



Obsah a příprava hry

- Umístěte herní desku doprostřed stolu. **A**
- Zamíchejte karty průzkumu, utvořte z nich balíček a umístěte ho na stupnici průzkumu. **B**

71 karet průzkumu (65 spojenců a 6 nestvůr):



Zadní strana karet průzkumu



Přední strana karet nestvůr



Přední strana karet spojenců

- Zamíchejte karty vůdců, utvořte z nich balíček a umístěte ho na pole vůdců. **C**
Poté z něj odhalte vrchních 6 karet a umístěte je do dvora. **D**

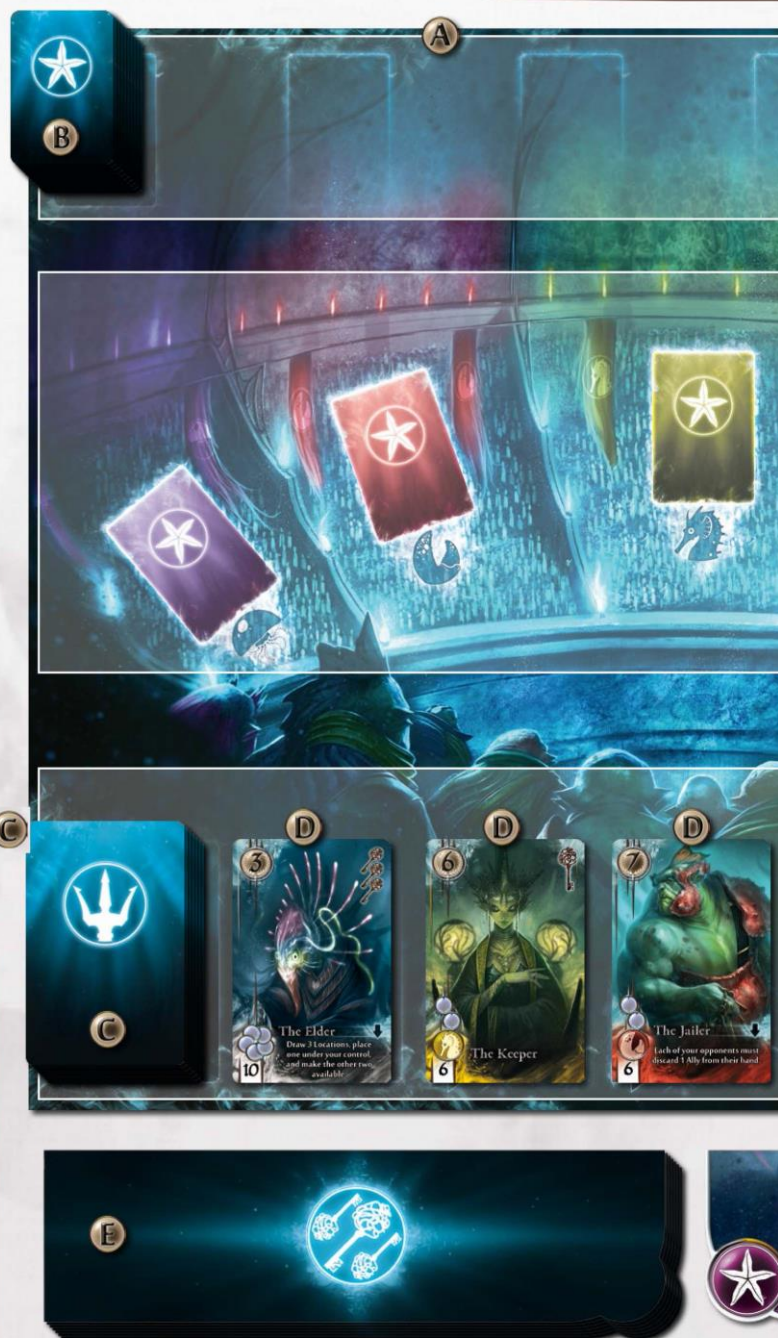
35 karet vůdců:



zadní strana karet vůdců



přední strana obchodního vůdce



STUPNICE PRŮZKUMU

RADA

DVŮR



4 Zamíchejte žetony lokací, utvořte z nich hromádku a umístěte ji vedle herní desky. **E**
Poté odhalte vrchní žeton z této hromádky. **F**



