

Правила настольной игры

"Бездна: Кракен"

(Abyss: Kraken)

Авторы игры: Бруно Катала и Шарль Шевалье (Bruno Cathala & Charles Chevallier)

Иллюстратор: Ксавье Колетт (Xavier Collette)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

В глубинах королевства Бездны гильдия Контрабандистов расположилась на кладбище огромных морских существ. Укрывшись среди этих ужасных скелетов и заручившись поддержкой Кракена, они незаконно торгуют НЕБУЛИСОМ.

Эти превосходные чёрные жемчужины используются как параллельная, неофициальная валюта. Грязные деньги, в каком-то смысле. Хотя эти деньги и способствуют вашему политическому продвижению, не попадитесь с ними в конце игры.

Подготовка к игре

1. Смешайте новые карты Союзников с картами Исследования из базовой игры.
2. Смешайте новые карты Лордов с картами Лордов из базовой игры.
3. Смешайте новые тайлы локаций с тайлами локаций из базовой игры. Продолжите подготовку к игре по правилам базовой игры.
4. Высыпьте Небулис в чашу и поместите её рядом с фигуркой Кракена и чашей с жемчужинами.

Рядом с колодой карт Лордов поместите 3 жетона Стражей.

5. Перемешайте карты Добычи, сформируйте из них колоду и поместите её рубашкой вверх рядом со стопкой тайлов локаций.

Игра начинается.

Как играть

Все правила базовой игры остаются без изменений. Здесь приведены только правила, касающиеся особенностей этого дополнения, а именно:

- новых Союзников

- Небулиса
- новых Лордов
- новых локаций

Новые Союзники

Появилась новая раса Союзников: Кракены. Если по окончании Исследования Союзник-Кракен находится на треке Исследования, то активный игрок выбирает, на какую область в зоне Консула его поместить. Применив Союзника-Кракена, вы решаете, к какой расе он будет принадлежать. Не имеет значения, присутствует ли среди других ваших союзников эта раса или нет.



Кракены не становятся Компаньонами...

Прежде чем нанять Лорда при помощи нескольких Союзников, включая одного или нескольких Кракенов, сбросьте всех используемых Союзников-Кракенов. Вашим Компаньоном становится Союзник с наименьшим значением, участвующий в этом найме. Так, если вы решаете осуществить найм только при помощи Союзников-Кракенов, никто из Союзников не становится вашим Компаньоном.

... но есть и недостатки

Когда вы нанимаете Лорда, используя Союзника-Кракена, вы получаете Небулис в количестве, указанном на карте.

Если к моменту распределения очков влияния у вас в руке есть Союзники-Кракены, вы получаете Небулис в количестве, указанном на этих картах. Затем сбросьте ваших Союзников-Кракенов — ни один из них не становится вашим Компаньоном.



Активный игрок хочет нанять Искателя (The Seeker). В руке у него есть следующие Союзники: Кракен со значением 4, Кракен со значением 3 и Морской конёк со значением 5. Этот игрок может:

- использовать своего Союзника – Морского конька, а также Союзника-Кракена, как если бы он был Союзником-Крабом. Этот игрок получает два Небулиса, сбрасывает Союзника-Кракена со значением 3, а Морской конёк становится его Компаньоном

ИЛИ

- использовать своего Союзника-Кракена со значением 3, как если бы он был Союзником-Крабом, а Союзника-Кракена со значением 4 — как если бы он был Союзником-Кальмаром. Этот игрок получает 5 Небулисов, сбрасывает обоих Союзников-Кракенов, и никто не становится его Компаньоном.

Небулис

Опасная валюта...



Эти великолепные чёрные жемчужины — параллельная валюта, грязные деньги. Игроку, у которого к концу игры в резерве окажется больше всего Небулиса, не повезёт!

В ходе игры вы, скорее всего, будете получать Небулис — в результате использования Союзников-Кракенов, из-за способностей некоторых Лордов или потому что ваши оппоненты расплатились им с вами.

Важное замечание: В конце игры каждый Небулис в вашем запасе будет стоить вам 1 очка влияния!

Кроме того, игрок с наибольшим количеством Небулиса теряет 5 очков влияния.

