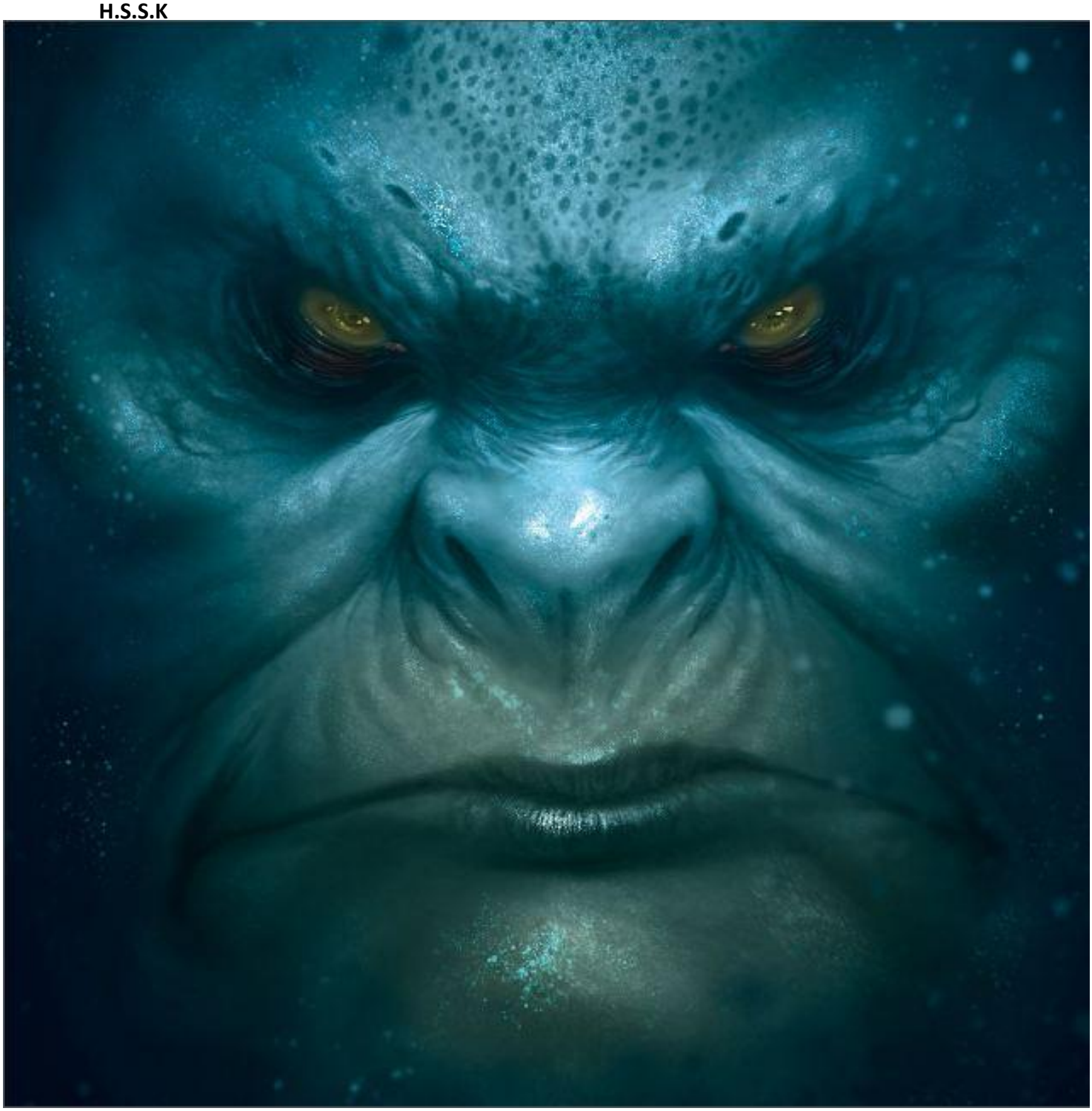
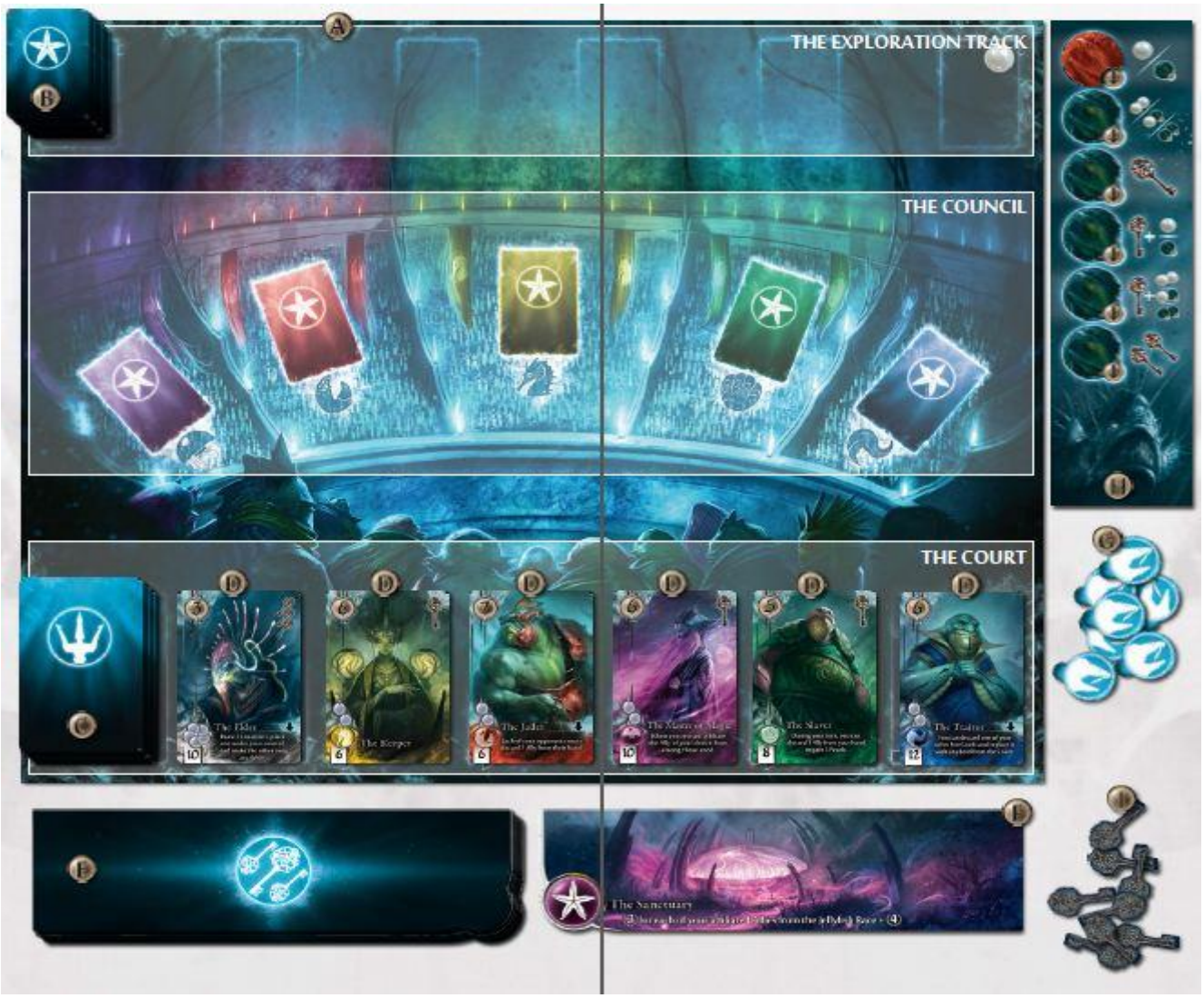


