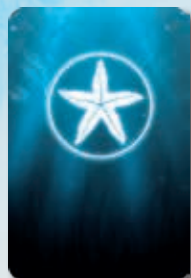




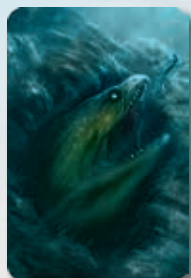
Conteúdo & Preparação

- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa **A**.
- 2 Embaralhe as cartas de Exploração, formando um baralho, com as cartas viradas para baixo, na Área de Exploração **B**.

71 cartas de Exploração (65 Aliados & 6 Monstros):



Verso das
cartas de
Exploração



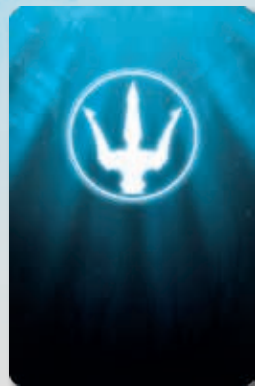
Frente
dos Monstros



Frente
dos Aliados

- 3 Embaralhe as cartas de Lorde, formando um baralho, com as cartas viradas para baixo, na área dos Lores **C**. Depois, revele as seis cartas do topo e coloque-as na Corte **D**.

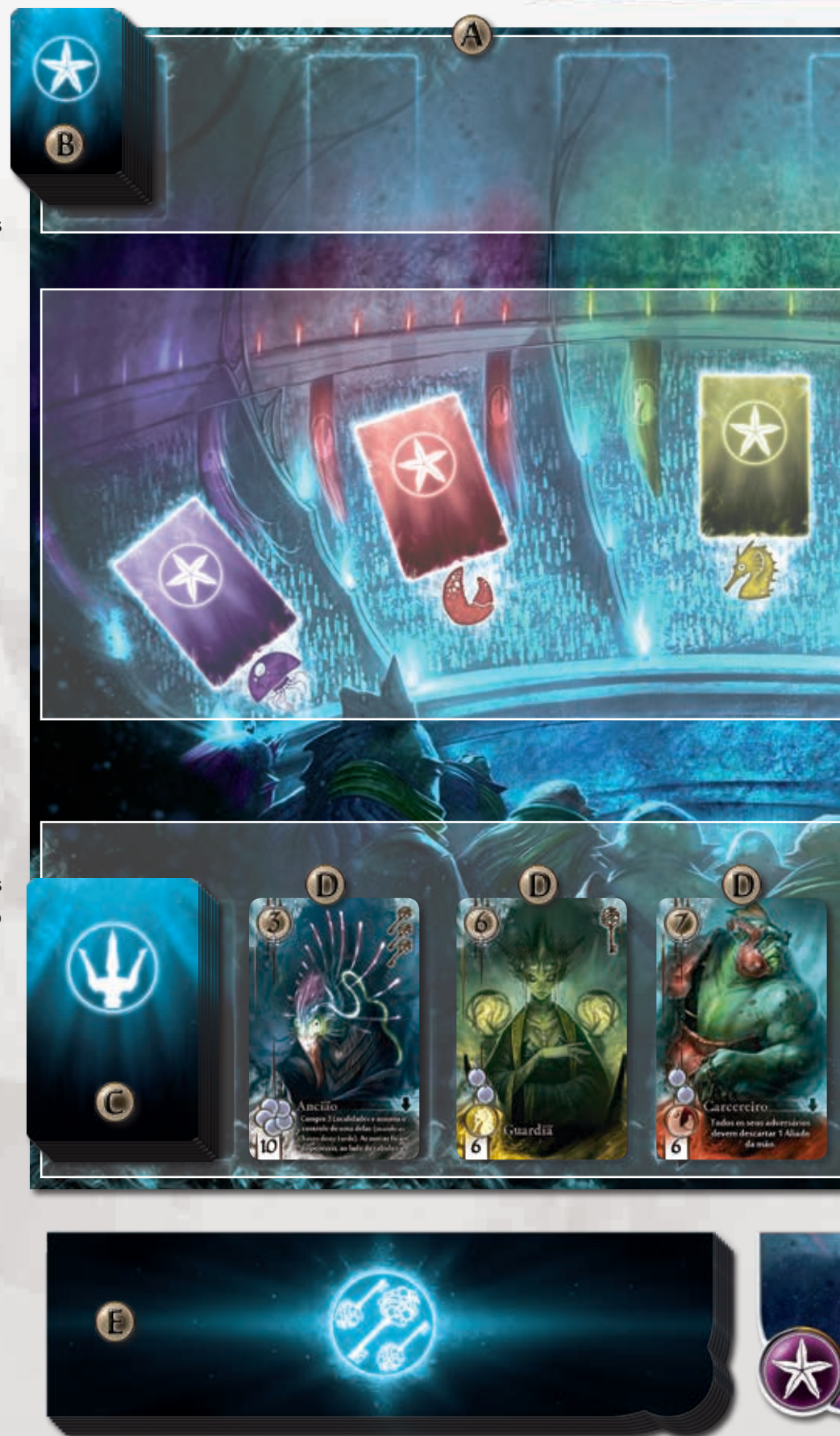
35 Lores:



Verso
dos Lores



Frente de um
Lorde Comerciante



Objetivo do Jogo

Para ser coroado o Rei do Abismo, você deve possuir o maior número de Pontos de Influência ("PI") ao final da partida.

Você ganha Pontos de Influência principalmente ao afiliar Aliados, recrutar Lordes e controlar Localidades. Cada Monstro que você mata durante a partida também atrai a gratidão de seus congêneres — fora o bônus em Pontos de Influência.

Visão Geral do Jogo

Os jogadores realizam turnos no sentido horário.

No seu turno, você deve seguir os passos abaixo em ordem:

1 | **Conspirar na Corte (Opcional)** : Você pode gastar uma ou mais Pérolas para convocar novos Lordes à Corte.

2 | **Realizar Uma Ação (Obrigatório)**: Você *deve* escolher uma das três ações seguintes:

➔ Explorar as Profundezas

➔ Solicitar Apoio do Conselho

➔ Recrutar um Lorde

3 | **Controlar Localidades (Obrigatório)**: Ao obter a terceira Chave, você deve assumir o controle de uma Localidade.

1 | **Conspirar na Corte**

No início do seu turno, você *pode* optar por pagar uma Pérola à Tesouraria para colocar um Lorde num espaço vazio da Corte (o mais distante do baralho de Lordes). Você pode realizar essa ação quantas vezes quiser (contanto que possa pagar e que haja espaços vazios). Não havendo espaços vazios na Corte, ou cartas no baralho de Lordes, você não poderá Conspirar na Corte.



2 | **Realizar Uma Ação**

No seu turno, você *deve* realizar uma das seguintes ações:

➔ **Explorar as Profundezas**

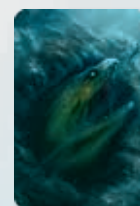
O baralho de cartas de Exploração é composto de:

- **Cinco Raças Aliadas**: Lulas (azul), Mariscos (verde), Caranguejos (vermelho), Cavalos-Marinhos (amarelo) e Águas-Vivas (roxo).



Cada Raça é composta de 13 cartas: uma de valor 5, duas de valor 4, três de valor 3, três de valor 2 e quatro de valor 1.

- E 6 Monstros!



Caso opte por explorar as profundezas, revele, uma a uma, as cartas do topo do baralho de Exploração e coloque-as na Área de Exploração do tabuleiro, começando com o espaço mais próximo do baralho e continuando para a direita. A cada vez que revelar uma carta, você deve seguir este procedimento:

➔ **Se a carta revelada for um Aliado:**

Primeiro, você DEVE fornecer aos outros jogadores a oportunidade de comprar esse Aliado de você: pergunte a cada jogador, um a um, indo no sentido horário. Cada jogador poderá ou passar, ou comprar o Aliado.

O primeiro jogador que decidir comprar a carta, paga o custo dela a você. Em seguida, pega a carta de Aliado e a coloca na mão.

