



Gildia przemytników osiedliła się w samym sercu cmentarzyska gigantycznych morskich istot, w najczarniejszych odmętach królestwa Głębi. W tej budzącej niepokój nekropolii, korzystając z pomocy tajemniczych krakenów, przedstawiciele gildii handlują NEBULISAMI.

Nebulisy, cudowne czarne perły, stanowią nieoficjalną walutę królestwa. To pieniądze splamione krwią. Przyspieszą Twoje przejście władzy, ale uważaj, bo tych, którzy zostaną złapani na ich posiadaniu, czeka straszliwy los!

Przygotowanie do gry

- 1 Starannie potasuj nowe karty sojuszników z kartami eksploracji z gry podstawowej.
- 2 Starannie potasuj nowe karty lordów z kartami lordów z gry podstawowej.
- 3 Potasuj nowe płytki miejsc z płytkami miejsc z gry podstawowej. Następnie kontynuuj przygotowanie do gry zgodnie z zasadami z instrukcji do gry podstawowej.
- 4 Wrzuć nebulisy do kubeczka i postaw go z figurką krakena obok kubeczka z perłami.
Umieść 3 żetony strażników obok talii lordów.
- 5 Potasuj karty łupów i umieść jako zakrytą talię obok stosu płytek miejsc.

Możecie rozpocząć grę.

Zasady gry

Zasady z gry podstawowej nie ulegają zmianie. W niniejszej instrukcji znajdują się tylko zasady odnoszące się do konkretnych elementów z tego dodatku:

- ➔ nowych sojuszników,
- ➔ nebulisów,
- ➔ nowych lordów,
- ➔ nowych miejsc.

➔ Nowi sojusznicy

Ten dodatek wprowadza do gry nową rasę sojuszników – krakeny. Jeśli na koniec eksploracji głębin na torze eksploracji znajduje się karta sojusznika-krakena, aktywny gracz decyduje, na którym polu Rady należy go umieścić. Gdy korzystasz z sojusznika-krakena, wybierasz dla niego inną rasę. Krakena należy traktować tak, jakby należał do tej wybranej rasy. Nie ma żadnego znaczenia, czy posiadasz już sojuszników tej rasy, czy też nie.

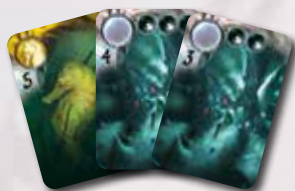


Krakeny nie przyłączają się do Ciebie...

Gdy rekrutujesz lorda za pomocą kilku kart sojuszników (w tym 1 albo większą liczbą krakenów), odrzuć najpierw wszystkich sojuszników z rasy krakenów. Następnie przyłącz do siebie sojusznika o najniższej wartości z pozostałych sojuszników, którzy uczestniczyli w rekrutacji. Innymi słowy, rekrutując lorda tylko przy użyciu sojuszników z rasy krakenów, nie przyłączysz żadnego sojusznika.

...i mają swoje wady

Gdy podczas rekrutacji korzystasz z sojusznika z rasy krakenów, natychmiast otrzymujesz tyle nebulisów, ile symboli czarnych pereł znajduje się na jego karcie. Jeśli przed podliczeniem punktów wpływu wciąż będziesz mieć na ręce sojuszników z rasy krakenów, również otrzymasz wskazane na ich kartach nebulisy, a potem odrzucisz tych sojuszników, nie przyłączając żadnego z nich.



Aktywny gracz chce zrekrutować Poszukiwacza. Na ręce ma następujących sojuszników: krakena o wartości 4, krakena o wartości 3 i konika morskiego o wartości 5. Gracz może:

Wykorzystać sojusznika z rasy krakenów o wartości 3 jako sojusznika z rasy krabów, a także sojusznika z rasy koników morskich. Następnie otrzymuje 2 nebulisy, odrzuca sojusznika z rasy krakenów o wartości 3 i przyłącza sojusznika z rasy koników morskich.

ALBO

Wykorzystać sojusznika z rasy krakenów o wartości 3 jako sojusznika z rasy krabów, a także sojusznika z rasy krakenów o wartości 4 jako sojusznika z rasy kałamarnic. Następnie otrzymuje 5 nebulisów, odrzuca obu sojuszników z rasy krakenów i nie przyłącza żadnego sojusznika.

➔ Nebulisy



Niebezpieczna waluta...

Te cudowne czarne perły, nazywane krwawymi pieniędzmi, to nieoficjalna waluta królestwa. Biada temu, kto na koniec gry zgromadzi najwięcej nebulisów! W trakcie rozgrywki z pewnością otrzymasz kilka nebulisów, gdy użyjesz sojuszników z rasy krakenów albo gdy Twój przeciwnicy Ci w nich zapłacą, albo gdy taki efekt będzie miała zdolność lorda.

Uwaga! Na koniec gry każdy posiadany nebulis będzie Cię kosztował po 1 punkcie wpływu!

Na koniec gry odejmujesz sobie po 1 punkcie wpływu za każdego nebulisa, którego posiadasz. Gracz z największą liczbą nebulisów (gracz najbardziej skorumpowany) straci dodatkowo 5 punktów wpływu.