Authors: Bruno Cathala and Charles Chevallier.
Artwork: Xavier Collette.
English translator: Eric Harlaux.
English revision: Eric & Stephanie Franklin.
English editing: William Niebling.

۱. صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید. (A)



۲. کارت های اکتشاف رو بر زده و یک ستون از این کارت ها رو به پشت تشکیل دهید. (B)

۳. کارتهای لرد را بر زده و به پشت روی صفحه بازی در قسمت مشخص شده کارتهای لرد قرار دهید. (C)

سپس ۶ کارت بالایی را برداشته ودر دربار قرار دهید. (D)

۴. کاشی های مناطق را بر زده و در یک دسته ی رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار دهید. (E)

سپس بالاترین کاشی را بردارید و به رو در کنار دسته کاشی ها قرار دهید. (F)

۵. توکن های هیولا را بر زده و آنها را رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار دهید. (G)

۶. توکن (تهدید) را روی مسیر تهدید به صورت نشان داده شده قرار دهید.(H)

۷. ۱۰ عدد توکن کلید را به صورت یک پشته در کنار صفحه ی بازی قرار دهید.(I)

۸. هر بازیکن ۱ مروارید دریافت می کند و اون رو در یک جام پلاستیکی ذخیره می کند. بقیه مروارید ها رو در یک جام پلاستیکی دیگر گذاشته و اون رو به عنوان یک خزانه در کنار صفحه ی بازی قرار دهید.

۹. با قرعه کشی اولین بازیکن رو انتخاب کنید.

هدف بازی :

شما باید با بدست آوردن بیشترین امتیازات نفوذ پذیری (IP) ، در پایان بازی پادشاه این پرتگاه بشین . امتیازات نفوذ پذیری عمدتا از پیوستن به متحدین ، به خدمت گرفتن لردها و کنترل کردن مناطق بدست میاد. همچنین هر هیولا در طول بازی میتونه برای شما جایزه ای به همراه داشته باشد که این خودش یک امتیاز خواهد بود.

مرور بازی:

نوبت بازیکنان به صورت ساعتگرد میباشد. شما در نوبت خودتون باید مراحلی که گفته میشه رو انجام بدین:

۱. *طرح ریزی در دربار (اختیاری):* شما میتونید (مجبور نیستید) یک یا بیشتر از یک مروارید رو خرج کنید تا بتونید یک لرد جدید رو به دربار بیارید.

۲. *انجام یک فعالیت (اجباری) :* شما باید یکی از فعالیت های زیر رو انتخاب کنید:

← اکتشاف اعماق

← درخواست حمایت از شورا

← به خدمت گرفتن یک لرد

۳. *کنترل مناطق (اجباری):* وقتیکه شما سومین کلید رو دریافت کنید باید کنترل یک منطقه رو در اختیار بگیرید.