5 Zamíchejte žetony nestvůr a umístěte je lícem dolů vedle herní desky. **G**



6 Umístěte žeton hrozby **H** na stupnici hrozby dle obrázku. **H**

7 Umístěte 10 žetonů klíčů **I** na hromádku vedle herní desky. **I**

8 Každý hráč si vezme jednu perlu **J** ze zásoby a umístí ji do jednoho z plastových kelímků. Zbytek perel se umístí do kelímku nejvíce vlevo, který se dá vedle herní desky a tvoří zásobu.

9 Náhodně určete začínajícího hráče.

Cíl hry

Aby se hráč stal korunovaným Králem propasti, tak musí mít na konci hry nejvíce bodů vlivu (BV).

Body vlivu vám přináší hlavně zisk spojenců, rekrutování vládců a ovládnutí lokací. Také každá během hry zabitá nestvůra vám přinese vděk vašich poddaných – a bonus v bodech vlivu.

Přehled hry

Hráči se střádají v tazích ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu musí hráč provést následující kroky v tomto pořadí:

1 **Výměna na dvoře** (volitelné): Můžete utratit 1 nebo více perel a na dvůr dosadit nové vládcé.

2 **Provedení jedné akce** (povinné): Musíte si vybrat **jednu** z těchto tří akcí:

- ➔ Prozkoumání hlubin
- ➔ Požádání o podporu z rady
- ➔ Rekrutování vládcé

3 **Ovládnutí lokace** (povinné): Když získáte třetí klíč, tak musíte převzít kontrolu nad lokací.

1 Výměna na dvoře

Na začátku tahu, **můžete** zaplatit jednu perlu do zásoby a přidat jednoho vládcé na volné místo na dvoře (co nejdále od balíčku vládců). Tuto akci můžete provést, kolikrát chcete (dokud můžete platit a dokud jsou na dvoře volná místa). Pokud nejsou na dvoře volná místa nebo pokud je balíček vládců prázdný, tak tuto akci nemůžete provést.



2 Provedení jedné akce

Ve svém tahu **musíte** provést jednu ze tří akcí:

➔ Prozkoumání hlubin

Balíček průzkumu je tvořen:

- **Pětí spojeneckými rasami**: modré chobotnice, zelení měkkýši, červení krabi, žlutí mořští koníci a fialové medúzy.



Každou rasu tvoří 13 karet následujících hodnot: jedna karta hodnoty 5, dvě karty hodnoty 4, tři karty hodnoty 3, tři karty hodnoty 2 a čtyři karty hodnoty 1.

- **A šesti nestvůrami!**



Když odhalujete karty z balíčku průzkumu, tak jednu po jedné umísťujete na stupnici průzkumu na herní desce, počínaje polem nejbliže k balíčku a pokračující doprava. Po každém odhalení karty musíte provést následující kroky:

➔ Pokud je odhalenou kartou spoulec:

Tak **musíte** nejdříve ostatním hráčům nabídnout, jestli ho nechtějí od vás odkoupit: zeptáte se každého hráče ve směru hodinových ručiček. Každý hráč pak může odmítnout nebo spojence zakoupit.

První hráč, který si ho chce zakoupit, **vám zaplatí** jeho cenu. Poté si přidá kartu spojence do ruky.

Cena zakoupení karty spojence se během tahu zvyšuje. První zakoupený spoulec stojí 1 perlu, druhý stojí 2 perly a třetí stojí 3 perly. **Nezáleží na tom, který hráč si spojence zakoupí!**

Důležité: každý protihráč si během vašeho tahu může zakoupit jen jednoho spojence!