O custo para comprar um Aliado sobe durante o seu turno. O primeiro Aliado comprado custa 1 Pérola. O segundo, 2 Pérolas e, o terceiro, 3 Pérolas. Não importa qual jogador está comprando o Aliado!

Importante: Cada um de seus adversários só pode comprar um Aliado durante o seu turno!

Se nenhum dos outros jogadores quiser comprar o Aliado, você tem duas opções:

- colocá-lo de graça em sua mão, o que encerra imediatamente o seu turno; ou
- deixá-lo no próximo espaço vazio do tabuleiro e revelar a próxima carta. Então, você deve oferecer a nova carta aos outros jogadores, e assim por diante.

Se todos os espaços da Área de Exploração estiverem preenchidos e nenhum de seus adversários quiser comprar o último Aliado revelado, você é *obrigado* a colocá-lo em sua mão. Nesse caso, você ganha uma pérola (conforme indicado no tabuleiro).

➔ Se a carta revelada for um Monstro:

Você deve ou LUTAR CONTRA O MONSTRO, ou CONTINUAR EXPLORANDO.

Caso decida lutar, a vitória é automática e o Monstro é descartado.

Você recebe a recompensa indicada no Marcador de Ameaça, que pode incluir:

- Pérolas  obtidas da Tesouraria;
- Pontos de Influência de uma ficha de Monstro  comprada aleatoriamente (e que permanece virada para baixo);
- Chaves .

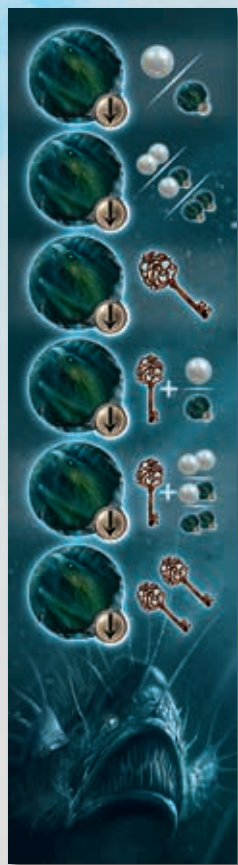
Alguns espaços do Marcador de Ameaça permitem que você escolha entre mais de um prêmio.

Após derrotar o monstro, coloque a ficha de Ameaça de volta no primeiro espaço do Marcador de Ameaça. Então, seu turno acaba.

Caso decida continuar explorando, ande um espaço com a ficha de Ameaça e revele novas cartas, conforme explicado acima.

Importante: Quando um Monstro é revelado no último espaço da Área de Exploração, você deve lutar contra ele. Além da recompensa indicada no Marcador de Ameaça, você também recebe uma Pérola (conforme indicado no tabuleiro).

Dependendo da posição da ficha de Ameaça no Marcador de Ameaça, o jogador que lutar contra o Monstro poderá ganhar recompensas diferentes:



No 1º espaço, o prêmio é 1 Pérola OU 1 ficha de Monstro.

No 2º espaço, 2 Pérolas OU 1 ficha de Monstro + 1 Pérola OU 2 fichas de Monstro.

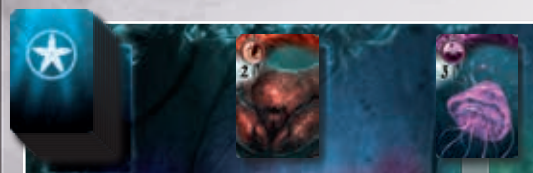
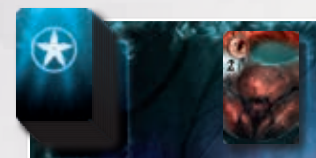
No 3º espaço, 1 Chave.

No 4º espaço, 1 Chave + 1 Pérola OU 1 Chave + 1 ficha de Monstro.

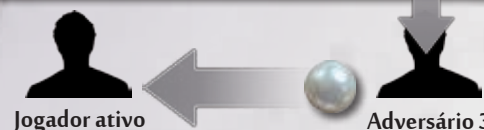
No 5º espaço, 1 Chave + 2 Pérolas OU 1 Chave + 1 Pérola + 1 ficha de Monstro OU 1 Chave + 2 fichas de Monstro.