---

۱. طرح ریزی در دربار

شما در ابتدای نوبتتون میتونید انتخاب کنید که یک مروارید به خزانه بپردازید و یک لرد رو به فضای خالی مخصوص لردها اضافه کنید (در دورترین فضای خالی از محل کارتهای لرد). این کار رو هر چندبار که خواستید میتونید انجام بدید(یعنی تا جاییکه بتونید مروارید بپردازین و جای خالی هم برای کارتهای لرد وجود داشته باشه).

اگر فضای خالی در دربار نباشد یا ستون دسته کارتهای لرد خالی باشد، شما نمیتوانید در دربار عملیاتی انجام دهید.

۲. انجام یک فعالیت

شما در نوبت خودتون حتما باید یکی از این فعالیتها رو انجام بدید:

← اکتشاف اعماق

کارتهای اکتشاف تشکیل شده اند از:

- **پنج گونه متحدین شامل: هشت پا (آبی)، صدف (سبز)، خرچنگ (قرمز)، اسب دریایی(زرد) و عروس دریایی(بنفش) .**

هر گونه تشکیل شده اند از ۱۳ کارت به این ترتیب: یک کارت به ارزش ۵ ، دو کارت به ارزش ۴ ، سه کارت به ارزش ۳ و چهار کارت به ارزش ۱ .

- **و ۶ کارت هیولا !**

در زمان اکتشاف اعماق، شما باید کارتهایی را از روی دسته کارتهای اکتشاف بردارید و یکی یکی آنها را روکرده و در مکان مشخص شده ی کارتهای اکتشاف در صفحه بازی قرار دهید، برای شروع اولین کارت را در نزدیکترین فضا به دسته کارتهای اکتشاف قرار دهید و همینطور ادامه دهید به سمت راست، هر زمان که شما کارتی را رو می کنید باید اعمال آن را انجام دهید:

← اگر کارت رو شده یکی از کارتهای متحدین باشد:

شما باید اول این موقعیت رو به سایر بازیکنان پیشنهاد بدید که این کارت رو از شما خریداری کنند :
به اینصورت که شما به صورت ساعتگرد از بازیکنان برای خرید کارت سوال میکنید، هر بازیکن میتونه اون کارت رو رد کرده و یا خریداری کند.
اولین بازیکنی که خرید رو انتخاب می کنه ، هزینه ی اون کارت رو به شما می پردازد وسپس آن بازیکن کارت خریدای شده رو به کارتهای دستش اضافه میکند.
هزینه خرید یک کارت متحدین در طول نوبت شما افزایش پیدا خواهد کرد. به این ترتیب که اولین کارت متحدین خریداری شده هزینه اش ۱ مروارید است، دومین کارت ۲ مروارید و سومین کارت ۳ مروارید .البته این اتفاق شاید نیفته که یک بازیکن تمام کارتهای متحدین رو بخره!

مهم: هر یک از حریفان در نوبت شما تنها یکی از کارتهای متحدین رو میتواند خریداری کند.
اگر هیچ یک از بازیکنان نخواستند تا کارت متحدین روبخرند اون وقت شما باید:

- اون کارت رو بدون هزینه به دست خودتون اضافه کنید و فوراً نوبت شما تمام خواهد شد یا
- اون کارت رو در فضای خالی اش در صفحه بازی قرار داده و یک کارت جدید رو کنید. شما باید کارت جدید رو دوباره برای فروش به حریفانتون پیشننهاد بدید و بقیه مراحل اون که گفته شده بود رو انجام بدید.

اگر تمام فضاهای کارتهای اکتشاف با متحدین پر شوند و هیچکدام از حریفان نخواهند که آخرین کارت رو از شما بخرند، شما باید آن کارت را به دست خودتون اضافه کرده و یک مروارید هم دریافت کنید (همانطور که که در صفحه بازی نشون داده شده).

← اگر کارت رو شده یک هیولا باشد :

شما باید با هیولا بجنگید یا به کشف کردن ادامه بدید.

اگر تصمیم بگیرید که بجنگید، خود به خود پیروز هستید و کارت هیولا از بازی خارج میشود.

شما برنده جایزه ای میشید که روی مسیر تهدید نشون داده شده ،که ممکن است شامل:

- گرفتن مروارید از خزانه باشد؛
- گرفتن امتیاز از برداشتن شانسی یک توکن هیولا باشد (توکن ها روبه پایین باشند) ؛
- کلیدها

بعضی از فضاهای روی مسیر تهدید به شما پیشنهاد چند نوع جایزه رو میده که خودتون یکی از اونها انتخاب کنید.

بعد از پیروزی بر هیولا توکن تهدید رو در مسیر تهدید به اولین فضا برگردونید. حالا نوبت شما تمام میشود.

مهم: وقتی که در آخرین فضای کارتهای اکتشاف یک کارت هیولا رو شود ، شما باید با هیولا بجنگید، و به علاوه ی جایزه ای که در مسیر تهدید نشون داده شده و اون رو میگیرید یک مروارید هم دریافت خواهید کرد(همانطور که که در صفحه بازی نشون داده شده).

با توجه به موقعیت توکن تهدید بر روی مسیر آن قرار دارد ، بازیکنی که با هیولا میجنگد جایزه بیشتر یا کمتر را دریافت می کند:

روی اولین فضا، یک مروارید یا یک توکن هیولا دریافت میکند.

روی دومین فضا، ۲مروارید، یا یک توکن هیولا + ۱ مروارید، یا ۲ توکن هیولا میگیرد.

روی سومین فضا ، یک توکن کلید می برد.