Pokud si nikdo z protihráčů nechce spojence zakoupit, tak musíte buď:

- přidat si ho zdarma do ruky, což ihned ukončí váš tah
- nebo ho položit na stupnici průzkumu a odhalit další kartu spojence. Tu opět nejdříve nabídnete k prodeji atd.




Pokud jsou všechna pole na stupnici průzkumu zaplněna spojenci a nikdo z protihráčů nechce posledního odhaleného spojence koupit, tak si ho **musíte** vzít do ruky. Poté získáte jednu perlu (jak je znázorněno na herní desce).

➔ Pokud je odhalena kartou nestvůra:

Tak musíte buď s nestvůrou bojovat nebo pokračovat v průzkumu.

Pokud se rozhodnete bojovat, tak je vítězství automatické a nestvůra je odhozena.

Získáváte odměnu zobrazenou na stupnici hrozby, která může zahrnovat:

- perly ze zásoby 
- body vlivu dle náhodně taženého žetonu nestvůry  (nechte si je lícem dolu)
- klíče 

Některá pole na stupnici hrozby nabízí volbu mezi odměnami.

Po poražení nestvůry, vraťte žeton hrozby na první pole stupnice hrozby. Váš tah končí.

Pokud se rozhodnete pokračovat v průzkumu, tak posuňte žeton hrozby o jedno pole dále na stupnici a pokračujte v odhalování karet.

Důležité: Pokud je odhalena nestvůra na posledním poli stupnice průzkumu, tak s ní musíte bojovat. K odměně zobrazené na stupnici hrozby navíc získáte i perlu (jak je zobrazeno na herní desce).

Podle pozice žetonu hrozby na stupnici hrozby získá hráč, který zvítězí v boji, menší nebo větší odměnu:



Na prvním poli získá **1 perlu** nebo **1 žeton nestvůry**.

Na druhém poli získá **2 perly** nebo **1 žeton nestvůry** a **1 perlu** nebo **2 žetony nestvůry**.

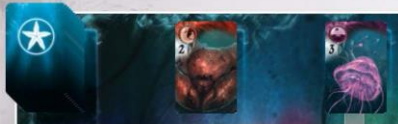
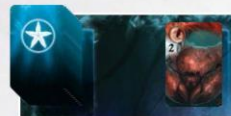
Na třetím poli získá **1 žeton klíče**.

Na čtvrtém poli získá **1 žeton klíče + 1 perlu** nebo **1 žeton klíče + 1 žeton nestvůry**.

Na pátém poli získá **1 žeton klíče + 2 perly** nebo **1 žeton klíče + 1 perlu + 1 žeton nestvůry** nebo **1 žeton klíče + 2 žetony nestvůry**.

Na šestém poli získá **2 žetony klíče**.

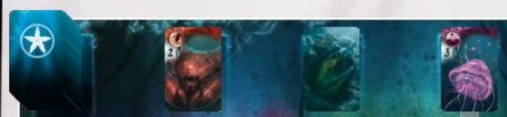
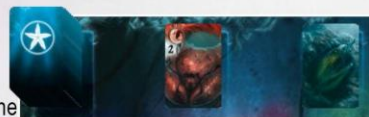
Aktivní hráč odhaluje první kartu a nabízí ji protihráčům, kteří si ji nechtějí koupit. Hráč by si ji mohl vzít, ale raději pokračuje v průzkumu.



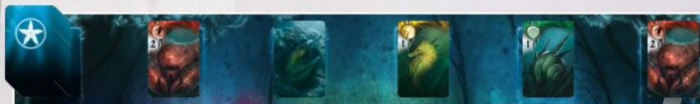
Odhalí proto druhou kartu. Tentokrát ji odmítnou dva protihráči, ale třetí hráč zaplatí aktivnímu hráči perlu a vezme si kartu do ruky.



Aktivní hráč odhalí třetí kartu a umístí ji na druhé pole. Je to nestvůra, ale rozhodne se, že s ní nechce bojovat, takže pokračuje v průzkumu. Žeton hrozby se však posune o jedno pole dále na stupnici hrozby a nestvůra zůstane na daném poli.



