



內容物 & 設置

- 1 將遊戲板塊放在桌子中間。
- 2 將探索卡洗勻在探索量表上形成面朝下的牌庫。

71張探索卡（65張盟友和6張怪獸）：
Exploration cards:



探索卡
背面



怪獸卡
(Monsters)
正面



盟友卡
(Allies) 正面

- 3 將領主卡洗勻在領主格上形成面朝下的牌庫。
然後，翻開最上面六張牌放在諮議會。

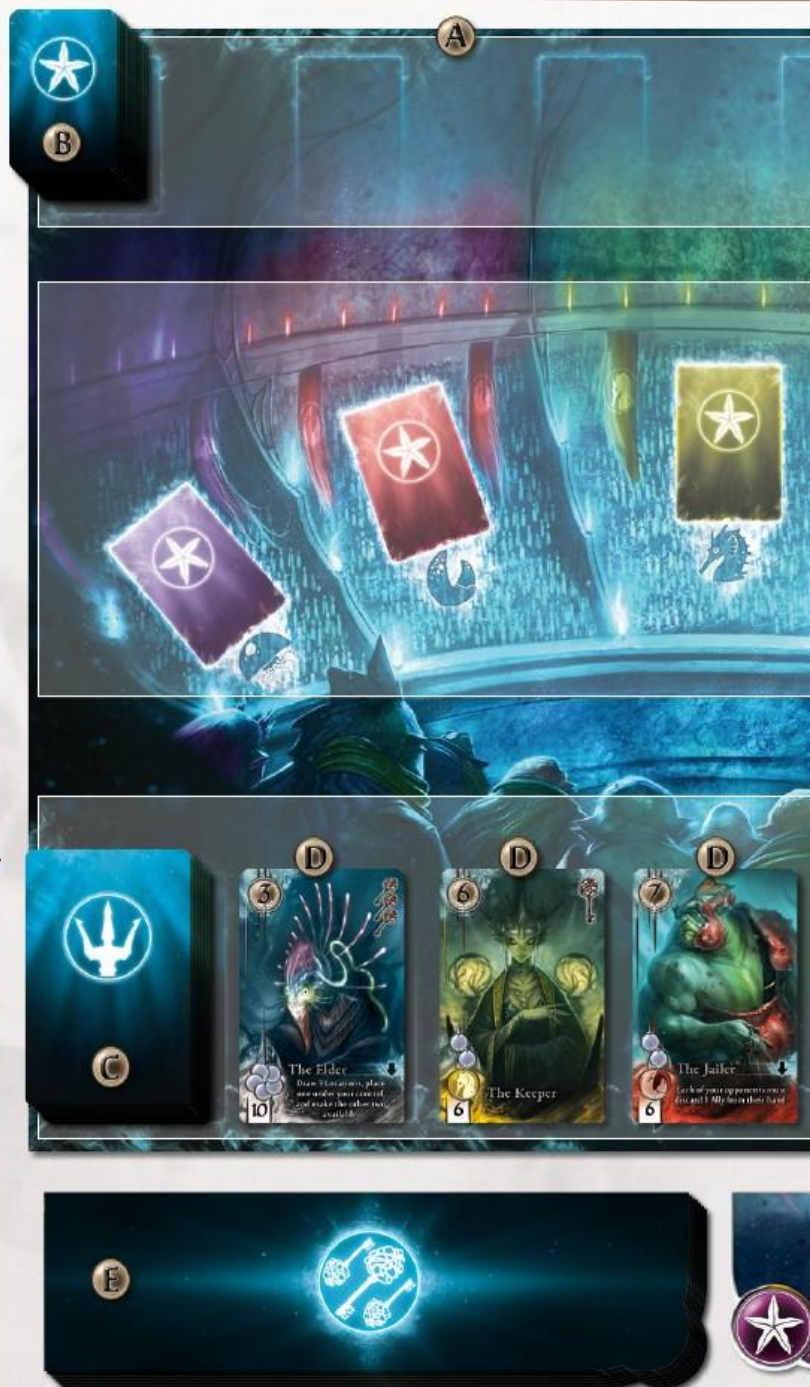
35張領主卡：
Lord:



