





Na granicy zbierają się lewiatany. Siły królestwa Głębi są mobilizowane. Każda gildia wysyła przeciwko tym potworom dwóch specjalizujących się w walce śmiałków. Rasy sojuszników trenują bez ustanku, rozwijając umiejętności, które przy odrobinie szczęścia przydadzą się w tej wojnie. W starciu z lewiatanami wybór „walczyć czy uciekać” może mieć bardzo poważne konsekwencje.

Do rozgrywki z tym dodatkiem wymagana jest podstawowa wersja gry *Abys*. Dodatek *Lewiatan* umożliwi grę nawet 5 graczom i może być łączony z dodatkiem *Kraken*.

Przygotowanie do gry

Grę należy przygotować zgodnie z zasadami z gry podstawowej, stosując się do poniższych zmian.

- 1 Tor zagrożenia pozostaw w pudełku. Zamiast tego złóż planszę granicy i umieść ją po prawej stronie planszy głównej.
- 2 Starannie potasuj karty lewiatanów i stwórz z nich zakrytą talię. Następnie umieść ją obok planszy granicy. Rzuć 2 kośćmi, odkryj 1 lewiatana i umieść odkrytego na polu granicy odpowiadającemu sumie uzyskanych na kościach oczek. Na górnym polu lewiatana umieść znacznik życia .
- 3 Każdemu z graczy rozdaj z talii po 1 karcie sojusznika krabów o wartości 1. Następnie starannie potasuj nowe karty eksploracji z kartami eksploracji z gry podstawowej.
- 4 Wyjmij Poskramiacza z talii lordów i odłóż go do pudełka. Starannie potasuj nowe karty lordów z kartami lordów z gry podstawowej.
- 5 Stwórz zakryty stos potworów z nowych żetonów potworów i umieść obok stosu potworów z gry podstawowej. Nie mieszaj obu stosów.
- 6 Kości, znaczniki ran , figurkę Pogromcy głębin i znaczniki życia umieść obok planszy.
- 7 W rozgrywce 5-osobowej jedno z Was bierze dodatkowy kubeczek z tego rozszerzenia.

Zasady gry

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

- ➔ stanu wojennego,
- ➔ lewiatanów i nowych sojuszników,
- ➔ nowych lordów,
- ➔ końca gry.

➔ Stan wojenny

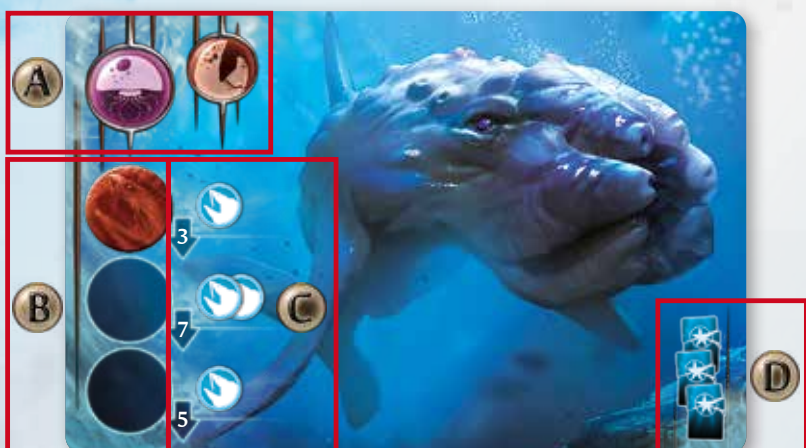
W grze podstawowej liczba kart sojuszników, które możesz mieć na ręce, nie jest ograniczona. Teraz, gdy wprowadzono stan wojenny, wszystko się zmienia. Jeśli na koniec swojej tury chcesz zatrzymać na ręce więcej niż 12 sojuszników, musisz zapłacić po 1 perle za każdego nadmiarowego sojusznika. Musisz odrzucić każdego nadmiarowego sojusznika, za którego nie chcesz albo nie możesz zapłacić.



Podczas rozgrywki z dodatkiem *Kraken* nie można w ten sposób odrzucać kart krakenów.

➔ Lewiatany i nowi sojusznicy

Na karcie lewiatana znajdują się:



A Rasa (albo rasy) sojuszników, którzy pomogą Ci w walce z danym lewiatanem (zawsze będą się tu znajdować kraby). Na przykład z tym lewiatanem może walczyć sojusznik z rasy krabów LUB z rasy meduz.