روی چهارمین فضا، یک توکن کلید +۱ مروارید، یا یک توکن کلید + یک توکن هیولا میگیرد.

روی پنجمین فضا، یک توکن کلید +۲مروارید، یا یک توکن کلید +۱ مروارید+ یک توکن هیولا، یا یک توکن کلید +۲ توکن هیولا میگیرد.

روی ششمین فضا، ۲ توکن کلید برنده میشود.

بازیکن فعال در نوبتش اولین کارت را رو می کند و اون کارت رو برای فروش به حریفانش پیشنهاد میده ولی کسی اون کارت رو نمیخره، بازیکن فعال میتونه اون کارت رو برای خودش برداره اما ترجیح میده که اکتشاف رو ادامه بده.

سپس او دومین کارت را رو میکند. اینبار دو تا از حریفانش آن کارت را نمیخواهند اما سومین حریف یک مروارید به بازیکن فعال میپردازد تا اون کارت متحدین رو به دستش اضافه کند.

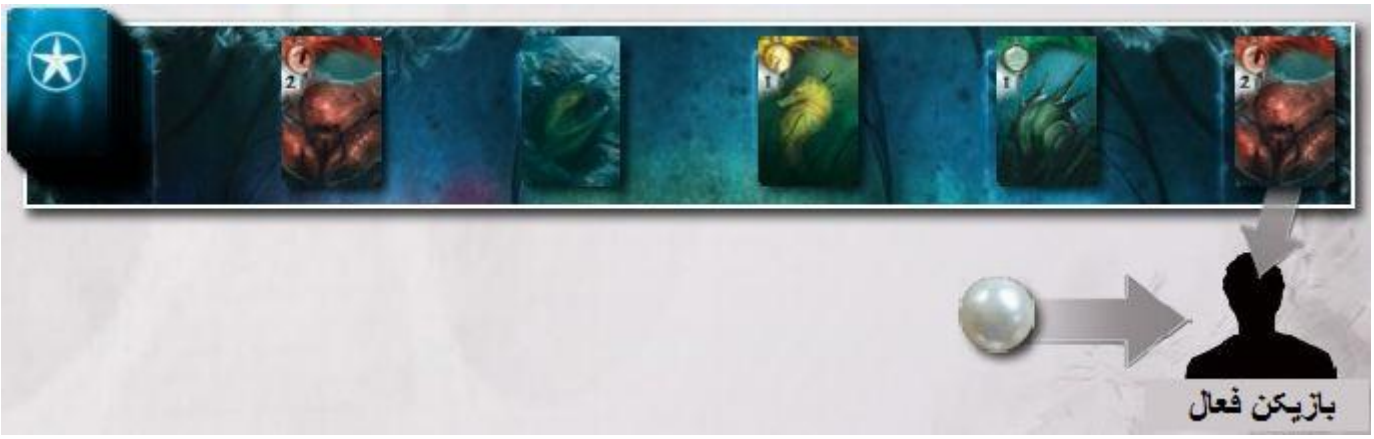
بازیکن فعال سومین کارت را رو کرده

و اون رو در دومین مکان قرار میده.

کارت جدید رو شده یک هیولاست،

و بازیکن تصمیم میگیرد که نجنگد و اکتشاف رو ادامه بده. بنابراین توکن وتهدید یک خانه به پایین حرکت میکند و هیولا در جایش باقی می ماند.

سپس بازیکن فعال چهارمین کارت را رو کرده که توسط اولین حریف با هزینه ۲ مروارید خریداری میشود. به این دلیل که این دومین خرید در نوبت بازیکن فعال بوده است.



سپس بازیکن فعال ۳ کارت دیگر رو میکند که حریفان یا آنها را نمیخواستند یا توانایی خرید آن را نداشته اند و اینکه بازیکن فعال هم علاقه ای به آن کارتها نداشته، بالاخره هفتمین کارت رو شده رو در آخرین مکان در صفحه قرار میده .بازیکن فعال مجبوره که آخرین کارت رو به دستش اضافه کرده و یک مروارید هم از خزانه دریافت کند . حالا نوبتش به پایان میرسد.

پایان اکتشاف:

زمانیکه شما تصمیم گرفتید که یک کارت متحدین رو به دستتون اضافه کنید یا با هیولا بجنگید ، نوبت بازی شما تمام میشود. تمام کارتهای متحدین باقیمانده در قسمت اکتشاف، به پشت برگردانده می شوند و در فضای مربوط به گونه ی خودش در قسمتی از صفحه بازی که ((شورا)) نامیده میشود، قرار میگیرند.

مهم: اگر دسته کارتهای اکتشاف تمام شوند، تمام کارتهای سوخته را بر زده و یک دسته کارت جدید ایجاد می کنیم.

← درخواست حمایت از شورا

زمانیکه شما از شورا درخواست حمایت میکنید در واقع باید تمام کارتهای یک دسته را به دلخواه از شورا بردارید البته بدون نگاه کردن به آنها ! و سپس اون کارتها رو به دستتون اضافه کنید.

← به خدمت گرفتن یک لرد

با توجه به نژادهای لردها ، هر کدام ازآنها به یکی از ۶ انجمن مختلف در بازی تعلق دارند و هریک ویژگی مخصوصی خواهند داشت:

سربازها زیاد محبوب نیستند و امتیاز برتری کمی هم دارند، اما قدرتشون برعلیه حریفانتون مفید خواهد بود.

