

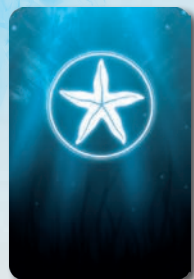


Inhalt und Spielaufbau

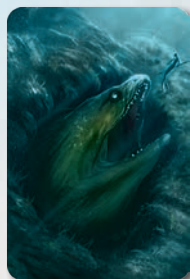
1 | Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches **A**.

2 | Mischt den Stapel Erkundungskarten und legt diesen dann verdeckt auf das vorgesehene Feld auf der Erkundungsleiste **B**.

71 Erkundungskarten (65 Verbündete + 6 Monster):



Rückseite einer Erkundungskarte



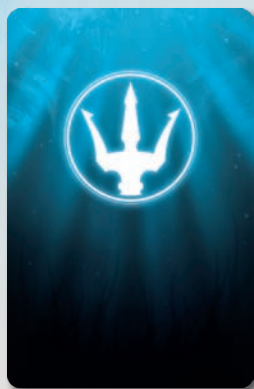
Vorderseite der Monster



Vorderseiten der Verbündeten

3 | Mischt die Edlen und bildet einen Kartenstapel, den ihr dann bei **C** ablegt.
Deckt dann die obersten sechs Karten auf und legt sie in den Hof. **D**

35 Edlenkarten:

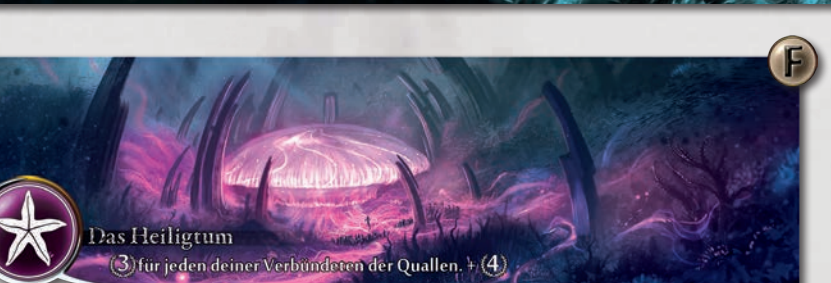


Rückseite einer Edlenkarte



Vorderseite eines Edlen der Händler





- 4 Mischt die Ortstafeln und legt den Stapel verdeckt an die Seite des Spielplans **E**.
Deckt dann den ersten Ort des Stapels auf **F**.



- 5 Mischt die Monsterplättchen und legt sie verdeckt neben den Spielplan **G**.



- 6 Legt das Bedrohungsplättchen **H** wie abgebildet auf die Bedrohungsleiste **H**.

- 7 Legt die Schlüsselplättchen **I** neben den Spielplan **I**.

- 8 Jeder Spieler erhält eine Kunststoffschale und eine Perle **J**, die er in jene hineinlegt. Alle anderen Perlen werden als allgemeiner Vorrat in einer übrigen Schale gesammelt, welche „Schatzkammer“ genannt wird.

- 9 Bestimmt zufällig einen Startspieler.

Ziel des Spiels

Um zum König von Abyss gekrönt zu werden, muss ein Spieler am Ende des Spiels die meisten Einflusspunkte (EP) haben. Diese erhält er, indem er sich mit Verbündeten vereint sowie durch die Kontrolle über Edle und Orte. Während des Spiels kannst du deine Mitstreiter auch durch das Erlegen von Monstern beeindrucken ... und so zusätzliche Einflusspunkte erhalten.

Überblick über einen Spielzug

Gespielt wird in Spielzügen im Uhrzeigersinn.

Ein Spieler muss in seinem Zug folgende Schritte in exakt dieser Reihenfolge durchführen:

- 1 Politik am Hof** (freiwillig): Der Spieler kann eine oder mehrere Perlen ausgeben, um einen oder mehrere neue Edle bei Hof einzuführen.
- 2 Eine Aktion ausführen** (verpflichtend): Der Spieler muss sich für eine der drei folgenden Aktionen entscheiden und diese ausführen:
 - ➔ **Erkunde die Tiefen**
 - ➔ **Unterstützung vom Rat erbitten**
 - ➔ **Einen Edlen anwerben**
- 3 Kontrolle über Orte** (verpflichtend): Immer, wenn ein Spieler seinen dritten Schlüssel erhält, muss dieser Spieler die Kontrolle über einen Ort übernehmen.

1 Politik am Hof
Zu Beginn seines Zuges KANN ein Spieler eine Perle bezahlen (in die Schatzkammer zurücklegen), um einen Edlen auf einen freien Platz am Hof zu legen (auf den freien Platz, der am weitesten vom Edlenstapel entfernt ist). Der Spieler kann diese Aktion wiederholen, solange er zahlen kann und freie Plätze am Hof zur Verfügung stehen. Wenn keine Plätze frei sind und/oder der Edlenkartenstapel leer ist, ist es nicht mehr möglich Politik am Hof zu betreiben ...