Dzięki figurce krakena szybko zorientujecie się, kto z Was jest najbardziej skorumpowanym graczem. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który otrzymał nebulisy, weź figurkę krakena. Gdy inny gracz zdobędzie tyle samo albo więcej nebulisów niż Ty, przekaz mu figurkę (jeśli kilku graczy remisuje ze sobą, gracz obecnie posiadający figurkę decyduje, któremu z nich ją przekazać). Jeśli gracz z figurką krakena odrzuci ostatni ze swoich nebulisów, a żaden z pozostałych graczy nie ma w danym momencie nebulisów, figurkę należy postawić obok kubeczka z nebulisami.



...którą możesz wydawać

Aby uniknąć ujemnych punktów, najlepiej jak najszybciej pozbyć się nebulisów. Za każdym razem, gdy wydajesz perły (kupując sojusznika podczas tury innego gracza albo uzupełniając sumę potrzebną do rekrutacji lorda), możesz użyć **JEDNEGO I TYLKO JEDNEGO** nebulisa pod warunkiem, że wydałeś wszystkie swoje perły. Jeśli nie masz już pereł, możesz wydać 1 nebulisa, aby coś kupić. Możesz też wydać wszystkie swoje perły plus 1 nebulisa naraz.



Aktywny gracz chce zrekrutować Hipnotyzera, ale do pokrycia kosztu rekrutacji brakuje mu 3 punktów. Decyduje się uzupełnić różnicę, wydając 2 ostatnie perły i 1 nebulisa.

Uwaga! Nie możesz korzystać z nebulisów, aby spiskować na dziedzincu.

Innym sposobem na pozbycie się nebulisów jest korzystanie z usług przemytników...

➔ Nowi lordowie

W tym dodatku znajduje się 18 nowych lordów:

- po 2 nowych lordów dla każdej z gildii z gry podstawowej;
- 8 lordów należących do nowej gildii przemytników.

Większość przemytników posiada zdolności, dzięki którym będziesz manipulować zbroczonymi krwią nebulisami (oczywiście na Twoją korzyść). Trzech z nich pozwala natychmiast wziąć żeton strażnika.

Strażnik

Gdy zrekrutujesz Obserwatora, Wartownika albo Czatownika, weź odpowiedni żeton strażnika (z takim samym rysunkiem jak na karcie). Ten żeton będzie należeć do Ciebie do końca gry. Dzięki niemu możesz:

- Rezerwować lorda znajdującego się na dziedzińcu. Umieść żeton strażnika na wybranym lordzie – od tej pory tylko Ty możesz go zrekrutować.
- Rezerwować stos Rady. Umieść żeton strażnika na wybranym stosie nawet wtedy, gdy jest pusty. Wciąż można umieszczać na nim sojuszników, ale tylko Ty będziesz mógł ich zdobyć.
- Rezerwować dostępne odkryte miejsca. Umieść żeton strażnika na wybranym miejscu. Od tej pory tylko Ty możesz przejść nad nim kontrolę (po spełnieniu odpowiednich warunków).

Nie musisz kupować zarezerwowanego elementu. Na przykład, jeśli zarezerwowałeś lorda za pomocą żetonu strażnika, wciąż możesz kupić innego niezarezerwowanego lorda.

Gdy przejmujesz zarezerwowany element (lorda, stos Rady lub miejsce), umieść żeton strażnika z powrotem przed sobą. Podczas swojej następnej tury będziesz mógł ponownie zarezerwować inny element.

Uwaga! Na danym obszarze planszy może się znajdować tylko 1 żeton strażnika. Na przykład, jeśli na dziedzińcu znajduje się żeton strażnika, możesz zarezerwować tylko miejsce lub stos Rady.

➔ Nowe miejsca

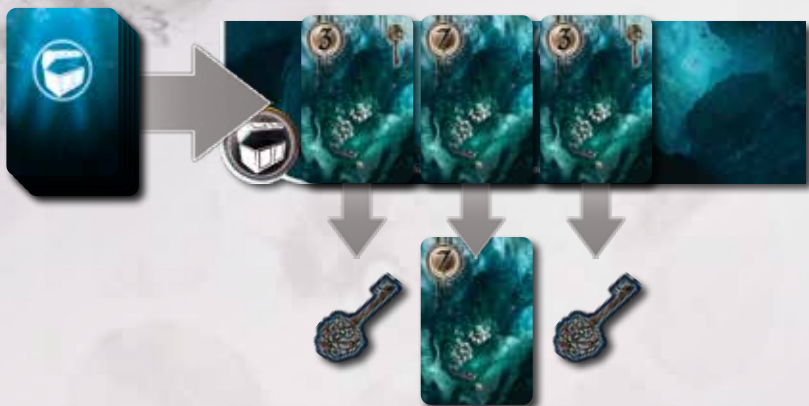
W tym dodatku znajduje się 6 nowych miejsc. Dwa z nich (Szulernia i Legowisko krakena) działają podobnie do miejsc z gry podstawowej. Dowiesz się o nich więcej, gdy wejdą do gry.