Poté hráč odhalí čtvrtou kartu, kterou si zakoupí 1. Protihráč za 2 perly, jelikož je to druhý spojenec zakoupený v tomto tahu.



Poté aktivní hráč odhalí další 3 karty, které nikdo z protihráčů nechce nebo si nemůže dovolit a nezajímají ani aktivního hráče. Avšak 7. Odhalená karta je umístěna na poslední pole desky. Hráč si ji proto musí vzít do ruky a vzít si také bonusovou perlu ze zásoby. Jeho tah nyní končí.

Konec průzkumu:

Poté co jste si do ruky vzali spojence nebo porazili nestvůru, tak váš tah končí. Všichni spojenci, kteří zůstali na stupnici průzkumu, jsou odloženi lícem dolů na políčka odpovídající jejich rase v části herní desky nazývané „rada“. Nestvůry jsou odhozeny na odhazovací balíček karet průzkumu.



Poznámka: Pokud dojdou karty v balíčku karet průzkumu, tak zamíchejte karty v odhazovacím balíčku a vytvořte nový balíček.

➔ Požádání o podporu z rady

Když žádáte o podporu z rady, tak si vezmete celou jednu hromádku karet v radě – aniž byste se na ni předtím dívali! Tyto karty si přidáte do ruky.



➔ Rekrutování vládců

V závislosti na rase patří každý vládce do jednoho ze šesti cechů, jenž má každý speciální schopnost:



Vojáci nejsou moc populární a poskytují méně bodů vlivu, ale jejich schopnost je účinná proti soupeřům.



Mágové jsou užiteční při získávání podpory od spojeneckých ras.



Farmáři nemají žádnou schopnost, ale poskytují mnoho bodů vlivu, jelikož pěstují řasy – všemi vyhledávanou potravu.



Obchodníci vám poskytnou drahocenné perly, bez nichž je těžké ovlivnit svůj osud.



Politici jsou široce neoblíbeni, jelikož jsou bezpáteří. Jsou velmi užiteční pro ovlivnění kontroly nad vládci.



Velvyslanci vám umožní mnohem snáze získat kontrolu nad lokacemi s řasami.

Na kartě vládce je zobrazeno:



A **Jméno** vládce

B **Cena** za rekrutování:

- Celkový počet bublin označuje přesný počet požadovaných různých ras.
- Velká bublina značí povinnou rasu. Za malé bubliny je výběr druhu rasy na vás.
- Číslo pod bublinami označuje celkovou hodnotu zahraničních spojenců potřebných k rekrutování vládce.

Příklad: Pro rekrutování pána magie musíte utratit nejméně 10 spojeneckých bodů od tří různých ras, jedna z ras musí být medúza.

C **Schopnost** vládce:

Pokud je označena šipkou, tak se vyhodnotí jen jednou, po rekrutování vládce. Pokud tam žádná šipka není, tak je schopnost trvalá až do té doby, dokud není vládce použit k ovládnutí lokace (v tom případě je schopnost překryta lokací).

D Někteří vládci mají **symbol klíče**, který je možné využít k ovládnutí lokace.

E Každý vládce poskytuje určitý počet **bodů vlivu**.

Ve svém tahu můžete rekrutovat jednoho z vládců na dvoře. Pro rekrutování musíte zaplatit dostatečný počet spojenců z ruky podle toho, co je na kartě vládce zobrazeno.

Platba za vládce:

- **Musíte zahrát přesné množství** různých ras (ne více, ne méně).
- Můžete zahrát více spojenců od stejné rasy.
- Celkové množství zahraničních spojenců může být větší než požadované množství, ale „body“ navíc jsou ztraceny.
- Můžete utratit perly a pomoci si v rekrutování: musíte i tak zahrát aspoň jednoho spojence od každé požadované rasy, ale součet hodnot karet nemusí být dost vysoký, protože za každý chybějící bod utratíte jednu perlu (zaplatíte je do zásoby).