2 Eine Aktion ausführen

Ein Spieler MUSS in seinem Zug EINE der folgenden Aktionen ausführen:

➔ Erkunde die Tiefen

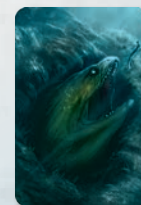
Der Erkundungskartenstapel besteht aus:

- Den fünf verbündeten Völkern: blaue Tintenfische, grüne Schalentiere, rote Krebse, gelbe Seepferdchen und violette Quallen.



Jedes Volk besteht aus 13 Karten: 1x Wert 5, 2x Wert 4, 3x Wert 3, 3x Wert 2 und 4x Wert 1.

- Und 6 Monstern!



Wenn ein Spieler sich entscheidet, die Tiefen zu erkunden, deckt er nacheinander die jeweils oberste Karte des Erkundungskartenstapels auf und legt diese auf das erste freie Feld der Erkundungsleiste, beginnend rechts vom Stapel. Nach jeder einzelnen aufgedeckten Karte wird folgendermaßen verfahren:

➔ Wenn die aufgedeckte Karte ein Verbündeter ist:

Der aktive Spieler MUSS seinen Mitspielern reihum (im Uhrzeigersinn) diesen Verbündeten zum Kauf anbieten. Ein Mitspieler kann, wenn er an der Reihe ist, den Verbündeten kaufen oder passen.

Der erste Mitspieler, der den Verbündeten kaufen möchte, zahlt den aktuellen Preis an den aktiven Spieler und nimmt danach die Karte auf seine Hand.

Der Preis eines Verbündeten steigt innerhalb eines Zuges mit jedem Kauf. Innerhalb eines Zuges kostet der erste verkaufte Verbündete 1 Perle, der zweite 2 und der dritte 3 Perlen, egal welcher Mitspieler kauft.

WICHTIG: Jeder Mitspieler kann nur einen Verbündeten während des Zuges des aktiven Spielers kaufen!

Sollte niemand am Kauf interessiert sein, entscheidet der aktive Spieler entweder:

- Den Verbündeten kostenlos auf die Hand nehmen, was seinen Zug beendet, oder
- die Karte liegen zu lassen und eine neue Erkundungskarte aufzudecken.

Diese Karte muss er dann wiederum seinen Mitspielern anbieten usw.

Wenn alle Plätze auf dem Spielplan belegt sind und niemand den letzten Verbündeten kauft, MUSS der aktive Spieler diesen auf seine Hand nehmen. Der Spieler erhält dann eine Perle (wie auf dem Spielplan angezeigt).

➔ Wenn die aufgedeckte Karte ein Monster ist:

Der Spieler muss entweder das Monster bekämpfen oder mit dem Erkunden fortfahren. Entscheidet sich der Spieler für den Kampf, gewinnt er automatisch. Er erhält die Belohnung, welche auf der Bedrohungsleiste aktuell angezeigt wird. Das kann sein:

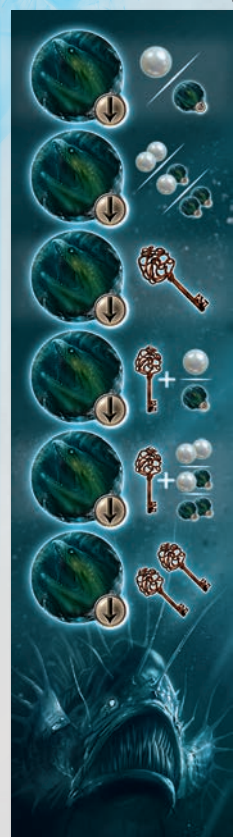
- Perlen  aus der Schatzkammer,
- ein Monsterplättchen  aus der Auslage, das Einflusspunkte bringt (zufällig ziehen, anschauen, aber verdeckt halten) und/oder
- ein/mehrere Schlüssel .

Manche Felder der Bedrohungsleiste bieten dem Spieler die Wahl zwischen verschiedenen Belohnungen. Wird ein Monster besiegt, wird das Bedrohungsplättchen anschließend auf die erste Position der Leiste zurückgesetzt. Der Spielzug des aktiven Spielers ist damit beendet.

Entscheidet sich der Spieler dafür, das Monster nicht zu bekämpfen, sondern das Erkunden fortzusetzen, wandert das Plättchen eine Position auf der Bedrohungsleiste nach unten und der Spieler setzt das Erkunden fort.

