

ПОВЕЛИТЕЛИ БЕЗДНЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

В империи Бездны течением жизни управляют заговоры и интриги. Окунитесь в напряжённую борьбу за контроль и влияние в Океанском Сенате: переманивайте на свою сторону самых влиятельных лордов из пяти коварных гильдий, пока это не сделали ваши соперники, и объединяйте их в могущественные коалиции — только так можно завладеть властью над Бездной!

В Бездне сосуществуют пять глубоководных рас, каждую из которых в Океанском Сенате представляет отдельная гильдия лордов. Каждой гильдии соответствуют определённый цвет и герб:



Политики



Торговцы



Земледельцы



Воины



Маги

СОСТАВ ИГРЫ

- 60 карт лордов ♣ (12 карт каждого из 5 цветов)



На карте каждого лорда указаны:

- А цвет лорда (обозначающий его расу и гильдию);
- Б его очки влияния (ОВ);
- В свойство лорда. Описание всех 6 возможных свойств см. на стр. 12.

- 24 карты подводных владений ♣. Так же как и лорды, подводные владения обладают особыми свойствами (описание этих свойств см. на стр. 13–15)
- 20 жетонов гербов (4 жетона каждого из 5 цветов)
- 1 жетон хранителя жемчуга
- 1 жетон жемчуга
- 1 карта счётчика жемчуга

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Привлекайте лордов на свою сторону, чтобы собрать самый влиятельный альянс и установить контроль над Океанским Сенатом. Насколько влиятелен ваш альянс, определит суммарное количество ОВ, которое вы получите за игру. Ваша победа будет зависеть от:

- самых влиятельных лордов каждого цвета в вашем альянсе;
- подводных владений, находящихся под вашим контролем;
- крупнейшей коалиции лордов одного цвета в вашем альянсе;
- количества жемчуга, принадлежащего вашему альянсу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте все карты лордов и сложите их в колоду лицевой стороной вниз в центре стола. Оставьте место для 5 стопок сброса — карты каждого цвета будут помещаться в отдельную стопку сброса.
- 2 Перемешайте карты подводных владений и сложите их в колоду лицевой стороной вниз рядом с колодой лордов. Откройте верхнюю карту колоды подводных владений и положите рядом с этой колодой. Это **карта открытых владений**.

Важно: открытые владения продолжают считаться подводными владениями.

- 3 Положите жетон хранителя жемчуга и карту счётчика жемчуга в центре стола. Положите жетон жемчуга на деление 0 этого счётчика.
- 4 Выдайте каждому игроку 5 жетонов гербов (1 каждого цвета). Лишние жетоны гербов уберите в коробку.
- 5 Случайным образом выберите первого игрока. Теперь вы можете начинать игру.

ПРИМЕР



ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все игроки по очереди совершают ходы, состоящие из 2 шагов. В свой ход вы должны выполнить эти шаги в указанном порядке:

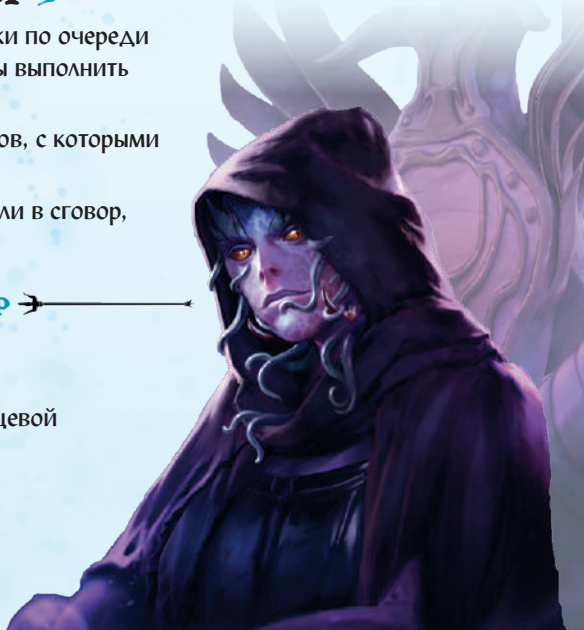
- 1 **Вступление в сговор:** выберите одну или несколько карт лордов, с которыми вступите в сговор для расширения альянса.
- 2 **Расширение альянса:** добавьте лордов, с которыми вы вступили в сговор, к вашему альянсу и примените их свойства.

