is választhatsz. A Szörny legyőzése után a Fenyegetés token-t tedd vissza a Fenyegetés sáv első mezőjére. A köröd ezután véget ér.

Ha a harc helyett a felfedezés folytatása mellett döntesz, told egy mezővel lejjebb a Fenyegetés token-t, majd folytasd a felfedezést.

Fontos: Ha a Felfedezés sávon az utolsóként felfordított kártya Szörny, harcolnod kell vele. A Fenyegetés sávon látható jutalom mellett kapsz 1 Gyöngyöt is (ahogyan ezt a tábla is jelzi).

A Fenyegetés token a pozíciójától függően különböző jutalmat ad a Szörnyvel harcoló játékosnak:



1 Gyöngy VAGY 1 Szörny token

2 Gyöngy VAGY 1 Gyöngy + Szörny token VAGY 2 Szörny token

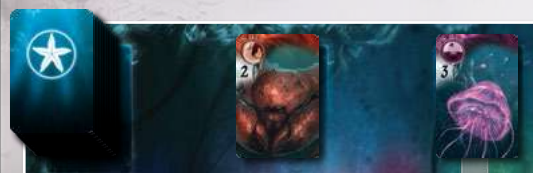
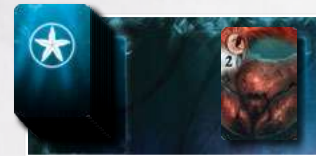
1 Kulcs

1 Kulcs + 1 Gyöngy VAGY 1 Kulcs + 1 Szörny token

1 Kulcs + 2 Gyöngy VAGY 1 Kulcs + 1 Gyöngy + 1 Szörny token VAGY 1 Kulcs + 2 Szörny token

2 Kulcs

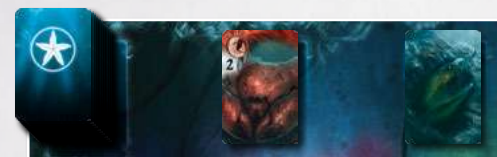
Az aktív játékos felfordítja az első kártyát, majd felkínálja az ellenfeleinek, akik nem szeretnék azt megvásárolni. A játékos így felvehetné a kártyát a kezébe, de inkább folytatja a felfedezést.



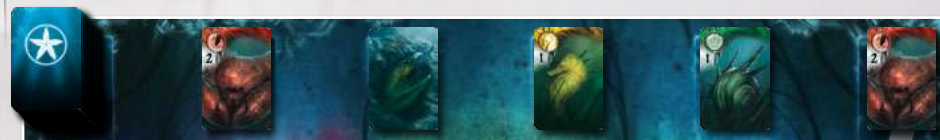
Így felfordítja a második kártyát. Ezúttal két ellenfél elutasítja, de a harmadik fizet 1 Gyöngyöt az aktív játékosnak és a kezébe veszi ezt a Szövetséges kártyát.



Az aktív játékos felfordítja a harmadik kártyát, ami egy Szörny. Senki sem szeretne harcolni, inkább folytatják a felfedezést. A Fenyegetés token egy mezővel lejjebb mozog a Fenyegetés sávon, a Szörny pedig a helyén marad.



A negyedik kártyát megvásárolja az első ellenfél 2 Gyöngyért, mivel ebben a körben ez már a második Szövetséges kártya amit megvesznek.



Ezután az aktív játékos felfordít 3 további kártyát, ezeket az ellenfelek már nem szeretnék vagy tudják megvásárolni és az aktív játékosnak sem kellene. De mivel a Felfedezés sáv utolsó mezőjére is került kártya, a játékosnak azt a kezébe kell vennie és kap érte 1 bónusz Gyöngyöt a Kincstárból. Véget ér a kör.

Felfedezés vége:

Amint úgy döntesz, hogy egy felfordított Szövetségest magadhoz veszel, vagy harcolsz egy Szörnyel, a köröd véget ér. Minden megmaradt Szövetségest ami a Felfedezés sávra került, tegyetek képpel lefelé a tábla Tanács részére a saját fájának megfelelő mezőre. A Szörnyek a Felfedezés kártyák dobópaklijába kerülnek.