領主卡背面



商人領主卡正面



THE EXPLORATION TRACK

探索量表

THE COUNCIL

議會

THE COURT

諸議會



- 4 將地點板塊洗勻成一疊在遊戲板塊的一邊。
然後將該疊最上面一塊翻開。

20個地點 (Locations) :



地點正面



地點背面

- 5 將怪獸指示物洗勻，面朝下，放在遊戲板塊上。

20個怪獸指示物 (數字4兩個，數字3九個，數字2九個) :

Monster tokens :



怪獸指示物背面



怪獸指示物正面

- 6 將威脅指示物 放在威脅軌上。
(Threat token)

- 7 將10個鑰匙指示物 放在板塊附近。
(Key tokens)

- 8 每位玩家從補給拿1顆珍珠 (Pearl)，放在塑膠杯中。剩餘的珍珠放在剩下的杯中，並放在遊戲板塊旁形成“寶庫” (Treasury)。

- 9 隨機選擇起始玩家。

遊戲目的

為了要成為深淵之王，您必須在遊戲結束時擁有最多的影響力點數（Influence Points, IP）。

影響力點數主要由獲得盟友、招募領主和控制地點獲得。同時您在遊戲中殺掉的每隻怪獸都會讓您從您的同僚處獲得感激 - 和一點影響力點數加成。

遊戲總覽

玩家順時鐘進行遊戲。

在您的回合，您必須按照以下順序進行：

- 1 **進入諮議會**（選擇性）：您可以花費1顆或以上的珍珠來送您的領主到諮議會。
- 2 **進行一個動作**（強制性）：您必須選擇執行以下三個動作之一：
 - ➔ 探索深海
 - ➔ 從議會獲得支援
 - ➔ 招募領主
- 3 **控制地點**（強制性）：當您獲得第三把鑰匙時，您必須控制一個地點。

進入諮議會

1 在您的回合開始時，您可以選擇支付一顆或以上的珍珠來將您的領主加入諮議會的空格（從離領主牌庫最遠的開始）。您可以執行這個動作多少次都行（只要您可以支付，並且有空格）。假如諮議會沒有空格了或領主牌庫空了，您就不能進入諮議會了。



