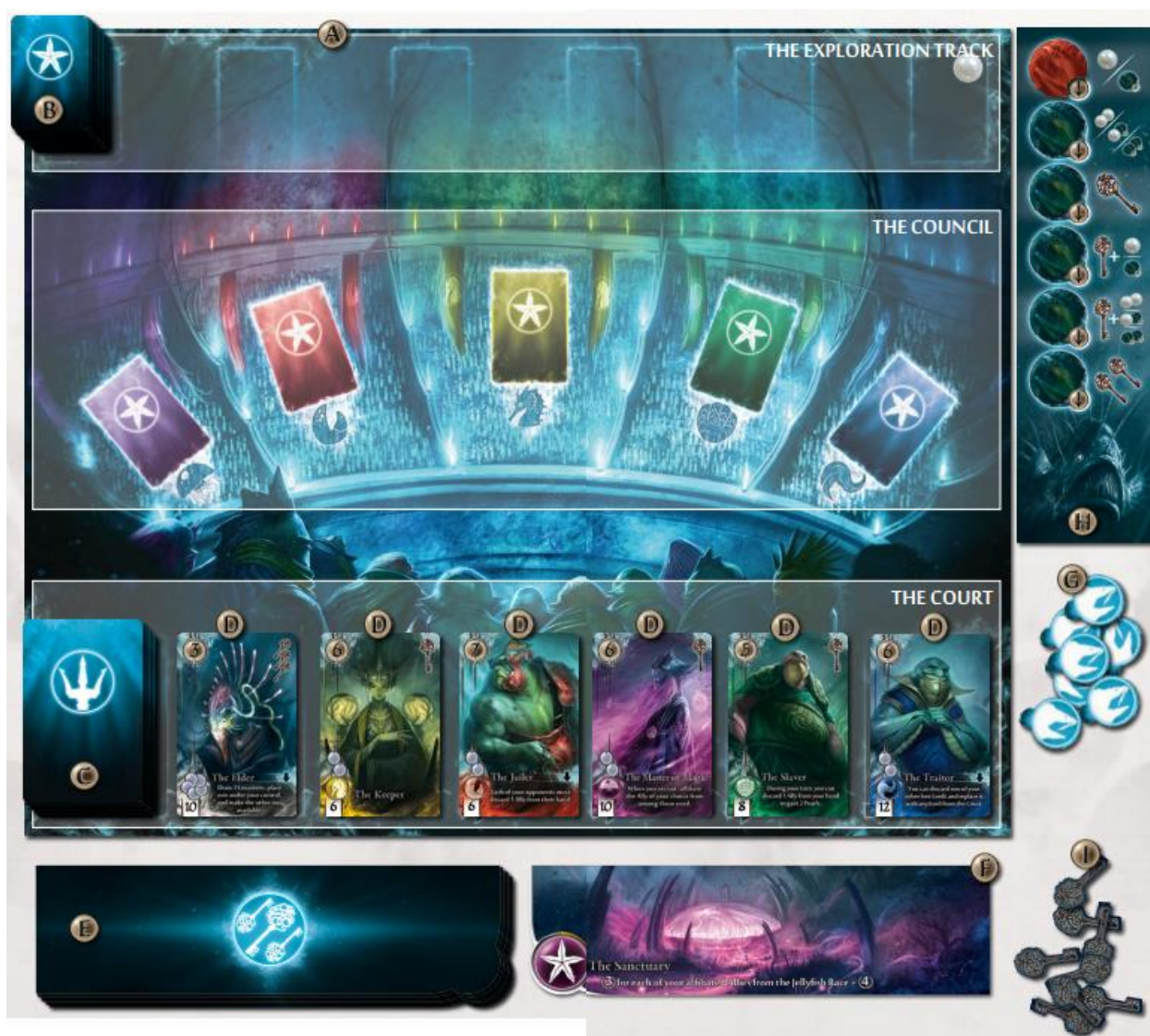


Правила настольной игры «Бездна» (Abyss)

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

Перевод правил на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©
Игра для 2-4 участников от 14 лет

Компоненты и подготовка к игре



1. Поместите игровое поле в центре стола (А).
2. Перемешайте карты Исследования и поместите колоду этих карт рубашкой вверх на трек Исследования (В). В игре 71 карта Исследования (65 Союзников и 6 Чудовищ).



