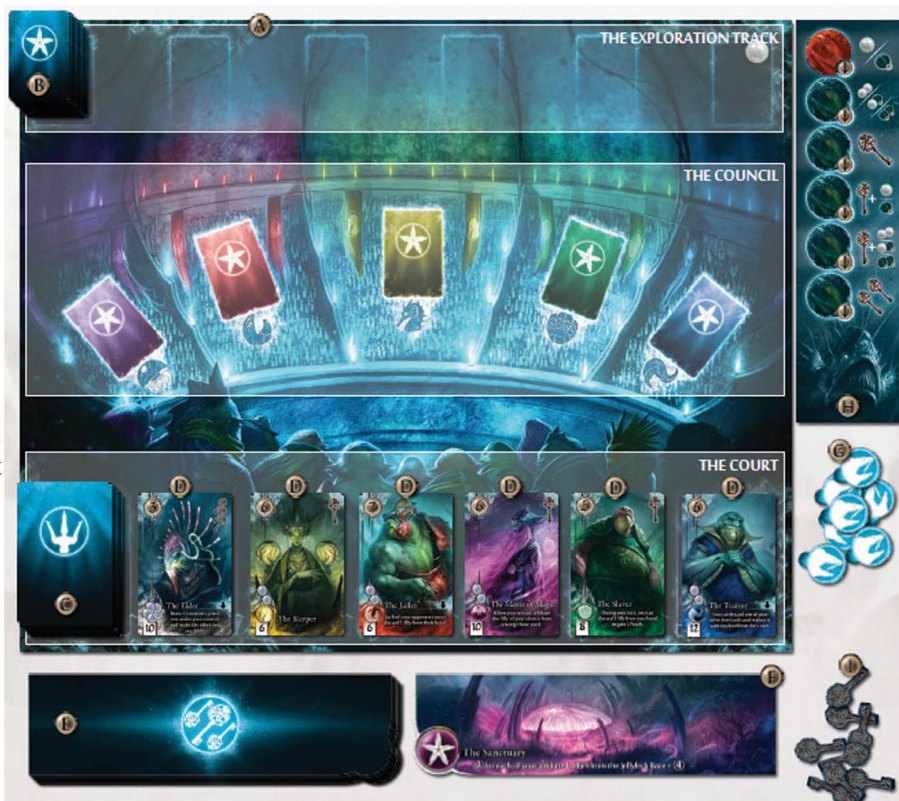


ABYSS

Keverjétek meg a Felfedezés kártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a Felfedezés sávon.

Keverjétek össze a Lord kártyákat, és képezzetek egy képpel lefelé fordított paklit a Lord sávon. Ezután fordítsátok fel a legfelső 6 lapot, és helyezétek el őket a Törvényszékben. (The Court)



Tegyétek a Fenyegetés tokent a Fenyegetés Sávra a képnek megfelelően

Keverjétek össze a Szörny tokeneket és tegyétek őket képpel lefelé a tábla mellé.

Tegyétek a kulcsokat egy kupacba a tábla mellé

Keverjétek össze a Terület lapokat, és készítsetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett.

Ezután fordítsátok fel a legfelső lapot.

Minden játékos kap egy gyöngyöt a készletből. Ezt tegye bele az egyik műanyag tartóba. A megmaradt gyöngyöket tegyék egy maradék tartóba, és ezt helyezétek a tábla mellé. Ez lesz a kincstár.

Véletlenszerűen válasszatok egy kezdő játékost.

A JÁTÉK CÉLJA

Ahhoz, hogy az Abyss koronás királya lehess, a játék végén Neked kell a legtöbb Befolyás Ponttal (BP) rendelkezned. Befolyás Pontokat elsősorban a hozzád csatlakozott szövetségesek, a szervezett Lordok és az általad ellenőrzött Területek után kaphatsz. Ezenkívül az összes szörny, amit a játék során megölsz, BP-okat hoz a konyhára.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékosok köröket játszanak le, az óramutató járásával megegyező irányban haladva.

A körödben az alábbi lépéseket kell végrehajtani ebben a meghatározott sorrendben

1 Összeesküvés a Törvényszéken (**választható**). Elkölthetsz egy vagy több gyöngyöt, hogy új Lordot szólíthass a Törvényszékbe.

