

**ABYSS di Chatala e Chevalier.** Da 2 a 4 giocatori per 45 minuti.

Chi sarà il prossimo signore degli abissi? Il più bastardo! Gioco di intrighi politici e corruzione.

Vince chi ha più punti influenza, che si ottengono affiliando Alleati, reclutando Nobili, controllando territori e sconfiggendo mostri.

**Il gioco**, nel proprio turno il giocatore esegue: 1, facoltativo, Tramare a corte. 2 obbligatorio, fare 1 di queste 3 azioni: a) esplorare, b) chiedere sostegno al Consiglio, c) reclutare un Nobile. 3 obbligatorio, Controllare un nuovo territorio.

**1 Tramare a corte**, pagare 1 perla per pescare 1 Nobile e piazzarlo sul tabellone, nello spazio più lontano. Si può fare nella stessa azione finché c'è posto o ci sono perle.

**2 Azione a) Esplorare.** Il piccolo mazzo alleati è formato da 5 razze con valori tra 1 e 5 e 6 mostri murena. Il giocatore comincia girando carte, per ognuna deve: se è un Alleato, offrirlo prima agli altri giocatori in senso orario, se qualcuno lo vuole, paga al giocatore 1 perla per il 1°, 2 per il 2° e così via. Ogni giocatore può comprare 1 solo Alleato. Se nessuno lo vuole, il giocatore può tenerlo gratis e finire il turno oppure metterlo sul tabellone e pescare ancora. Se gli spazi sul tabellone sono pieni e nessuno vuole comprare, il giocatore deve tenere l'Alleato e guadagna 1 perla. Se la carta è un mostro, il giocatore sceglie se combattere o continuare ad esplorare. Se combatte, la vittoria è automatica ed il premio è quello indicato sulla tabella minaccia che si azzerà ed il turno finisce. Se il giocatore non combatte, muove in giù il segnalino minaccia e pesca un'altra carta. Se il livello minaccia è al massimo, si deve combattere ed ottenere 1 perla in più. Esplorare finisce appena aggiunto un Alleato alla mano o combattuto un mostro. Gli Alleati nella riga Esplorazione, vanno a faccia in giù nel proprio colore del Consiglio. I mostri vanno scartati, se il mazzo finisce, rimischiare gli scarti.

**Azione b)** chiedere il sostegno del Consiglio, prendere tutte le carte di un colore dal consiglio, senza guardarle.

**Azione c)** Reclutare un Nobile. Ci sono 6 gilde, in 6 colori, con poteri diversi. Le carte Nobili: il nome, il costo, il N° di bolle indica il N° esatto di razze diverse necessarie, la bolla grande indica la razza obbligatoria, il N° sotto indica il valore totale degli Alleati da scartare per comprare il Nobile. Il potere del Nobile, se c'è una freccia, va usato subito una volta sola, altrimenti è permanente finché il Nobile non viene usato per controllare un territorio. Le chiavi servono a controllare territori, i Punti Influenza, PI, si contano a fine partita. Scegliere il Nobile, pagare il N° di Alleati necessari, se manca qualche punto, si possono spendere perle. 1 perla = 1 punto. Gli Alleati usati si scartano meno quello di valore più basso che va davanti al giocatore e darà PI a fine partita. Rifornire la Corte. Reclutato un Nobile, gli altri slittano a dx. Se ne rimangono 2 il giocatore prende 2 perle e riempie la Corte.

**3 Controllare territori.** Appena si accumulano 3 chiavi si deve prendere il controllo di un territorio. I territori danno PI a fine partita, hanno un nome, il simbolo indica cosa darà PI. Es. Stella marina su fondo giallo: gli Alleati gialli daranno PI. Il territorio può essere preso tra quelli a faccia in su o pescarne 1, 2, 3, 4, sceglierne 1 e mettere gli altri a faccia in su a disposizione di tutti. Piazzare il territorio di fronte a se, i Nobili le cui chiavi sono state usate per controllarlo, si infilano sotto e perdono il loro potere speciale. Il Nobile sotto un territorio non può più essere bersagliato.

**Fine partita:** quando un giocatore recluta il suo 7° Nobile o se dopo un Reclutare Nobile non ci sono più carte per riempire la Corte. Il giocatore finisce il suo turno e poi tutti gli altri hanno ancora 1 turno a disposizione. Ora ognuno mette davanti a se gli Alleati di valore più basso di ogni razza dalla mano e scarta il resto.

Sommare i PI dei territori, dei Nobili, dell'Alleato più forte di ogni razza e dei mostri sconfitti. Chi ha più PI vince, se pari, chi ha più perle poi chi ha il Nobile di valore più alto.

**Setup**, mazzo Esplorazione – stella marina. Mazzo Nobili – tridente, girare le prime 6. Mazzo territori, girare il primo. I segnalini Mostro – murena hanno valore da 2 a 4. La tabella Minaccia coi vari premi. Dare una conchiglia con 1 perla ad ognuno. 1° giocatore a caso.