Ha elfogyna a Felfedezés pakli, keverjétek újra a dobópaklit.

Tanács támogatásának kérése

Amikor a Tanács támogatását kéred, felveheted az összes kártyát a kezedbe az öt mező valamelyikéről, de nem nézheted meg azokat a választás előtt!



Aktív játékos



➔ Lord toborzása

Fajtól függően a Lordok 6 különböző Céhhez tartoznak, mindegyik saját speciális képességekkel rendelkezik:



Katonák

Nem túl népszerűek és kevesebb Befolyás Pontot adnak, de a képességeik nagyon hasznosak az ellenfelekkel szemben.



Farmerek

Nekik ugyan képességeik nincsenek, de sok Befolyás Pontot adnak, mivel az általuk termelt tápláló Sargasso alga keresett árucikk.



Politikusok

Széles körben gyűlölik őket, de ők ezen nem aggódalmaskodnak. Nagyon hasznosak a Lordok uralmának befolyásolásában.



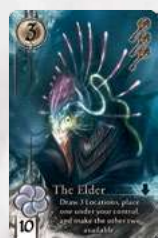
Mágusok

Nagy tehetséggel jutnak szívességekhez a Szövetséges fajoktól.



Kereskedők

Értékes Gyöngyökhöz juthatsz általuk, amik segítségével sokkal könnyebb lesz a sorsod irányítása.



Nagykövetek

Lehetővé teszik, hogy könnyebben hozzájuthass a legkeresettebb Területekhez.

A Lord kártyák felépítése:



A A Lord **neve**

B A toborzás **költsége:**

- A buborékok száma jelzi, hogy pontosan hány különböző faj szükséges hozzá.
- A nagy buborék jelzi a kötelező fajt. A többi szükséges faj szabadon választható.
- A buborékok alatt feltüntetett értékében kell Szövetségeseket kijátszanod a Lord toborzásához.

Példa: A Master of Magic nevű Lord toborzásához legalább 10 értékben kell Szövetségeket kijátszani 3 különböző fajból, amiből az egyik Medúza kell legyen.

C A Lord **képessége:**

Ha a képességnél nyíl látható, akkor azt csak egyszer, a Lord toborzásakor lehet használni. Ha nincs nyíl, a képességet egészen addig használhatod, amíg a Lordot egy Terület irányításához fel nem használod. Ebben az esetben a Terület el fogja takarni a képességet.

D Néhány Lord **Kulcsot** is ad, amit a Területek irányításához használhatsz fel.

E Végül, minden toborzott Lord által **Befolyás Pontokhoz** jutsz!

A körödben dönthetsz úgy is, hogy toborzol egy Törvényszéken elérhető Lordot. A toborzáshoz Szövetségeseket kell a kezedből kijátszanod úgy, hogy kifizessed a Lord kártyáján látható költséget.

Lord költségének kifizetése:

- Pontosan annyi különböző fajt kell kijátszanod, amennyi szükséges (sem többet, sem kevesebbet).
- Több Szövetségest is kijátszhatsz egy fajból.
- A kijátszott Szövetségesek összértéke meghaladhatja a szükséges mennyiséget, de az extra "pontok" nem járnak vissza.
- Segítségül Gyöngyöt is elkölthetsz: ugyanúgy ki kell játszani minden szükséges fajból legalább egyet, de ha a kártyák összértéke nem lenne elég, a hiányzó mennyiséget kifizetheted Gyöngyökből a Kincstárnak.

Minden toborzáshoz használt Szövetséges kártya a Felfedezés kártyák dobópaklijába kerül, a legalacsonyabb értékű kivételével. Ez a Szövetséges csatlakozik hozzád: tedd képpel felfelé magad elé. Ha több azonos értékű Szövetséges is volt a kijátszott lapok között, eldöntheted melyiket tartod meg. A hozzád csatlakozott Szövetségesek a játék végéig nálad maradnak. Nem használhatod őket Lordok toborzásához, de a játék végi elszámolásnál pontot fognak érni.