Všechny karty spojenců zahraničné pro rekrutování vládce jsou přesunuty do odhazovacího balíčku karet průzkumu vyjma karty s nejnižší hodnotou. Tento spolek se stane „spolupracujícím“: položte si ho lícem nahoru před sebe. Pokud odhazujete více spojenců se stejnou nejnižší hodnotou, tak si vyberte, kterého si ponecháte.

Spolupracující spolek před vámi zůstane do konce hry. Nemůžete ho využít pro rekrutování vládce, ale počítají se při závěrečném sčítání bodů vlivu.

Schopnosti vládců:

Po zaplacení ceny za rekrutování si vládce umístíte lícem nahoru před sebe. Tento vládce byl „uvolněn“ a můžete ho využívat.

Většina vládců má schopnosti, které se dají ihned po rekrutování použít, a to jednou. Tyto schopnosti jsou označeny šipkou.

Někteří vládci mají schopnosti trvalé, které jsou v platnosti až do té doby, než vládce ovládne nějakou lokaci. Tyto schopnosti nejsou označeny šipkou.



Poznámka: Hráč ovládající vládce se rozhodne, kdy v jeho tahu využije trvalé schopnosti vládce.

Doplnění dvora:

Po rekrutování vládce posunete zbývající vládce ve dvoře doprava, takže volná místa jsou blíže balíčku. Pokud jsou ve dvoře ještě **aspoň tři vládci**, tak rekrutovaný vládce **není** ihned nahrazen. Avšak když zůstanou ve dvoře **jen dva vládci**, tak **získáte dvě perly** (jak je zobrazeno na herní desce) a musíte zaplnit **všechna** volná pole ve dvoře kartami z balíčku.



V aktuální situaci může aktivní hráč rekrutovat:

- Pána magie využitím medúzy o hodnotě 3, plus kraba o hodnotě 2 a měkkýše o hodnotě 5, což je celkem 10 a 3 různé rasy (jedna z nich musela být medúza). Krab o hodnotě 2 se poté stane spolupracujícím.
- Otokáře využitím dvou měkkýšů o celkové hodnotě 6 a doplněním dvou perel. Měkkýš o hodnotě 1 se poté stane spolupracujícím.

Avšak nemůže rekrutovat zrádce, protože v ruce nemá žádnou chobotnici.

Pokud se rozhodne rekrutovat pána magie nebo otrokáře, tak také získá dvě perly a dvůr je poté doplněn.



karty v ruce aktivního hráče

3 Ovládnutí lokace

Jakmile nashromáždíte **tři klíče** (po rekrutování vládců s klíčem nebo po boji s nestvůrou při průzkumu), tak **musíte** ihned ovládnout jednu lokaci.

Na kartě lokace je zobrazeno:

A Jméno lokace.

B Symbol:

Jenž značí, jak s touto lokací získat body vlivu.

V příkladu níže hvězdička (symbol pro spojence) ve žlutém kruhu (barva rasy mořských koníků) značí, že body vlivu získáte za spojence rasy mořských koníků.

C Body vlivu přičítané na konci hry.



Když máte ovládnout lokaci, tak můžete:

➔ Vztít si jednu lícem nahoru dostupnou lokaci (pamatujte, že na začátku hry je dostupná jen jedna lokace) **nebo**

➔ Dobrat 1, 2, 3 nebo 4 lokace a z nich si jednu vybrat. Zbytek lokací poté umístít lícem nahoru pod herní desku, takže jsou později ve hře dostupné. Takže čím více možností si zvolíte pro sebe, tím více možností dáváte soupeřům!