No 6º espaço, 2 Chaves.

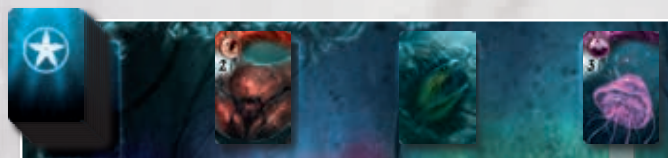
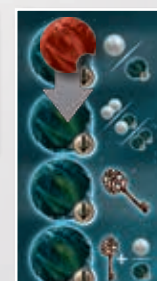
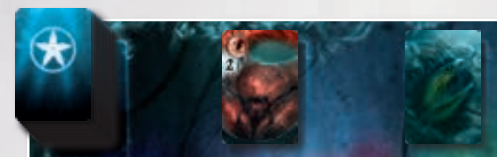
O jogador ativo revela a 1ª carta e a oferece aos adversários, que não desejam comprá-la. Ele pode ficar com ela, mas prefere continuar Explorando.



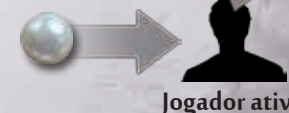
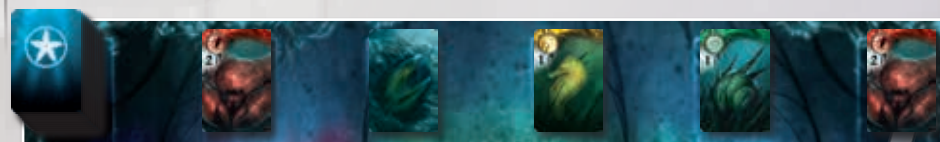
Então, ele revela uma 2ª carta. Desta vez, os dois adversários seguintes a recusam, mas o 3º paga uma Pérola ao jogador ativo para ficar com esse aliado e colocá-lo na mão.



O jogador ativo revela uma 3ª carta, que é colocada no 2º espaço. É um Monstro, e ele decide não enfrentá-lo para prosseguir com a Exploração. A ficha de Ameaça deve andar um espaço no Marcador de Ameaça e o Monstro permanece onde está.



Depois, ele revela uma 4ª carta, que o 1º adversário compra por 2 Pérolas, pois foi a 2ª compra de Aliados deste turno.



Finalmente, o jogador ativo revela mais 3 cartas, que os adversários recusam ou não podem mais comprar, e que tampouco interessam o jogador ativo. Mas a 7ª carta revelada é posta no último espaço do tabuleiro. Assim, o jogador é forçado a ficar com ela e recebe, também, uma Pérola de bônus da Tesouraria. Então, seu turno se encerra.

Fim da Exploração:

Seu turno termina quando você decide ficar com um Aliado ou lutar contra um Monstro. Coloque todos os Aliados que permaneceram na Área de Exploração nos espaços das Raças correspondentes, na porção do tabuleiro chamada de “Conselho”, onde ficam virados para baixo. Os Monstros vão para a pilha de descarte da Exploração.



Nota: Se acabarem as cartas do baralho de Exploração, forme uma nova pilha, com as cartas viradas para baixo, embaralhando todas as cartas da pilha de descarte.

Solicitar Apoio do Conselho

Ao solicitar apoio do Conselho, pegue todas as cartas de uma das pilhas do Conselho — sem olhá-las antes! — e coloque-as em sua mão.



➔ Recrutar um Lorde

Os Lordes podem pertencer a 6 guildas diferentes, cada uma relacionada a uma Raça e com sua especialidade:



Militares não são muito populares e valem poucos Pontos de Influência, mas suas Habilidades são úteis contra os seus adversários.



Fazendeiros não possuem Habilidades, mas valem muitos Pontos de Influência, pois cultivam o Sargaço — as algas nutritivas almejadas por todos.



