

Przed wiekami tajne stowarzyszenie potężnych lordów przeprowadziło nieudany zamach stanu. Wielu z nich zostało skazanych na tortury, jednak tylko dziesięcioro przetrwało spotkanie z murenami. Pozbawieni tytułów lordów i wygnani na wieczność z Otchłani, znaleźli azyl w najodleglejszych głębinach oceanu.

Nikt nie wie, jak udało im się przetrwać i przedłużyć swój żywot w tak potwornych warunkach. Być może z czasem przystosowali się do życia, czerpiąc siły od potworów z głębin...

Teraz wygnańcy – byli lordowie zamieszkujący głębinę – nadchodzą, by odzyskać to, co kiedyś należało do nich.

## ZASADY GRY

Wszystkie zasady z podstawowej wersji gry *Abyss* oraz z dodatków *Kraken* i *Lewiatan* pozostają bez zmian. Ta instrukcja zawiera dodatkowe zasady i wyjaśnienia dotyczące wygnańców.

**Uwaga! Wygnańcy nie są lordami. Termin „lord” występujący na kartach i płytkach miejsc nie dotyczy wygnańców.**

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania talii lordów przygotuj również talię wygnańców. W tym celu potasuj karty wygnańców i umieść jako zakrytą talię obok planszy po lewej stronie talii lordów. Odkryj wierzchnią kartę wygnańca i umieść na 1. polu od lewej na dziedzińcu. Na pozostałych polach dziedzińca umieść 5 kart lordów jak podczas standardowego przygotowania.



## SPISKOWANIE NA DZIEDZIŃCU

Na początku swojej tury możesz wydać 1 albo więcej pereł, aby sprowadzić na dziedziniec nowych lordów lub wygnańców w dowolnej kombinacji.

## REKRUTACJA WYGNAŃCA



Wygnańców rekrutuje się w taki sam sposób jak lordów. Gdy rekrutujesz niektórych wygnańców, natychmiast otrzymujesz żeton klucza, jak wskazuje symbol klucza na karcie.

## UZUPEŁNIENIE DZIEDZIŃCA

Za każdym razem, gdy uzupełniasz dziedziniec, wyłóż 1 kartę wygnańca, a następnie uzupełnij pozostałe puste pola kartami lordów.

Jeśli talia wygnańców się wyczerpie, rozgrywka trwa dalej, ale nie wyklada się już kart wygnańców.

## ODBICIE MIEJSCA

Gdy zrekrutujesz 2 wygnańców, musisz odbić miejsce. Aby to zrobić, weź dowolne miejsce 1 z przeciwników i umieść przed sobą. Następnie wsuń 2 karty wygnańców pod płytkę w taki sposób, aby zakryć ich zdolności, podobnie jak wsuwa się karty lordów.

**Uwaga!** Nie możesz odbić miejsca, które jest kontrolowane przez 2 wygnańców. Jeśli nie możesz odbić żadnego miejsca, weź wierzchnią płytkę miejsca ze stosu.

Gracz, któremu odbito miejsce, natychmiast zastępuje je wierzchnią płytką miejsca ze stosu, nawet jeśli nie ma już odpowiedniej liczby kluczy. Następnie wsuwa karty lordów znajdujące się pod odbitym miejscem pod nowe miejsce według standardowych zasad.

## ODBICIE SANKTUARIUM KRAKENA

Jeśli odbijesz Cmentarzysko waleni, Porzucony konwój, Megalodon albo Pole bitwy, po wzięciu miejsca od przeciwnika i wsunięciu pod nie kart wygnańców uzyskujesz dostęp do talii łupów. Postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do dodatku *Kraken*.

Gracz, któremu odbito sanktuarium, musi odrzucić karty łupów, które zdobył dzięki temu miejscu. Następnie natychmiast zastępuje dotychczasowe sanktuarium wierzchnią płytką miejsca ze stosu.

Jeśli talia łupów wyczerpie się w trakcie rozgrywki, gracze nie mają już do niej dostępu.

## STRAŻNICY KRAKENA

Możesz użyć żetonu strażnika, aby zarezerwować lorda albo wygnańca na dziedzińcu.

## KONIEC GRY

Koniec gry przebiega w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry z tą różnicą, że gra się kończy, gdy dowolny z graczy zrekrutuje **7. lorda lub wygnańca** (w dowolnej kombinacji).

Każdy gracz dodaje punkty wpływu za zrekrutowanych wygnańców do punktów za lordów.

W razie remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma więcej pereł. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z kartą lorda albo wygnańca o najwyższej wartości.