Wichtig: Wenn für die letzte Position der Erkundungsplätze ein Monster aufgedeckt wird, so muss es der Spieler bekämpfen. Zusätzlich zu der Belohnung, welche die Bedrohungsleiste anzeigt, bekommt der Spieler noch eine Perle (wie auf dem Spielplan angezeigt).

Es ist von der Position des Bedrohungsplättchens auf der Bedrohungsleiste abhängig, ob der Spieler, der ein Monster bekämpft, wertvolle oder weniger wertvolle Belohnungen erhält.



Auf Feld 1, bekommt man 1 Perle ODER 1 Monsterplättchen.

Auf Feld 2 hat man die Wahl zwischen 2 Perlen ODER 1 Monsterplättchen + 1 Perle ODER 2 Monsterplättchen.

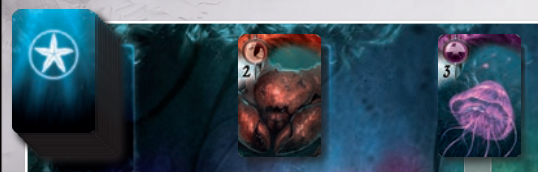
Auf Feld 3 bekommt man 1 Schlüssel.

Auf Feld 4 hat man die Wahl zwischen 1 Schlüssel + 1 Perle ODER 1 Schlüssel + 1 Monsterplättchen.

Auf Feld 5 hat man die Wahl zwischen 1 Schlüssel + 2 Perlen ODER 1 Schlüssel + 1 Perle + 1 Monsterplättchen ODER 1 Schlüssel und 2 Monsterplättchen.

Auf Feld 6 bekommt man 2 Schlüssel.

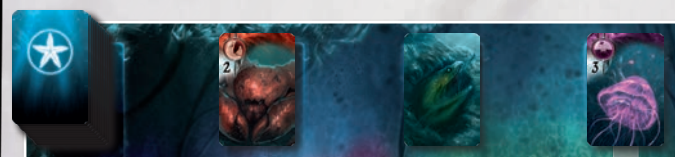
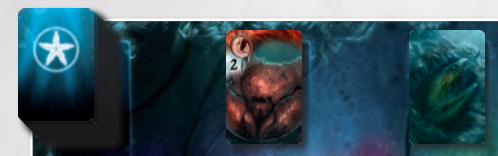
Der aktive Spieler deckt die erste Karte auf und bietet sie seinen Mitspielern an, aber keiner möchte sie haben. Er könnte die Karte selbst nehmen, entscheidet sich aber dafür, die Erkundung fortzusetzen.



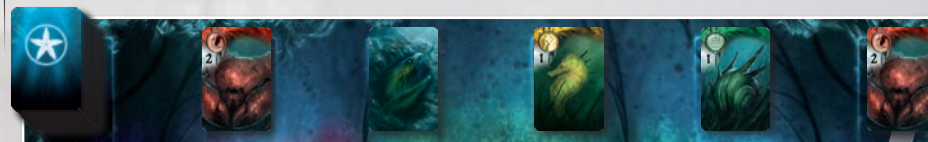
Er deckt die zweite Karte und bietet sie seinen Mitspielern an. Die ersten beiden Mitspieler möchten sie nicht haben, aber der dritte bezahlt ihm eine Perle und nimmt die Karte auf die Hand.



Der aktive Spieler deckt nun die dritte Karte auf und legt sie auf das zweite Feld der Erkundungsleiste. Es ist ein Monster. Der aktive Spieler entscheidet sich, es nicht zu bekämpfen, sondern die Erkundung fortzusetzen. Er bewegt den Bedrohungsmarker ein Feld weiter, die Monsterkarte bleibt auf der Leiste liegen.



Der aktive Spieler deckt die vierte Karte auf, die von Mitspieler 1 für 2 Perlen gekauft wird, da es der zweite in diesem Zug gekaufte Verbündete ist.



Der aktive Spieler deckt nun in Folge drei weitere Karten auf, die keinen Käufer finden. Die fünfte und sechste Karte waren für den aktiven Spieler ebenfalls nicht von Interesse. Da aber die siebte Karte auf das letzte Feld der Leiste gelegt wurde, muss der aktive Spieler diese nun auf die Hand nehmen. Er erhält außerdem als Bonus 1 Perle aus der Schatzkammer. Sein Zug ist damit beendet.