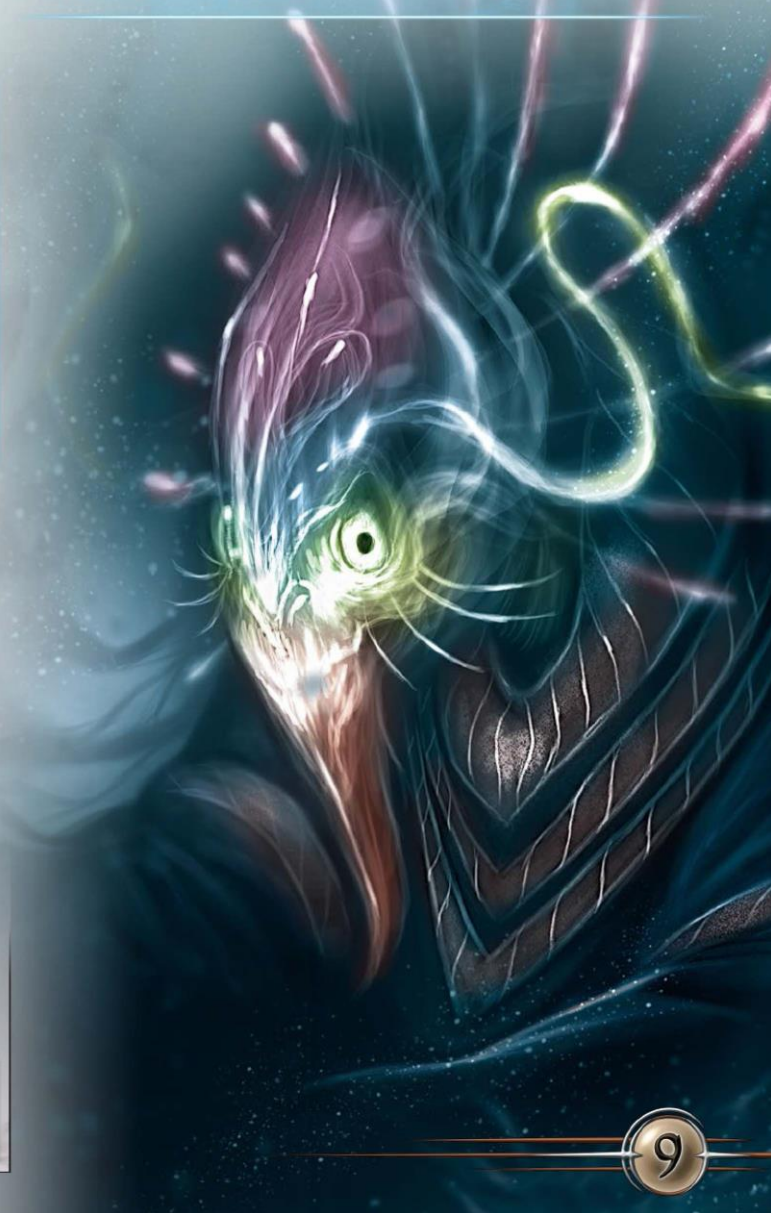
Vybranou lokaci si umístíte před sebe. Vládce, kteří lokaci ovládli, si zasuňte pod ní, takže se skryje jejich schopnost – tu už po zbytek hry není možné používat.

Také klíč(e) na tomto vládcí je vyčerpán a již nemůže být použit. Vládce pod lokací není nadále uvolněný a nemůže být cíle schopností jiného vládcí. Na konci hry se však body vlivu za tyto vládcí nadále započítávají.



Klíče získané za boj s nestvůrami, které použijete se prostě odhodí a navrátí do zásoby. Pokud získáte více klíčů najednou a máte tak ve vlastnictví více než tři klíče zároveň (včetně těch od vládcí), tak si můžete vybrat, které klíče využijete pro ovládnutí lokace.

Poznámka: Někteří vládcí (velvyslanci) mají 3 klíče, takže mohou sami ovládnout lokaci. V tomto případě nezapomeňte vládcí zasunout pod lokaci, tak abyste skryli jeho schopnost.