Pozostałe 4 (Cmentarzysko waleni, Porzucony konwój, Megalodon i Pole bitwy) działają inaczej. To sanktuaria – mroczne i niepokojące cmentarzyska morskich zwierząt. Tylko przemytnicy mają odwagę zapuszczać się w te rejony. W sanktuariach kryją się cenne łupy, które mogą stanowić dochodowe źródło punktów wpływu. Są jednak niezwykle niebezpieczne.



Gdy przejmiesz kontrolę nad sanktuarium, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami.

- 1 Umieść dane miejsce przed sobą.
- 2 Dobierz wierzchnią kartę łupu i umieść odkrytą na płytce. Liczba na karcie to punkty wpływu. Jeśli na karcie znajduje się też symbol, natychmiast otrzymujesz wskazaną nagrodę. „Trójki” zapewniają żeton klucza, a „czwórki” – 2 perły. Dzięki „piątkom” wylosujesz żeton potwora, a dzięki „szóstkom” odkryjesz wierzchnią kartę z talii eksploracji. Jeśli to sojusznik, weź go na rękę. Jeśli potwór, przesun żeton zagrożenia na torze zagrożenia o 1 pole w dół, a następnie odrzuć potwora. Powtarzaj tę czynność tak długo, dopóki nie odkryjesz sojusznika. „Siódemki” zapewniają tylko punkty wpływu.
- 3 Następnie możesz kontynuować poszukiwania albo je zakończyć. Jeśli kończysz poszukiwania, zatrzymaj wszystkie odkryte karty i weź wskazane nagrody. Jeśli kontynuujesz poszukiwania, dobierz następną kartę łupu. Najpierw otrzymujesz nagrodę (jeśli karta jakąś zapewnia), a potem sprawdzasz, czy właśnie dobrana karta nie posiada tej samej wartości, co któraś z poprzednio dobranych kart. Jeśli karty mają tę samą wartość, Twoje poszukiwania się kończą – odrzuć karty łupów o tej samej wartości. Jeśli karty nie mają tej samej wartości, znowu stajesz przed wyborem: kontynuować poszukiwania albo je zakończyć.



Aktywny gracz przejmuje kontrolę nad Megalodonom, a następnie odkrywa wierzchnią kartę łupu i umieszcza ją na płytce. To „trójka”, więc gracz otrzymuje żeton klucza. Postanawia kontynuować poszukiwania i odkrywa „siódemkę”. Pewny siebie, odkrywa kolejną kartę łupu – to kolejna „trójka”! Gracz otrzymuje kolejny żeton klucza. Jako że na Megalodonie znajdują się teraz 2 „trójki”, gracz odrzuca je obie, zatrzymując jedynie kartę łupu o wartości 7 i oba żetony kluczy.

Uwaga! W talii łupów znajduje się 7 „siódemek”, 6 „szóstek”, 5 „piątek”, 4 „czwórki” i 3 „trójki”. Jeśli pierwszą dobraną kartą jest „siódemka”, istnieje spora szansa na dobranie drugiej „siódemki” i odejście z niczym! Ta informacja powinna pomóc Ci w podjęciu właściwej decyzji podczas szukania łupów.



Słownik

Kraken

- **Figurka krakena:** niechlubne trofeum przypadające najbardziej skorumpowanemu graczowi, który ma w swoim kubeczku najwięcej nebulisów.
- **Krakeny:** nazwa nowej rasy sojuszników. Krakeny działają jak dzokery – gdy gracz z nich korzysta, sam wybiera ich kolor (rasę). Minusem korzystania z krakenów jest konieczność wzięcia nebulisów.

Łup: karta zdobyta w sanktuarium. Łupy zapewniają graczom punkty wpływu, żetony kluczy, żetony potworów, perły i karty sojuszników.

Nebulisy: we wszystkich zasadach i tekstach (z gry podstawowej i dodatków) słowo „perła” odnosi się do białych pereł (podstawowej waluty). Czarne perły zawsze nazywane są nebulisami.

Poszukiwania: akcja polegająca na odkrywaniu kart łupów w sanktuarium.

Przemytncicy: nazwa jednej z gildii lordów. Ich specjalnością jest manipulowanie nebulisami.

Sanktuaria: miejsca, które rządzą się innymi zasadami niż standardowe miejsca opartymi na kalkulacji ryzyka. W grze występują 4 sanktuaria: Cmentarzysko waleni, Porzucony konwój, Megalodon i Pole bitwy.

Skorumpowany: gracz, który ma w swoim kubeczku najwięcej nebulisów. Taki gracz stawia przed sobą figurkę krakena.

Strażnik: żeton, który gracz otrzymuje, gdy zrekrutuje 1 z 3 lordów z gildii przemytncików (Obserwatora, Wartownika albo Czatownika). Te żetony pozwalają graczowi rezerwować stosy Rady, lordów na dziedzińcu lub dostępne miejsca.

Opracowanie

Autorzy: Bruno Cathala i Charles Chevallier

Ilustracje: Xavier Collette

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja i korekta: zespół Rebel