ВСТУПЛЕНИЕ В СГОВОР

Вы можете вступить в сговор с лордами одним из 2 способов:

> **ЛИБО** возьмите карты из колоды лордов

1. Возьмите до 3 карт с верха колоды лордов и выложите их лицевой стороной вверх так, чтобы все игроки могли их видеть.



2. Выберите **1** карту для добавления к вашему альянсу.

3. Остальные карты лордов разложите в стопки сброса в соответствии с цветами карт. Карты лордов одного цвета кладите одну поверх другой так, чтобы **ОВ** и **свойства** этих лордов были видны.

> **ЛИБО** возьмите карты из стопки сброса

Выберите стопку сброса любого цвета. Вы должны добавить **всех лордов из этой стопки** к вашему альянсу.

ПРИМЕР

А



А

1 Анна берёт 3 карты с верха колоды лордов.

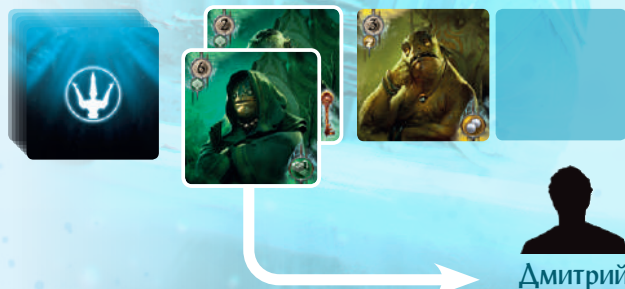
2 Она выбирает 1 из них для добавления к своему альянсу.

3 Оставшиеся 2 карты она кладёт в стопки сброса соответствующих цветов так, чтобы ОВ и свойства лордов на каждой из карт были видны.



Анна

Б



Б

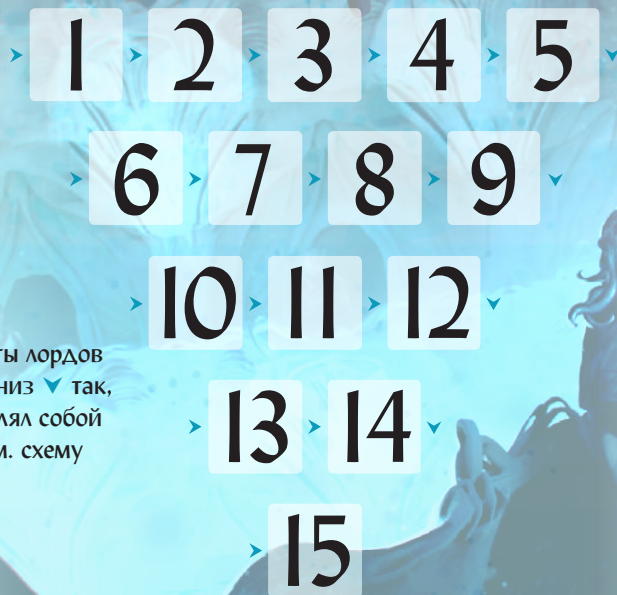
Теперь в свой ход Дмитрий сможет взять сразу 2 зелёных лордов из стопки сброса и добавить их к своему альянсу.



Дмитрий

← РАСШИРЕНИЕ АЛЬЯНСА →

Добавьте лордов, с которыми вступили в сговор, к вашему альянсу — разместите их карты перед собой по описанным ниже правилам. Если таких лордов несколько, вы можете разместить их в любом порядке.



Вы должны размещать карты лордов слева направо ➤ и сверху вниз ▼ так, чтобы ваш альянс представлял собой перевернутую пирамиду (см. схему справа).