Фигурка Кракена позволяет игрокам в ходе игры распознать игрока с наибольшим количеством Небулиса. Фигурка передаётся первому игроку, получившему Небулис. Как только у одного из его оппонентов оказывается столько же или больше Небулиса, последний получает фигурку Кракена (в случае ничьей игрок с фигуркой Кракена решает, кому её отдать). Если игрок с фигуркой Кракена сбрасывает свой последний Небулис, но ни у одного из других игроков Небулиса не осталось, поместите Кракена на его начальную позицию рядом с чашей с Небулисом.

... которую можно потратить

Чтобы избежать наказания, нужно избавиться от своего Небулиса как можно скорее. Каждый раз, когда вы расплачиваетесь жемчужинами (покупая Союзника во время хода соперника или доплачивая нужную сумму, чтобы нанять Лорда), вы можете использовать ОДИН И ТОЛЬКО ОДИН Небулис, при условии, что вы уже потратили все свои жемчужины. Таким образом, вы можете заплатить один Небулис, если у вас

не осталось жемчужин, но также вы можете одновременно расплатиться всеми оставшимися у вас жемчужинами и одним Небулисом.



В этом примере, активный игрок хочет нанять Гипнотизёра (The Hypnotist), но ему для этого не хватает трёх очков. Игрок решает доплатить двумя оставшимися у него жемчужинами и одним Небулисом из своего запаса.

Важное замечание: Игроки не могут использовать Небулис, чтобы выполнить действие «Придворные интриги».

Другой способ избавиться от Небулиса — обратиться к Контрабандистам...

Новые Лорды

В это дополнение входит 18 новых Лордов, чьи способности вам предстоит открыть по мере того, как они вступают в игру:

- по 2 новых Лорда каждой из Гильдий базовой игры;
- 8 Лордов, принадлежащих новой Гильдии — Контрабандистам (The Smugglers).

У большинства Контрабандистов есть способность, позволяющая по-разному (и в ваших интересах) распоряжаться опасным Небулисом. Но все три карты Контрабандистов также позволяют вам взять жетон Стража.

Стражи (The Sentinels)

Наняв Хранителя (The Watcher), Стража (The Vigil) или Дозорного (The Lookout), возьмите соответствующий жетон Стража (с таким же изображением). Этот жетон остаётся у вас до конца игры. Используйте его в свой ход, и он позволит вам:

- зарезервировать Лорда, находящегося в области Двора. Поместите жетон Стража на этого Лорда. С этого момента только вы можете его нанять.
- или зарезервировать область в зоне Консула. Поместите жетона Стража на область в зоне Консула, даже если на ней нет карт. В эту область по-прежнему можно положить карты Союзников, но только вы сможете взять из неё карты, прося помощи у Консула.
- или зарезервировать свободный расположенный лицевой стороной вверх тайл локации. Поместите жетон Стража на этот тайл локации. С этого момента только вы сможете получить над ним контроль (как только вы выполните требуемые для этого условия).



Даже если вы зарезервировали элемент, ничто не мешает вам заполучить другой элемент из той же области.

Как только вы завладели зарезервированным элементом (Лордом, областью в зоне Консула или тайлом локации), положите свой жетон Стража на стол перед собой. В свой следующий ход вы сможете использовать его для новой резервации.

Важно: в каждой зоне игрового поля может быть только один жетон Стража. Таким образом, если в одной из областей Двора уже есть один жетон, вам придётся зарезервировать локацию или область в зоне Консула.

Новые локации

В это дополнение входит 6 новых локаций. Две из них действуют так же, как и локации из базовой игры: Игрный дом (The Gambling Den) и Логово Кракена (The Kraken's Lair). Вы узнаете о них больше, как только они вступят в игру.

Но 4 новые локации разыгрываются по иным правилам. Это Китовое Кладбище (Cetaceous Cemetery), Забытый Караван (The Abandoned Convoy), Мегалодон (The Megalodon) и Поле Битвы (The Battlefield). Это Святилища, тёмные и беспокойные кладбища морских существ. Только Контрабандисты смеют ступить туда. Эти Святилища скрывают бесценную Добычу, которая может стать доходным источником победных очков. Но они также могут быть крайне опасными.

