

Abyss királyságának legmélyebb bugyraiban, a Csempészek Céhe gigantikus tengeri lények temetőjének szívében ütött tanyát. A rémisztő csontvázak közt rejtőzve a Kraken támogatásával, NEBULISSzal üzérkednek.

Ezek a pompás fekete gyöngyök illegális valutaként használatosak. Bizonyos tekintetben, piszkos pénz. Habár ezekkel lehetőség van felgyorsítani a politikai előmeneteled, vigyázz, hogy ne bukj le velük a játék végén.

Előkészületek

- 1 az új Szövetségeket keverjétek az alapjáték Felfedezés kártyái közé
- 2 az új Lordokat keverjétek, az alapjáték kártyái közé tegyétek mellé a 3 Őrszem jelölőt
- 3 az új Terület lapokat keverjétek az alapjáték lapjai közé, és a legfelsőt fordítsátok fel
- 4 öntsétek a Nebulis gyöngyöket egy műanyag tartóba tegyétek mellé a Kraken figurát
- 5 keverjétek meg a Zsákmány paklit tegyétek lefordítva a Terület lapok mellé

Kezdhettek a játékot

Játék menet

Az alapjáték minden szabálya továbbra is érvényes. Itt csak a kiegészítő specifikus újdonságaira térünk ki.

új Szövetségesek

Nebulis

új Lordok

új Területek

Az új Szövetségesek

Új Szövetséges faj tűnt fel a tengermélyen: a kraken. A felfedezés végén, ha egy kraken szövetséges fent marad, az aktív játékos joga eldönteni, a Szövetségesek Udvarának melyik paklijába (pl. polip, rák stb.) kerüljön. Amikor kijátszol egy kraken lapot, te döntheted el, melyik faj tajgaként kezeled (joker-lap). Nem számít, hogy ez a faj szerepel-e a szövetségesek között, amiket a krakkennel együtt játszottál ki.

A Kraken nem csatlakozik...

Amikor, úgy szervezel be egy Lordot, hogy kraken szövetségest is használsz, először dobd el az összes kraken szövetséges lapot, és utána tartsd meg a legkisebb értékű szövetséges lapot. Tehát ha csak kraken szövetségeseket használsz a Lord beszerzéséhez, nem marad előtted szövetséges lap.

... de ennek megvan az árnyoldala is

Mikor kraken szövetségest használsz egy Lord beszerzéshez, azonnal vegyél magadhoz annyi Nebulist, amennyit a kártyán látsz.

A Befolyás pontok (BP) végső számolása előtt, ha maradt kraken szövetséges a kezedben vegyél magadhoz annyi Nebulist, amennyi a kártyákon van, aztán dobd el a lapokat.

Az aktív játékos be akarja szervezni a Kereső (Seeker) Lordot. Kézben tartott szövetséges lapjai: 4-es kraken, 3-as kraken, 5-ös csikóhal.

Lehetőségei:

a 3-as krakent rák Szövetségesként és a csikóhal lapot használja fel, ezzel kap 2 Nebulist és eldobja a kraken lapot, majd csatlakozik hozzá a csikóhal szövetséges.

VAGY

a 3-as krakent rák, a 4-es krakent pedig polip Szövetségesként használja, ezzel 5 Nebulishoz jut és eldobja a két kraken lapot anélkül, hogy bármilyen Szövetséges csatlakozna hozzá.

A Nebulis

Veszélyes valuta...

Ezek a pazar fekete gyöngyök illegális valuta, piszkos pénz. Jaj annak, kinél a legtöbb van a játék végén. Kraken Szövetségesek, Lord képességek használata miatt, vagy mert az ellenfeleid ezzel fizetnek neked a játék folyamán valószínűleg szert teszel Nebulisra.

FONTOS: a játék végén minden nálad lévő Nebulis 1 Befolyás Pontodba kerül! (-1 BP/Nebulis)

A legkorruptabb játékos, akinél a legtöbb Nebulis van, további 5 Befolyás Pontot veszít. A Kraken figura segítségével követhetitek ki a legkorruptabb. A figura ahhoz a játékoshoz kerül, aki elsőnek szerez Nebulist, amint holtverseny alakul ki, vagy valakinél több Nebulis lesz, a Kraken figura átkerül hozzá (többszörös holtversenynél a figurát jelenleg birtokló játékos dönt, kihez kerül a figura). Ha a Kraken figura birtokosa megszabadul az utolsó Nebulisától és senki másnál sincs a fekete gyöngyből, a figura visszakerül a Nebulis tálka mellé.

