



У найглибшому закутку королівства Безодні гільдія контрабандистів влаштувалася на кладовищі велетенських морських істот. Сховавшись серед цих жахливих скелетів і діставши підтримку кракена, вони нелегально торгують НЕБУЛІСАМИ.

Ці чудові чорні перлини використовують як паралельну, неофіційну валюту. Тож це певною мірою брудні гроші. Хоча вони й посприяють вашо-му політичному просуванню, але не попадіться з ними наприкінці гри.

Приготування

- 1 Ретельно перетасуйте карти нових союзників разом з картами Глибин з базової гри.
- 2 Ретельно перетасуйте нових лордів разом з лордами з базової гри.
- 3 Ретельно перемішайте нові плитки місцин разом з плитками з базової гри. Далі приготування такі самі, як у базовій гри.
- 4 Висипте небуліси в чашу й поставте її біля фігурки кракена й чаші з перлинами.
Покладіть 3 жетони вартових біля колоди лордів.
- 5 Ретельно перетасуйте карти здобичі й покладіть їх колодою долілиць біля стосу місцин.

Можна починати гру.

Як грати

Усі правила базової гри залишаються незмінними. У цій книжці наведено лише правила, що стосуються таких компонентів цього доповнення, як:

- ➔ Нові союзники
- ➔ Небуліси
- ➔ Нові лорди
- ➔ Нові місцини

➔ Нові союзники

У грі з'явилася нова раса союзників: кракени. Якщо наприкінці дослідження союзник-кракен залишається в Глибинах, то саме активний гравець вирішує, у який стос Ради його помістити. Використовуючи союзника-кракена, ви вибираєте расу, до якої він належатиме. Байдуже, чи є представники цієї раси серед ваших союзників, чи ні.



Залучати кракенів не можна...

Коли ви наймаєте лорда, використовуючи кількох союзників, а серед них є один чи кілька кракенів, спершу скиньте всіх використаних союзників-кракенів. Потім залучіть союзника з найменшою силою з-поміж союзників, використаних для наймання лорда. Це означає, що коли ви вирішите найняти лорда лише за допомогою кракенів, то не зможете залучити союзника.

...але є й недоліки

Коли ви наймаєте лорда за допомогою союзника-кракена, то негайно отримуєте стільки небулісів, скільки вказано на карті.

Якщо перед підрахунком очок впливу ви ще маєте на руці союзників-кракенів, то отримуєте небуліси в кількості, вказаній на цих картах. Потім ви скидаєте своїх союзників-кракенів, не залучаючи жодного з них.



Активний гравець хоче найняти Шукача. Він має на руці таких союзників, як кракен із силою 4, кракен із силою 3 і морський коник із силою 5. Гравець може:

- Використати свого союзника-кракена з силою 3 (як союзника-краба) і союзника – морського коника. Потім гравець отримує 2 небуліси, скидає союзника-кракена й залучає союзника – морського коника.

АБО

- Використати свого союзника-кракена з силою 3 (як союзника-краба) і союзника-кракена з силою 4 (як союзника-кальмара). Потім гравець отримує 5 небулісів, скидає двох союзників-кракенів і нікого не залучає до своїх лав.

→ Небуліси



Небезпечна валюта...

Ці чудові чорні перлини – паралельна валюта, брудні гроші. Лихо тому, хто матиме їх найбільше наприкінці гри!

Протягом гри ви, ймовірно, отримаєте небуліси – внаслідок використання союзників-кракенив чи здібностей лордів, а також тому, що ваші суперники заплатять вам ними.

Важлива примітка. Наприкінці гри ви втрачаєте по 1 очку впливу за кожен ваш небуліс!

Гравець, що має найбільше небулісів (найкорумпованіший гравець), додатково втрачає ще 5 очок впливу.

Фігурка кракена дозволяє під час гри позначати найкорумпованішого гравця. Фігурку дають першому гравцеві, що отримав будь-яку кількість небулісів. Щойно один з гравців має стільки ж (або більше) небулісів, що й поточний найкорумпованіший гравець, цей гравець забирає фігурку кракена собі. Якщо таких гравців кілька, то поточний найкорумпованіший гравець сам вибирає, кому віддати фігурку. Якщо гравець із фігуркою кракена скидає свої останні небуліси й жоден інший гравець не має їх, то фігурку кракена повертають на її місце біля чаші з небулісами.