B Liczba punktów życia, które posiada dany lewiatan. Każde pole odpowiada 1 punktowi życia. Gdy lewiatan wchodzi do gry, na najwyższym polu jego karty należy umieścić znacznik życia . Ten lewiatan ma 3 punkty życia.

C Warunki walki:

- Liczba na strzałce przedstawia wytrzymałość lewiatana, którą musisz zrównać albo pobić, aby zmusić go do utraty 1 punktu życia, czyli przesunąć znacznik na następne pole.
- Znajdujące się po prawej od strzałek symbole żetonów potworów wskazują, jaką nagrodę otrzymasz za udany atak.

D Kara, którą otrzymasz, jeśli lewiatan Cię zaatakuje.

Jeśli podczas akcji eksploracji głębin zostanie odkryta karta potwora, nadal możesz kontynuować eksplorację albo walczyć. Zasady eksploracji zmieniły się jednak w następujący sposób:

Kontynuacja eksploracji głębin: umieszczenie lewiatana

Jeśli zdecydujesz się kontynuować eksplorację, musisz umieścić nowego lewiatana na granicy. Odkryj wierzchnią kartę z talii lewiatanów i rzuć 2 kośćmi. Suma uzyskanych na kościach oczek wskazuje na pole granicy, na którym należy umieścić lewiatana.

Jeśli pole jest wolne:

1. Umieść na nim lewiatana, a następnie umieść znacznik życia na najwyższym polu na jego karcie.
2. **Odrzuć potwora z toru eksploracji.**
3. Kontynuuj eksplorację.

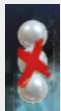
Jeśli pole jest zajęte:

Obecny na tym polu lewiatan atakuje Cię, a potem ustępuje miejsca nowo odkrytemu lewiatanowi. Nie możesz uniknąć tego ataku.

1. Zostajesz zaatakowany! Natychmiast rozpatrz efekt kary widocznej w prawym dolnym rogu karty lewiatana.



Otrzymujesz tyle znaczników ran, ile wskazano na karcie lewiatana. Na koniec gry każdy posiadany znacznik rany kosztuje Cię 1 punkt wpływu.



Odrzuć 3 perły. Jeśli masz mniej niż 3 perły, odrzuć wszystkie posiadane perły. Jeśli nie masz pereł, ten atak nie ma na Ciebie żadnego wpływu.



Odrzuć 3 sojuszników. Jeśli masz mniej niż 3 sojuszników, odrzuć wszystkich posiadanych sojuszników. Jeśli nie masz sojuszników, ten atak nie ma na Ciebie żadnego wpływu.



Odrzuć 1 ze swoich wolnych lordów (ci, którzy kontrolują miejsca, są chronieni przed atakiem). Jeśli nie masz wolnych lordów, ten atak nie ma na Ciebie żadnego wpływu.

2. Odrzuć lewiatana z tego pola i połóż na jego polu nowo odkrytego lewiatana. Umieść znacznik życia na najwyższym polu na jego karcie.
3. Odrzuć potwora z toru eksploracji i kontynuuj eksplorację.

Najczęściej atakowane pola granicy

Ryzyko pojawienia się lewiatana na zajętych już polach granicy zależy od numeru danego pola:

- pola 2, 3, 4, 10, 11 i 12 – małe ryzyko,
 - pola 5 i 9 – średnie ryzyko,
 - pola 6 i 8 – duże ryzyko,
 - pole 7 – poważne ryzyko.

Walka z lewiatanem

Jeśli zdecydujesz się walczyć, wybierz lewiatana znajdującego się na granicy i zastosuj się do poniższych zasad.

1. Obliczenie siły ataku

Wybierz z ręki 1 sojusznika wymaganej rasy. Następnie rzuć 1 kością. Twoja siła ataku to suma wyniku rzutu kością i wartości wybranego sojusznika.

Uwaga! Jeśli nie posiadasz sojusznika wymaganej rasy, NIE MOŻESZ walczyć. Musisz kontynuować eksplorację i umieścić nowego lewiatana (zob. str. 4).

Nowi sojusznicy

Dzięki swoim umiejętnościom nowi sojusznicy stanowią podczas walk nieoczoną pomoc. Aby skorzystać ze zdolności danego sojusznika, musisz go użyć w walce.



Po rzucie kością możesz wydać dowolną liczbę pereł, aby zwiększyć swoją siłę ataku o taką samą wartość (+1 za perłę).