کشاورزان هیچ قدرتی ندارند، اما امتیاز برتری زیادی دارند بطوریکه آنها با تغذیه جلبکهای دریایی باعث رشد آنها می شوند.

سیاستمداران در بسیاری از جاها منفور هستند و اخلاقیات کمی دارند.آنها برای حکومت کردن و کنترل لردها بسیار مفید هستند.

جادوگران آنها در کسب توجه و طرفداری از گونه های مختلف متحدین بسیار باهوشند.

بازرگانان آنها به شما مرواریدهای ارزشمندی میدهند، اما به دست آوردن این لردها بسیار سخت است.

سفیر ها ، به شما این اجازه رو میدن که کنترل مناطق بیشتری رو در اختیار بگیرید. قدرت هر سفیر در کنترل یک منطقه است.(سه کلید در قسمت بالای سمت راست کارت ، بخشی از قدرت آنها را بیان میکند) .

برروی کارتهای لرد خواهید دید:

A. نام لرد

B.هزینه به خدمت گرفتن آن لرد:

- **تعداد کل حباب های مشخص شده ،عدد دقیق گونه های مختلف مورد نیاز است.**

- **حباب بزرگ نشان داده شده ، گونه ی اجباری میباشد، برای حبابهای کوچکتر، انتخاب گونه در اختیار خودتان است.**

- **عدد زیر حبابهای مشخص شده، ارزش کلی متحدینی است که شما نیاز دارید تا آن لرد را استخدام کنید.**

مثال: برای استخدام لرد (استاد جادوگری) ، شما باید حتما ۱۰ تا از کارتهای متحدین را از ۳ گونه ی متفاوت خرج کنید، که یکی از آنها حتما باید عروس دریایی باشد.

C. قدرت لردها

اگر قدرت مشخص شده لردها در کارت، با یک علامت پیکان مشخص شده باشد ، فقط یکبار از آن میتوانید موقع استخدام لرد استفاده کنید. اگر هیچ پیکانی نبود ، این قدرت لرد تقریباً ماندگار خواهد بود: در نهایت این لرد برای کنترل یک منطقه استفاده میشود(که در این نمونه ، قدرت پنهان شده در منطقه است).

D. بعضی از لردها یک نشانه کلید دارند، که میتونه در کنترل یک منطقه استفاده بشه.

E. و بالاخره هر لردی که شما استخدام میکنید، حتماً یک امتیاز مشخص برای امتیازات برتری در بر خواهند داشت.

در نوبت شما ، باید حتماً یکی از لردهای حاضر در دربار رو به خدمت بگیرید(استخدام کنید).
برای به خدمت گرفتن یک لرد ، باید متحدین کافی رو از دست خود پرداخت کنید، طبق هزینه ای که روی هر کارت لرد مشخص شده (توضیح زیر را ببینید).

پرداخت هزینه یک کارت لرد:

- شما باید عدد دقیق گونه های مختلف مورد نیاز روی کارت رو بازی کنید (نه بیشتر و نه کمتر).
- شما میتونید متحدین مختلف رو از گونه های مشابه بازی کنید.
- ارزش کلی متحدینی که شما بازی می کنید ممکن است بیشتر از آنچه که مورد نیاز است باشد، اما تغییری در امتیازات گفته شده ندارد: متحدین اضافی امتیازی نخواهند داشت.
- شما برای کمک به خدمت گرفتن لردها، میتونید مروارید پرداخت کنید: شما در طول بازی حداقل یک کارت متحدین از هر کدام از گونه های مورد نیاز می خواهید، اما اگر جمع ارزش کارتها یتان برای آنها کافی نبود ، شما میتونید به ازای هر کارتی که کم دارید یک مروارید پرداخت کنید (مرواریدها به خزانه پرداخت می شوند).

تمام کارتهای متحدینی که برای به خدمت گرفتن لردها استفاده شده اند، در ستون کارتهای سوخته اکتشاف قرار میگیرند، بجز کارت با کمترین ارزش.این کارت برای هدفهای شما کنار گذاشته خواهد شد: آن کارت را در مقابل خودتان و رو به بالا قرار دهید.اگر شما چندین کارت یکسان از متحدین مختلف با کمترین ارزش را داشتید ، خودتان میتوانید انتخاب کنید که کدامیک را نگه دارید (پیوست کنید) و بقیه را می سوزانید. این کارتهای نگهداری شده (پیوست شده ها) رو نمیتوانید برای به خدمت گرفتن لردها استفاده کنید اما در آخر بازی برای شما امتیاز برتری در بر خواهند داشت.

قدرت های لرد:

بعد از پرداختن هزینه به خدمت گرفتن یک لرد، آن کارت لرد را در مقابل خود و رو به بالا قرار دهید.این لرد برای شما آزاد است و آماده استفاده.
بیشتر لردها، قدرتی دارند که بلافاصله بعد از به خدمت گرفتن استفاده می شود، و فقط یکبار.

بعضی لردها هم قدرتی دارند که تقریباً پایدار و همیشگی است. و تا زمانیکه آن لرد در کنترل یک منطقه اثر داشته باشد ، قدرتش تاثیر گذار خواهد بود.
این قدرتهای همیشگی با علامت پیکان مشخص نشده اند.

نکته:
بازیکنی که بوسیله یک لرد یک منطقه را کنترل می کند، خودش تصمیم می گیرد که در طول نوبتش کدام امتیاز آن لرد را بکار بگیرد.