... яку можна витратити

Щоб уникнути штрафу, найліпше буде якнайшвидше позбутися своїх небулісів. Щоразу, коли ви платите перлинами (для купівлі союзника під час ходу суперника або доплачуючи потрібну суму для наймання лорда), ви можете використати **ОДИН І ТІЛЬКИ ОДИН** небуліс, за умови, що ви вже витратили всі свої перлини. Отже, ви можете заплатити один небуліс, якщо у вас не залишилося перлин, але також можете одночасно розплатитися рештою всіх ваших перлин і одним небулісом.



У цьому прикладі активний гравець хоче найняти Гіпнотизера, але йому бракує 3 очок для виконання потрібних умов. Гравець вирішує доплатити своїми двома останніми перлинами й одним небулісом зі свого запасу.

Важлива примітка. Небуліс не можна використати для виконання дії «Двірські інтриги».

Інший спосіб позбутися небулісів – звернутися до контрабандистів...

➔ Нові лорди

У цьому доповненні є 18 нових лордів, з чиїми здібностями ви ознайомитеся в міру їхньої появи в грі:

- по 2 нових лорди в кожній гільдії базової гри;
- 8 лордів, що належать до нової гільдії – контрабандисти.

Більшість контрабандистів володіють здібностями, що дають змогу гравцям по-різному розпоряджатися (й у ваших інтересах, звісно) небулісами.

Однак три карти контрабандистів також дають змогу вам негайно взяти жетон вартового.

Вартові

Коли ви наймаєте Чатівника, Наглядача або Дозорця, візьміть відповідний жетон вартового (з таким самим зображенням). Цей жетон залишається у вас до кінця гри. Використовуючи його у свій хід, ви зможете:



- Зарезервувати будь-якого лорда з Двору, поклавши на нього жетон вартового. Відтепер тільки ви можете найняти цього лорда.
- Зарезервувати стос у Раді. Покладіть жетон вартового на цей стос, навіть якщо він все ще порожній. До нього завжди можна додавати союзників, але тільки ви зможете взяти звідти карти.
- Зарезервувати доступну місцину, що лежить горілиць. Покладіть на неї жетон вартового. Відтепер тільки ви зможете взяти її під контроль, щойно виконаєте потрібні умови.

Звісно, навіть якщо ви зарезервували певний компонент, то ніщо не заважає вам придбати інший компонент з тієї ж зони.

Щойно ви заволодієте зарезервованим компонентом (лордом, стосом союзників у Раді чи місциною), покладіть перед собою свій жетон вартового. У свій наступний хід ви зможете використати його для нового резервування.

Важливо! У кожній із зон поля може бути лише один жетон вартового. Отже, якщо у Дворі вже є жетон вартового, вам доведеться зарезервувати місцину або стос у Раді.

➔ Нові місцини

Це доповнення вводить 6 нових місцин. Дві з них діють так само, як і місцини з базової гри: «Кубло шахраїв» і «Лігво кракена». Ви ознайомитеся з ними, коли вони з'являться у грі.

Але 4 нові місцини розігрують інакше: «Кладовище китових», «Покинутий караван», «Мегалодон» і «Поле битви». Це святилища – похмурі й неспокійні кладовища морських створінь. Лише контрабандисти наважуються з'являтися там. У святилищах захована дорогоцінна здобич, що може стати джерелом переможних очок. Але там також дуже небезпечно.

Здобувши контроль над одним зі святилищ, виконайте такі кроки:

- 1 Покладіть плитку місцини перед собою.
- 2 Візьміть першу карту здобичі й покладіть її горілиць на святилище. Число, вказане на цій карті, визначає її кількість очок впливу. Число на карті визначає нагороду, яку ви негайно отримуєте: 3 дає вам жетон ключа; 4 – 2 перлини; 5 дає вам змогу взяти жетон чудовиська; 6 – узяти верхню карту з колоди Глибин. Якщо це союзник, візьміть цю карту на руку. Якщо чудовисько – перемістіть маркер загроз на одну поділку донизу треком загроз, а потім скиньте чудовисько. Повторюйте цю дію, поки у вас на руці не опиниться союзник. Карта з 7... нічого вам не дає.
- 3 Потім у вас з'являється вибір – шукати далі або зупинитися. Якщо ви вирішуєте зупинитися, то залишаєте собі всі отримані карти й нагороди. Якщо хочете шукати далі, візьміть наступну карту здобичі. Спершу отримайте нагороду (якщо така є), потім перевірте, чи збігається значення цієї карти зі значенням будь-якої з раніше взятих вами карт здобичі з цієї місцини. Якщо збігається, то ваш пошук завершується і ви повинні скинути карти здобичі з однаковим значенням. Якщо не збігається, ви знову маєте вибір: шукати далі або зупинитися...