Aby obliczyć swoją siłę ataku, rzuć OBIEMA kośćmi i weź pod uwagę wyższy z wyników.

2. Zastosowanie siły ataku

- Jeśli Twoja siła ataku jest niższa od wytrzymałości lewiatana, Twój atak nie wywarł na nim wrażenia. Odrzuć tego sojusznika i weź 1 perłę – miżerna nagroda za podjęte ryzyko.
- Jeśli Twoja siła ataku jest równa albo wyższa od wytrzymałości lewiatana, traci on 1 punkt życia. Twój atak się powiódł.
- Jeśli Twoja siła ataku jest równa albo wyższa od sumy kilku poziomów wytrzymałości lewiatana, potwór traci tyle punktów życia, ile poziomów pokonałeś. Twój atak się powiódł.

Gdy lewiatan traci punkt życia, otrzymujesz w nagrodę tyle żetonów potworów, ile widnieje na karcie tego lewiatana obok pola właśnie straconego punktu życia. Następnie przesunź znacznik życia na kolejne pole. Żetony potworów możesz wziąć ze stosu żetonów z gry podstawowej, ze stosu żetonów z tego dodatku albo w dowolnej kombinacji z obu stosów.



Otrzymujesz od 2 do 4 punktów wpływu.



Zależnie od żetonu otrzymujesz od 2 do 3 pereł, klucz albo stos Rady.

Jeśli weźmiesz żetony potworów z tego dodatku, po ich obejrzeniu (bez pokazywania pozostałym graczom) możesz odkryć je natychmiast albo na początku swojej dowolnej tury. Gdy żeton zostanie odkryty, zastosuj jego efekt, a następnie go odrzuć.

Gdy lewiatan straci ostatni punkt życia, zostaje zabity. Oprócz standardowej nagrody za udany atak otrzymujesz nagrodę dodatkową: weź kartę pokonanego lewiatana i umieść odkrytą przed sobą.

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który pokonał lewiatana, weź figurkę Pogromcy głębin. Gdy inny gracz pokona tyle samo albo więcej lewiatanów niż Ty, przekaz mu figurkę. Gracz, który będzie mieć figurkę na koniec gry, otrzyma 5 punktów wpływu. Śmierć lewiatana kończy Twoją turę.



Aktywny gracz odrzuca sojusznika z wymaganej rasy o wartości 2. Następnie rzuca kością i uzyskuje 3 oczka. Jego siła ataku to $2 + 3 = 5$. Wytrzymałość lewiatana wynosi 6. Siła ataku gracza jest niewystarczająca, aby usunąć lewiatanowi pierwszy punkt życia. Znacznik życia lewiatana się nie przesuwa, a gracz otrzymuje 1 perłę.



Aktywny gracz odrzuca sojusznika z wymaganej rasy o wartości 5. Następnie rzuca kością i uzyskuje 3 oczka. Jego siła ataku to $5 + 3 = 8$. Wytrzymałość lewiatana wynosi 6. Siła ataku gracza jest wystarczająca, aby usunąć lewiatanowi pierwszy punkt życia. Znacznik życia lewiatana przesuwa się na kolejne pole, a gracz otrzymuje w nagrodę 2 żetony potworów.



Aktywny gracz odrzuca sojusznika z wymaganej rasy o wartości 5. Następnie rzuca kością i uzyskuje 5 oczek. Jego siła ataku to $5 + 5 = 10$. Wytrzymałość lewiatana dla pierwszego poziomu wynosi 6, a dla drugiego – 4. Siła ataku gracza jest wystarczająca, aby usunąć lewiatanowi oba punkty życia naraz. Gracz otrzymuje w nagrodę 2 żetony potworów za pierwszy punkt życia i 1 żeton potwora za drugi punkt życia. Lewiatan został zabity, więc gracz zatrzymuje jego odkrytą kartę przed sobą. Jeśli spełnia warunki, bierze też figurkę Pogromcy głębin.

Uwaga! Za każdym razem, gdy gracz zabije ostatniego lewiatana na granicy, należy odkryć nowego lewiatana (zgodnie z opisem ze strony 4 i z pominięciem eksploracji). Na granicy musi zawsze znajdować się przynajmniej 1 lewiatan.