دوباره پر کردن دربار:

بعد از اینکه شما یک لرد را استخدام کردید، کارتهای لرد باقیمانده را در فضاهای خای تا جایی که امکان دارد و در جهت راست قرار دهید. اگر در نهایت ۳ کارت لرد در دربار باقی مونده بود، لازم نیست بلافاصله دوباره کارتهای لرد در جاهای خالی قرار بگیرند. اما اگر فقط ۲ تا کارت لرد باقی مونده بود، شما ۲ مروارید (با توجه به آنچه که در صفحه بازی مشاهده می کنید) دریافت کرده و حالا شما باید همه فضاهای خالی در دربار را از روی دسته کارتهای لرد پر کنید.

در موقعیت دربار، بازیکن فعال می تواند استخدام کند:

- **استاد جادوگر را با استفاده از کارت متحدین عروس دریایی اش به ارزش ۳، به اضافه کارت خرچنگش به ارزش ۲ و کارت حلزونش به ارزش ۵(پنج)، برای مجموعاً ۱۰ تا با سه گونه متفاوت، که حداقل باید یکی از آنها عروس دریایی باشد. وهمچنین حالا او باید کارت خرچنگ را (با کمترین ارزش) برای خودش نگه دارد (پیوست کند).**
- **تاجر را با استفاده از دو کارت حلزون با مجموع ارزش ۶ ، و برای کامل کردن خرید باید از ۲ مرواریدش استفاده کند. سپس او کارت حلزون با ارزش ۱ را برای خودش نگه میدارد (پیوست کند).**

هر چند او نمیتواند کارت لرد خائن را استخدام کند، زیرا گونه های کافی در دستش ندارد.

اگر او تصمیم بگیرد که استاد جادوگر و یا تاجر را بخرد ، باید ۲ مروارید دریافت کرده و دوباره دربار را پر کند.

۳. *کنترل مناطق*

به محض گرفتن ۳ کلید (کلیدها را زمانی دریافت می کنید که شما یک لرد با نشان کلید را استخدام کرده باشید و یا در مبارزه با یک هیولا در زمان اکتشاف) ، شما فوراًباید کنترل یک منطقه را دردست بگیرید.

در کارت های مناطق خواهید دید:

A) نام منطقه

B) یک علامت:

که نشان میدهد چگونه با امتیاز نفوذپزیری این منطقه پیروز شوید.

در مثال زیر ، ستاره دریایی (علامت متحدین) روی یک دایره ی زرد (رنگ گونه اسب دریایی) ، نشان داده شده است که شما برنده خواهید شد با امتیاز نفوذپذیری ، از بین متحدینی که از گونه اسب دریایی باشند).

C) در پایان بازی امتیاز نفوذپذیری دریافت خواهید کرد.

زمانیکه شما کنترل یک منطقه را در دست گرفتید باید :

- یکی از کارت های مناطق را که به رو میباشد بردارید (یادآوری: در ابتدای بازی، فقط یک کارت از مناطق رو شده است): یا

- یا ۱، ۲، ۳ یا ۴ کارت مناطق را بکشید و یکی از ازاین کارت ها را انتخاب کنید. بقیه کارتها را رو به بالا در کنار صفحه بازی قرار دهید. تا برای نوبت های بعدی در دسترس باشند. اینکار گزینه های بیشتری به خودتان می دهد و در عین حال انتخابهای بیشتری نیز برای حریفانتون فراهم میکنید.

کارت منطقه انتخاب شده رو در مقابل خود قرار دهید.هر لردی که برای کنترل این منطقه استفاده شده است باید زیر این کارت قرار بگیرند بطوریکه قدرتشان پوشیده شود ___این قدرتها برای بازی دیگر دردسترس نیستند.

همچنین کلیدهای روی آن کارتها ی لرد استفاده شده اند و نمیتوان دوباره از آنها استفاده کرد. یک لرد که در زیر کارت مناطق قراربگیرد، دیگرآزاد نمیشود و نمیتواند از قدرتش استفاده کند. این کارت ها تا انتهای بازی بدون عملیات باقی خواهند موند تا برای گرفتن امتیازات نفوذپذیری در آخر بازی.

هر توکن کلیدی (کلیدهایی که در مبارزه با هیولا بدست آمده) که استفاده کردید، می سوزد و به دسته کلیدها برمی گردد.
اگر شما به یکباره چندین توکن کلید بگیرید، و نوبت تون رو با بیش از ۳ کلید تموم کنید (این کلیدها شامل کلید کارت های لرد هم میشود) باید خودتون انتخاب کنید که کدام کلیدها رو برای کنترل یک منطقه استفاده می کنید.

نکته: بعضی از لردها (مثل سفیرها) ۳ کلید دارند که به آنها اجازه میدهد تا یک منطقه رو برای خودشون کنترل کنند. در این صورت به یاد داشته باشید که کارت سفیر در زیر کارت این منطقه قرار می گیرد و قدرتش مخفی میشود.

پایان نوبت شما :

زمانی که فعالیت های اجباری تان را انجام دادید،نوبت شما تمام می شود. بازیکنی که سمت چپ شما نشسته حالا نوبت اش را آغاز می کند و همان مراحل گفته شده در بالا را انجام می دهد .بازیکنان نوبتشان را ادامه می دهند تا اینکه یکی از آنها در موقعیت پایان بازی قرار بگیرد.