Рубашка

Лицо Чудовища

Лицо Союзников

3. Перемешайте карты Лорда, сформируйте из них колоду и поместите её рубашкой вверх в область Лорда (С). Затем откройте 6 верхних карт этой колоды и поместите их во Двор (D). Всего в игре 35 карт Лорда.



Рубашка

Лицо Лорда

4. Перемешайте тайлы локаций и сложите их стопкой лицом вниз рядом с игровым полем (Е). Откройте верхний тайл из стопки и положите возле колоды (F).



5. Перемешайте жетоны Чудовищ и поместите их лицом вниз рядом с полем (G). В игре 20 жетонов Чудовищ (2 жетона значением 4; 9 жетонов значением 3; 9 жетонов значением 2).
6. Поместите жетон Угрозы на шкалу Угрозы (H).
7. Поместите запас ключей рядом с полем (I).
8. Каждый игрок берёт себе по одной жемчужине из запаса и кладёт её в одну из чаш. Оставшиеся жемчужины помещаются в неиспользуемые чаши, которые ставятся поодаль и считаются сокровищницей.
9. Случайным образом определите первого игрока.

Цель игры

Чтобы стать властелином Бездны, вам нужно набрать как можно больше очков влияния (ОВ) к концу игры. Очки влияния набираются благодаря присоединению Союзников, найму Лордов и контролю над локациями. К тому же каждое убитое вами Чудовище принесёт вам бонус в очках влияния.

Ход игры

Игроки делают ходы по очереди.

В свой ход вы делаете шаги в следующем порядке:

1. Придворные интриги (по желанию): вы можете потратить одну или несколько жемчужин, чтобы поместить новых Лордов во Двор.
2. Выполнить одно действие (обязательно). Вы должны выбрать и выполнить одно из следующих действий:
Исследовать глубины.
Попросить помощи у Консула.
Нанять Лорда.
3. Контролировать локацию (обязательно): когда вы берёте третий ключ, вы получаете контроль над локацией.

1. Придворные интриги

В начале своего хода вы по желанию можете заплатить в сокровищницу 1 жемчужину и выложить из колоды одну карту Лорда в самую дальнюю от колоды незанятую область Двора. Вы можете сделать это несколько раз подряд (до тех пор, пока у вас есть жемчужины и пока есть свободные области во Дворе). Если свободных мест не осталось или колода опустела, вы не можете выполнять это действие.



2. Выполнить одно действие

В свой ход вы должны выполнить одно из действий.

Исследовать глубины

В колоде Исследования вы найдёте следующие виды карт:

- Пять рас Союзников: Кальмары (синие), Моллюски (зелёные), Крабы (красные), Морские коньки (жёлтые) и Медузы (лиловые).



Каждая раса представлена 13 особями (1 карта значением 5; 2 карты значением 4; 3 карты значением 3; 3 карты значением 2; 4 карты значением 1).

- 6 Чудовищ.



Во время Исследования вы открываете карты из колоды Исследования одну за другой и выкладываете их на трек, начиная с самой ближней к колоде области и двигаясь вправо. Каждый раз, когда вы открываете карту, вы должны сделать следующее:

Если открытая карта – Союзник:

Сначала вы должны предложить всем своим соперникам по часовой стрелке купить у вас этого Союзника. Каждый из них может либо спасовать, либо согласиться на покупку. Первый игрок, согласившийся на покупку, платит вам стоимость Союзника и забирает его себе в руку. Первый Союзник стоит 1 жемчужину, второй – две жемчужины, третий – три. Не имеет значения, кто из игроков покупает Союзника.

Важно: во время вашего хода каждый из ваших соперников может купить только одного Союзника.

Если никто не купил этого Союзника, то вы:

- Либо добавляете его себе в руку бесплатно и немедленно завершаете свой ход,
- Либо оставляете его на треке Исследований и открываете следующую карту. В этом случае вы снова должны предлагать карту на продажу и так далее. Если все области трека исследований заняты и никто из ваших оппонентов не захотел купить Союзника, то последнюю выложенную на трек карту вы должны взять в руку. За это вы получаете одну жемчужину.