2 進行一個動作

在您的回合，您可以執行下列動作之一：

➔ 探索深海

探索卡牌牌庫的組成是：

● **五支同盟種族**：藍色鳥賊、綠色貝類、紅色螃蟹、黃色海馬和紫色水母。



每個種族由下列十三張牌構成：五張價值1、四張價值2、三張價值3、兩張價值3和一張價值4。

● 和六張怪獸！



當您探索時，您一張一張揭露探索牌庫的牌，並將它們放在遊戲板塊的探索量表上，從最靠近牌庫的格子開始往右進行。每次您揭露一張卡牌，必須遵循下列步驟：

➔ 假如揭露的卡牌是盟友：

您首先必須提供其他玩家從您這裡購買盟友的機會：順時針詢問每位玩家，玩家可以略過或購買盟友。

第一位購買盟友的玩家向您支付費用，然後將同盟卡加入他們的手牌。

盟友的購買費用在您的回合會增加，第一位價值1顆珍珠；第二位2顆；第三位3顆。不管是哪位玩家購買。

重點：您的每一位對手在您的回合只能購買一位盟友！

假如沒有其他玩家要買該盟友，您必須：

- 免費將它放入您的手牌中，並馬上結束您的回合，或
- 留在板塊空格並揭露下一張牌，您必須提供新卡牌來購買，這樣繼續下去。

假如所有探索量表的格子都放滿了盟友，並且沒有對手要買您最後揭露的盟友，您必須將它加入您的手牌，然後您獲得1顆珍珠（如板塊所示）。

假如揭露的卡牌是怪獸：

您必須與怪獸作戰或持續探索。

假如您決定戰鬥，會自動獲勝並棄掉怪獸。

您取得威脅量表上的獎勵，可能包括：

- 寶庫的珍珠指示物。
- 隨機抽的怪獸指示物的影響力點數（維持面朝下）。
- 鑰匙。



有些威脅量表上的空格提供多項獎勵以選擇。

在擊敗怪獸後，將威脅指示物返回威脅量表的第一格。您的回合結束了。

假如您選擇繼續探索，威脅量表上的威脅指示物移動一格，並繼續如上面的說明揭露卡牌。

重點：當怪獸被揭露在探索量表的最後一格時，您必須與它戰鬥。除了威脅量表上的獎勵，您還會獲得1顆珍珠（如同板塊上所示）。

根據威脅量表上威脅指示物的位置，與怪獸戰鬥勝利的玩家將獲得較少或較多的獎勵：



在第一格，他們贏得1顆珍珠或1個怪獸指示物。

在第二格，他們贏得2顆珍珠或1個怪獸指示物+1顆珍珠或2個怪物指示物。

在第三格，他們贏得1個鑰匙指示物。

在第四格，他們贏得1個鑰匙指示物+1顆珍珠或1個鑰匙指示物+1個怪獸指示物。

在第五格，他們贏得1個鑰匙指示物+2顆珍珠或1個鑰匙指示物+1顆珍珠+1個怪獸指示物或1個鑰匙指示物+2個怪獸指示物。

在第六格，他們贏得2個鑰匙指示物。

行動玩家揭露第一張牌並提供給想購買它的對手。玩家可以自己拿走它們，但是到不如繼續探索。



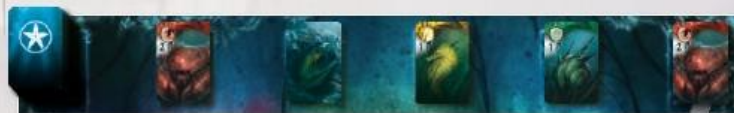
他們接著揭露第二張牌，這時下兩位對手略過，但是第三位支付1顆珍珠給行動玩家並增加此盟友到手牌。



揭露第三張牌並放在第二個格子上，它是怪獸，他們決不和它戰鬥而繼續探索。威脅指示物在威脅量表上移動一格，怪獸仍然留在原地。



然後，他們揭露第四張牌，由第一位對手購買，它是本回合第二張被買走的盟友。



然後行動玩家再揭露三張牌，他們的對手略過或無力支付並且行動玩家也沒興趣。但是當第七張牌被放在板塊的最後一格，玩家會被強迫將它加入他們的手牌，並從寶庫獲得1顆珍珠，他們的回合結束了。

結束探索：

一旦您決定將盟友添加到手牌或與怪獸戰鬥，您的回合就結束了。所有在探索量表上的盟友都面朝下放在遊戲板塊上叫做“議會”的部份上符合它們種族的格子上。怪獸則放在探索棄牌堆。



注意：假如探索牌庫用盡，將棄牌堆的牌重新洗牌面朝下形成一個新牌庫。

從議會獲得支援

當您從議會獲得支援時，將議會中一疊卡牌全部加入你手牌 - 不能先看。



➡ 招募領主

根據種族，每一位屬於六大公會（Guilds）之一的領主，有自己的專長：



士兵（Soldiers）並不受歡迎，並且價值較少的影響力點數，但是它們的能力用來對抗您的對手很有用。



農夫（Farmers）沒有能力，但是價值很多影響力點數，就像它們種植薩加索 - 所有人都夢寐以求的富含養分的藻類。



政客（Politicians）普遍不受喜愛，並且沒有良心。它們在控制領主上很有用。



法師（Mages）的天賦是從同盟種族獲得幫助。



商人（Merchants）會給你珍貴的珍珠，沒有它的話您很難掌控自己的天命。



大使（Ambassadors）會讓您更容易控制最受歡迎的地點。

在領主卡上您會找到：



A 領主名稱。

B 招募費用：

- 泡泡總數代表需要多少不同種族的必須數量。
- 大泡泡代表指定的需要種族。小泡泡則是您可以選擇的種族。
- 泡泡下方的數字代表您需要使用來招募該領主的盟友總數值。