Активний гравець здобуває контроль над місциною «Мегалодон». Він бере першу карту здобичі й кладе її на «Мегалодон». Значення цієї карти – 3, тому гравець отримує 1 жетон ключа. Потім він вирішує шукати далі й бере наступну карту здобичі. Її значення – 7. Упевнений в удачі, він бере ще одну карту здобичі. Це карта зі значенням 3! Отже, гравець отримує ще один жетон ключа, але на місцині «Мегалодон» уже була 3, тому він скидає дві однакові карти здобичі з 3 ОВ і залишає собі лише 2 жетони ключів і карту зі значенням 7.

Важлива примітка! Пам'ятайте, що в колоді карт здобичі є сім карт зі значенням 7 ОВ, шість карт зі значенням 6 ОВ, п'ять карт – 5 ОВ, чотири карти – 4 ОВ та три карти зі значенням 3 ОВ. Отже, якщо ви першою візьмете карту зі значенням 7, то є велика ймовірність того, що наступною ви візьмете з колоди ще одну 7, і в такому разі скинете їх обидві й нічого не здобудете!

Глосарій

Вартовий – жетон, який гравець може отримати, найнявши одного з трьох персонажів з гільдії контрабандистів: Наглядача, Дозорця або Чатівника. Ці жетони дають змогу зарезервувати стос союзників у Раді, лорда у Дворі або доступну місцину.

Здобич – карта, яку ви здобуваєте у святилищі. Ця карта дає змогу отримати очки впливу, ключі, жетони чудовиськ, перлини й союзників.

Контрабандисти – гільдія лордів, які розпоряджаються небулісами.

Корумпований – гравець, що має небуліси. Гравець із найбільшою кількістю небулісів (найкорумпованіший) ставить перед собою фігурку кракена.

Кракен:

- **Фігурка кракена** – фігурка, що переходить від гравця до гравця залежно від того, у кого найбільше небулісів. Цією фігуркою позначають найкорумпованішого гравця.
- **Союзник-кракен** – назва нової раси союзників; це джокери, для яких гравець може сам вибирати колір (расу), коли використовує їх. Однак за таку можливість гравець повинен узяти небуліс.

Небуліс – у всіх правилах (і базової гри, і доповнень) під словом «перлина» мають на увазі білу перлину (стандартну валюту). Чорну перлину завжди називають «небуліс».

Пошук – дія, під час якої гравець відкриває карти здобичі у святилищах.

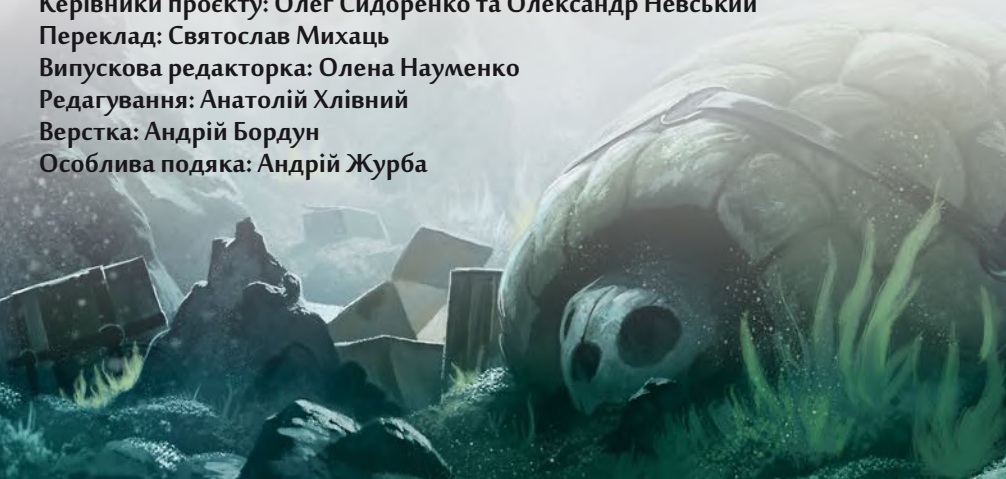
Святилище – місцина, яку розігрують за принципом «випробування удачі». Тобто ви самі вирішуєте – ризикнути й шукати далі чи зупинитися. Усього їх чотири: «Кладовище китових», «Покинута караван», «Мегалодон» і «Поле битви».