پایان بازی :

بازی زمانی پایان می یابد که یکی از اتفاقات زیر رخ دهد:

- بازیکنی هفتمین لرد را استخدام کند.

یا

- بازیکنی یک لرد را استخدام کند و دربار نیاز به پر کردن داشته باشد، اما کارت لرد کافی وجود نداشته باشد تا بتواند دربار را به طور کامل پر کند.

در این حالت بازیکن فعال ، نوبت اش را به طور معمول کامل می کند. سپس هر یک از دیگر بازیکنان نیز آخرین نوبت خودشان را انجام می دهند.

بالاخره هر بازیکن متحدین با کمترین ارزش هرگونه مختلف را که جمع و نگهداری کرده بود (پیوست شده ها) را قرار می دهد ولی تمام کارتهای متحدین که در دستش است از بازی خارج می شود.

حالا هر بازیکنی امتیازات نفوذپذیری اش(IP) را اضافه می کند. شما امتیاز می گیرید از :
A) مناطق تحت کنترل شما.
B) لردهایی که استخدام کردید.
C) قوی ترین کارت متحدینی که از هرگونه نگهداری کرده بودید (پیوست شده ها) ؛ و
D) توکن های هیولایی که نگهداشته اید.
بازیکن با بالاترین مجموع امتیاز نفوذپذیری(IP) برنده بازی خواهد بود ! در صورت تساوی، بازیکنی که بیشترین مروارید را دارد برنده است. اگر هنوز هم مساوی بودند، کسی که لرد با ارزش تری داشته باشد برنده خواهد بود.

A) به ازای مناطق بازیکن ۲۰ امتیاز نفوذپذیری برنده می شود:

- **به خاطر کارت منطقه پارلمان، برنده ۶ امتیاز(IP) به اضافه ۲ امتیاز (IP) برای هر لرد سیاستمدای که انتخاب کرده باشد. این بازیکن ۲ لرد سیاستمدار دارد که، مجموعاً ۱۰ امتیاز می گیرد.**
- **به خاطر کارت عبادتگاه ؛ بازیکن ۴ امتیاز (IP)، به اضافه ۳ امتیاز (IP) برای هر متحد از گونه عروس دریایی که پیوست کرده باشد می گیرد. این بازیکن ۲ متحد از گونه عروس دریایی دارد که ، مجموعاً ۱۰ امتیاز (IP) برای آنها می گیرد.**

B) به ازای کارتهای لرد، بازیکن برنده ۳۹ امتیاز نفوذپذیری می شود:

- **۶ امتیاز IP برای نگهبان**
- **۵ امتیاز IP برای چاپلوس**
- **۶ امتیاز IP برای استاد جادوگر**
- **۳ امتیاز IP برای ارشد**
- **۷ امتیاز IP برای زندانبان**
- **۶ امتیاز IP برای برای خائن**
- **۶ امتیاز IP برای فاسد(منحرف کننده)**

C) به ازای متحدین، بازیکن ۱۴امتیاز نفوذپذیری دریافت می کند:

- **۳ امتیاز IP برای بالاترین متحد از گونه عروس دریایی ،**
- **۳ امتیاز IP برای بالاترین متحد از گونه هشت پا ،**
- **۲ امتیاز IP برای قوی ترین متحد از گونه خرچنگ ،**
- **۱ امتیاز IP برای قوی ترین متحد از گونه اسب دریایی ،**
- **۵ امتیاز IP برای قوی ترین متحد از گونه حلزون.**

D) به ازای توکن های هیولا ، بازیکن ۶ امتیاز نفوذپذیری دریافت می کند .
در کل با جمع کردن امتیازات مراحل A+B+C+D بازیکن به ۷۹ امتیاز نفوذپذیری رسیده است!

واژه نامه:

<u>پیوست کردن</u> : گرفتن و قرار دادن آخرین متحد با کمترین امتیاز ، که برای استخدام یک لرد استفاده شده است.

<u>متحدین</u>: کارتی از کارتهای اکتشاف که شامل یک هشت پا، یک اسب دریایی، یک حلزون، یک عروس دریایی یا یک خرچنگ هستند با ارزش ۱ تا ۵.

<u>شورا</u>: فضایی از صفحه بازی که گونه های مختلف متحدینی که در طول مرحله اکتشاف استفاده نشده باشند، در آن قرار می گیرد.

<u>دربار</u>: فضایی از صفحه بازی که لردها برای استخدام شدن در آنجا قرار می گیرند.

<u>اکتشاف</u>: رو کردن یکی از کارتها در محل اکتشاف، بر روی قسمت متناظر (با دسته کارت کارتهای) اکتشاف روی صفحه بازی، برای پیدا کردن بهترین و مناسب ترین متحد برای هنف خودتان.

<u>آزاد</u>: هر لرد آماده در مقابل یک بازیکن ، که برای کنترل یک منطقه استفاده نشده باشد به عنوان آزاد محسوب می شود.

<u>اتحادیه</u>: تمام کارتهای لرد با ویژگی یکسان. ۶ اتحادیه وجود دارد:
سرباز به رنگ قرمز، تاجر به رنگ سبز، سیاستمدار به رنگ آبی، جادوگر به رنگ بنفش، کشاورز به رنگ زرد و سفیران در رنگهای مختلف.

<u>امتیازات نفوذپذیری</u>: امتیازات پیروزی.