Ende der Erkundungsphase:

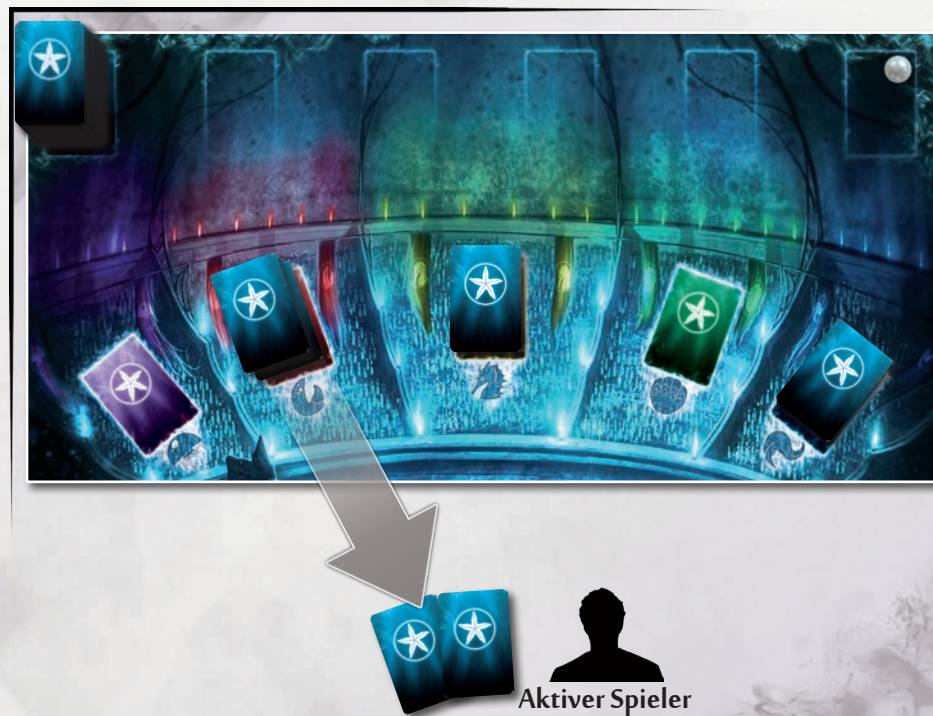
Sobald der Spieler entweder ein Monster bekämpft oder einen Verbündeten auf die Hand genommen hat, ist sein Zug beendet. Alle auf den Erkundungsplätzen verbliebenen Verbündeten werden nun verdeckt auf dem „Ratsfeld“ ihres jeweiligen Volkes abgelegt. Alle Monster werden auf den Ablagestapel für Erkundungskarten gelegt.



Hinweis: Sind keine Erkundungskarten mehr vorhanden, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen Stapel.

➔ Unterstützung vom Rat erbitten

Erbittet ein Spieler die Unterstützung des Rates, so nimmt der Spieler alle Karten von einem Ratsfeld auf die Hand, ohne sie sich vorher anzuschauen!



➔ Einen Edlen anwerben

Jeder Edle gehört einer von sechs Gilden an. Jede Gilde hat ihre ganz speziellen Besonderheiten:



Die Soldaten sind nicht sehr beliebt, dementsprechend bekommt man weniger Einflusspunkte, aber ihre besonderen Fähigkeiten sind sehr wirksam gegen die Mitspieler.



Die Bauern haben keine besondere Fähigkeit, bringen aber viele Einflusspunkte, da sie das Sargasso anbauen, eine nahrhafte und von allen begehrte Algenart.



Die Politiker haben wenig Skrupel und sind daher sehr unbeliebt; aber sie sind sehr hilfreich, um die Kontrolle über Edle zu erlangen.



Die Magier sind besonders begabt darin, Gefälligkeiten von den verbündeten Völkern einzuholen.



Die Händler bringen dir die Kontrolle über die wertvollen Perlen, ohne welche es schwer werden dürfte, deine Bestimmung zu erfüllen.



Die Botschafter erleichtern es dir, die Kontrolle über Orte zu erlangen!

Auf einer Edlenkarte findest du:



A Den **Namen** des Edlen

B Die **Kosten**, um ihn anzuwerben:

- Die Anzahl der Blasen gibt die genaue Menge der benötigten unterschiedlichen Völker an.
- Die große Blase gibt das Volk vor, das zwingend erforderlich ist. Die kleineren Blasen stehen für die zusätzlich benötigte Anzahl an unterschiedlichen Völkern, die du dir selbst aussuchen kannst.
- Die Zahl unter den Blasen gibt den Gesamtwert an Verbündeten an, die du abgeben musst, um diesen Edlen anzuwerben.

Beispiel: Um den Meister der Magie anzuwerben, musst du 10 Verbündeten-Punkte von genau drei verschiedenen Völkern abgeben, wobei wenigstens 1 Punkt vom Volk der Quallen enthalten sein muss.

C Die besondere **Fähigkeit** des Edlen:

Ist ein Pfeil neben der Fähigkeit abgebildet, bedeutet dies, dass sie nur einmalig wirkt – in dem Moment, in dem der Edle angeworben wurde. Ist kein Pfeil abgebildet, wirkt die Fähigkeit dauerhaft, solange bis der Edle genutzt wird, um einen Ort zu kontrollieren. Durch die Ortstafel wird die besondere Fähigkeit überdeckt und wirkt fortan nicht mehr.