Творці гри

Автори гри: Бруно Катала та Шарль Шевальє
Ілюстрації: Ксав'єр Коллет

Українське видання

Керівники проєкту: Олег Сидоренко та Олександр Невський
Переклад: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редагування: Анатолій Хлівний
Верстка: Андрій Бордун
Особлива подяка: Андрій Журба







Коли левіафани збираються на кордоні, сили королівства Безодні мобілізуються. Кожна гільдія надсилає двох новобранців на боротьбу з цими чудовиськами. Союзні раси тренуються без перепочинку й розвивають навички, що, як вони сподіваються, будуть корисними. Проти левіафанів деякі з ваших рішень – битися чи втікати – можуть мати вирішальні наслідки.

Це доповнення, яке тепер дає змогу грати вп'ятьох, потребує базової гри. Його можна поєднувати з доповненням «Кракен».

Приготування

Покладіть ігрові компоненти так, як описано в основних правилах, але з такими змінами:

- 1 Залиште трек загроз у коробці основної гри; натомість складіть поле кордону й розмістіть його праворуч від основного поля.
- 2 Ретельно перетасуйте карти левіафанів і покладіть їх колодою долілиць біля поля кордону. Киньте два кубики, відкрийте першого левіафана й покладіть його горілиць на поле кордону в комірку з тим числом, що відповідає результату кидка. Потім покладіть маркер здоров'я  на найвищу поділку шкали здоров'я левіафана.
- 3 Роздайте кожному гравцеві союзника-краба з силою 1 (з базової гри). Потім ретельно перетасуйте нові карти Глибин разом з тими, які ви вже маєте.
- 4 Візьміть Приборкувачку з карт лордів з базової гри й поверніть її в коробку. Ретельно перетасуйте карти нових лордів разом з тими, які ви вже маєте.
- 5 Сформууйте другий стос із нових жетонів чудовиськ і покладіть його долілиць біля жетонів з базової гри. Не змішуйте ці два стоси жетонів чудовиськ.
- 6 Покладіть кубики, жетони поранень , фігурку Лиха Безодні та решту маркерів здоров'я біля поля.
- 7 Коли ви граєте вп'ятьох, один з гравців бере чашу з доповнення.

Як грати

Усі правила гри не змінюються. Тому тут наведено лише ті правила, що стосуються певних моментів із цього доповнення.

- ➔ Воєнний стан
- ➔ Левіафани та нові союзники
- ➔ Нові лорди
- ➔ Кінець гри

➔ Воєнний стан

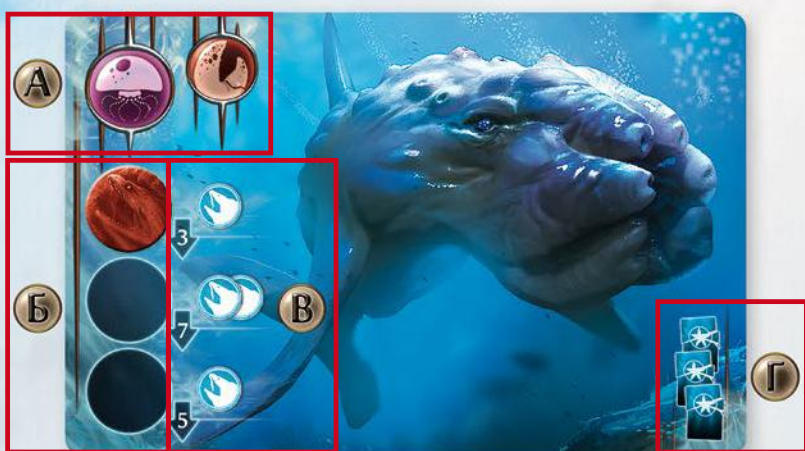
У базовій грі ви можете мати на руці необмежену кількість союзників. Однак тепер, коли оголошено воєнний стан, усе змінюється. Якщо наприкінці свого ходу ви хочете залишити на руці більше ніж 12 союзників, то повинні заплатити по 1 перлині за кожного додаткового союзника. В іншому разі ви повинні скинути кожного зайвого союзника, за якого вирішили не платити.