Если открытая карта – Чудовище:

Вы должны либо сразиться с Чудовищем, либо продолжить Исследование.

Если вы решаете сражаться, то автоматически побеждаете, а карта Чудовища отправляется в сброс.

Вы получаете вознаграждение, указанное на шкале Угрозы, которое может включать в себя:

- Жемчужины из сокровищницы
- Очки влияния от случайно взятого жетона Чудовища (хранятся лицом вниз)
- Ключи

Некоторые области шкалы Угрозы предлагают выбор между несколькими вознаграждениями.

После того как вы победили Чудовище, верните жетон Угрозы на первое деление шкалы угрозы. Ваш ход на этом завершается.

Если вы решаете продолжить Исследование, переместите жетон угрозы на одно деление вперёд и продолжайте открывать карты Исследования, как описано выше.

Важно: когда в последней области трека Исследований помещается Чудовище, вы должны сразиться с ним. В дополнение к вознаграждению за победу вы также получаете 1 дополнительную жемчужину.



В зависимости от положения жетона Угрозы на шкале Угрозы игрок, победивший Чудовище, получает меньшее или большее вознаграждение.

На 1-м делении: игрок получает 1 жемчужину ИЛИ 1 жетон Чудовища.

На 2-м делении: игрок получает 2 жемчужины ИЛИ 1 жетон Чудовища + 1 жемчужину ИЛИ 2 жетона Чудовища.

На 3-м делении: игрок получает 1 ключ.

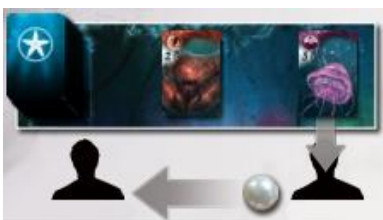
На 4-м делении: игрок получает 1 ключ + 1 жемчужину ИЛИ 1 ключ + жетон Чудовища.

На 5-м делении: игрок получает 1 ключ + 2 жемчужины ИЛИ 1 ключ + 1 жемчужину + 1 жетон Чудовища ИЛИ 1 ключ + 2 жетона Чудовища.

На 6-м делении: игрок получает 2 ключа.

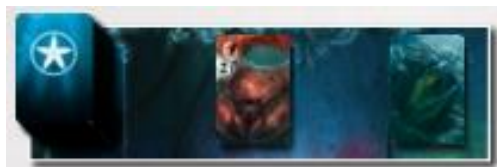
Пример:

Игрок открывает первую карту Исследования и предлагает её противникам. Никто не соглашается купить её, поэтому игрок может взять её себе, но он предпочитает продолжить Исследование.



Он открывает вторую карту. Два противника отказываются её купить, но третий платит жемчужину активному игроку и берёт Союзника в руку.

Активный игрок открывает 3-ю карту, которая кладётся во вторую область трека. Это Чудовище, но игрок не хочет сражаться с ним и предпочитает продолжить Исследование. Чудовище остаётся на месте, а жетон угрозы перемещается на одно деление вперёд на шкале Угрозы.



Активный игрок открывает следующую карту – это Союзник. Эту карту у него покупает его сосед слева, платя ему за неё 2 жемчужины, поскольку это второй Союзник, купленный в этом ходе.



После этого активный игрок открывает подряд ещё три карты, каждую из которых все отвергают. Но седьмая открытая карта помещается в самую

последнюю область трека, поэтому активный игрок должен забрать её в руку. После этого он получает 1 жемчужину из сокровищницы. На этом его ход заканчивается.

Завершение исследования:

Как только вы забрали себе Союзника или победили Чудовище, ваш ход заканчивается. Все оставшиеся на треке Исследования Союзники помещаются лицом вниз в соответствующие им по цвету области зоны Консула на игровом поле. Оставшиеся на треке Чудовища отправляются в колоду сброса карт Исследования.



Примечание: если в какой-либо момент игры колода Исследования опустела, перемешайте сброс карт Исследования и сформируйте новую колоду.

Попросить помощи у Консула

Когда вы просите помощи у Консула, вы можете взять в руку все карты из одной из областей в зоне Консула. Вы не можете посмотреть на эти карты перед тем, как взять их.