2 Hajts végre egy akciót (**kötelező**). Válassz egyet az alábbi 3 akcióból

1- A Mélység felfedezése

2 - Támogatás kérése a Tanácstól

3 - Lord beszerzése

3 Terület irányítása (**kötelező**). Ha megszerezted a harmadik kulcsodat, irányításod alá kell vonnod egy Területet.

1. ÖSSZEESKÜVÉS A TÖRVÉNYSZÉKBEN

Köröd kezdetén választhatod azt az akciót, hogy egy gyöngyöt befizetsz a kincstárba, és ezért egy új Lordot helyezhetsz a húzópakli tetejéről a Törvényszékbe. (a paklitól legtávolabb eső szabad helyre.) Amennyiszer hajthatod végre ezt az akciót ahányszor csak akarod, (legalábbis addig, amíg van elég hely a Törvényszékben, és van elég gyöngyöd) Ha már nincs üres hely a Törvényszékben, vagy a Lord pakli elfogyott, nem hajthatod végre ezt az akciót.



2. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A körödben **végre kell** hajtaniod egyet az alábbi akciók közül

A MÉLYSÉG FELFEDEZÉSE - Akció

A Felfedezés kártyák paklija a következőkből áll:

Az öt szövetséges faj:

Polipok - kék, Csigák - zöld, Rákok - vörös,

Csikóhalak- sárga, Medúzák - lila



Minden fajhoz 13 kártya tartozik az alábbiaknak megfelelően: egy 5-ös, két 4-es, három 3-as, három 2-es, és négy 1-es értékű.

És 6 szörny!



Amikor a Felfedezést választod, fordítsd fel a Felfedezés pakli legfelső lapjait sorban egymás után, és helyezd őket a tábla felső részére, a Felfedezés sávra. Először arra a mezőre helyezz lapot, amelyik a paklihoz a legközelebb esik, és jobbra haladva töltsd fel a sort. Minden egyes alkalommal, amikor felfedsz egy lapot az alábbiak szerint kell eljárnod:

Ha a felfordított kártya szövetséges:

Fel **kell** ajánlanod a többi játékosnak a lehetőséget, hogy megvásárolják tőled ezt a lapot. A tőled balra ülővel kezdve majd sorban haladva kérdezz meg mindenkit. A megkérdezettek vagy passzolnak, vagy megvásárolják a felkínált szövetségest.

Ha az első megkérdezett játékos megvásárolja a lapot, kifizeti az árát **neked**. Ezután a kezébe veszi a lapot. Az eladásra kínált lapok értéke egyre növekszik a köröd alatt. Az első lapért 1 gyöngyöt kell fizetni, a másodikért 2 gyöngyöt, a harmadikért 3 gyöngyöt. Az teljesen mindegy, melyik játékos vásárolja meg a szövetségest.

Fontos! Minden ellenfeled csak egy alkalommal vásárolhat tőled egy körben!

Ha egyik játékosársad sem veszi meg a felfordított szövetségest, akkor:




- vagy vedd a kezedbe ingyen ezt a lapot, és a köröd azonnal véget ér
- vagy hagyd a helyén a táblán, és fordítsd fel a következő lapot. Ezután a most felfordított lapot is kínáld fel eladásra, és így tovább.

Ha a Felfedezés sáv valamennyi helyére került már szövetséges kártya, és egy játékosársad sem kívánja megvenni az utolsó felfordított lapot, magadhoz **kell** vened ezt a kártyát, és kapsz érte 1 gyöngyöt. (ahogyan ezt a tábla mutatja is)

Ha a felfordított kártya szörny:

Ebben az esetben vagy harcolnod kell a szörnnyel, vagy folytatod a Felfedezést.

Ha a harcot választod, a győzelmed azonnal bekövetkezik, és a szörny kártyát el kell dobni. Elnyered a jutalmad, méghozzá annyi értékben, ahogyan azt a fenyegetés sávon láthatod:

- A gyöngyöket, amiket a kincstárból vehetsz el. 
- Befolyáspontokat szerezhetsz a képpel lefelé fordított, véletlenszerűen felhúzott szörny tokenek után. 
- Kulcsokat. 

A Fenyegetés sáv legtöbb helyén lehetőség nyílik arra, hogy te válassz a felkínált jutalmak közül.

A szörny megsemmisítése után a Fenyegetés tokenet tedd vissza a Fenyegetés sáv első helyére. A köröd ezzel véget is ért.