Якщо ви граєте з доповненням «Кракен», то не можете таким способом скидати союзників-кракенив.

➔ Левіафани та нові союзники

Структура карти левіафана



А Союзна раса або раси, що можуть допомогти вам у бою з левіафаном (серед них завжди будуть краби). Наприклад, для бою з цим левіафаном вам потрібен союзник з раси крабів АБО медуз.

Б Шкала здоров'я левіафана. Кожна поділка відповідає 1 очку здоров'я. Коли левіафан вступає в гру, ви кладете маркер здоров'я  на найвищу поділку його шкали здоров'я. Цей левіафан має 3 очки здоров'я.

В Умови бою:

- Цифри в стрілках вказують на силу опору левіафана. Щоб левіафан утратив 1 очко здоров'я, ви повинні атакувати його з такою самою силою, як його опір, або більшою. Якщо левіафан утрачає 1 очко здоров'я, перемістіть маркер на наступну поділку вниз.
- Жетони чудовиськ праворуч від стрілки вказують на нагороду, яку ви отримуєте в разі успішної атаки.

Г Штраф, якого ви зазнаєте, якщо левіафан нападе на вас.

Якщо під час дії «Дослідити Глибини» ви відкриваєте карту чудовиська, то все ще маєте вибір – досліджувати далі або битися з ним. Однак тепер правила дещо змінилися.

Досліджувати далі: додайте левіафана

Якщо ви вирішуєте досліджувати далі, то повинні додати нового левіафана на поле кордону. Відкрийте верхню карту колоди левіафанів, а потім киньте 2 кубики. Результат кидка вказує на комірку поля кордону, де розміститься левіафан.

Якщо ця комірка вільна

1. Розмістіть там левіафана й покладіть маркер очок здоров'я на верхню поділку його шкали здоров'я.
2. **Скиньте карту чудовиська з Глибин.**
3. Досліджуйте далі.

Якщо ця комірка зайнята

Левіафан, що вже перебуває в цій комірці, атакує вас до того, як його витіснить новий левіафан. Ви не можете уникнути цієї атаки.

1. Атака левіафана полягає в тому, що ви негайно зазнаєте штрафу, вказаного в правому нижньому куті його карти.



Отримайте стільки жетонів поранень, скільки вказано на карті левіафана. Наприкінці гри за кожен свій жетон поранення ви втратите 1 очко впливу.



Скиньте 3 перлини. Якщо ви маєте менше ніж 3 перлини, то скиньте всі, що маєте. Якщо ви не маєте жодної перлини, ця атака на вас не діє.



Скиньте 3 союзників. Якщо ви маєте менше ніж 3 союзників, то скиньте всіх, яких маєте. Якщо ви не маєте жодного союзника, ця атака на вас не діє.



Скиньте одного з ваших вільних лордів (ті, яких ви раніше використали для здобуття контролю над місциною, захищені). Якщо ви не маєте вільних лордів, ця атака на вас не діє.

2. Скиньте левіафана з поля кордону й замініть його новим, якого ви щойно взяли. Покладіть маркер здоров'я на верхню поділку шкали здоров'я нового левіафана.
3. Скиньте карту чудовиська з Глибин і досліджуйте далі.

Найнебезпечніші комірки поля кордону

Ризик розміщення другого левіафана в комірці, де вже є левіафан, залежить від комірки.

Комірки 2, 3, 4, 10, 11 і 12: невеликий ризик

Комірки 5 і 9: середній ризик

Комірки 6 і 8: високий ризик

Комірка 7: дуже високий ризик

Бій з левіафаном

Якщо ви вирішили битися, виберіть левіафана з тих, що є на полі кордону, і виконайте наведені нижче кроки.

1. Обчисліть значення своєї сили атаки

Скиньте з руки **ОДНОГО** союзника потрібної раси. Потім киньте **ОДИН** кубик. Ваша сила атаки = результат кидка + значення сили скинутого союзника.