D Einige Edle haben ein **Schlüssel**-Symbol, das genutzt werden kann, um einen Ort zu kontrollieren.

E Schließlich bringt dir jeder Edle eine bestimmte Menge an **Einflusspunkten**!

In seinem Zug kann ein Spieler einen Edlen anwerben, der am Hof ausliegt. Um dies zu tun, muss er von seiner Hand die entsprechenden Verbündeten abgeben, um die Kosten für den Edlen zu bezahlen (siehe vorige Seite sowie unten).

Die Kosten eines Edlen bezahlen:

- Es ist zwingend erforderlich, dass die genaue Anzahl unterschiedlicher Völker abgegeben wird (nicht mehr und nicht weniger!).
- Der Spieler kann jedoch mehrere Verbündete eines Volkes abgeben.
- Wenn der Wert der abgegebenen Verbündeten die zum Anwerben des Edlen benötigte Punktzahl übersteigt, gehen überzählige Punkte verloren, es gibt kein „Wechselgeld“.
- Perlen können helfen. Der Spieler muss immer mindestens einen Verbündeten jedes geforderten Volkes abgeben. Sollte jedoch der Wert der Karten nicht ausreichen, kann der Spieler für jeden fehlenden Punkt eine Perle bezahlen! Diese Perlen wandern in die Schatzkammer.

Die Verbündeten, die genutzt wurden, um einen Edlen anzuwerben, werden abgelegt. Ausgenommen davon ist der schwächste Verbündete (der mit dem niedrigsten Wert). Dieser Verbündete wird offen vor dem Spieler abgelegt, dem er sich von nun an bis zum Ende des Spiels anschließt. Er gilt nun als mit dem Spieler „vereint“. Er kann nicht mehr zum Anwerben von Edlen genutzt werden, dafür wird er bei Spielende bei der Berechnung der errungenen Einflusspunkte berücksichtigt. Gibt es mehrere gleich schwache Verbündete, entscheidet der Spieler, welchen er behält.

Besondere Fähigkeiten der Edlen:

Sobald die Kosten bezahlt sind, wird der Edle offen vor dem Spieler abgelegt und ist diesem nun zu Diensten. Er gilt als „frei“ und kann „genutzt“ werden.

Die meisten Edlen verfügen über eine besondere Fähigkeit. Ist auf der Edlenkarte ein Pfeil neben der Fähigkeit abgebildet, wirkt diese nur einmalig, sobald der Edle angeworben wurde.

Fehlt dieser Pfeil, steht diese besondere Fähigkeit ständig zur Verfügung, solange bis der Edle genutzt wird, um einen Ort zu kontrollieren. Denn dann verdeckt der Ort die Fähigkeit und diese ist fortan nicht mehr wirksam.

Die meisten Edlen verfügen über eine besondere Fähigkeit. Ist auf der Edlenkarte ein Pfeil neben der Fähigkeit abgebildet, wirkt diese nur einmalig, sobald der Edle angeworben wurde.

Anmerkung: Der kontrollierende Spieler bestimmt, wann die Fähigkeit eines Edlen während seines Zuges zum Einsatz kommt.

Den Hof auffüllen:

Nach jedem Anwerben, werden die verbleibenden Edlen nach rechts verschoben, so dass sich die leeren Plätze möglichst nah am Kartenstapel befinden. Befinden sich noch mindestens drei Edle am Hof, wird der soeben angeworbene Edle nicht ersetzt. Sind es aber nur noch zwei, erhält der anwerbende Spieler zwei Perlen (wie auf dem Spielplan angegeben). Dieser Spieler füllt dann alle freien Plätze des Hofes mit den Karten vom Stapel wieder auf.



In der aktuellen Spielsituation, kann der aktive Spieler zwei der drei Edlen am Hof anwerben:

- Er kann den Meister der Magie anwerben, indem er seinen Verbündeten der Quallen mit Wert 3 abgibt, dazu seinen Verbündeten der Krebse mit Wert 2 und den Verbündeten der Schalentiere mit Wert 5. Er hat somit alle Bedingungen erfüllt: 10 Punkte von drei verschiedenen Völkern und mindestens ein Punkt vom Volk der Quallen. Er würde sich außerdem mit dem Verbündeten der Krebse (Wert 2) vereinen.
- Oder er kann den Sklavenhändler anwerben. Hier würde er die beiden Verbündeten der Schalentiere (Wert 6) abgeben und die fehlenden 2 Punkte mit seinen beiden Perlen bezahlen. In diesem Fall würde er sich mit dem schwächeren der beiden Verbündeten der Schalentiere (Wert 1) vereinen.