Políticos são odiados por quase todo mundo e não têm muitos escrúpulos. São bastante úteis para influenciar e controlar outros Lordes.



Magos são talentosos ao obter favores das Raças Aliadas.



Comerciantes lhe fornecerão Pérolas preciosas, sem as quais você terá muita dificuldade para tomar as rédeas do seu destino.



Embaixadores facilitarão o seu caminho para assumir o controle das Localidades mais cobiçadas.

A Habilidade de cada Embaixador é assumir o controle de UMA Localidade (as três Chaves no canto superior direito são apenas um lembrete dessa Habilidade).

Nas cartas de Lorde, você encontrará:



A O Nome do Lorde.

B O Custo necessário para recrutá-lo:

- O total de bolhas indica o número exato de Raças diferentes necessárias.
- A bolha maior indica qual é a Raça obrigatória. Quanto às bolhas menores, é você quem escolhe as outras Raças.
- O número abaixo das bolhas indica o valor total dos Aliados que você precisa jogar para recrutar o Lorde.

Exemplo: Para recrutar o Mestre da Magia, você deve gastar pelo menos 10 pontos de Aliado de três Raças diferentes, uma das quais devendo ser a Raça das Águas-Vivas.

C A Habilidade do Lorde:

Caso a Habilidade esteja marcada com uma seta, ela só ocorre uma vez, ao recrutar o Lorde. Caso não haja seta, a Habilidade é semipermanente: ela dura até que o Lorde seja usado para controlar uma Localidade (nesse caso, a Habilidade fica escondida sob a Localidade).

D Alguns Lordes possuem um símbolo de **Chave**, a qual pode ser usada para controlar uma Localidade.

E Por fim, todos os Lordes que você recrutar lhe darão certa quantidade de **Pontos de Influência**!

No seu turno, você pode optar por recrutar um dos Lordes disponíveis na Corte. Para recrutar um Lorde, você deve jogar Aliados de sua mão para pagar o custo indicado na carta do Lorde em questão (ver quadros).

Pagando pelo Custo de um Lorde:

- Você deve jogar o número exato de Raças diferentes necessárias (nem mais, nem menos).
- Você pode jogar mais de um Aliado da mesma Raça.
- O valor total dos Aliados que você jogar pode ultrapassar o necessário, mas não há “troco”: os “pontos” de Aliados extras se perdem.
- Você pode gastar Pérolas para ajudar no recrutamento: mesmo assim, você deve jogar pelo menos um Aliado de cada Raça necessária. Mas, se a soma dos valores das cartas não for o bastante, você pode gastar uma Pérola para cada ponto faltante (essas Pérolas vão para a Tesouraria).

Todas as cartas de Aliado usadas para recrutar um Lorde vão para a pilha de descarte da Exploração, exceto a de menor valor. Este aliado se torna “afiliado” à sua causa: coloque-o à sua frente, virado para cima. Caso haja empate do menor valor entre mais de um Aliado descartado, você pode escolher com qual ficar. Os Aliados afiliados permanecem na mesa, à sua frente, até o final da partida. Você não pode usá-los para recrutar um Lorde, mas eles contam para a totalização final de Pontos de Influência.

Habilidades dos Lordes:

Após pagar o custo de recrutamento, coloque o Lorde na mesa à sua frente, virado para cima. Esse Lorde é considerado “livre” e poderá ser usado. A maioria dos Lordes possui uma Habilidade cujo efeito ocorre imediatamente após seu recrutamento e apenas uma vez. Essas Habilidades são representadas por uma seta. Alguns Lordes possuem uma Habilidade “semipermanente”, cujo efeito perdura até que você use o Lorde para controlar uma Localidade. Tais Habilidades não apresentam seta.



Nota: Um jogador que controla um Lorde pode decidir em que momento de seu turno deseja usar a Habilidade semipermanente dele.

Reabastecer a Corte:

Após recrutar um Lorde, deslize os Lordes restantes na Corte para a direita, de modo que os espaços vazios fiquem todos o mais próximo possível do baralho. Caso sobrem pelo menos três Lordes na Corte, você não substitui o Lorde recrutado por um novo. Mas, caso sobrem apenas dois Lordes, você ganha duas Pérolas (conforme indicado no tabuleiro) e deve preencher todos os espaços vazios na Corte com as cartas de Lorde do topo do baralho.