Lord képességek:

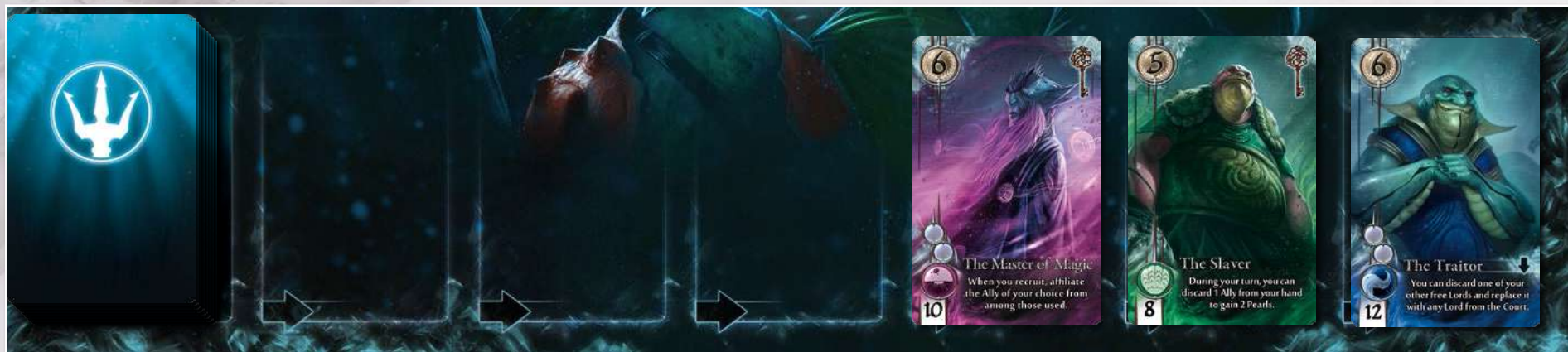
Miután kifizetted a toborzás költségét, tedd a Lordot képpel felfelé magad elé. Ez a Lord mostantól szabadon felhasználható. A legtöbb Lordnak olyan képessége van, amit a toborzáskor kell végrehajtani, és csak egyszer. Ezeket a képességeket nyíl jelöli. Néhány képesség egészen addig használható, amíg a Lordot egy Terület irányításához fel nem használod. Ezeket a képességeket nem jelöli nyíl.



A Lorddal rendelkező játékos eldöntheti, hogy a körében mikor használja fel az adott képességet.

A Törvényszék feltöltése:

Egy Lord toborzása után, a megmaradt Lordokat csúsztasd a Törvényszék sávon jobbra. Ha legalább három Lord maradt a Törvényszéken, a toborzott Lordot még nem kell pótolni. De ha csak két Lord marad, kapsz 2 Gyöngyöt (ahogyan ezt a tábla is jelzi), és azonnal fel kell tölteni az összes üres helyet. Fordíts fel annyi Lord kártyát a pakli tetejéről, amennyi szükséges.



Ebben a helyzetben, az aktív játékos két Lordot is tudna toborozni:

- The Master of Magic - a 3 értékű medúza Szövetséges, a 2 értékű rák Szövetséges és az 5 értékű kagyló Szövetséges kijátszásával eléri a szükséges 10 pontot, és teljesül a 3 különböző faj is, amiből az egyik medúza kell, hogy legyen. Ezután CSATLAKOZIK hozzá a 2 értékű rák Szövetséges;
- The Slaver - mindkét kagyló Szövetséges 6 összértékben, kiegészítve 2 Gyönggyel. Ezután CSATLAKOZIK hozzá az 1 értékű kagyló Szövetséges.

Azonban nem tudja toborozni a Traitor nevű Lordot, mivel nincs tintahal Szövetséges a kezében. De akár a Master of Magic, akár a Slaver Lordot toborozza, kap 2 Gyöngyöt is, a Törvényszék sávot pedig fel kell tölteni.



Aktív játékos lapjai

3 Terület irányítása

Amint összegyűjtöttél három Kulcsot, azonnal irányításod alá kell vonnod egy Területet. Kulcsokat a Kulcs szimbólummal ellátott Lordok toborzásával, vagy a felfedezés során a Szörnyek elleni harcban lehet szerezni.

A Terület lapok felépítése:

A A Terület **neve**

B Egy **szimbólum**

Ami azt jelzi, hogyan szerezhetsz Befolyás Pontokat ezzel a Területtel. *A lenti példában, a tengeri csillag (Szövetségesek szimbóluma) sárga alapon (Csikóhalak színe) azt jelenti, hogy a Csikóhal faj Szövetségein keresztül juthatsz Befolyás Pontokhoz.*

C A megszerzett **Befolyás Pontok** amiket a játék végén összesítünk.



Amikor irányításod alá vonsz egy Területet, a következőket teheted:

- ➡ Elveheted az egyik elérhető képpel felfelé fordított Terület lapot (a játék elején csak egy ilyen lap van), vagy
- ➡ Húzz 1, 2, 3, vagy 4 Terület lapot és válassz egyet közülük. Ezután tedd a többit képpel felfelé a tábla mellé, a továbbiakban ezek a lapok is elérhetőek. Így minél több esélyt adsz magadnak a választásra, annál több lehetőséget biztosítasz az ellenfeleidnek is!

Helyezd a kiválasztott Területet magad elé. Csúsztass a Terület alá minden olyan Lordot, akit a Terület irányításához felhasználtál, hogy eltakard a képességeiket. Ezeket a képességeket a játék további részében már nem használhatod.

Továbbá, a kártyán lévő Kulcsok sem használhatóak fel újra. Egy Terület alatt lévő Lord már nem szabad, és nem is lehet más Lordok képességének célpontja. A Lord kártyák tetején jelzett Befolyás Pontok beleszámítanak a játék végi pontozásba.



Minden felhasznált Kulcs visszakérül a kupacba. Ha egyszerre több Kulcsot is szereztél, és így több mint három Kulcs van nálad (beleértve a Lordok által biztosítottakat is) eldöntheted, hogy melyik Kulcsokat használd fel, hogy Területhez juss.

Néhány Lord (Nagykövetek) 3 Kulccsal rendelkezik, így egyedül is képes egy Terület irányítására. Ebben az esetben, csúsztasd a Nagykövetet egy Terület alá, így eltakarva a képességét.



A köröd vége

Ha befejezted a kötelező akcióidat, a köröd véget ér. A tőled balra ülő játékos következik, és a fenti sorrendben végrehajtja az akcióit. A játékosok addig jönnek egymás után, amíg a játék végi feltételek egyike meg nem valósul.

A játék vége

A játék véget ér, amikor az alábbi feltételek egyike megvalósul:

➡ Bármelyik játékos a 7. Lordját toborozza;

VAGY

➡ Amikor egy Lord toborzása után fel kellene tölteni a Törvényszék üres helyeit, de már nincs annyi Lord kártya, hogy ezt meg lehessen tenni.

Mindkét esetben, az aktív játékos a megszokott módon befejezi a körét. Ezután minden további játékosnak van még egy utolsó köre.

Végül minden játékoshoz csatlakozik a kezében lévő legalacsonyabb értékű Szövetséges minden fajból. A többi kártyát el kell dobni.

Minden játékos kiszámolja a BP-jait. A következők után kapsz pontokat:

- A** Minden általad irányított Terület;
- B** A toborzott Lordok;
- C** Minden faj legmagasabb értékű hozzád csatlakozott Szövetséges; és
- D** A megszerzett Szörny tokenek.

A játékot a legtöbb BP-t szerző játékos nyeri!

Döntetlen esetén a legtöbb Gyönggyel rendelkező játékos nyer. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, az a játékos nyer, akinek magasabb értékű Lord kártyája van.