Den Verräter kann er nicht anwerben, da er keinen Verbündeten der Tintenfische auf der Hand hat.

Wenn der Spieler den Meister der Magie oder den Sklavenhändler anwirbt, erhält er außerdem 2 Perlen und der Hof wird wieder aufgefüllt.



Handkarten des aktiven Spielers

3 Kontrolle über Orte

Sobald ein Spieler drei Schlüssel gesammelt hat (man bekommt Schlüssel durch Edle mit Schlüsselsymbolen oder durch das Bekämpfen eines Monsters während der Erkundungsphase), MUSS dieser Spieler die Kontrolle über einen Ort übernehmen.

Auf einer Ortstafel findet man:

A Den **Namen** des Ortes

B Ein **Symbol**:

Dieses gibt einen Hinweis, wofür dieser Ort bei Spielende Einflusspunkte bringt. Im Beispiel unten zeigt der Seestern (das Symbol für Verbündete) in einem gelben Kreis (der Farbe der Seepferdchen), dass dieser Ort bei Spielende Einflusspunkte für Karten des verbündeten Volks der Seepferdchen bringt.

C Die **Einflusspunkte**, die man bei Spielende für diesen Ort erhält.



Der Spieler hat dann die Wahl:

- ➔ einen der offenen Orte zu übernehmen (Zur Erinnerung: Zu Beginn des Spiels gibt es nur einen offenen Ort.), oder
- ➔ 1,2,3 oder 4 Orte zu ziehen. Er wählt dann einen dieser vier Orte aus und legt die anderen offen an die Seite zu den ggf. bereits dort offen liegenden Orten. Je mehr Auswahl sich ein Spieler gönnt, desto mehr Optionen bietet er dadurch auch den nachfolgenden Spielern ...

Der Spieler legt den ausgewählten Ort vor sich ab. Die Edlen, die genutzt wurden, um die Herrschaft über diesen Ort zu erlangen, werden unter das Kartenteil gelegt, so dass ihre besonderen Fähigkeiten verdeckt werden: Diese stehen somit bis zum Ende des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Darüber hinaus wurden ihre Schlüssel benutzt und auch diese können nun nicht mehr genutzt werden. Diese Edlen bringen immer noch die entsprechenden Einflusspunkte am Ende des Spiels, sie gelten aber nicht mehr als „frei“ und können nicht Ziel von besonderen Fähigkeiten anderer Edler werden.



Eingesetzte Schlüsselplättchen (erhalten durch den Kampf mit Monstern) werden abgeworfen und in den Vorrat zurückgelegt. Erhält ein Spieler mehrere Schlüssel auf einmal und stehen ihm dadurch mehr als drei Schlüssel zur Verfügung (inklusive der Schlüssel seiner freien Edlen), kann er auswählen, welche er einsetzt, um die Kontrolle eines Ortes zu übernehmen.

Anmerkung: Einige Edle (die Botschafter) verfügen über drei Schlüssel und können alleine die Kontrolle eines Ortes übernehmen. Auch in diesem Fall wird der Edle, wie bereits beschrieben, unter das Kartenteil geschoben, so dass seine Fähigkeit verdeckt ist.

Ende des Spielzuges

Hat ein Spieler seine Pflicht-Aktionen durchgeführt, ist der nächste Spieler zur Linken an der Reihe. Dies geht solange, bis eine der Spielende-Bedingungen erfüllt wird.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer von zwei Fällen eintritt:

➔ Ein Spieler wirbt seinen siebten Edlen an;

ODER

➔ ein Spieler wirbt einen Edlen an und müsste danach den Hof auffüllen, aber es sind nicht mehr genügend Edle vorhanden, um den Hof komplett zu füllen.

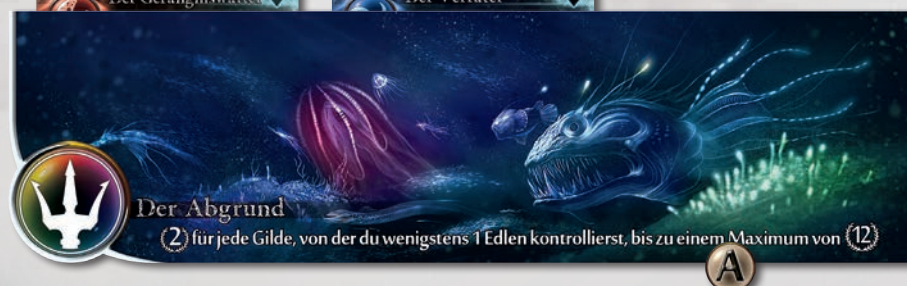
In beiden Fällen führt der aktive Spieler seinen Zug ganz normal zu Ende. Jeder Mitspieler (außer dem Spieler, in dessen Zug das Spielende ausgelöst wurde), hat nun noch einen letzten *Spielzug*.