Важливо! Якщо ви не маєте союзника потрібної раси, то **НЕ МОЖЕТЕ** битися. У такому разі ви повинні досліджувати далі й додати нового левіафана (див. с. 4).

Нові союзники

Завдяки своїм ефектам нові союзники можуть надати неоціненну допомогу під час бою. Щоб скористатися їхніми перевагами, вам доведеться використати одного з них у бою.



Після кидка кубика можете витратити будь-яку кількість перлин, щоб збільшити свою силу атаки (1 перлина додає 1 до сили атаки).



Щоб порахувати свою силу атаки, киньте **ОБИДВА** кубики й додайте до сили атаки лише більше з двох значень.

2. Застосуйте свою силу атаки

- Якщо ваша сила атаки менша, ніж сила опору левіафана, то ваша атака не завдає йому шкоди. Ви скидаєте свого союзника, але все одно отримуєте 1 перлину (звісно, мізерну плату за ризик, на який ви пішли).
- Якщо ваша сила атаки дорівнює силі опору левіафана або перевищує її, то левіафан утрачає 1 очко здоров'я. Ваша атака успішна.
- Якщо ваша сила атаки дорівнює або перевищує суму сил кількох рівнів опору левіафана, він втрачає стільки очок здоров'я, скільки рівнів ви здолали. Ваша атака успішна.

Коли левіафан втрачає 1 зі своїх очок здоров'я, отримайте в нагороду кількість жетонів чудовиськ, указану біля маркера здоров'я, потім перемістіть маркер здоров'я на наступну поділку вниз. Отримуючи нагороду, ви можете вибрати жетони чудовиськ як з цього доповнення, так і з базової гри в будь-якій комбінації.



Отримайте від 2 до 4 очок впливу.



Залежно від жетона отримайте від 2 до 3 перлин, жетон ключа або стос союзників з Ради.

Якщо ви берете нові жетони чудовиськ, то маєте можливість, попередньо оглянувши їх, відкрити ці жетони негайно або на початку одного зі своїх наступних ходів. Відкривши жетон, застосуйте його ефект і потім скиньте.

Коли левіафан втрачає своє останнє очко здоров'я, він гине. Крім нагороди за вашу успішну атаку, візьміть левіафана й покладіть його карту горілиць перед собою.

Якщо ви перший гравець, що вбив левіафана, візьміть фігурку Лиха Безодні. Щойно один з гравців матиме таку саму (або більшу) кількість убитих левіафанів, що й поточний власник фігурки Лиха Безодні, то цей гравець повинен забрати фігурку собі. Гравець, що наприкінці гри має фігурку Лиха Безодні, набирає 5 очок впливу. Смерть левіафана завершує ваш хід.



Гравець скидає союзника потрібної раси з силою 2. Потім він кидає кубик, результат кидка – 3. Отже, його сила атаки дорівнює 5 (2 + 3). Сила опору левіафана – 6. Сила атаки гравця замала, щоб левіафан утратив 1 очко здоров'я. Маркер не переміщується, але гравець отримує 1 перлину.



Гравець скидає союзника потрібної раси з силою 5. Потім він кидає кубик, результат кидка – 3. Отже, його сила атаки дорівнює 8 (5 + 3). Сила опору левіафана – 6. Сили атаки гравця вистачає, щоб левіафан утратив 1 очко здоров'я. Гравець переміщує маркер здоров'я на наступну поділку й отримує як нагороду 2 жетони чудовиськ.



Гравець скидає союзника потрібної раси з силою 5. Потім він кидає кубик, результат кидка – 5. Його сила атаки дорівнює 10 (5 + 5). Сила опору левіафана становить 6 для 1-го очка здоров'я і 4 для 2-го очка здоров'я. Сили атаки гравця вистачає, щоб левіафан утратив одразу 2 очки здоров'я. Гравець здобуває 2 жетони чудовиськ за 1-ше очко здоров'я і 1 жетон чудовиська за 2-ге очко здоров'я. Левіафан мертвий, тому гравець кладе його карту горілиць перед собою і (якщо треба) бере фігурку Лиха Безодні.

Важливо! Щоразу, коли гравець убиває останнього левіафана на полі кордону, він автоматично додає нового. Для цього треба виконати кроки, описані на с. 4 (без урахування кроку дослідження). На полі кордону завжди повинен бути принаймні 1 левіафан.