Na presente situação, o jogador ativo pode recrutar:

- O Mestre da Magia, usando seu Aliado água-viva de valor 3, mais o Aliado caranguejo de valor 2, e o Aliado marisco de valor 5, totalizando 10 com 3 Raças diferentes, com um mínimo de uma carta da Raça das águas-vivas. Assim, ele AFILIA o Aliado caranguejo de valor 2;
- O Traficante de Escravos, usando seus dois aliados mariscos, totalizando um valor 6 e completando o pagamento com duas Pérolas. Assim, ele AFILIA o Aliado marisco de valor 1.

Contudo, ele não pode recrutar o Traidor, pois não tem Aliado da raça das lulas na mão.

Caso opte por comprar o Mestre da Magia ou o Traficante de Escravos, ele também ganhará duas Pérolas e a Corte será reabastecida.



Mão do jogador ativo

3 | Controlar Localidades

Assim que você juntar três Chaves (obtidas ao recrutar um Lorde com um símbolo de Chave ou ao lutar contra um Monstro durante a Exploração), você deve assumir o controle de uma Localidade imediatamente.

Nas cartas de Localidade, você encontrará:

A O Nome da Localidade

B Um Símbolo:

Ele indica como conseguir Pontos de Influência com a Localidade em questão. *No exemplo abaixo, a estrela-do-mar (símbolo dos Aliados) num círculo amarelo (cor da Raça dos cavalos-marinhos) indica que você ganhará Pontos de Influência com Aliados da Raça dos cavalos-marinhos.*

C Os Pontos de Influência obtidos serão totalizados ao final da partida.



Ao controlar uma Localidade, você pode:

- ➔ Pegar uma das Localidades já reveladas (não se esqueça de que, no início da partida, há apenas uma Localidade disponível); *ou*
- ➔ Comprar 1, 2, 3 ou 4 Localidades e escolher uma dentre elas. Em seguida, coloque as restantes viradas para cima ao lado do tabuleiro, disponibilizando-as para os turnos seguintes. Desse modo, quanto mais opções você tiver, mais opções também terão seus adversários!

Coloque a Localidade que escolheu na mesa, à sua frente. Você deve colocar todos os Lordes usados para controlar essa Localidade debaixo dela, de modo que suas Habilidades fiquem escondidas — essas Habilidades permanecerão inativas até o final da partida.

Além disso, as Chaves desse Lorde são consumidas e não podem ser utilizadas novamente. Um Lorde sob uma Localidade não é mais considerado “livre” e não pode ser alvo de nenhuma Habilidade de nenhum outro Lorde. Mas os Pontos de Influência indicados nas cartas desses Lordes continuam valendo no final da partida.



Você deve descartar todas as fichas de Chave (obtidas ao enfrentar Monstros) que usou e devolvê-las ao estoque. Caso ganhe mais de uma ficha de Chave de uma vez e acabe ficando com mais de três Chaves (incluindo as dos Lordes), você pode escolher quais Chaves usará para assumir o controle de uma Localidade.

Nota: Alguns Lordes (os Embaixadores) possuem 3 Chaves, o que permite que assumam o controle de uma Localidade sozinhos. Nesse caso, não se esqueça de colocar o Embaixador sob a Localidade para esconder sua Habilidade.



Fim do Turno

Após terminar suas ações obrigatórias, seu turno acaba. Inicia-se o turno do jogador à sua esquerda, seguindo os mesmos passos descritos acima. A partida prossegue, turno após turno, até que uma das condições de fim de jogo seja satisfeita.

Final da Partida

A partida termina quando *um* dos eventos abaixo ocorrer:

➡ Um jogador recrutou seu 7º Lorde;

OU

➡ Um jogador recrutou um Lorde e a Corte precisa ser reabastecida, mas não há cartas de Lorde suficientes para encher a Corte completamente.