Danach legt jeder Spieler den schwächsten Verbündeten jedes Volkes von seinen Handkarten vor sich ab (vereint sich mit diesem). Alle anderen Verbündeten, die ein Spieler noch auf der Hand hat, werden abgelegt.

Die Spieler rechnen nun die folgenden Einflusspunkte zusammen:

- A** EP aller Orten, die sie kontrollieren,
- B** EP aller angeworbenen Edlen,
- C** EP des jeweils *stärksten* Verbündeten *jedes* Volkes, mit dem sich der Spieler vereint hat *und*
- D** EP der Monsterplättchen in ihrem Besitz.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel! Kommt es zum Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Perlen. Ist es dadurch immer noch nicht entschieden, gewinnt der Spieler mit dem wertvollsten Edlen.





	BRUNO	CHARLES		
	32			
	39			
	14			
	6			
Σ	91			

A Für seine Orte erhält der Spieler insgesamt 32 Einflusspunkte:

- Für das Parlament erhält er 6 EP + 2 EP für jeden Edlen der Politiker, den er angeworben hat. Da er zwei Edle der Politiker hat, erhält er insgesamt 10 EP.
- Für das Heiligtum erhält er 4 EP + 3 EP für jeden Verbündeten der Quallen, mit dem er sich vereint hat. Er hat zwei Verbündete der Quallen, was insgesamt 10 EP ergibt.

Für den Abgrund erhält er 2 EP für jede Gilde, von der er wenigsten einen Edlen angeworben hat. Der Spieler hat von jeder Gilde wenigstens einen Edlen angeworben (1 Bauern: die Bewahrerin, 1 Händler: den Sklavenhändler, 1 Magier: den Meister der Magie, 1 Soldaten: den Gefängniswärter, 2 Politiker: den Verräter und den Bestecher, und 1 Botschafter: den Ältesten). Daher erhält er 12 EP.

B Für seine Edlen erhält der Spieler 39 Einflusspunkte:

- 6 EP für die Bewahrerin,
- 5 EP für den Sklavenhändler,
- 6 EP für den Meister der Magie,
- 7 EP für den Gefängniswärter,
- 6 EP für den Verräter,
- 6 EP für den Bestecher und
- 3 EP für den Ältesten.

C Für seine Verbündeten erhält der Spieler 14 Einflusspunkte:

- 3 EP für den stärksten Verbündeten vom Volk der Quallen,
- 3 EP für den stärksten Verbündeten vom Volk der Tintenfische,
- 2 EP für den stärksten Verbündeten vom Volk der Krebse,
- 1 EP für den stärksten Verbündeten vom Volk der Seepferdchen und
- 5 EP für den stärksten Verbündeten vom Volk der Schalentiere

D Für seine Monsterplättchen erhält der Spieler 6 Einflusspunkte.

Insgesamt hat der Spieler somit 91 Einflusspunkte erreicht!

Anwerben: Der Vorgang, wenn man die erforderlichen Kosten bezahlt, um einen am Hof ausliegenden Edlen anzuwerben und vor sich auszulegen.

Bedrohung:

- **Bedrohungsplättchen:** Das Plättchen, das auf der Bedrohungsleiste bewegt wird. Seine Position bestimmt die aktuelle Belohnung für das Bekämpfen eines Monsters.
- **Bedrohungsleiste:** Die Leiste, auf der sich das Bedrohungsplättchen bewegt.

Edler: Eine Karte, die eines der bedeutenden Geschöpfe des Königreichs Abyss zeigt und oft eine besondere Fähigkeit hat.

Einflusspunkte: Sind Siegpunkte.

Erkunden: Es wird Karte um Karte vom Erkundungsstapel aufgedeckt und auf den entsprechenden Bereich auf dem Spielplan (die Erkundungsleiste) gelegt, so lange bis der aktive Spieler einen Verbündeten nimmt oder ein Monster bekämpft.

Fähigkeit: Der Vorteil, den ein Spieler erhält, wenn er einen Edlen anwirbt.

Frei: Jeder von einem Spieler angeworbene Edle, der nicht genutzt wurde, um einen Ort zu kontrollieren, gilt als „frei“.

Gilde: Jeder Edle gehört einer von sechs Gilden an: Die Soldaten sind rot, die Händler grün, die Politiker blau, die Magier violett, die Bauern gelb und die Botschafter sind bunt.

Hof: Bereich auf dem Spielplan, auf den die Edlen gelegt werden, die aktuell angeworben werden können.