Konec tahu

Po ukončení povinných akcí váš tah končí. Na tahu je nyní hráč po vaší levici. A provede stejné kroky jako vy. Hráči se střídají v tazích až do splnění jedné z podmínek konce hry.

Konec hry

Hra končí, když nastane **jedna** z těchto podmínek:

➔ Některý z hráčů získá sedmého vládce

NEBO

➔ Některý z hráčů rekrutuje vládce a je potřeba doplnit dvůr, avšak již nejsou žádné karty, aby se dvůr zcela zaplnil.

V obou případech dokončí aktivní hráč svůj tah. Poté každý z ostatních hráčů odehraje svůj **poslední tah**.

Nakonec všichni hráči umístí z ruky před sebe spolupracující spojení (s nejnižší hodnotou) **od každé rasy**. Ostatní spojení z ruky jsou odhozeni.

Nyní si všichni hráči spočítají své body vlivu z:

- A** Lokací, které ovládají.
- B** Vládů, které rekrutovali.
- C** Nejsilnějšího spolupracujícího spojení ze všech ras.
- D** Žetonů nestvůr, které vlastní.

Hráč s nejvíce body vlivu vítězí ve hře! V případě remízy vítězí hráč s nejvíce perlami. V případě remízy v počtu perel vítězí hráč s vládcem nejvyšší hodnoty.





	BRUNO	CHARLES		
	32			
	39			
	14			
	6			
Σ	91			

A Za lokace získává hráč 32 bodů vlivu:

- Za parlament získává 6 BV, plus 2 BV za každého politického rekrutovaného vládce. Má dva politické vládce, takže získá celkem 10 BV.
- Za Svatyni získá 4 BV, plus 3 BV za každého spolupracujícího spojence z rasy medúz. Z rasy medúz má dva spojence, takže celkem získá 10 BV.
- Za Propast získá 2 BV za každý cech, od kterého má vládce. Hráč má nejméně jednoho vládce od každého ze šesti cechů (1 farmáře: chovatele, 1 farmáře: otrokáře, 1 mága: pána magie, 1 vojáka: dozorce, 2 politiky: zrádce a korupčníka a 1 velvyslanec: staršího). Takže hráč získá celkem 12 BV.

B Za vládce hráč získá 39 bodů vlivu:

- 6 BV za chovatele
- 5 BV za otrokáře
- 6 BV za pána magie
- 3 BV za staršího
- 7 BV za dozorce
- 6 BV za zrádce
- 6 BV za korupčníka

C Za spojence hráč získá 14 bodů vlivu:

- 3 BV za spojence s nejvyšší hodnotou z rasy medúz
- 3 BV za spojence s nejvyšší hodnotou z rasy chobotnic
- 2 BV za spojence s nejvyšší hodnotou z rasy krabů
- 1 BV za spojence s nejvyšší hodnotou z rasy mořských koníků
- 5 BV za spojence s nejvyšší hodnotou z rasy měkkýšů

D Za žetony nestvůr hráč získá 6 bodů vlivu.

Celkem hráč sečtením A+B+C+D končí hru se ziskem 91 bodů vlivu!

Pojmy

Spolupráce: během rekrutování si před sebou nechte lícem nahoru nejslabšího spojence.

Spojenc: karta z balíčku průzkumu, která zobrazuje chobotnici, mořského koníka, měkkýše, medúzu nebo kraba a má hodnotu 1 až 5.

Rada: oblast na herní desce kde, rasa vedle rasy, jsou ukládáni spojenci, kteří si hráči neponechali během průzkumu hlubin.

Dvůr: oblast herní desky, kde jsou umístěni vládci, které lze rekrutovat.

Průzkum: odhalujte po jedné kartě karty z balíčku průzkumu na odpovídající oblasti na herní desce (stupnice průzkumu), abyste našli vám nejvíce vyhovujícího spojence.

Volný: jakýkoliv vládce před hráčem, který ještě neovládl žádnou z lokací je považován za volného.