	BRUNO	(CHARLES)		
	32			
	39			
	14			
	6			
Σ	91			

A Területek után a játékos 32 Befolyás Pontot kap:

- a Parliament miatt 6 BP, plusz 2 BP minden toborzott politikus Lord után. Mivel két politikus Lordja van, az összérték 10 BP.
- a Sanctuary miatt 4 BP, plusz 3 BP minden hozzá csatlakozott medúza Szövetséges után. Mivel két medúza Szövetséges van, az összérték 10 BP.
- az Abyss miatt 2 BP minden olyan Céh után, amiből van legalább 1 Lordja. A játékosnak minden Céhből van legalább 1 Lordja (1 farmer: a Keeper, 1 kereskedő: a Slaver, 1 mágus: a Master of Magic, 1 katona: a Jailor, 2 politikus: a Traitor és a Corruptor, és 1 nagykövet: az Elder. A játékosnak így 12 BP jár.

B A Lordok után a játékos 39 Befolyás Pontot kap:

- 6 BP a Keeper miatt,
- 5 BP a Slaver miatt,
- 6 BP a Master of Magic miatt,
- 3 BP az Elder miatt,
- 7 BP a Jailor miatt,
- 6 BP a Traitor miatt, és
- 6 BP a Corruptor miatt.

C A Szövetségesek után a játékos 14 Befolyás Pontot kap:

- 3 BP a legmagasabb értékű medúza Szövetséges miatt,
- 3 BP a legmagasabb értékű tintahal Szövetséges miatt,
- 2 BP a legmagasabb értékű rák Szövetséges miatt,
- 1 BP a legmagasabb értékű csikóhal Szövetséges miatt, és
- 5 BP a legmagasabb értékű kagyló Szövetséges miatt.

D A Szörny tokenek után a játékos 6 Befolyás Pontot kap.

Összeadva az A+B+C+D eredményeket, a játékos összesen 91 Befolyás Pontot szerzett!

Affiliate/Csatlakozás: megtartod a toborzás során használt legalacsonyabb értékű Szövetségest.

Ally/Szövetséges: a Felfedezéspakli kártyája, képviselhet tintahalat, kagylót, csikóhalat, medúzát, vagy rákot, értéke 1-5-ig terjed.

Council/Tanács: a táblának azon része, ahova a Mélység felfedezése során megmaradt Szövetségesek kerülnek fajonként szétválasztva.

Court/Törvényszék: a táblának azon része, ahova a toborzásra váró Lordok kerülnek.

Explore/Felfedezés: húzz fel kártyákat egyesével a Felfedezés pakliból a Felfedezés sávra, hogy megtaláld a céljaidnak legmegfelelőbb Szövetségest.

Free/Szabad: minden olyan Lord a játékos előtt, amelyiket nem egy Terület irányításához használja, szabadnak minősül.

Guild/Céh: Az összes azonos speciális képességekkel rendelkező Lord. A 6 különböző Céh az alábbi: piros Katonák, zöld Kereskedők, kék Politikusok, lila Mágusok, sárga Farmerek, és a sokszínű Nagykövetek.

Influence Points/Befolyás Pontok: győzelmi pontok.

Key/Kulcs: a Szörnyek elleni harcban, vagy Lord kártyákon lévő szimbólummal szerezhető. A játékosnak 3 Kulccsal kell rendelkeznie ahhoz, hogy egy Területet az irányítása alá vonhasson.

Location/Terület: Abyss különböző stratégiai pontjait ábrázoló lapok. Befolyás Pontokat adnak annak a játékosnak, aki az irányítása alá vonja őket.

Lord: Abyss jelentősebb, elképesztő képességekkel rendelkező teremtményeit ábrázoló kártyák.

Monster/Szörny: a Felfedezés pakli Szörnyeket ábrázoló kártyái.

Monster/Szörny token: a Szörnyek elleni harccal szerezhető token, ami 1, 2, 3, vagy 4 Befolyás Pontot tud adni.

Pearl/Gyöngy: a játék fizetőeszköze.

Power/Képesség: a toborzott Lordok által biztosított előny.

Race/Faj: a Szövetséges kártyák típusa különbözik. Az Öt Faj az alábbi: piros Rákok, zöld Kagylók, kék Tintahalak, lila Medúzák, sárga Csikóhalak.