Ha harc helyett a Felfedezés folytatása mellett döntesz, mozgasd egy hellyel arrébb a nyíl által mutatott irányba a Fenyegetés tokenet a Fenyegetés sávon, a szörny kártyát pedig helyezd el a Felfedezés sáv következő üres helyére. Ezután folytasd a kártyák felfedését a fentebb leírt módon.

Fontos! Ha a Felfedezés sáv utolsó mezőjére érve szörny kártyát fordítasz fel a pakliból, akkor harcolnod kell. Ezen kívül megkapod azt a jutalmat, amit a Fenyegetés token mutat a Fenyegetés sávon, valamint kapsz 1 gyöngyöt is.

A Felfedezés vége

Amint úgy döntesz, hogy a felfordított szövetségest magadhoz veszed, vagy a harcot választod egy szörny ellen, a köröd véget ér. Valamennyi szövetségest, amely a Felfedezés sávra került össze kell szedni, és fajtánként szétválogatva képpel lefelé a saját fajtájának megfelelő helyre kell tenni a tábla azon részén, amit "Tanács"-nak nevezünk. A szörnykártyákat a Felfedezés kártyák dobópaklijára tesszük.



TÁMOGATÁS KÉRÉSE A TANÁCSTÓL - Akció



aktív játékos

Amikor támogatást akarsz kérni a Tanácstól, a kezvedbe veheted Tanács egyik területéről valamennyi ott lévő szövetséges kártyát, de előtte nem nézheted meg őket.

LORD BESZERVEZÉSE - Akció

A - A Lord neve

B - A beszerzés kor megfizetendő ár:

- A buborékok azt mutatják, hány különböző fajú szövetségesre lesz szükség a kifizetéskor.
- A legnagyobb buborék azt mutatja, mely fajnak kötelező benne lennie. A kisebb buborékok a választható fajok számát adják meg.
- A buborékok alatti szám azt mutatja meg, hogy összesen mennyi értékű szövetséges kártyát kell kifizetned.

Pl.: Ha be akarod szervezni a Master of Magic-et, összesen 10 pont értékben kell befizetned 3 különböző fajú szövetségest, melyek egyikének medúzának kell lennie.

C - A Lord képessége:

Ha a képesség egy nyíllal van jelölve, akkor csak egyszer használható fel.

Ha nincs mellette nyíl, akkor addig tart, míg a Lordot fel nem használod egy Terület irányításához. (Ebben az esetben a képesség el lesz fedve a Terület lappal.)

D - A Lordok egy része rendelkezik Kulcs szimbólummal, melyeket egy Terület megszerzésekor lehet felhasználni.

E - Végül minden Lord, akit csak beszervezel biztosít neked valamennyi Befolyás Pontot.



Fajtól függően a Lordok 6 különböző céhbe tömörültek, és mindegyiknek megvan a saját speciális tulajdonsága:

- | | |
|---|--|
|  A Katonák nem nagyon népszerűek, és kevés BP-ot biztosítanak, de a képességeik nagyon hasznosak az ellenfelekkel szemben. |  A Mágusok tehetsége abban nyilvánul meg, hogy a szövetséges fajtoktól szívességeket csikarjanak ki. |
|  A Farmerek nem rendelkeznek képességekkel, de sok BP-ot hozhatnak, hiszen az általuk megtermelt tápláló alga - a Sargasso - keresett árucikk. |  A Kereskedők által értékes gyöngyökhöz juthatsz. |
|  A Politikusokat széles körben gyűlölik, és néha aggasztók. De nagyon hasznosak tudnak lenni, ha meg akarod ingatni a Lordok uralmát. |  A Nagykövetek lehetővé teszik számodra, hogy könnyen hozzáférhess a legkeresettebb Területekhez. |

A saját körödben dönthetsz úgy, hogy beszervezed magadhoz a Törvényszék egy elérhető Lordját. Egy Lord beszerzéséhez elegendő szövetségest kel a kezedből kijátszanod, hogy kifizethesd azt az árat, ami a Lord kártyáján látható.