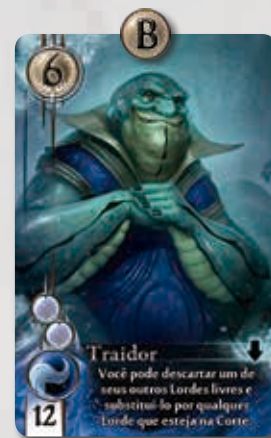
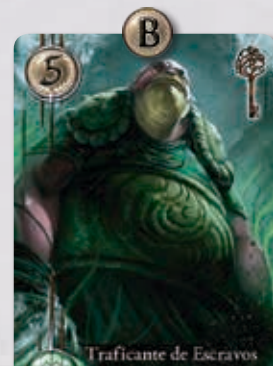
Em qualquer um dos casos, o jogador ativo conclui seu turno normalmente. Depois, cada um dos outros jogadores deverá realizar um último *turno*.

Por fim, cada um joga (afilia) o Aliado de valor mais baixo de *cada* Raça que ainda tiver na mão. Todos os outros Aliados são descartados.

Agora, cada um deve somar seus Pontos de Influência. Você recebe pontos:

- A** pelas Localidades que controla;
- B** pelos Lordes que recrutou;
- C** pelo Aliado afiliado *mais forte* de *cada* Raça; e
- D** pelas fichas de Monstro obtidas.

O jogador com o maior total de Pontos de Influência vence a partida! Em caso de empate, o jogador empatado que tiver mais Pérolas vence. Caso o empate permaneça, vence o jogador com o Lorde de valor mais alto.





	BRUNO	CHARLES		
	20			
	39			
	14			
	6			
Σ	79			

A O jogador conseguiu 20 Pontos de Influência com suas localidades:

- pelo Parlamento, ele ganha 6 PI, mais 2 PI por cada Lorde político que recrutou. Ele tem dois Lores políticos, o que leva a um total de 10 PI.
- pelo Santuário, o jogador ganha 4 PI, mais 3 PI por cada Aliado afiliado da Raça das águas-vivas. Ele tem dois Aliados da Raça das águas-vivas, o que leva a um total de 10 PI.

B O jogador conseguiu 39 Pontos de Influência com seus Lores:

- 6 PI pela Guardiã,
- 5 PI pelo Traficante de Escravos,
- 6 PI pelo Mestre da Magia,
- 3 PI pelo Ancião,
- 7 PI pelo Carcereiro,
- 6 PI pelo Traidor, e
- 6 PI pelo Corruptor.

C O jogador conseguiu 14 Pontos de Influência com seus Aliados:

- 3 PI pelo Aliado de maior valor da Raça das águas-vivas,
- 3 PI pelo Aliado de maior valor da Raça das lulas,
- 2 PI pelo Aliado de maior valor da Raça dos caranguejos,
- 1 PI pelo Aliado de maior valor da Raça dos cavalos-marinhos, e
- 5 PI pelo Aliado de maior valor da Raça dos mariscos.

D O jogador conseguiu 6 Pontos de Influência com suas fichas de Monstro.

No total, ao somar A+B+C+D,
o jogador fica com 79 Pontos de Influência!

Afiliar: ficar com o Aliado mais fraco usado em um recrutamento, mantendo-o na mesa, à sua frente.

Aliado: carta do baralho de Exploração que representa uma lula, um cavalo-marinho, um marisco, uma água-viva ou um caranguejo, e que pode valer de 1 a 5.

Conselho: área do tabuleiro onde se reúnem, separados por Raça, os Aliados que não foram adquiridos durante a fase da Exploração das profundezas.

Corte: área do tabuleiro onde os Lordes são colocados e ficam à espera de recrutamento.

Explorar: revelar uma carta de cada vez do baralho de Exploração, na área correspondente do tabuleiro (área de Exploração), para encontrar o Aliado que melhor se adequa aos seus objetivos.

Livre: todos os Lordes que estiverem na frente de um jogador e que não tenham sido usados para controlar uma Localidade são considerados “livres”.