3. Вирішіть, завершити свій хід чи знову атакувати

У свій хід ви можете битися **ЛИШЕ З ОДНИМ** левіафаном. Однак ви можете атакувати його кілька разів, **поки матимете для нової атаки союзника потрібної раси.** Якщо ви атакуєте знову, почніть з кроку «Обчисліть значення своєї сили атаки».

Поради: Зустрічі з чудовиськами небезпечні, і перемога вам не завжди гарантована. Іноді ліпше битися і втратити час через поразку, ніж продовжити дослідження з ризиком зазнати поранення. Уважно спостерігайте за левіафанами на кордоні, щоб збирати союзників потрібної раси під час дослідження, навіть якщо вони мають невелику силу. І не забувайте, що союзник-краб завжди дає вам змогу розпочати бій.

➔ Нові лорди

Кожна гільдія вибрала двох новобранців з-поміж своїх найвідважніших воїнів. Завдяки своїм здібностям вони допоможуть вам захищати кордон. Це доповнення містить 10 нових лордів, з чікими здібностями ви ознайомитеся протягом гри.

Роз'яснення деяких карт лордів

Бунтарка. Виберіть левіафана. Він втрачає 1 очко здоров'я, так ніби ви успішно атакували його. Отже, ви отримуєте відповідну нагороду. Якщо це було останнє очко здоров'я, то ви вбиваєте левіафана й кладете його карту перед собою.

Вартівниця кордону. Вибраний суперник додає нового левіафана на поле кордону, так ніби він вирішив досліджувати далі після того, як відкрив карту чудовиська (див. с. 4).

➔ Кінець гри

Тепер є два додаткові способи закінчити гру. Якщо наприкінці ходу гравця вичерпується колода левіафанів АБО будь-який зі стосів жетонів чудовиськ, то кожен суперник виконує останній хід. Чудовиськ, відкритих у цей хід під час дослідження, просто скидають (без ефектів).

Потім порахуйте свої очки впливу (як у базовій грі). Далі відніміть 1 очко впливу за кожен свій жетон поранення. Насамкінець гравець із фігуркою Лиха Безодні набирає 5 додаткових очок впливу.



Глосарій

Атака:

- **Атака левіафана** – левіафан може напасти на гравця, що вирішує досліджувати далі. Унаслідок атаки левіафана гравець зазнає штрафу (див. с. 4).
- **Сила атаки** – під час бою з левіафаном гравець рахує значення своєї сили атаки. Для цього він додає результат кидка кубика й силу союзника потрібної раси, якого потім скидає (див. с. 5).
- **Успішна або невдала атака** – якщо сила атаки гравця дорівнює силі опору левіафана або перевищує її, атаку вважають успішною; в іншому разі атака не завдає йому шкоди (див. с. 5).

Воєнний стан – правило, що забороняє гравцеві мати на руці більше ніж 12 союзників наприкінці ходу, якщо гравець не заплатить за це відповідну ціну.

Кордон – поле, поділене на пронумеровані комірки, куди викладають левіафанів відповідно до результату кидка кубиків.

Левіафан – карта, що представляє грізне підводне створіння, з яким гравці можуть битися.

Лихо Безодні – фігурка, що переходить від гравця до гравця відповідно до кількості вбитих ними левіафанів. Фігуркою Лиха Безодні відзначають найгрізніших бійців.

Новобранці – 10 нових лордів, чії здібності допомагають у боях з левіафанами.

Опір – число, зображене у стрілці навпроти кожної поділки на шкалі здоров'я левіафана. Під час бою сила атаки гравця повинна дорівнювати або перевищувати силу опору левіафана, щоб той утратив очко здоров'я.

Очко здоров'я – кожен левіафан має певну кількість очок здоров'я, які він утрачає в боях. Левіафана вважають убитим, коли він утрачає своє останнє очко здоров'я.

Поранення – жетон, який гравець отримує після нападу левіафана. Наприкінці гри за кожен свій жетон поранення гравець утрачає 1 очко впливу.

Творці гри

Автори гри: Бруно Катала та Шарль Шевальє
Ілюстрації: Мілан Ніколіч і Ксав'єр Коллет

Українське видання

Керівники проєкту: Олег Сидоренко та Олександр Невський
Переклад: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редагування: Анатолій Хлівний
Верстка: Андрій Бордун
Особлива подяка: Андрій Журба