A Lord árának kifizetése:

- Pontosán kell fizetned a megkívánt fajok számát (nem többet, nem kevesebbet)
- Fizetéskor több szövetségest is felhasználhatsz ugyanazon fajból.
- Az ugyanahhoz a fajhoz tartozó szövetségesek általad befizetett ára meghaladhatja a kívánt összeget, de túlfizetés esetén nem kapsz vissza semmit.
- Fizethetsz gyöngyökkel is, hogy a beszervezést segítsd: a fizetésnél meg kell lennie valamennyi megkívánt fajnak, de ha a szövetséges kártyák értéke nem éri el a megkívánt mértéket, minden hiányzó pont helyett egy gyöngyöt kell fizetned. A gyöngyök a kincstárba kerülnek.

Minden olyan szövetséges kártyát, amelyet egy Lord beszerzéséhez használtál fel el kell dobnod a Felfedezés kártyák dobópaklijára, kivéve a legalacsonyabb értékűt. Ha több egyforma legalacsonyabb értékű lapot is használtál, kiválaszthatod, melyiket tartod meg. A megtartott lapot helyezd el magad előtt képpel fölfelé.

Ez a lap előtted marad a játék hátralévő részében. Többé már nem használhatod fel Lordok beszerzéséhez, de a végső elszámolásnál pontot fog érni!

A Lord képességei:

Miután kifizetted a beszerzés költségeit, képpel felfelé helyezd magad elé a kártyát. Ezt a Lordot “szabad”-nak nevezzük, és mostantól használhatod. A legtöbb Lordnak olyan képessége van, amit azonnal végrehajtódik (de csak egyszer), ha a Lordot beszervezed. Ezeket a képességeket a kártyán nyíl jelöli. Néhány Lord képessége “fél tartós”, ami addig marad érvényben, amíg a Lordot fel nem használod egy Terület irányításához. Ezeket a képességeket nem jelöli nyíl.



Megjegyzés:

Akinek van egy Lordja, eldöntheti, hogy a Lord képességeit a körének melyik pontján veti be.

A Törvényszék feltöltése:

Miután beszerveztél egy Lordot, csúsztasd a megmaradt Lordokat a Törvényszék sávon jobbra. Így az üres helyek olyan közel kerülnek a paklihoz, amennyire csak lehetséges. Ha legalább 3 Lord maradt a Törvényszékben a beszervezt Lordot nem kell azonnal pótolni. De ha csak 2 Lord marad, kapsz 2 gyöngyöt (ahogyan a tábla is mutatja), és azonnal fel kell tölteni az üres helyeket. Fordítsd fel a Lord kártyák paklijának lapjait sorban egymás után, amíg valamennyi üres hely fel nem töltődik.



Ebben a helyzetben az aktív játékos beszervezheti az alábbiakat:

- A **Master of Magic**-et úgy, hogy a 3 pontos medúza szövetséget használja fel, plusz a 2 pontos rákot és az 5 pontos csigát. Így eléri a 10 pontot, és a 3 különböző szövetségest, ami a minimum volt a Lord ára kifizetésének feltételeként. Ezután maga elé veszi a 2 pontos rákot.



Az aktív játékosnál lévő dolgok

VAGY

- A **Slaver**-t úgy, hogy felhasználja a két csiga szövetségest (összesen 6 pont), és ezt kiegészíti 2 gyöngy befizetésével. Ezután maga elé veszi az 1 pontos csigát.

Viszont nem szervezheti be a **Traitor**-t, mert nincs tintahal szövetséges a kezében.

De akár a Master of Magic-et, akár a Slaver-t szervezi be, azonnal kap 2 Gyöngyöt, és újra fel kell tölteni a Törvényszék sávját.

3. TERÜLET IRÁNYÍTÁSA

Amint összegyűjtöttél 3 kulcsot, **azonnal** irányításod alá kell vonnod egy Területet. (Kulcsokat a kulcs szimbólummal ellátott Lordok beszervezésével, vagy a Felfedezés ideje alatt legyőzött szörnyek díjaként lehet szerezni)

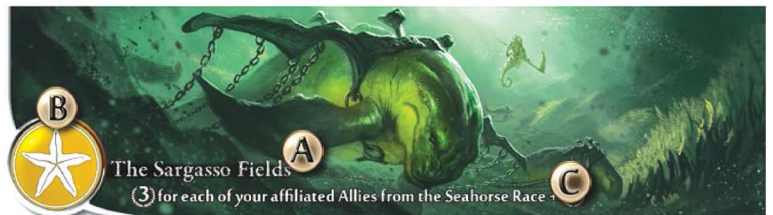
A Terület kártyák felépítése

A - A Terület neve

B - Egy szimbólum, ami azt jelzi, hogyan szerezhetsz Befolyás Pontokat ezzel a Területtel.