Нанять Лорда

В зависимости от расы каждый Лорд принадлежит к одной из 6 гильдий с разными особенностями.



Солдаты не очень популярны, не приносят много очков влияния, но зато эффективны в борьбе с противниками (у них высокая Сила).



У Фермеров нет Силы, но они приносят много очков влияния, поскольку они выращивают саргассо – питательные водоросли, которые всем нужны.



Политиков никто не любит, потому что они бессовестные. Они могут помочь вам пошатнуть власть Лордов.



Маги очень талантливы и умеют извлекать пользу из общения с Союзниками.



Торговцы дадут вам драгоценные жемчужины, без которых вам было бы трудно обойтись.



Послы помогут вам получить контроль над самыми желанными локациями.

Описание карты Лорда



А. Имя Лорда

В. Цена найма данного Лорда:

-Общее число кругов показывает, сколько разных рас у вас должно быть.

-В самом большом круге указана раса, которая должна присутствовать у вас обязательно. Что касается маленьких кругов – это любые другие расы на ваш выбор.

-Число под кругами обозначает общую сумму значений ваших Союзников, которую нужно заплатить для найма данного Лорда.

Например: Чтобы нанять Мастера Магии (Master of Magic), вы должны потратить минимум 10 единиц значения Союзников, Союзники должны быть представлены тремя расами, одна из которых – Медузы.

С. Способность Лорда

Если рядом со способностью Лорда есть значок стрелы, то она применяется только раз – при найме Лорда. Если такого значка нет, то эффект длится до тех пор, пока этот

Лорд не будет использован для контроля локации (тогда его способность скрывает локация).

- D. У некоторых Лордов на карте есть значок ключа, используемый для контроля локации.
- E. Каждый Лорд, которого вы наняли, принесёт вам определённое число очков влияния.

В свой ход вы можете, если хотите, нанять одного из Лордов, доступных во Дворе. Для этого нужно заплатить указанную на карте Лорда цену.

Оплата карты Лорда:

- Вы обязаны заплатить точное количество рас Союзников, обозначенное на карте Лорда кружками (не больше и не меньше!).
- Вы можете сыграть несколько Союзников одной расы.
- Общее значение Союзников, которыми вы оплачиваете карту Лорда, может превышать требуемое значение, но лишние единицы значения будут потеряны.
- Вы можете использовать жемчужины, чтобы нанять Лорда: вы по-прежнему будете обязаны заплатить как минимум по одной карте каждой из нужных рас Союзников, но если этого недостаточно по значению, дополнительные единицы вы можете восполнить жемчужинами (каждая единица значения – одна жемчужина), которые вы платите в сокровищницу.

Все использованные для оплаты Лорда карты Союзников помещаются в сброс карт Исследования. Исключение составляет только карта с самым маленьким значением – её игрок кладёт лицом вверх перед собой (карта будет лежать здесь до конца игры и будет учтена при итоговом подсчёте

очков влияния), этот Союзник становится вашим Компаньоном. Если вы оплатили Лорда несколькими картами одинакового значения, выберите одну из них в качестве Компаньона.

Способности Лорда



После оплаты карты Лорда возьмите её и положите лицом вверх перед собой – теперь этот Лорд свободен и его можно использовать. Большинство Лордов обладает способностями, которые применяются единожды и немедленно. Рядом с такими способностями изображена стрелка. Но некоторые Лорды обладают «почти постоянными» способностями – их действие длится до тех пор, пока вы не используете данного Лорда для контроля локации. На таких картах нет стрелки.

Примечание: игрок, контролирующий Лорда, сам решает, в какой момент своего хода применить его «почти постоянные» способности.

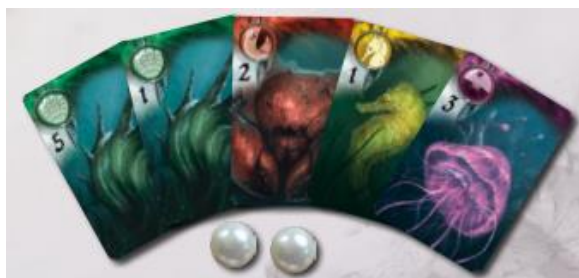
Заполнить двор:

После найма Лорда оставшиеся во дворе карты Лордов сдвигаются до конца вправо. Если во Дворе есть хотя бы три Лорда, то ничего не происходит. Но если осталось не больше двух Лордов, вы получаете 2 жемчужины (как указано на поле) и заполняете весь Двор целиком, открывая карты из колоды Лордов.