<u>کلید</u>: توکن هایی که از مبارزه با یک هیولا و یا از نشانه های کلیدی که بر روی کارتهای لرد چاپ شده است، بدست می آیند.
یک بازیکن باید کلید داشته باشد تا بتواند کنترل یک منطقه را بدست بگیرد.

<u>منطقه</u>: کارتهایی که امتیازات استراتژیک مختلف را در بازی نشان می دهند.این کارتها امتیازات ارزشمندی با لردهایی که در آنها قرار دارند به همراه خواهد داشت.

<u>لرد</u>: کارتی که نشان دهنده یک موجود بزرگ در پرتگاه با قدرهای افسانه ای می باشد.

<u>هیولا</u>: کارتی از دسته کارتهای اکتشاف که نشان دهنده یک هیولاست.

<u>توکن هیولا</u>: توکنی که بعد از مبارزه با یک هیولا بدست میآید و دارای امتیازات نفوذپذیری۲و۳و۴ هستند.
<u>مروارید</u>: پول رایج بازی می باشد.
<u>قدرت</u>: پیشرفتی که توسط استخدام کردن یک لرد بدست می آید.

<u>گونه</u>: تمام کارتهای متحدین از یک دسته بوده و این کارتها شامل پنج دسته می باشند:
خرچنگ ها به رنگ قرمز
حلزون ها به نگ سبز
هشت پاها به رنگ آبی
عروس دریایی به رنگ بنفش
اسب دریایی به رنگ زرد.
<u>استخدام کردن</u>: هنگامی که هزینه یکی از لردهای دربار را پرداخت کنید آن لرد مال شما شده و آن را در مقابل خود قرار میدهید.

<u>تهدید</u>:
<u>توکن تهدید</u>: حرکت دادن توکن تهدید بر روی مسیر تهدید. این موقعیت به جایزه ای که یک بازیکن از مبارزه با یک هیولا بدست می آورد بستگی دارد.
<u>مسیر تهدید</u>: مسیری که توکن تهدید بر روی آن حرکت می کند.

<u>خزانه</u>: مرواریدهایی که به عنوان سهم هر بازیکن در کنار صفحه بازی قرار می دهیم.

<u>فرمانده</u>: وقتی که توسط بازیکنی استخدام شود کارتهای متحدین که در دست دیگر حریفانش میباشد را چک می کند. همه بازیکنانی که بیشتر از ۶ کارت متحدین داشته باشند، باید کارتهای اضافی شان را از بازی خارج کنند (آنها خودشان باید انتخاب کنند که کدامیک از کارتهایشان را از بازی خارج کنند).
تا زمانیکه فرمانده آزاد باشد و در مقابل یک بازیکن قرار داشته باشد، حریفان می توانند به اضافه کردن کارتهای متحدین در دستشان ادامه دهند(توسط عملیات اکتشافف یا درخواست حمایت از شورا).
اما در پایان نوبتشان آنها باید خودشان انتخاب کنند متحدینی که بیشتر از ۶ تا شده اند را از بازی خارج کنند).

<u>قاتل</u>: لردهای قرار گرفته در پیش لرد قاتل ۹۰ درجه چرخیده می شوند تا نشان داده شود که فقط امتیازات نفوذپذیری شان در آخر بازی محاسبه می شوند و قدرت شان و همچنین تعدا کلیدهایشان هیچ اثری ندارند.
بنابراین لردها باید به قاتل آزادی که هنوز باقیمانده حمله کنند و می توانند آن کارت را از بازی خارج کنند و بجای آن لرد خائن یا لرد توطئه گر راجایگزین کنند. لردی که به عنوان جایگزین وارد بازی می شود تاثیر لرد قاتل را ندارد و میتواند از هر نوع قدرتش و کلیدهایش استفاده کند.

<u>فرمانبردار</u>: زمانیکه یک بازیکن انتخاب میکند که با هیولا مبارزه کند، تا زمانیکه توکن تهدید روی اولین فضای مسیر تهدید قرار داشته باشد، آن بازیکن جایزه مربوط به آن فضا را دریافت خواهد کرد.

<u>استاد جادوگر</u>: وقتی که استخدام می شود:
۱. شرایط استخدام را کامل کرده و در نتیجه کارت متحدین با کمترین ارزش را به عنوان پیوست بر میدارد.

۲. سپس این لرد، داخل بازی شده و می تواند از قدرتش استفاده کند.
این قدرت تنها یک اثر در استخدام کردن های بعدی دارد، کارت متحدی که در طول استخدام شدن استاد جادوگر پیوست شده بود و همچنین کارتهای متحدینی که قبل از آن پیوست شده بودند، قدرت جادوگر آنها را به بازی برمی گرداند.

<u>خائن یا توطئه گر:</u> وقتی بازیکنی یکی از این دو لرد را استخدام کند،آن بازیکن می تواند از قدرتش بر روی دیگر لردهای آزاد استفاده کند، نه به این معنی که بتواند یک منطقه را در کنترل بگیرد. به طور ویژه لردهایی که تحت تاثیر لرد قاتل قرار گرفته اند می توانند با این دو لرد یعنی خائن و توطئه گر جایگزین شوند(قسمت قاتل را ببینید).
بازیکن بلافاصله می تواند از قدرت لرد جدید که به عنوان جایگزین به بازی آمده استفاده کند .

مترجم : حسین کیخا