...de elköltheted

A legjobb megoldás, hogy elkerüld a büntetéseket, hogy megszabadulsz a Nebulisaiddtól, amilyen gyorsan csak lehet. Amikor Gyöngyöt használsz, hogy megvegyél egy Szövetségest az ellenfeled körében vagy, hogy kiegészítsd a Lord beszervezésed, felhasználhatsz EGY DE CSAKIS EGY Nebulist és az összes Gyöngyödöt el kell használnod. Tehát fizethetsz egy Nebulist, ha már nincs Gyöngyöd, vagy egy időben elköltheted az utolsó Gyöngyeid és egy Nebulist.

A fenti példában az aktív játékos a Hipnotizőrt (Hypnotist) akarja beszervezni, de még 3 pontra van szüksége ezt az utolsó 2 Gyöngyével és egy Nebulissal fizeti ki.

Fontos: a Nebulis nem használható a cselszövés a Tanácsban akciónál (elkölthetsz egy Gyöngyöt, hogy felfordíts egy Lordot a Tanácsba - annyiszor ismételhető ahány szabad hely van)

Az utolsó lehetőség, hogy megszabadulj a Nebulisaiddtól a Csempészek bevonásával lehetséges

Új Lordok

18 új Lord van ebben a kiegészítőben

2 új Lord minden alap Céhhez

8 Lord pedig a Csempészek új céhéhez

A Csempészek többsége olyan képességekkel rendelkezik, amivel a Nebulis veszélyes kereskedelmének szabályait a magad javára átalakíthatod. Viszont 3 közülük azonnal egy Őrszem (Sentinel) jelölőhöz juttat.

Az Őrszemek

Amikor az Őrző (Watcher), a Figyelő (Vigil) vagy a Strázsa (Lookout) Lordot szervezed be vedd el a hozzátartozó jelölőt (a grafika segít). Ez a jelölő a játék végéig a tiéd. A saját körödben így használhatod fel:

* Lefoglalsz egy Lordot. Tedd rá az Őrszem jelölőt inntől kezdve csak te szervezheted be.

* vagy Lefoglalsz egy fajpaklit a Szövetségesek Udvarában. Tedd az Őrszem jelölőt a paklira (akkor is oda teheted, ha még egy lap sincs ott). Ezt a paklit csak te veheted el, de Szövetséges lapokat bármikor, bárki tehet ide.

* vagy Lefoglalsz egy felfordított, megszerezhető Területet. Tedd az Őrszem jelölőt a Területre inntől kezdve csak te vonhatod irányításod alá, amikor ennek szükséges feltételi adottak.

Természetesen, ha lefoglaltál egy Lordot, Szövetséges paklit vagy Területet nem vagy köteles azt megszerezni választhatsz másik Lordot, Területet, paklit is. Amikor egy lefoglalt elemet birtokba veszel, az Őrszem jelölőt is tedd magad elé. A következő körödben újra lefoglalhatsz vele valamit.

FONTOS: Régióként csak egy Őrszem jelölő helyezhető el, tehát ha már van egy Őrszem jelölő a Tanácsban, a foglalásod csak Területre vagy Szövetséges paklira tehet.

Új Területek

Ez a kiegészítő 6 új Terület lapot tartalmaz. A Hazárdőrök Barlangja (Gambling Den) és a Kraken Odúja (Kraken's Lair) úgy működnek, mint az alapjáték Területei, amikor játékba kerülnek, megismerkedsz velük. De a másik 4 működése eltérő: A Cet Temető (Cetaceous Cemetery), az Elhagyatott Konvoj (Abandoned Convoy), az Óriásfogú Cápa (Megalodon), és a Csatatér (Battlefield). Ezek Szent helyek, sötét és hátborzongató tengeri temetők. Csak a Csempészeknek van mersze betenni ide a lábukat. Ezek a Szent helyek becses kincseket rejtenek, a Zsákmány győzelmi pontok jövedelmező forrása lehet. Csakhogy ez rendkívül veszélyes művelet.