В данной ситуации активный игрок может нанять:

-Мастера Магии (*Master of Magic*), используя для этого Медузу со значением 3, Краба со значением 2 и Моллюска со значением 5. Компаньоном после этого останется Краб.



-Работоторговца (*Slaver*), используя двух моллюсков общим значением 6 и доплатив недостающее двумя жемчужинами.

Предателя (*Traitor*) он нанять не может, поскольку у него нет ни одного Кальмара.

Если он решит купить Мастера Магии или Работоторговца, он получит две жемчужины, а Двор нужно будет заполнить.

3. Контролировать локацию.

Как только у вас набирается 3 ключа, вы сразу же должны получить контроль над локацией. Ключ вы получаете, нанимая Лордов со значком ключа или побеждая Чудовище во время Исследования.

Тайлы локации:



- A. Название локации
- B. Символ, показывающий, за каких Союзников в конце игры будут начисляться очки игроку, контролирующему эту локацию. В примере морская звезда (символ Союзника) изображена на жёлтом фоне, то есть очки влияния будут начисляться за Морских коньков.
- C. Очки влияния, которые будут начислены в конце игры.

Когда вы получаете контроль над локацией, вы можете:

- Взять себе одну из доступных (лежащих лицом вверх) локаций (помните, что в начале игры доступна только одна локация)

Или

- Взять 1, 2, 3 или 4 локаций, выбрать себе одну, а остальные положить лицом вверх рядом с полем, сделав их доступными для всех. Таким образом, чем больше выбор у вас, тем больше возможностей и у ваших противников!

Поместите выбранную локацию перед собой. Лорды, использованные для получения контроля над локацией, помещаются под неё так, чтобы самих Лордов было видно, а описания их способностей были закрыты – до конца игры их способности не действуют.

Ключи на картах таких Лордов тоже не могут быть повторно использованы. Лорды, помещённые под локацию, не считаются свободными и не могут быть мишенью для других Лордов. В конце игры эти Лорды приносят указанные на них очки влияния.



Конец хода

Как только вы выполнили все обязательные действия, ваш ход заканчивается. Ход передаётся по часовой стрелке, и все играют по тем же правилам до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда выполняется одно из условий:

- Один из игроков нанимает 7-го Лорда

Или

- Один из игроков нанимает Лорда, нужно заполнить двор, а в колоде Лордов при этом не достаточно карт, чтобы заполнить его целиком.

В любом из этих случаев активный игрок завершает свой ход, следуя правилам, после чего все остальные игроки делают по одному последнему ходу.