Примените свойства только что добавленных лордов и **обновите ваш альянс**, выполнив действия, перечисленные далее на стр. 6–9 (если все условия для их выполнения были соблюдены).

ВЫЛОЖИТЕ ИЛИ ПЕРЕМЕСТИТЕ ЖЕТОНЫ ГЕРБОВ →

Добавив нового лорда к альянсу, обратите внимание на его цвет:

- если у вас в альянсе нет лорда такого же цвета, выложите на карту добавленного лорда жетон герба его гильдии;
- если у вас в альянсе есть хотя бы 1 лорд такого же цвета, но новый лорд приносит больше ОВ, чем тот, на карте которого лежит жетон герба, переместите этот жетон на карту нового лорда.

Важно: жетоны гербов всегда должны лежать на картах самых влиятельных лордов (по количеству ОВ, которые они приносят) своего цвета. В конце игры только лорды с жетонами гербов приносят вам ОВ.



ВОЗЬМИТЕ ПОДВОДНЫЕ ВЛАДЕНИЯ ПОД КОНТРОЛЬ →

Каждый лорд с 1 и 2 ОВ позволяет вам получить 1 серебряный или 1 золотой ключ соответственно. Чтобы взять подводные владения под контроль, вы должны собрать **2 одинаковых ключа**. Добавив второго лорда с ключом любого цвета, посмотрите на комбинацию ключей, которую вы собрали:

- если ключи одинаковые, вы должны немедленно взять 1 подводные владения под контроль;
- если ключи разные, вы не можете взять подводные владения под контроль. Теперь для этого вам понадобится ещё 1 ключ (любого цвета).

ПРИМЕР



Таким образом, как только вы собрали 2 одинаковых ключа или 3 любых ключа, вы **должны** взять 1 подводные владения под контроль. Для этого выполните следующие 3 шага.

❶ Выберите подводные владения, которые хотите взять под контроль. Вы можете сделать это одним из 2 способов:

- **ЛИБО** откройте до 3 карт с верха колоды подводных владений и возьмите 1 из них. Остальные карты выложите лицевой стороной вверх рядом с колодой. Теперь это карты открытых владений.
- **ЛИБО** возьмите 1 карту открытых владений.

Важно: когда в ходе игры вы забираете последнюю карту открытых владений, **не выкладывайте** новую из колоды подводных владений.

- 2 Положите выбранную карту подводных владений на карту последнего из добавленных вами лордов с ключом так, чтобы она закрывала изображение ключа на карте лорда. Таким образом вы отделяете все ключи на этой и выложенных ранее картах: вы не сможете учитывать их для того, чтобы взять новые подводные владения под контроль — для этого вам понадобятся новые ключи.
- 3 Примените свойство подводных владений, которые только что взяли под контроль (подробное описание см. на стр. 13–15).

ОПРЕДЕЛИТЕ ХРАНИТЕЛЯ ЖЕМЧУГА →

Каждый лорд с 4 и 3 ОВ позволяет вам получить 1 или 2 жемчужины соответственно.

Первый игрок, получивший хотя бы 1 жемчужину, становится хранителем жемчуга: он берёт из запаса жетон хранителя жемчуга и кладёт его перед собой. Затем он передвигает жетон жемчуга на нужное деление счётчика жемчуга.

- Если вы собрали **такое же количество жемчужин**, как у текущего хранителя жемчуга, вы немедленно становитесь хранителем жемчуга: заберите соответствующий жетон себе.
- Если вы собрали **больше жемчужин**, чем текущий хранитель жемчуга, вы должны не только немедленно забрать жетон хранителя жемчуга, но и передвинуть жетон жемчуга на нужное деление счётчика.

В конце игры участник, являющийся хранителем жемчуга, получает 5 ОВ.

Примечание: не забывайте передвигать жетон на счётчике жемчуга, когда хранитель жемчуга получает жемчужины — остальные игроки должны видеть, сколько жемчужин им нужно собрать, чтобы отобрать у текущего хранителя его жетон и титул.