Amikor egy Szent helyet az irányításod alá vonsz, ekképpen jársz el:

1 Tedd magad elé a Terület lapot

2 Húzd fel az első Zsákmány kártyát és tedd képpel felfelé a Szent helyre. A kártyán látható szám a Befolyás Pont értékét jelöli. A szimbólum (ha van) meghatározza a jutalmat, amit azonnal megkapsz: a 3 egy Kulcs jelölőhöz juttat, a 4 két Gyöngyöt ad, az 5 jutalma egy Szörny jelölő, a 6-nál húzd fel a Felfedezés pakli legfelső lapját, ha Szövetséges vedd a kezébe, ha Szörny a Fenyegetés jelölőt mozgassd eggyel feljebb és dobd el a lapot, ezt addig ismételd, amíg egy Szövetségest nem találsz. A 7 nem ad semmi bónuszt.

3 Ezután választhatsz, folytatod a keresést vagy megállsz. Ha megállsz, megtartatsz minden kártyát és jutalmat. Ha úgy döntesz, folytatod, húzd fel a Zsákmány pakli következő lapját. Elsőnek vedd el a jutalmad (ha van), aztán ellenőrizd, hogy van-e ugyanilyen számértékű Zsákmány lap a Területen. Ha van ilyen, a keresésed véget ér és el kell dobnod az azonos számértékű lapokat. Ellenkező esetben ismét választhatsz, folytatod a keresést vagy megállsz...

Az aktív játékos irányítása alá vonja az Óriásfogú Cápa (Megalodon) Területet, felhúzza a Zsákmány pakli legfelső lapját és ráteszi a Megalodonra. Egy 3-as, ezért magához vesz egy Kulcs jelölőt. Úgy dönt, folytatja a keresést, egy 7-est húz. Magabiztosan felhúzza a következő lapot: egy újabb 3-as. Megkapja a Kulcs jelölőt, de mivel már volt egy felfordított 3-as lap a Megalodonon, el kell dobnia mindkét 3-as Zsákmánylapot, megmarad a 7 Befolyás Pontot (BP) érő Zsákmánylap és a két Kulcs jelölő.

FONTOS: Döntéseid megkönnyítéséhez egy kis segítség: a Zsákmány pakli hét 7-es lapot, hat 6-os lapot, öt 5-ös lapot, négy 4-es lapot, három 3-as lapot tartalmaz. Tehát ha elsőnek 7-es lapot húzol nagyobb a valószínűsége, hogy ismét 7-est húzol, és üres kézzel kell majd búslakodnod.

Szószedet:

Zsákmány: egy olyan lap, amihez a Szent helyek által jutsz hozzá. Lehetővé teszi, hogy Befolyás Pontot, Kulcs, és Szörny jelölőt, Gyöngyöt, és Szövetségest szerezz.

Csempész: egy Lord Céh neve, akik a Nebulis-sal való üzérkedésre szakosodtak.

A legkorruptabb: az a játékos, akinek a tálkájában a legtöbb Nebulis van, ezt a játékos előtt lévő Kraken figura is jelzi.

Keresés: Zsákmánylapok felfordítása a Szent helyekre.

Kraken

*Kraken figura: műanyag jelölő, amely játékostól játékoshoz kerülve mutatja, kinél van épp a legtöbb Nebulis, aki előtt van ő a legkorruptabb játékos.

*Kraken Szövetséges: az új Szövetséges faj neve. Joker lapként működik, a játékos dönti el, milyen falként használja fel. Az öröm az örömben, hogy a használata Nebulishoz is juttat.

Nebulis: Az alapszabály és a kiegészítő bárhol Gyöngyöt említ, akkor az alap valutára, a fehér gyöngyökre kell gondolni. A fekete gyöngyökre, mindig Nebulis-ként hivatkozunk.

Szent helyek: Azok a Területek, amik „tedd próbára a szerencséd” elven máshogy működnek. Négy ilyen van: A Cet Temető (Cetaceous Cemetery), az Elhagyatott Konvoj (Abandoned Convoy), az Óriásfogú Cápa (Megalodon), és a Csatatér (Battlefield).

Őrszem: jelölőhöz úgy juthatsz, hogy ha az Őrző (Watcher), a Figyelő (Vigil) vagy a Strázsa (Lookout) Csempész Lordot szervezed be. Ezek a jelölők lehetővé teszik, hogy lefoglalj egy fajpaklit a Szövetségesek Udvarában, egy Lordot a Tanácsban vagy egy felfordított, megszerezhető Területet.

Magyar fordítás: Bárándi András 'nallo'