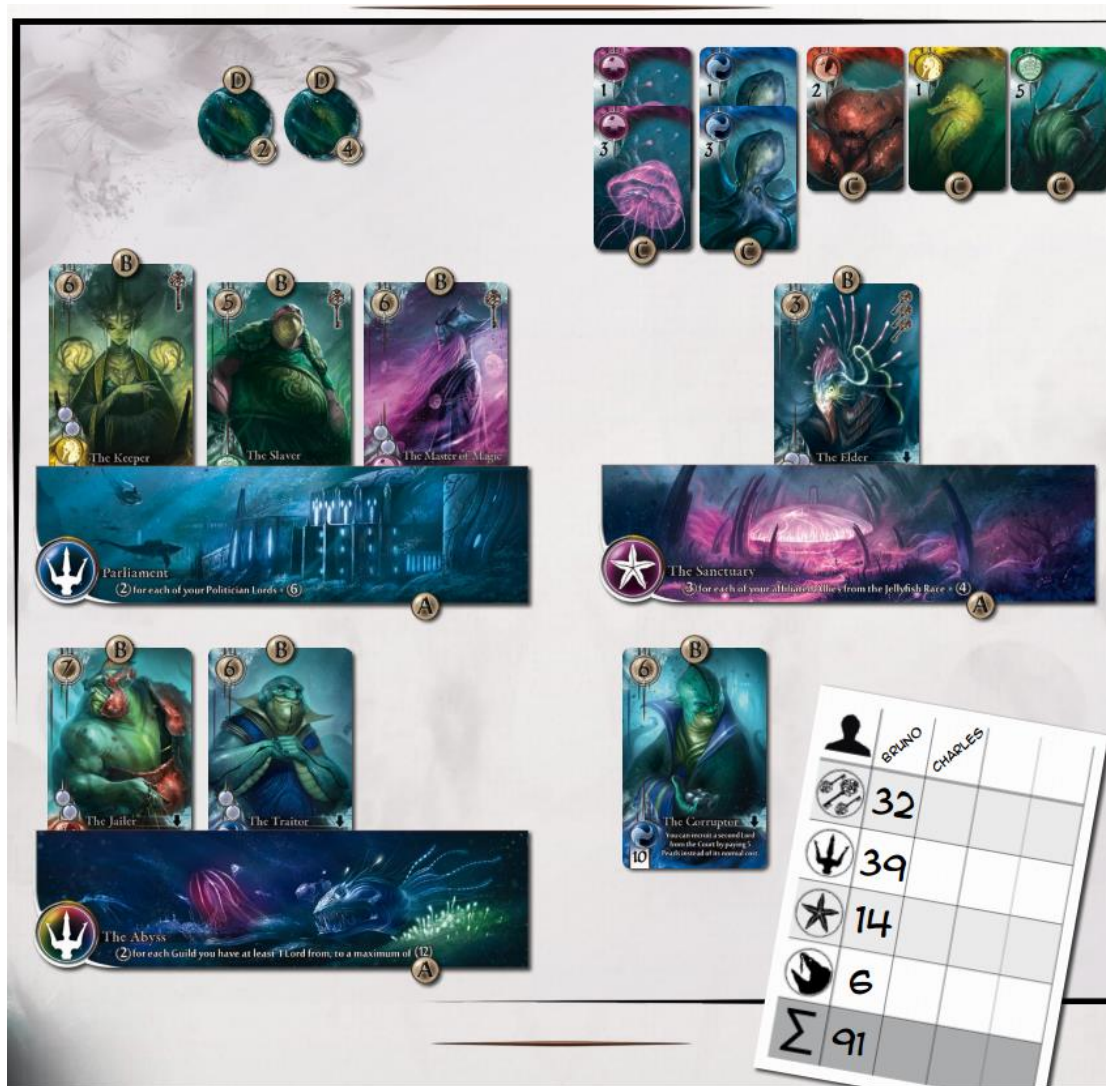
После этого все игроки берут себе в Компаньоны (кладут перед собой) по одному Союзнику наименьшего достоинства от каждой из рас, что остались у них на руках. Все остальные Союзники отправляются в сброс.

После этого происходит подсчёт очков влияния. Вы получаете очки благодаря:

- Контролируемым локациям
- Нанятым Лордам
- Самому сильному Компаньону из каждой расы
- Полученным жетонам Чудовища

Игрок с наибольшим числом очков влияния побеждает. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше жемчужин. Если и по жемчужинам у игроков ничья, то побеждает обладатель самого сильного по значению Лорда.

Пример подсчёта очков:

**A. Благодаря локациям игрок получает 32 очка влияния**

- Парламент (Parliament) даёт игроку 6 очков и по 2 очка за каждого Лорда-политика, которого он нанял, то есть всего игрок получает 10 очков.
- Святилище (Sanctuary) даёт игроку 4 очка и по 3 очка за каждого Компаньона-Медузу. У игрока два Компаньона-Медузы, за них он получает 6 очков, то есть в сумме Святилище даёт ему 10 очков.
- Бездна (Abyss) даёт игроку по 2 очка за каждую Гильдию, Лорд – представитель которой у него есть. В данном примере у игрока есть представители всех 6 гильдий, поэтому он получает 12 очков.