A példában látható, egy tengeri csillag, (ami a szövetséges fajok szimbóluma) a sárga alapon

(ami a csikóhal faj színe). Ez összesítve azt jelenti, hogy ezen Terület birtokában az előtted lévő csikóhal kártyák fognak neked BP-okat hozni.



C - Ennyi BP-ot fogsz kapni az előtted lévő, a Terület kártya által jelzett faj után a játék végén.

Amikor irányításod alá vonsz egy Területet, a következőket teheted:

- Elveheted az egyik képpel felfelé fordított Terület lapot (ne feledd: a játék elején csak egy képpel felfelé fordított kártya van.)

VAGY

- Húzz 1, 2, 3 vagy 4 Terület kártyát, és válassz egyet közülük. Ezután tedd a többi képpel felfelé a tábla mellé, hogy a későbbi körökben elérhetőek legyenek. Így módon több esélyed van a választásra, de a többi játékosnak is nagyobb választási lehetőséget biztosítasz.

Helyezd a kiválasztott Területet magad elé. Csúsztass a Terület alá minden Lordot, akit csak a Terület irányítására akarsz használni, így módon eltakarva a képességeiket. A játék további részében ezek a képességek már nem lesznek használhatóak.

Továbbá azok a kulcsok, amelyek ezen Lord kártyákon vannak sem használhatóak fel a továbbiakban. A Terület alatt lévő Lordok már nem "szabadok", és nem is lehetnek más Lordok célpontjai. Ezen Lordok BP-jai is beleszámítódnak majd a játék végén az értékelésbe.



Minden felhasznált kulcs tokenet tegyél vissza a kulcskupacba.

Ha egyszerre több kulcs tokenet is szereztél, és így több mint 3 kulcsod lett egy a Terület megszerzéséhez (beleértve a Lordok által biztosítottakat is) eldöntheted, melyik 3 kulcsot használod fel, hogy Területhez juss.

Megjegyzés: Néhány Lord (a Nagykövetek) 3 kulccsal rendelkeznek, így egymagukban is képesek irányítani egy Területet. Ebben az esetben csúsztasd a terület alá a Lordot, így eltakarva a képességét.

A KÖRÖD VÉGE

Amikor befejezted a kötelező akcióidat, a köröd véget ért. A tőled balra ülő játékos következik, és a fenti sorrendben végrehajtja az akcióit. A játékosok addig folytatják a köreiket, amíg a Játék Vége feltételek meg nem valósulnak.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az alábbiak közül valamelyik feltétel teljesül:

- Bármelyik játékos beszervezi a 7. Lordját

VAGY

- Amikor egy játékos beszervezi egy Lordot és fel kellene tölteni a Törvényszék helyeit, de már nincs annyi Lord, hogy ezt meg lehessen tenni.

Bármelyik eset áll elő, az aktív játékos normál módon befejezi a körét. Ezután minden játékosnak van még egy utolsó köre.

Végül minden játékos maga elé teszi a kezében tartott valamennyi fajkártya legkisebb értékű lapjait. A többi lapot el kell dobni.

A játék végén mindenki összeszámolja a BP-jait. A következők után kaphatsz pontokat:

A - Minden általad irányított Területért.

B - A beszervezett Lordokért

C - Az előtted levő szövetséges kártyák legmagasabb értékű lapjaiért (minden fajból külön-külön)

D - A megszerzett Szörny tokenekért.

Akinek a legtöbb pontja van, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén az nyer, akinek a "döntetlenesek" közül több gyöngye van. Ha még mindig döntetlen, a Lordok pontértéke a döntő.



A A Területeiért a játékos 32 Befolyás Pontot kap

- A Parliament miatt 6 BP, plusz 2 BP minden beszervezett Politikus Lord miatt. Mivel 2 ilyen Lordja van, az összérték 10.
- A Sanctuary miatt a játékos 4 ponthoz jut, plusz 3 pontot minden előtte lévő medúza lapért. Mivel 2 medúza lap van előtte, ezért összesen 10 BP-ot kap.
- Az Abyss területnek köszönhetően 2 BP-ot kap minden olyan Lordért, akik más-más Céhből valók. A játékos 6 különböző céhből való Lordot is beszervezett, ezért összesen 12 pont jár.