Monster:

- **Monster:** Eine Karte des Erkundungsstapels, die ein Monster zeigt.
- **Monsterplättchen:** Ein Plättchen, das man durch das Bekämpfen eines Monsters erhält, und das 2, 3 oder 4 Einflusspunkte wert ist.

Ort: Diese Tafeln zeigen verschiedene strategisch bedeutsame Punkte des Königreichs Abyss. Die meisten bringen dem Spieler, der ihn mit Hilfe seiner Edlen kontrolliert, bei Spielende Einflusspunkte.

Perle: Die Währung des Spiels.

Rat: Bereich auf dem Spielplan, auf dem, nach Völkern sortiert, die Verbündeten gesammelt werden, die während der Erkundung nicht von den Spielern genommen wurden.

Schatzkammer: Der allgemeine Vorrat an Perlen.

Schlüssel: Entweder als Plättchen, das man durch das Bekämpfen eines Monsters erhält oder ein Symbol, das auf einem Edlen aufgedruckt ist. Ein Spieler benötigt drei Schlüssel, um einen Ort unter seine Kontrolle zu bringen.

Verbündeter: Eine Karte des Erkundungsstapels. Diese kann zum Volk der Tintenfische, Schalentiere, Krebse, Seepferdchen oder Quallen gehören und ein Wert zwischen 1 und 5 haben.

Vereinen: Beim Anwerben legt man den schwächsten eingesetzten Verbündeten offen vor sich aus.

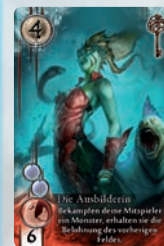
Volk: Alle Verbündeten einer Art. Es gibt fünf Völker, die Tintenfische sind blau, die Schalentiere grün, die Krebse rot, die Seepferdchen gelb und die Quallen violett.



Armeekommandant: Wird dieser von einem Spieler angeworben, so müssen alle anderen Spieler sofort die Verbündeten zählen, die sie auf der Hand haben. Wer mehr als 6 Verbündete hat, muss die überzähligen abwerfen. (Jeder Betroffene entscheidet selbst, welche Karten er abwirft.) So lange der Armeekommandant „frei“ ist, können die anderen Spieler zwar nach Belieben Verbündete sammeln (indem sie Erkunden oder den Rat um Hilfe bitten), aber am Ende ihres eigenen Zuges müssen sie wieder Verbündete abwerfen, sollten sie dann mehr als 6 Verbündete auf der Hand haben.



Meuchelmörder: Die vom Meuchelmörder ausgewählten Edlen werden um 90° gedreht, damit klar ersichtlich ist, dass NUR noch ihre Einflusspunkte bei Spielende zählen, aber ihre Fähigkeiten und ihre Schlüssel nicht mehr gültig sind. Allerdings gelten solche Edle weiterhin als „frei“ und können aufgrund der Fähigkeiten des Verschwörers und des Verräters abgeworfen werden. Kommt ein Edler aufgrund einer dieser Fähigkeiten ins Spiel, so ist der neue Edle von der Fähigkeit des Meuchelmörders nicht betroffen und kann seine Fähigkeit und Schlüssel nutzen.

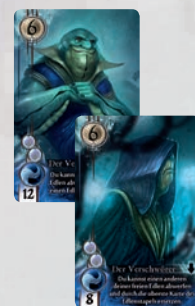


Ausbilderin: Wenn sich das Bedrohungsplättchen auf dem ersten Feld der Bedrohungsleiste befindet, so erhalten von der Ausbilderin betroffene Spieler dennoch die Belohnung dieses Feldes.



Meister der Magie: Wenn er angeworben wird:

1. Die Bedingungen für die Anwerbung wurden erfüllt. Daher vereint sich der Spieler mit dem schwächsten Verbündeten.
2. DANN kommt der Edle ins Spiel und kann seine Fähigkeit einsetzen. Seine Fähigkeit gilt also erst für zukünftige Anwerbungen, da die Vereinigung mit dem Verbündeten stattgefunden hat, bevor der Meister der Magie ins Spiel gekommen ist.



Verräter und Verschwörer: Wenn ein Spieler einen dieser beiden Edlen anwirbt, kann der Spieler ihre Fähigkeit auf einen beliebigen seiner anderen freien Edlen anwenden – also auf einen Edlen, der nicht bereits für die Kontrolle eines Ortes eingesetzt wurde. Insbesondere können Edle, die vom Meuchelmörder ausgewählt wurden, so abgeworfen werden (vgl. oben Meuchelmörder). Der Spieler kann die Fähigkeit seines neu ins Spiel gekommen Edlen sofort nutzen.

Autoren: Bruno Cathala und Charles Chevallier
 Grafik: Xavier Collette
 Übersetzung: Daniel Stanke und Sebastian Rapp
 Redaktion und Lektorat: Sebastian Rapp