КОАЛИЦИИ →

Ещё один способ получить ОВ в конце игры — объединить лордов в коалиции. Для этого размещайте карты лордов одного цвета в вашем альянсе так, чтобы каждая из них хотя бы 1 стороной соприкасалась со стороной другой карты того же цвета (целиком или частично). В конце игры вы получите ОВ за самую крупную (по количеству входящих в неё карт) коалицию лордов в вашем альянсе — чем больше карт в неё войдёт, тем больше ОВ вы получите.

ПРИМЕР



Анна добавила к своему альянсу жёлтого лорда с 2 ОВ и золотым ключом и сейчас обновляет альянс.

- 1 Она перемещает жетон герба с карты жёлтого лорда, добавленного ранее, на карту этого лорда, так как он приносит больше ОВ.
- 2 Новый лорд позволяет Анне получить третий ключ (который ей необходим, так как первые 2 ключа оказались разными), поэтому она должна взять 1 подводные владения под контроль. Взяв 2 карты из колоды подводных владений, она выбирает ту из них, которая приносит 3 ОВ и позволяет получить 3 жемчужины. Анна кладёт эту карту поверх карты лорда, закрывая изображённый на ней ключ.

Оставшуюся карту она кладёт лицевой стороной вверх рядом с колодой подводных владений.

- 3 По свойству подводных владений Анна получает 3 жемчужины — в сумме у неё 4 жемчужины, и это больше, чем у текущего хранителя жемчуга. Теперь Анна становится новым хранителем жемчуга: она забирает жетон хранителя жемчуга и кладёт перед собой. Затем она передвигает жетон на счётчике жемчуга на деление 4.



КОНЕЦ ИГРЫ →

Когда один из игроков добавляет к альянсу 15-го лорда, все остальные участники совершают ещё по 1 ходу. После этого игра заканчивается.

Примечание: если, вступая в сговор с лордами, вы берёте карты из стопки сброса, но в вашем альянсе недостаточно места для всех взятых карт, выберите нужное количество карт, а остальные верните в стопку сброса.

Затем происходит подсчёт ОВ. В конце игры вы получаете ОВ за:

- 1 **Лордов в вашем альянсе:** получите ОВ в количестве, равном сумме ОВ, указанных на картах лордов с жетонами гербов.
- 2 **Подводные владения:** получите ОВ в количестве, равном сумме ОВ, указанных на картах подводных владений, находящихся под вашим контролем.
- 3 **Коалиции:** посчитайте, сколько лордов в каждой коалиции вашего альянса. Получите 3 ОВ за каждого лорда в самой крупной из них.
- 4 **Жетон хранителя жемчуга:** если перед вами лежит жетон хранителя жемчуга, получите 5 ОВ.

Игрок с наибольшим количеством ОВ побеждает!

В случае ничьей претенденты должны посчитать, сколько жемчужин принадлежит их альянсам: побеждает претендент с наибольшим количеством жемчужин. Если у претендентов равное количество жемчужин, все они объявляются победителями.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ →

Авторы игры: Бруно Катала, Шарль Шевалье

Художник: Паскаль Кидо



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» →

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Даниил Яковенко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар,
Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция благодарит Юлию Клокову за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

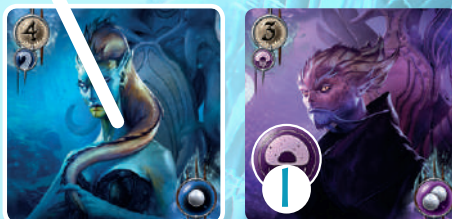
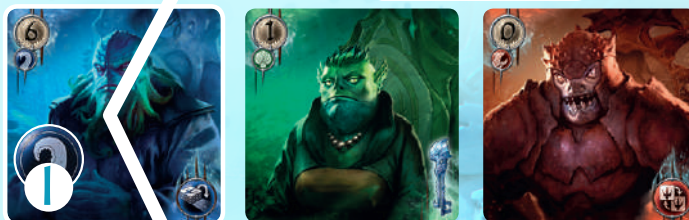
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