B. Благодаря Лордам игрок получает 39 очков влияния

- 6 очков за Хранителя (Keeper),
- 5 очков за Работоторговца (Slaver),
- 6 очков за Мастера магии (Master of Magic),
- 3 очка за Старейшину (Elder),

- 7 очков за Тюремщика (Jailor),
- 6 очков за Предателя (Traitor),
- 6 очков за Коррупционера (Corruptor).

C. Благодаря Союзникам игрок получает 14 очков влияния

- 3 очка за самого сильного Компаньона-Медузу,
- 3 очка за самого сильного Компаньона-Кальмара,
- 2 очка за самого сильного Компаньона-Краба,
- 1 очко за самого сильного Компаньона – Морского конька,
- 5 очков за самого сильного Компаньона-Моллюска.

D. Благодаря своим жетонам Чудовища игрок получает 6 очков влияния

Итого: в сумме игрок набрал 91 очко.

Описание способностей карт Лордов

The Ship Master (Хозяин корабля): получите по 1 жемчужине за каждую расу, отправленную вами к Консулу.

The Peddler (Коробейник): получите 2 жемчужины

The Slaver (Работорговец): по время вашего хода вы можете сбросить 1 Союзника из руки и взять 2 жемчужины.

The Trader (Торгаш): получите 3 жемчужины.

The Landlord (Землевладелец): получайте 1 жемчужину во время каждого своего хода.

The Shopkeeper (Лавочник): получите 1 жемчужину.

The Diplomat (Дипломат): при найме Лорда вы можете использовать любую расу на ваш выбор.

The Corruptor (Коррупционер): вы можете нанять второго Лорда из Двора, заплатив за это 5 монет вместо обычной оплаты.

The Schemer (Интриган): вы можете сбросить карту одного из своих свободных Лордов и заменить её на верхнюю карту из колоды Лордов.

The Treasurer (Казначей): стоимость найма Лорда для вас меньше на 2.

The Traitor (Предатель): вы можете сбросить карту одного из своих свободных Лордов и заменить её на карту Лорда из Двора.

The Opportunist (Оппортунист): во время своего хода вы можете сбросить карту Лорда из Двора, а на её место положить верхнюю карту из колоды Лордов.

The Illusionist (Иллюзионист): вы можете заменить любую из своих локаций на любую другую из доступных.

The Alchemist (Алхимик): когда вы просите помощи у Консула, возьмите в руку карты из двух областей в зоне Консула вместо одной.

The Shaman (Шаман): вы защищены от способностей Лордов из гильдии Солдат.

The Master of Magic (Мастер магии): при найме возьмите в Компаньоны самого сильного Союзника из тех, что вы использовали при оплате найма (а не самого слабого).

The Invoker (Экстрасенс): после текущего хода сделайте ещё один дополнительный ход.

The Apprentice (Ученик): возьмите в руку карты из любой области в зоне Консула.

The Oracle (Оракул): во время вашего хода вы можете сбросить карты из любой области в зоне Консула.

The Commander (Командир): у ваших противников не может быть более 6 карт Союзников в руке, все лишние они должны немедленно сбросить.

The Seeker (Искатель): каждый из ваших противников должен заплатить 2 жемчужины в сокровищницу.

The Hunter (Охотник): не глядя украдите любой жетон Чудовища у любого из ваших противников.

The Recruiter (Вербовщик): стоимость найма для ваших противников больше на два.

The Jailer (Тюремщик): каждый из ваших противников должен сбросить 1 Союзника из руки.

The Tamer (Укротительница): когда ваши противники сражаются с Чудовищем, они получают вознаграждение с предыдущего деления шкалы угрозы.

The Assassin (Убийца): каждый из ваших противников переворачивает одного своего свободного Лорда по вашему выбору на 90°. Их способности и ключи не действуют, и только их очки влияния будут учитываться в конце игры.

The Sage (Мудрец): возьмите из стопки две локации, получите контроль над одной из них (используя ключи данного Лорда), а вторую сделайте доступной игрокам.

The Elder (Старейшина): возьмите из стопки три локации, получите контроль над одной из них (используя ключи данного Лорда), а остальные сделайте доступными игрокам.

The Hermit (Отшельник): возьмите из стопки локацию и получите контроль над ней (используя ключи данного Лорда).

