

- Componenti -

a) Dadi: son di colore bianco, rosso e nero e vengono utilizzati per risolvere azioni e combattimenti.

I dadi bianchi sono i peggiori, i rossi così così, i neri i più cazzuti.

Polpo nero = simbolo colpito.

Polpo bianco = conta come un simbolo colpito e fa tirare un dado rosso aggiuntivo.

Scudo nero = blocca un colpo subito.

Scudo bianco = blocca un colpo subito e fa tirare un dado rosso aggiuntivo.

Diamante nero = fa ottenere un segnalino *Essenza*.

Diamante bianco = fa ottenere un segnalino *Essenza* e fa tirare un dado rosso aggiuntivo.

b) Tessere abisso: permettono di creare la plancia di gioco in maniera random.

c) Segnalini ferita: vengono posizionati sulla carta di riferimento del modello per indicare le ferite subite, quando l'ammontare è *pari/superiore* al numero riportato nel **Cuore**, il modello è distrutto.

d) Segnalini essenza: vengono utilizzati per pagare l'attivazione delle abilità dei modelli in gioco.

e) Segnalini effetti speciali: rimangono in gioco fino al termine del round in cui li si è ricevuti.

f) Mazza oggetti: contiene armi, armature ed altra roba.

g) Mazza abissi: contiene pericolose creature e tesori che potrete incontrare nell'esplorazione.

h) Mazza eventi: son carte che posson cambiare gli esiti delle battaglie e vengono pescate a fine del turno di ogni fazione.

- Preparazione -

Panoramica: è un gioco tattico da **2-4** persone, ambientato nelle gelide ed oscure profondità del Lurk.

Vi sono *quattro* fazioni tra le quali scegliere: **Cog**, **Nautilus**, **Low Clans** e gli **Ancients**.

I giocatori schierano la propria armata ed attraverso decisioni oculate e movimenti strategici, distruggono gli avversari.

Alcuni dei seguenti termini vanno conosciuti per meglio capir le regole:

Avversari = si tratta dei modelli degli altri giocatori.

Lurk = il nome dell'abisso ove si svolge il tutto.

Lurker = creature dell'abisso.

Degradare = si abbassa di un livello.

Upgradare = si alza di un livello.

Schieramenti: in due giocatori, ognuno utilizza **120** punti *Essenza* tra modelli, oggetti ed abilità.

In quattro giocatori, ognuno utilizza **75** punti *Essenza* tra modelli, oggetti ed abilità.

Creare i mazzi di gioco: mischiate separatamente i tre mazzi e posizionatevi vicino alla mappa.

Creare la riserva di punti Essenza: ogni giocatore inizia la partita con **3** punti *Essenza* nella propria riserva. I rimanenti vengono posizionati in un luogo accessibile, vicino alla mappa.

Riserva Oggetti: ogni giocatore può tenere da parte massimo **5** oggetti non equipaggiati.

Scegliere la propria fazione: se più giocatori vogliono la stessa, ognuno tira due dadi *rossi*, chi ottiene più simboli polpo sceglie per primo.

Preparare la propria armata: ogni carta personaggio, minion, abilità, oggetti, armatura ed armi ha un suo costo in punti *Essenza*, riportato in alto a sinistra.

Nb: ogni punto non speso viene perso, si inizia la partita con solo **3** punti *Essenza* nella propria riserva.

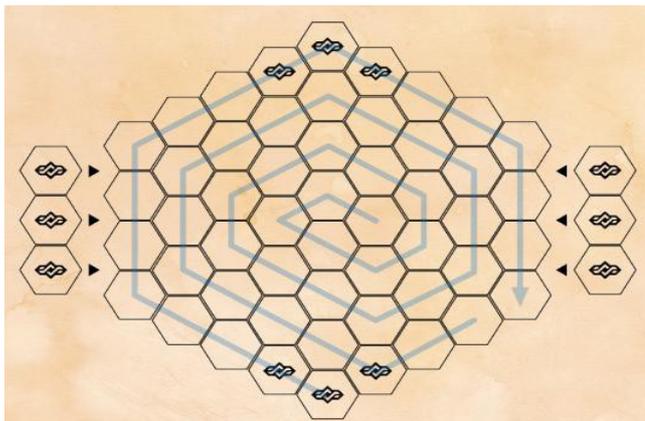
Nb: mettete le carte con cui volete equipaggiare i vostri modelli, sotto la loro di riferimento.



Carte ad inizio partita: ogni fazione ha **16** carte di partenza (*4 oggetti, 4 armi/armature ed 8 abilità*) tra le quali scegliere.

Nb: ogni personaggio può esser equipaggiato con una sola carta oggetto, un'arma, un'armatura ed un'abilità.

La mappa del Lurk: createla in maniera random, mishciandone le tessere e seguendo lo schema seguente. State attenti a posizionare in modo corretto le tessere evocazione contrapposte in base al numero di giocatori (*in 4 giocatori aggiungete quelle laterali*).



Tessere sabbia: non intralciano il normale movimento.

Tessere roccia: ostruiscono la linea di vista tra i modelli. Se un modello muove sopra di esse tira un dado **rosso**, in caso di risultato *Polpo* otterrà un dado **bianco** bonus durante l'attacco. In caso di diverso risultato, il movimento del modello termina immediatamente sulla tessera in cui si trovava.

Nb: se ci si trova su di una tessera roccia è possibile vedere oltre altre tessere roccia poste immediatamente adiacenti.

Nb: da una tessera roccia si può muovere su di un'altra adiacente.

Tessere coralli: degradano di un livello il vostro dado peggiore in **difesa** (*se è già bianco lo perdete*).

Vi si possono cercare oggetti, ottenendo un *Polpo* col dado **bianco** (*pescate dal mazzo corrispondente*), capovolgetene poi la tessera (*non si può più cercare*).

Tessere Abisso (Lurker): potete affrontare il pericolo che vi si nasconde pescando una carta dal mazzo degli **Abissi**, sconfiggerlo ed ottenere la ricompensa indicata in *Oggetti* o *Essenza*.

Nb: se ritenete il pericolo rivelato troppo alto, potete fuggire lasciandolo a presidiare la tessera.

Questi attaccherà ogni modello che muoverà su di una tessera adiacente a quella **Abisso** in cui si trova.

Nb: se la creatura dell'abisso ottiene il risultato **Diamante** quando *attacca/difende*, ponete un segnalino **Essenza** sulla sua tessera, questi verrà ottenuto dal giocatore che la sconfiggerà.

Nb: quando una creatura dell'abisso è sconfitta, finché un modello rimane in quella tessera, otterrà un dado **rosso** bonus in difesa.

Tessere evocazione: sono quelle in cui si posizionano i modelli ad inizio gioco e dove arriveranno i rinforzi. In due giocatori si utilizzano quelle contrapposte, in quattro giocatori sono a scelta.

Capacità tessere: per ogni tessera vi può stare un modello grande o tre piccoli.

Nb: non si possono occupare quelle con creature dell'abisso o modelli avversari.

Mullingan: se la mappa non vi soddisfa, potete ricrearla.

- Combattimento -

Condizioni di vittoria: eliminare tutti i modelli degli avversari.+

Primo giocatore: tirate tutti **2** dadi **rossi** (*con relativi dadi bonus se ottenete il Polpo*), chi ottiene più colpi a segno inizia per primo.

La battaglia inizia: il gioco si svolge a turni, ognuno dei quali diviso in due parti (*Giocatori/Creature abisso*).

Il turno individuale è riportato sulla vostra carta *Attivazione* suddiviso nelle tre colonne.

Nb: alla fine del turno di ciascun giocatore, pescate una carta **Evento**.

Carta Attivazione: si suddivide in colonna *Movimento*, colonna *Attacco*, colonna di *fine* turno.

Quando un'attivazione è stata utilizzata, spostate un segnalino nella colonna seguente, quando tutti i segnalini si trovano nell'ultima, il vostro turno ha termine.

Attivazione Tessera: ogni colonna offre **3** possibili attivazioni.

- **Colonna Movimento** = ogni modello della tessera scelta può eseguire il suo movimento, fino al valore di **Speed**.

Nb: ogni modello può eseguire massimo due volte questa azione nel turno.

Nb: si possono attraversare tessere vuote o contenenti modelli della propria fazione.

Vi sono azioni speciali che è possibile eseguire assieme a quella di movimento:

a) Nuotare: ci si sposta di una tessera aggiuntiva e si può muovere sopra una tessera roccia, ma si deve **degradare** di un livello il proprio dado peggiore in *difesa* (*mettere segnalino Nuotare*).

b) Posarsi: si rimuove il segnalino *Nuotare* e si torna ai normali valori del proprio modello.

c) Caricare: ci si sposta di una tessera aggiuntiva, ma si **degrada** di un livello il proprio dado peggiore in *attacco*.

d) Equipaggiare: assegnate gli equipaggiamenti che volete ad un vostro modello.

e) Condividere: passate gli equipaggiamenti tra i vostri modelli sulla tessera.

- **Colonna Attacco** = potete attaccare con tutti i modelli di una tessera **o** eseguire un'azione di attacco (*Recupero / Ricerca*).

Nb: ogni modello può eseguire massimo una volta questa azione nel turno.

a) Attaccare: ogni modello della vostra tessera può attaccare un bersaglio, che si trovi a gittata.

Tirate i dadi indicati sulla caratteristica di Combattimento ed applicatene gli esiti.

Nb: potete sprecare un'azione di *Movimento* per spostare il segnalino sulla carta *Attivazione* ed eseguire immediatamente un attacco.

b) Azione di Recupero: guarisci dall'essere intrappolato o da qualsiasi altra abilità degradante, a meno che tu non sia su corallo velenoso o sia avvelenato.

c) Azione di Ricerca: potete rivelare chi si nasconde in una tessera Abisso o trovare oggetti in quelle Corallo.

- **Fine turno** = può avvenire anche se avete già attaccato con tutti i vostri modelli a disposizione.

Carte Evento: vanno pescate e risolte alla fine del turno di ogni giocatore.

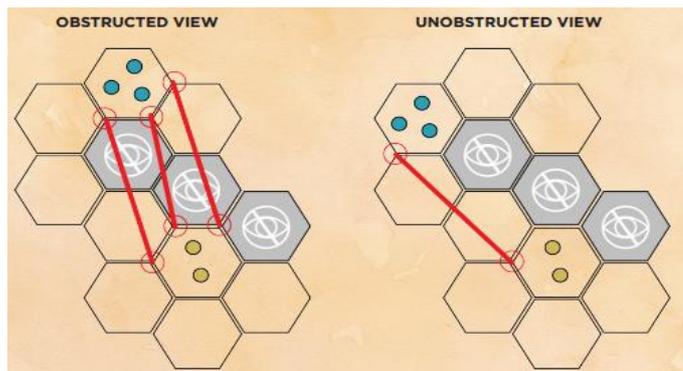
Fase Creature dell'abisso: se vi è una sola fazione adiacente ad una tessera contenente creature dell'abisso, gli avversari scelgono il modello bersaglio dell'attacco. Se vi sono invece più fazioni, lo decide il vincitore di un tiro contrapposto con due dadi rossi (*il Polpo bianco fa ottenere dadi bonus*).

Abilità: quando attaccate, potete spendere punti **Essenza** per attivare le abilità dei vostri modelli.

Nb: ogni modello può utilizzare una sola abilità per *Attacco* o *Difesa*.

Linea di vista: si deve poter tracciare una linea retta da uno qualsiasi degli angoli della propria tessera esagonale a quella avversaria (*le tessere Roccia la bloccano*).

Nb: il simbolo dell'occhio barrato su di una tessera, indica che ostruisce la linea di vista.



Rinforzi: ogni modello che non riuscite a far stare nelle tessere di **Evocazione** ad inizio partita, può entrarvi successivamente da esse, spendendo un'attivazione di *Movimento*.

Dadi: se viene **degradato** un dado bianco, lo si perde. Se viene **upgradato** un dado nero, ne si ottiene uno bianco bonus.