Получив контроль над локацией, выполните следующие действия:

1. Положите локацию перед собой.
2. Возьмите верхнюю карту Добычи из колоды и положите её лицевой стороной вверх на Святилище. Число, указанное на карте, обозначает её количество очков влияния. Значение карты (если оно указано) определяет ваше вознаграждение: за карту со значением «3» вы получаете один ключ, за карту со значением «4» — 2 жемчужины, за карту со значением «5» возьмите жетон Чудовища, за карту со значением «6» возьмите верхнюю карту Исследования из колоды. Если это Союзник, то заберите эту карту себе в руку. Если это Чудовище, то передвиньте жетон угрозы на одно деление шкалы и сбросьте Чудовище. Повторяйте это действие, пока у вас в руке не окажется Союзник. Карта со значением «7»... ничего вам не даёт.
3. Далее перед вами встаёт выбор: остановиться на этом или продолжить поиск. Если вы решаете прекратить поиск, то вы оставляете себе все заполученные вами карты и вознаграждения. Если вы решаете продолжить поиск, то возьмите следующую карту Добычи из колоды. Сначала получите указанное на карте вознаграждение (если оно есть), затем проверьте, совпадает ли значение карты со значением любой из ранее взятых вами карт Добычи из этой локации. Если это так, то ваш поиск завершается — сбросьте карты Добычи с одинаковым значением. В противном случае вы должны либо продолжить, либо прекратить поиск...



Активный игрок получает контроль над Мегалодоном. Он берёт верхнюю карту Добычи из колоды и кладёт её на Мегалодон. Значение этой карты — «3». Игрок берёт один ключ. Далее он решает продолжить поиск и берёт ещё одну карту Добычи из колоды, чьё значение оказывается равно «7». Уверенный в успехе игрок берёт очередную карту Добычи из колоды — это ещё одна карта со значением «3»! Игрок берёт ещё один ключ, а поскольку на локации «Мегалодон» уже есть одна карта Добычи со значением «3», он сбрасывает эти две одинаковые карты и оставляет у себя только карту со значением «7» и два ключа.

Важное замечание: при принятии решения обратите внимание на то, что в колоде карт Добычи есть семь карт со значением «7», шесть карт со значением «6», пять карт со значением «5», четыре карты со значением «4» и, наконец, три карты со значением «3». Таким образом, если первой вы взяли из колоды карту со значением «7» и продолжаете поиск, то велик шанс того, что вы возьмёте из колоды ещё одну карту со значением «7» – их придётся сбросить и в этом случае вы ничего не получите!

Словарь терминов

Добыча: карта, получаемая в Святилище. Эта карта позволяет вам получать очки влияния, ключи, жетоны Чудовищ, жемчужины и Союзников.

Контрабандист: название Гильдии Лордов. Они совершают манипуляции с Небулисом.

Поиск: действие, в ходе которого игрок открывает карты Добычи из колоды в Святилище.

Кракен

- **Фигурка Кракена:** фигурка, переходящая от игрока к игроку в зависимости от того, у кого из игроков больше всего Небулиса. Она указывает на игрока с наибольшим количеством Небулиса.
- **Союзник-Кракен:** название новой расы Союзников. Игрок сам присваивает цвет этим специальным картам, когда применяет их. Но у этого преимущества есть и обратная сторона: игрок должен взять Небулис.

Небулис: во всех правилах (как в базовой игре, так и в дополнении) под словом «жемчужина» понимается белая жемчужина (стандартная валюта). Чёрные жемчужины всегда называются «Небулис».

Святилище: локация, которая, в отличие от других локаций, разыгрывается по принципу push-you-luck: вы сами выбираете, продолжать ли вам поиск или остановиться, оценивая свои риски и проверяя свою удачу. Всего таких локаций четыре: Китовое Кладбище (Cetaceous Cemetery), Забытый Караван (The Abandoned Convoy), Мегалодон (The Megaladon) и Поле Битвы (The Battlefield).

Страж: этот жетон игрок получает, когда нанимает одного из трёх персонажей из Гильдии Контрабандистов: Хранителя (The Watcher), Стража (The Vigil) или Дозорного (The Lookout). Эти жетоны позволяют игрокам зарезервировать область в зоне Консула, находящегося в области Двора Лорда или любую доступную локацию.