B A beszervezett Lordok összesen 39 pontot érnek.

C Az előtte lévő szövetségesekért összesen 14 BP jár.



- 3 BP a legmagasabb értékű medúzáért
- 3 BP a legmagasabb értékű polipért
- 2 BP a legmagasabb értékű rákért
- 1 BP a legmagasabb értékű csikóhalért
- 5 BP a legmagasabb értékű csigáért.

D Az összegyűjtött szörnyekért 6 BP a jutalom



Ha összeadjuk az A+B+C+D értékeket, láthatjuk, hogy a játékos 91 BP-ot gyűjtött össze.



CSAK HOGY TISZTÁZZUK:



Commander: Amint valaki beszervezi, a többi játékosnak ellenőriznie kell, hogy hány szövetséges kártyát tartanak a kezükben. Akinek több van, mint 6, az a többletet dobja el! (persze mindenki maga dönti el, mely kártyáit tartja meg.)

Amíg a Commander a tulajdonosa előtt van az asztalon, a többiek továbbra is annyi szövetséges kártyát gyűjtenek, amennyit csak akarnak, de a körük végén továbbra is ki kell választaniuk a megtartani kívánt 6 lapot, a többit el kell dobni.



Assassin: Ha valamelyik Lordot célba veszi az Assassin, akkor a megtámadott Lord kártyáját 90 fokkal el kell forgatni. Ezzel mutatjuk, hogy a játék végéig csupán a BP-ja számít, a kulcsát és a képességét nem lehet használni.

Ám az a Lord, amely el van fordítva továbbra is szabadnak számít, és el lehet dobni a Traitor vagy a Schemer képességét használva. Viszont azokra az újabb Lordokra, akik egy ilyen csere miatt kerülnek játékba, már nem vonatkozik az Assassin korábbi támadása. Tehát használhatják a képességüket és a kulcsukat.



Tamer: Ha egy játékos úgy dönt, hogy akkor harcol egy szörnyel, amikor a Fenyegetés sáv első mezőjén van a Fenyegetés token, akkor az ott jelölt jutalmat (1 gyöngy vagy 1 Token) kapja.



Master of Magic: A beszervezéskor:

1 - A beszerzés feltételei teljesültek. Ennek következtében a leggyengébb szövetséges a játékos elé kerül az asztalra.

2 - EZUTÁN a Lord játékba jön, és bevetheti a képességét.

Ennek a képességnek ezért csak az eljövendő beszerzésre van hatása, hiszen a magad elé tenni kívánt lapot már azelőtt kiválasztod a letételre, mielőtt a Master of Magic számításba jönne.



Traitor és Schemer: Amikor egy játékos beszervezi e két Lord valamelyikét, használhatja a képességét egy saját "szabad" Lordjára is, vagyis egy olyanra, amely nem irányít Területet. Pontosabban: ha egy Lordot megtámadott az Assassin, az attól még lehet e két Lord célpontja (Lásd fentebb az Assasinnál) A játékos azonnal használhatja a csere útján játékba került új Lord képességét.

A LORD KÁRTYÁK FELIRATAI



The Corruptor : Beszervezhetsz egy második Lordot is a Törvényszékről, de a normál ára helyett 5 gyöngyöt kell fizetned.

The Diplomat : Amikor beszervezést végzel, tetszőleges szövetséges fajokat használhatsz, de a fajok előírt számának egyezni kell.

The Opportunist : A körödben eldobhatsz egy Lordot a Törvényszékből, és helyére tehetsz egy Lordot a pakli tetejéről.

The Schermer : Eldobhatsz magad elől egy másik "szabad" Lordot, de ezt helyettesíteni kell egy újabbal a pakli tetejéről.

The Traitor : Eldobhatsz magad elől egy másik "szabad" Lordot, de ezt helyettesíteni kell egy újabbal a Törvényszékből.

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



The Alchemist : Amikor segítséget kérsz a Tanácstól, 2 kupac kártyát vehetsz a kezvedbe 1 helyett.

The Apprentice : Vegyél a kezvedbe egy kupac kártyát a Tanácsból.

The Illusionist : Elcserélheted az egyik Területedet egy elérhető másikra.

The Invoker : Ezután a köröd után végrehajthatsz még egy kört.