ПРИМЕР



1	$3+3+2+6+3=17$
2	$2+3=5$
3	$3 \times 5=15$
4	5
	<hr/>
	42



← СВОЙСТВА ЛОРДОВ →

Лорды с 0 ОВ (1 карта каждого цвета)

Добавив этого лорда к вашему альянсу, вы **можете** поменять местами 2 любых лордов (включая этого) в вашем альянсе, кроме лордов с ключами.



Лорды с 1 ОВ (4 карты каждого цвета)

Вы получаете 1 серебряный ключ.



Лорды с 2 ОВ (2 карты каждого цвета)

Вы получаете 1 золотой ключ.



Лорды с 3 ОВ (2 карты каждого цвета)

Вы получаете 2 жемчужины.



Лорды с 4 ОВ (2 карты каждого цвета)

Вы получаете 1 жемчужину.



Лорды с 6 ОВ (1 карта каждого цвета)

Добавив этого лорда к вашему альянсу, вы **должны** взять верхнюю карту из колоды лордов и положить её в стопку сброса соответствующего цвета.



СВОЙСТВА ПОДВОДНЫХ ВЛАДЕНИЙ

5

Вы немедленно получаете 1 жемчужину.
В конце игры эти подводные владения приносят 5 ОВ.

4

Вы немедленно получаете 2 жемчужины.
В конце игры эти подводные владения приносят 4 ОВ.

3

Вы немедленно получаете 3 жемчужины.
В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.

1

В конце игры эти подводные владения приносят 1 ОВ за каждые 2 ваши жемчужины.

1

В конце игры эти подводные владения приносят 1 ОВ за каждого лорда с серебряным ключом в вашем альянсе (неважно, использовали вы эти ключи, чтобы взять подводные владения под контроль, или нет).

2

В конце игры эти подводные владения приносят 2 ОВ за каждого лорда с золотым ключом в вашем альянсе (неважно, использовали вы эти ключи, чтобы взять подводные владения под контроль, или нет).

Например, если у вас 4 жемчужины, вы получите 2 ОВ, если 3 жемчужины — 1 ОВ.

3





Теперь всякий раз, когда вы берёте подводные владения под контроль, вы **должны** просматривать всю колоду подводных владений и брать из неё 1 карту на ваш выбор. Затем вы должны немедленно перемешать эту колоду. Вы **не можете** брать карты открытых владений.

В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.



Вы должны немедленно замешать все карты открытых владений в колоду подводных владений.

В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.



Вы должны немедленно замешать все карты лордов из всех стопок сброса в колоду лордов.

В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.



До вашего следующего хода все другие игроки **должны** брать верхнюю карту из колоды лордов для расширения своих альянсов.

В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.



Теперь, чтобы взять подводные владения под контроль, вам достаточно собрать **2 любых** ключа. Это свойство применяется до конца игры.

В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.



До вашего следующего хода все другие игроки **должны** брать 2 верхние карты из колоды лордов для расширения своего альянса (1 лорда каждый такой игрок будет добавлять к альянсу, а другого — помещать в стопку сброса нужного цвета).

В конце игры эти подводные владения приносят 3 ОВ.





В конце игры эти подводные владения приносят 7 ОВ.



В конце игры эти подводные владения приносят 2 ОВ за каждые подводные владения под вашим контролем (включая эти владения).



В конце игры эти подводные владения приносят столько же ОВ, сколько приносит лорд, на карте которого лежит избранный на этой карте жетон герба.



В конце игры эти подводные владения приносят 1 ОВ и дополнительно 1 ОВ за каждого лорда указанного цвета в вашем альянсе.

Примечание: несмотря на то, что вы кладёте карту подводных владений поверх карты лорда, количество ОВ, которое приносит лорд, не меняется.