Guilda: todas as cartas de Lorde de uma mesma especialidade. Há seis Guildas: militares (vermelho), comerciantes (verde), políticos (azul), magos (roxo), fazendeiros (amarelo) e embaixadores (coloridos).

Pontos de Influência: pontos de vitória.

Chave: ficha obtida ao lutar contra um Monstro ou de um símbolo impresso em um Lorde. Você precisa de três chaves para assumir o controle de uma Localidade.

Localidade: peças que representam os diversos locais estratégicos do Abismo. Elas fornecem bônus de Pontos de Influência aos que as controlarem com a ajuda dos Lordes.

Lorde: carta que representa uma criatura importante do Abismo, dotada de Habilidades incríveis.

Monstro:

- **Monstro:** carta do baralho de Exploração que representa um monstro.
- **Ficha de Monstro:** ficha obtida após lutar contra um Monstro, podendo valer dois, três ou quatro Pontos de Influência.

Pérola: unidade monetária do jogo.

Habilidade: vantagem fornecida a um jogador pelo Lorde recrutado.

Raça: todas as cartas de Aliado de um determinado tipo. Há cinco Raças: caranguejos (vermelho), mariscos (verde), lulas (azul), águas-vivas (roxo) e cavalos-marinhos (amarelo).

Recrutar: pagar o custo necessário para pegar um Lorde da Corte e colocá-lo na mesa, à sua frente.

Ameaça:

- **Ficha de Ameaça:** ficha que se move sobre o Marcador de Ameaça. Sua posição determina a recompensa que o jogador obtém ao lutar contra um Monstro.
- **Marcador de Ameaça:** marcador por onde se move a ficha de Ameaça.

Tesouraria: reserva de Pérolas usada como estoque.



Comandante: quando recrutado por um jogador, cada adversário deve verificar quantos Aliados tem na mão. Todos os que tiverem mais de 6 devem descartar o excedente (eles mesmos escolhem as cartas).

Enquanto o Comandante estiver livre, na frente de seu dono, os adversários podem continuar a acrescentar Aliados à mão (explorando as profundezas, solicitando o apoio do Conselho ou comprando dos adversários). Mas não poderão ficar com mais de 6 Aliados na mão em qualquer momento que não seja seu turno, devendo descartar o excedente imediatamente.



Assassino: gire os Lordes que forem alvos do Assassino em 90° para indicar que APENAS seus Pontos de Influência devem ser levados em conta ao final da partida, pois suas Habilidades e Chaves perdem o efeito.

Entretanto, os Lordes atacados pelo Assassino permanecem livres e podem ser descartados por efeitos como o do Traidor ou do Conspirador. O Lorde que entrar em jogo como substituto não é afetado pelo Assassino. Portanto, ele pode usar suas Habilidades ou Chaves, caso as tenha.



Domadora: quando um jogador optar por lutar contra um Monstro enquanto a ficha de Ameaça estiver no primeiro espaço do Marcador de Ameaça, ele não deixa de receber a recompensa do primeiro espaço.



Mestre da Magia: ao recrutá-lo:

- 1 — As condições de recrutamento são satisfeitas. Como consequência, o aliado mais fraco é afiliado.
- 2 — SÓ ENTÃO é que esse Lorde entra em jogo e passa a poder usar sua Habilidade.

Portanto, ela só tem efeito em recrutamentos FUTUROS, pois o Aliado afiliado durante este recrutamento foi afiliado antes do Mestre da Magia entrar em jogo.



Traidor e Conspirador: quando um jogador recruta um desses dois Lordes, ele pode usar sua Habilidade em qualquer um de seus outros Lordes livres, ou seja, um que não tenha sido usado para controlar uma Localidade. Além disso, os Lordes afetados pelo Assassino também podem ser alvos do Traidor e do Conspirador (ver Assassino). O jogador pode usar imediatamente a Habilidade do novo Lorde que entrou em jogo como substituto.

Autores: Bruno Cathala e Charles Chevallier.
Arte: Xavier Collette.
Tradução: Gabriel Ninô
Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha
Galápagos Jogos: Thiago Brito,
Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli