

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.