Recruit/Toborzás: a Törvényszéken elérhető Lordok magad elé helyezéséhez szükséges költség kifizetése.

Threat/Fenyegetés token: A Fenyegetés sávon mozgó token, aminek a pozíciója jelzi a Szörny elleni harcban megszerezhető jutalmat.

Threat track/Fenyegetés sáv: az a sáv, amin a Fenyegetés token mozog.

Treasury/Kincstár: a tartalék Gyöngyök készlete.



Commander: amikor egy játékoshoz kerül, az ellenfeleknek ellenőrizniük kell a kezükben tartott Szövetséges kártyák számát. Akinek több van mint 6, a többletet el kell dobja (eldöntheti, hogy melyik kártyákat).

Amíg a Commander szabad, az ellenfelek továbbra is gyűjthetnek Szövetségeseket (Mélység felfedezése, Tanács támogatásának kérése), de a körük végén csak 6 kártya maradhat a kezükben, a többit el kell dobni.



Assassin: az Assassin által célba vett Lord kártyáját 90 fokkal el kell forgatni. Ez jelzi, hogy már csak a játék végi BP-ja számít, a képességét és a Kulcsait már nem lehet használni. Azonban az Assassin által megtámadott Lord szabad marad és el lehet dobni a Traitor, vagy Schemer képességét használva. Azokra a Lordokra viszont, akik egy ilyen csere során kerülnek játékba már nem vonatkozik az Assassin támadása, tehát használhatják a képességüket és Kulcsaikat.



Tamer: amikor egy játékos akkor harccol egy Szörnyvel, amikor a Fenyegetés token a Fenyegetés sáv első mezőjén van, akkor az ott jelölt jutalmat megkapja.



Master of Magic toborzásakor:

- 1 - A toborzás feltételei teljesültek. A legalacsonyabb értékű Szövetséges csatlakozik a játékoshoz.
- 2 - EZUTÁN kerül játékba a Lord és használhatja a képességét. Ez a képesség csak a JÖVŐBELI toborzásokra van hatással, mivel a jelenlegi Szövetséges az előtt lett kijátszva, hogy a Master of Magic játékba került volna.



Traitor and Schemer: amikor egy játékos e két Lord egyikét toborozza, használhatja a képességüket egy saját szabad Lordján is, vagyis amelyik még nem lett egy Terület irányításához felhasználva. Pontosabban, ha egy Lordot megtámadott az Assassin, az attól még lehet e két Lord célpontja is (lásd fentebb). A játékos azonnal használhatja a csere útján játékba került új Lord képességét.

Szerzők: Bruno Cathala és Charles Chevallier

Artwork: Xavier Collette

Magyar fordítás: Karácsonyi Krisztina

A Lord kártyák feliratai

Katonák

The Assassin: Minden ellenfelednek el kell forgatnia 1 Lord kártyáját 90 fokkal. Ennek a Lordnak már csak a BP-jai számítanak.

The Commander: Az ellenfeleid nem tarthatnak a kezükben 6-nál több Szövetségest. A többletet azonnal el kell dobniuk.

The Hunter: Vegyél el egy tetszőleges Szörny tokent egy ellenfeledtől.

The Jailer: Minden ellenfelednek el kell dobnia egy Szövetséges kártyát a kezéből.

The Recruiter: A toborzás költsége minden ellenfelednek 2-vel nő.

The Seeker: Minden ellenfeled tegyen vissza 2 Gyöngyöt a Kincstárba.

The Tamer: Amikor az ellenfeleid harcolnak egy Szörnnyel, a Fenyegetés sáv korábbi mezője szerinti jutalmat kapják.

Mágusok

The Alchemist: Amikor a Tanács támogatását kéred, 1 pakli helyett 2-t vehetsz fel.

The Apprentice: Vegyél fel 1 paklit a Tanácsból.

The Illusionist: Kicserélheted az egyik Területedet egy elérhető másikra.

The Invoker: A köröd után hajts végre mégeggyet.