Пояснения к картам Лордов:

Командир (Commander)

Когда игрок нанимает Командира, каждый из его противников проверяет, сколько у него Союзников на руках. Если число карт Союзников больше 6, то лишние карты игроки обязаны сбросить. Какие карты Союзников сбрасывать, их владелец выбирает сам. Пока Командир свободен (пока он не контролирует локацию), все игроки, кроме обладателя этого Лорда, могут продолжать добавлять Союзников в руку (во время исследования или помощи Консула), но в конце хода обязаны сбрасывать лишние карты, так чтобы у них на руках оставалось не более 6 Союзников.

Убийца (Assassin)

Владелец Убийцы выбирает по одному Лорду каждого из оппонентов в качестве жертвы. Карты Лордов – жертв Убийцы переворачиваются на 90°. Это значит, что их способности и ключи не действуют, и только их очки влияния будут учитываться в конце игры. Тем не менее жертвы Убийцы остаются свободными и могут быть отправлены в сброс с помощью Предателя (Traitor) или Интригана (Schemer), а Лорды, приходящие им на замену, уже не испытывают на себе эффект Убийцы и могут использовать свои способности и ключи.

Укротительница (Tamer)

Когда игрок сражается с Чудовищем, а жетон угрозы изначально расположен на первом делении шкалы, игрок всё равно получает вознаграждение, соответствующее этому делению.

Мастер магии (Master of Magic)

Наняв Мастера Магии, вы заплатили его стоимость и уже сделали Компаньоном самого слабого из Союзников. Только начиная со следующего найма будет применяться способность Мастера Магии – вы будете добавлять в Компаньоны самого сильного из Союзников, использованных для оплаты найма Лорда.

Предатель (Traitor) и Интриган (Schemer)

Наняв одного из этих Лордов, игрок может применить его способность по отношению к любому своему свободному Лорду. Обратите внимание, что эти карты Лордов можно применять также к жертвам Убийцы. Игрок может сразу же воспользоваться способностью нового Лорда, пришедшего на замену прежнему.

Описания локаций

Parliament (Парламент): 2 очка за каждого Лорда-Политика + 6 очков.

The Coral Barrier (Коралловый риф): 20 очков минус число ваших Компаньонов.

The Barracks (Казармы): 2 очка за каждого Лорда-Солдата + 7 очков

The Jail (Тюрьма): 15 очков минус число ваших Лордов.

City of Mirrors (Город зеркал): скопируйте эффект локации любого из противников в конце игры.

The Chamber of Allies (Гнездо Союзников): 3 очка + сумма значений ваших самых слабых Компаньонов из каждой расы.

The Dockworks (Доки): 2 очка за каждого вашего Лорда-Торговца + 5 очков.

The Sanctuary (Святылище): 3 очка за каждого Компаньона из расы Медуз + 4 очка

The Sargasso Fields (Саргассовые поля): 3 очка за каждого Компаньона из расы Морских коньков + 3 очка.

The Depths (Глубины): За эту локацию вы получаете очки влияния вашего самого слабого Лорда, умноженные на два.

The Lost Tower (Затерянная башня): 3 очка за каждого вашего Лорда без ключа.

Oceanic Senate Assembly (Ассамблея океанского сената): 3 очка за каждого Компаньона из расы Кальмаров + 4 очка.

The Throne Room (Тронный зал): За эту локацию вы получаете очки влияния вашего самого сильного Лорда.

Nest Of Giant Clams (Гнездо гигантских моллюсков): 3 очка за каждого Компаньона из расы Моллюсков +3 очка.

The Chasm (Ущелье): 3 очка за каждого Компаньона из расы Крабов +5 очков.

The Black Smokers (Коптильщики): вы можете немедленно поменять эту локацию на любую локацию из стопки по вашему выбору.

Sargasso Silos (Хранилище саргассо): 2 очка за каждого вашего Лорда-Фермера +5 очков.

The Closed Tower (Запертая башня): 3 очка за каждого Лорда с одним или несколькими ключами.

The Abyss (Бездна): по 2 очка за каждую Гильдию, Лорд – представитель которой у вас есть (максимум 12 очков).

Hydrozoa Reserves (Обиталище гидроидных): 2 очка за каждого вашего Лорда-Мага +6.