3. Decyzja o zakończeniu tury albo ponownym ataku

Podczas swojej tury możesz walczyć TYLKO z 1 lewiatanem. Jednak możesz go atakować wiele razy, o ile za każdym razem jesteś w stanie odrzucić nowego sojusznika wymaganej rasy. Jeśli atakujesz ponownie, zaczynasz od kroku „Obliczenie siły ataku”.

Dobra rada. Spotkania z potworami są niebezpieczne, a zwycięstwo nie jest pewne. Czasem lepiej jest walczyć i przegrać niż kontynuować eksplorację, narażając się na konsekwencje. Uważnie obserwuj znajdujące się na granicy lewiatany, a podczas eksploracji zbieraj sojuszników wymaganych ras, nawet jeśli mają niskie wartości. I nie zapominaj, że dzięki krabom zawsze możesz walczyć.

➔ Nowi lordowie

Każda gildia wybrała 2 śmiazków spośród swoich najlepszych wojowników. Szkoleni do walki z lewiatanami pomogą Ci w obronie granicy. W tym dodatku znajduje się 10 nowych lordów, z których zdolności skorzystasz, gdy wejdziesz do gry.

Wyjaśnienia

Buntownik. Wybierz lewiatana. Ten lewiatan traci 1 punkt życia, tak jakbyś przeprowadził na niego udany atak. Otrzymujesz nagrodę pokazaną obok odpowiedniego pola. Jeśli był to ostatni punkt życia tego lewiatana, zabijasz go i zatrzymujesz przed sobą jego kartę.

Pogranicznik. Wybierz innego gracza. Ten gracz umieszcza na granicy nowego lewiatana, tak jakby zdecydował się kontynuować eksplorację po odkryciu potwora (zob. str. 4).

➔ Koniec gry

Ten dodatek wprowadza 2 dodatkowe warunki końca gry. Jeśli na koniec tury gracza talia lewiantanów LUB dowolny ze stosów żetonów potworów się wyczerpią, każdy z pozostałych graczy wykonuje akcje w ramach swojej ostatniej tury, podczas której nie rozpatruje się efektów potworów odkrytych w trakcie eksploracji. Następnie gracze podliczają swoje punkty wpływu jak w grze podstawowej. Po tem odejmują po 1 punkcie wpływu za każdy posiadany znacznik ran. Na koniec gracz, który posiada figurkę Pogromcy głębin, otrzymuje 5 punktów wpływu.



Słownik

Atak:

- **Siła ataku:** podczas walki z lewiatanem gracz oblicza swoją siłę ataku. Aby to zrobić, dodaje wynik rzutu kością do wartości odrzuconego sojusznika wymaganej rasy (zob. str. 5).
- **Atak udany albo niewywołujący efektu:** aby atak na lewiantana okazał się sukcesem, siła ataku musi być równa albo wyższa od wytrzymałości lewiantana. W przeciwnym razie atak nie wywołuje żadnego efektu (zob. str. 5).
- **Atak lewiantana:** lewiantan może zaatakować gracza, który decyduje się kontynuować eksplorację. Taki atak wiąże się z tym, że gracz musi rozpatrzyć efekt kary (zob. str. 4).

Figurka Pogromcy głębin: trofeum przypadające graczowi, który wykazał się niebywałą walecznością i pokonał najwięcej lewiantanów.

Granica: plansza podzielona na ponumerowane pola, na których w wyniku rzutów kośćmi umieszcza się karty lewiantanów.

Lewiantan: karta przedstawiająca przerażającą podwodną istotę, z którą gracz może walczyć.

Punkt życia: każdy lewiantan ma określoną liczbę punktów życia, które może stracić w walce. Jeśli lewiantan straci ostatni punkt życia, zostaje zabity.

Rana: znacznik otrzymywany w wyniku ataku lewiantana. Na koniec gry gracz traci 1 punkt wpływu za każdy posiadany znacznik rany.

Stan wojenny: zasada, według której gracz nie może mieć na ręce więcej niż 12 sojuszników na koniec swojej tury, chyba że za nich zapłaci.

Wojownicy: 10 nowych lordów, których zdolności związane są z walką z lewiantanami.

Wytrzymałość: liczby na strzałkach znajdujących się obok pół punktów życia lewiantana. Aby podczas walki odebrać lewiantanowi punkt życia, siła ataku gracza musi być równa albo wyższa od jego wytrzymałości.

Opracowanie

Autorzy: Bruno Cathala i Charles Chevallier

Ilustracje: Milan Nikolic

Redakcja i korekta: zespół Rebel