The Master of Magic: Toborzáskor választhatsz, hogy a felhasznált Szövetségesek közül melyiket tartod meg (a legalacsonyabb értékű helyett).

The Oracle: A köröd során eldobhatod a Tanács egyik pakliját.

The Shaman: Védve vagy a katona Lordok képességeivel szemben.

Kereskedők

The Landlord: Kapsz 1 Gyöngyöt minden körödben.

The Peddler: Kapsz 2 Gyöngyöt.

The Ship Master: Kapsz 1 Gyöngyöt minden különböző Fajért, amit a Tanácsba küldesz.

The Shopkeeper: Kapsz 1 Gyöngyöt.

The Slaver: A köröd során eldobhatsz 1 Szövetségest a kezedből, hogy kapj 2 Gyöngyöt.

The Trader: Kapsz 3 Gyöngyöt.

Politikusok

The Corruptor: Toborozhatsz egy második Lordot is a Törvényszékről, de a normál költsége helyett 5 Gyöngyöt kell fizetned.

The Diplomat: Toborzáskor tetszőleges fajokat használhatsz, de a fajok szükséges számával rendelkezned kell.

The Opportunist: A köröd során eldobhatsz egy Lord kártyát a Törvényszékről, és kicserélheted a pakli tetején lévőre.

The Schemer: Eldobhatod egy másik szabad Lordodat, és kicserélheted a pakli tetején lévőre.

The Traitor: Eldobhatod egy másik szabad Lordodat, és kicserélheted egy Törvényszéken lévő Lordra.

The Treasurer: Számodra a Lordok toborzási költsége 2-vel csökken.

Nagykövetek

The Elder: Húzz 3 Területet, az egyiket vondd az irányításod alá (a Lord Kulcsait felhasználva), a másik kettőt pedig tedd elérhetővé.

The Hermit: Húzz 1 Területet és vondd az irányításod alá (a Lord Kulcsait felhasználva).

The Sage: Húzz 2 Területet, az egyiket vondd az irányításod alá (a Lord Kulcsait felhasználva), a másikat pedig tedd elérhetővé.



A Terület lapok feliratai

Black Smokers

Azonnal kicserélheted ezt a Területet egy másikra a pakliból

City of Mirrors

Lemásolja egy ellenfeled Területének hatását a játék végén

Hydrozoa Reserves

2 BP minden Mágus Lordod után + 6 BP

Nest of Giant Clams

3 BP minden hozzád csatlakozott Kagyló Szövetséges után + 3 BP

Oceanic Senate Assembly

3 BP minden hozzád csatlakozott Tintahal Szövetséges után + 4 BP

Parliament

2 BP minden Politikus Lordod után + 6 BP

Sargasso Silos

2 BP minden Farmer Lordod után + 5 BP

The Abyss

2 BP minden Céh után, amiből van legalább 1 Lordod

The Barracks

2 BP minden Katona Lordod után + 7 BP

The Chamber of Allies

3 BP amihez hozzá kell adni a hozzád csatlakozott Szövetséges fajok leggyengébbjeinek összesített pontértékét

The Chasm

3 BP minden hozzád csatlakozott Rák Szövetséges után + 5 BP

The Closed Tower

3 BP minden olyan Lordod után, akinek van 1 vagy több Kulcsa

The Coral Barrier

20 BP amiből le kell vonni a hozzád csatlakozott Szövetségesek darabszámát

The Depths

Ezért a lapért a leggyengébb Lordod BP-jának kétszerese jár

The Dockworks

2 BP minden Kereskedő Lordod után + 5 BP

The Jail

15 BP amiből le kell vonni a Lordjaid darabszámát

The Lost Tower

3 BP minden olyan Lordod után, akinek nincs Kulcsa

The Sanctuary

3 BP minden hozzád csatlakozott Medúza Szövetséges után + 4 BP

The Sargasso Fields

3 BP minden hozzád csatlakozott Csikóhal Szövetséges után + 3 BP

The Throne Room

Ezért a lapért a legerősebb Lordod BP-ja jár