The Master of Magic : Amikor beszervezést végzel, azt a szövetségest teszed magad elé, amelyiket akarsz. (Beleértve a legalacsonyabb pontértékűt is.)

The Oracle : A körödben eldobhatsz egy kupac kártyát a Tanácsból.

The Shaman : Védve vagy a katona Lordok képességeivel szemben.



The Commander : Az ellenfeleid kezében nem lehet több 6 szövetséges kártyánál. A többletet azonnal el kell dobniuk.

The Hunter : Vegyél el egy tetszőleges, képpel lefelé fordított szörny tokenet egy ellenfeledtől.

The Jailer : Minden ellenfeled dobjon el egy szövetséges kártyát a kezében tartottak közül.

The Recruiter : Ellenfeleidnek mostantól 2 ponttal többet kell fizetniük a Lordok beszervezésekor.

The Seeker : Minden ellenfeled adjon be 2 gyöngyöt a Kincstárba.

The Tamer : Amikor ellenfeleid szörnyekkel harcolnak, azt a jutalmat kapják meg a győzelemért, ami a Fenyegetés sávon egy mezővel feljebb van.

The Assassin : Minden ellenfelednek el kell fordítania egy Lord kártyáját 90 fokkal. Ezek után ennek a Lordnak már csak a BP-jai számítanak. (se képesség, se kulcs)



The Landlord : Kapsz egy gyöngyöt minden körödben.

The Ship Master : Kapsz 1 gyöngyöt minden különböző fajért, amit a Tanácsba küldesz.

The Peddler : Kapsz 2 gyöngyöt.

The Shopkeeper : Kapsz 1 gyöngyöt.

The Slaver : A körödben eldobhatsz 1 szövetségest a kezvedből, hogy kapj 2 gyöngyöt.

The Trader : Kapsz 3 gyöngyöt.



The Hermit : Húzz egy Területet, és vidd az irányításod alá (használd ennek a Lordnak a kulcsait)

The Sage : Húzz 2 Területet. Az egyiket vidd az irányításod alá (a Lord kulcsait használva), a másikat pedig tedd elérhetővé.

The Elder : Húzz 3 Területet. Az egyiket vidd az irányításod alá (a Lord kulcsait használva), a másik kettőt pedig tedd elérhetővé.

A TERÜLET LAPOK FELIRATAI

Black Smokers

Azonnal kicserélheted ezt a Területet egy másikra a pakliból.

City of Mirrors

Lemásolja egy ellenfeled valamely Területének hatását a játék végéig.

Hydrozoa Reserves

2 BP minden Mágus Lordodért, +6 BP

Nest of Giant Clams

3 BP minden előtted lévő Csiga szövetségésért, +3 BP

Oceanic Senate Assembly

3 BP minden előtted lévő Polip szövetségésért, +4 BP

Parliament

2 BP minden Politikus Lordodért, +6 BP

Sargasso Silos

2 BP minden Farmer Lordodért, +5 BP

The Abyss

2 BP minden olyan Lordért, amelyek különböző Céhekhez tartoznak, maximum 12 BP

The Barracks

2 BP minden Katona Lordodért, +7 BP

The Chamber of Allies

3 BP és még annyi, amennyi az előtted lévő szövetséges fajok leggyengébbjeinek a összesített pontértéke.

The Chasm

3 BP minden előtted lévő Rák szövetségésért, +5 BP

The Closed Tower

3 BP minden olyan Lordodért, akinek 1 vagy több kulcsa van.

The Corall Barrier

20 BP, de ebből le kell vonni az előtted lévő szövetséges fajok számát.

The Depth

A leggyengébb Lordod BP-jainak számát szorozd meg 2-vel. Ezért a lapért annyi BP jár.

The Dockworks

2 BP minden Kereskedő Lordodért, +5 BP

The Jail

15 BP, de ebből le kell vonni az előtted lévő Lord kártyák darabszámát.

The Lost Tower

3 BP minden olyan Lordod után, akinek nincs kulcsa.

The Sanctuary

3 BP minden előtted lévő Medúza szövetségésért, +4 BP

The Sargasso Fields

3 BP minden előtted lévő Csikóhal szövetségésért, + 3 BP

The Throne Room

Ezért a lapért annyi BP jár, amennyi BP-ja van a legerősebb Lordodnak.