Cech: všechny karty vládců stejné specializace. Ve hře je šest cechů: vojenský v červeném, obchodní v zeleném, politický v modrém, magický ve fialovém, farmářský ve žlutém a velvyslanský ve vícebarevném.

Body vlivu: vítězné body.

Klíč: žeton získaný bojem s nestvůrou nebo ze symbolu na kartě vládce. Hráč musí mít pro ovládnutí lokace tři klíče.

Lokace: žetony představující různá strategická místa v propasti. Poskytují bonusy k bodům vlivu těm, kdo je pomocí vládců ovládnou.

Vládce: karty představující hlavní bytosti v propasti se speciálními schopnostmi.

Nestvůra:

- **Nestvůra:** karta z balíčku průzkumu, která zobrazuje nestvůru.
- **Žeton nestvůry:** žeton, který hráč obdrží za boj s nestvůrou a který má cenu 2, 3 nebo 4 body vlivu.

Perla: herní měna.

Schopnost: výhoda poskytovaná vládcem po jeho rekrutování.

Rasa: všechny karty spojenců daného druhu. Ve hře je pět ras: kraby v červeném, měkkýši v zeleném, chobotnice v modrém, medúzy ve fialovém a mořští koníci ve žlutém.

Rekrutovat: zaplatit požadovanou cenu a dát si před sebe vládce ze dvora.

Hrozba:

- **Žeton hrozby:** žeton pohybující se po stupnici hrozby. Jeho pozice určuje, jakou odměnu hráč získá za boj s nestvůrou.
- **Stupnice hrozby:** stupnice, na které se pohybuje žeton hrozby.

Zásoba: hromádka perel.

Upřesnění



Velitel: po rekrutování hráčem, každý ze soupeřů tohoto hráče spočítá počet spojenců ve své ruce. Všichni hráči, kteří mají více než 6 karet musí karty nad tento počet odhodit (vyberou si které).

Dokud je Velitel volný před hráče, tak soupeři si mohou do ruky nadále přidávat spojence (průzkumem hlubin, podporou z rady), ale na konci tahu si musí vybrat, kterých spojenců se zbaví, pokud jich mají více než 6.



Zabiják: Vládci zasažení Zabijákem se otočí o 90 stupňů a znamená to, že na konci hry se počítají jenom jejich body vlivu. Jejich schopnosti a klíče nemají žádný efekt.

Avšak takto zasažení Zabijákem zůstávají volní a mohou být odhození efekty Zrádce nebo Spiklence. Vládce, který poté vstoupí do hry jako jejich náhrada již není ovlivněn Zabijákem a proto může využívat jeho schopnosti i klíče.



Trenér: Pokud si hráč vybere, že bude bojovat s nestvůrou a žeton hrozby je na prvním poli stupnice hrozby, tak hráč i přesto získá odměnu spojenou s tímto polem.



Pán magie: po rekrutování:

- 1) Jsou splněny podmínky rekrutování. Jako důsledek je získán nejslabší spojenc.
- 2) Poté Vládce vstoupí do hry a může využít jeho schopnost. Tato schopnost má proto efekt jenom na budoucí rekrutování, jelikož spojenc získaný během tohoto rekrutování byl získán předtím, než Pán magie vstoupil do hry.



Zrádce a Spiklenc: když hráč rekrutuje jednoho z těchto dvou vládců, tak může využít jejich schopnost na jakémkoliv svého jiného volného vládce. To znamená na vládce, který zatím neovládá lokaci. Vládci ovlivnění Zabijákem mohou být Zrádcem a Spiklencem také ovlivnění (viz. Zabiják). Hráč může ihned využít schopnost nového vládce, který do hry vstoupil jako náhrada.

Autoři hry: Bruno Cathala and Charles Chevallier.

Ilustrace: Xavier Collette.

Překlad do angličtiny: Eric Harlaux.

Revize překladu do angličtiny: Eric & Stephanie Franklin.

Úprava překladu do angličtiny: William Niebling.

Překlad do češtiny: Tomáš „Endymion“ Hubka