範例：要招募魔法大師，您必須支付來自三個不同種族的至少10點盟友點數，其中一個必須是水母種族。

C 領主能力：

假如領主能力標記著箭頭，它是一次性使用，當領主被招募時。假如沒有箭頭，該能力是半永久的；它持續到領主被用來控制地點（能力被地點隱藏）。

D 有些領主有鑰匙符號，可以用來控制地點。

E 最後，每位您招募的領主會給予您一定數量的影響力點數！

在您的回合，您可以招募諮議會中可以招募的領主。要招募領主，您必須從手牌中支付領主卡牌上標示的盟友數量（參考插頁）。

支付領主費用：

- 您必須支付正確數量的不同種族（不多不少）。
- 您可以在同一個種族中使用多個盟友。
- 您支付的盟友總數可以超過需要的數量，但是不可以“改變”付出：超過的盟友“點數”將消失。
- 您可以花費珍珠來幫助招募：您仍然必須擁有至少一張所需種族的盟友，但是假如卡牌數值不足，每一點不足的點數您可以用1顆珍珠補足（珍珠付到寶庫）。

所有用來支付的盟友卡牌除了數值最低的之外都要放到探索棄牌堆。該盟友變成和您的目的“連結(affiliated)”在一起：將它面朝上放在您的面前。假如您棄掉多張相同最低數值的盟友，您選擇其中一張留下來。

連結的盟友在剩餘的遊戲過程都留在您面前，它們不能用來招募領主，但是會算入最後影響力點數的計算中。

領主能力：

在支付招募費用之後，將領主面朝上放在您面前。該領主被認為已經“自由”了並且可以使用。

大部分的領主擁有能力在被招募時馬上可以作用，只限一次。這些能力被標示著箭頭。有些領主有“半永久”能力可以持續作用直到領主被用來控制地點。這些能力沒有箭頭標示。



注意：控制領主的玩家在他們的回合決定何時讓領主的半永久能力發揮作用。

填滿諮議會：

在您招募一位領主之後，往右移動剩餘的領主，讓空格靠近牌庫。假如至少有一位領主留在諮議會，被招募的領主就不會馬上被取代。但是假如只有留下兩位領主，您獲得2顆珍珠（如板塊所示），而您必須從牌庫頂翻開領主卡來填滿諮議會所有的空格。



在目前的情況下，行動玩家可以招募：

- 用數值3的水母盟友，加上數值2的螃蟹盟友和數值5的貝類盟友，以總數10的三個不同種族，至少一個來自水母種族的費用招募魔法大師。然後他將和數值2的螃蟹盟友連結在一起。
- 用他總數值6的兩個貝類盟友加上2顆珍珠來完成招募人口販子，然後他將和數值1的貝類盟友連結在一起。

但是他不能招募叛徒，因為他的手牌沒有需要的盟友。

假如他決定購買魔法大師或人口販子，他會獲得2顆珍珠，並且諮議會會重新填滿。



行動玩家手牌

3 | 控制地點：

只要您蒐集到三把鑰匙（您招募有鑰匙符號的領主或在探索時與怪獸戰鬥都會獲得鑰匙），您就必須馬上控制一個地點。

在地點卡上，您會找到：

A 地點名稱

B 符號：

它會指示如何從這個地點贏得影響力點數。

在下方的例子裡，在黃色圓圈（海馬種族顏色）的海星（盟友符號）告訴您，您將透過海馬種族的盟友贏得影響力點數。

C 在遊戲結束時您將獲得的影響力點數。



當您控制一個地點時，您可以：

➡ 控制一個適合的面朝上的地點（記住，當遊戲開始時，只有一個面朝上的地點）；或

➡ 抽1、2、3或4個地點並選擇其中一個。然後將剩餘的面朝上放在板塊一邊，讓它們在之後的回合可以使用。您讓自己有更多選擇，同時也會讓您的對手有更多機會！

將您選擇的地點放在您面前，任何用來控制該地點的領主並需放到它下面，遮住能力—這些能力在遊戲剩餘的時間都不會發生作用。

同時，領主上的鑰匙只能使用一次，地點下的領主就不再是“自由”的，不能被當作另一位領主任意能力的目標。您仍然可以在遊戲結束時從這些領主獲得它們的影響力點數。



任何您使用的鑰匙指示物（透過與怪獸戰鬥獲得）只要棄掉並返回堆疊即可。假如您一次獲得多個鑰匙指示物，結果您擁有超過三把鑰匙（包括任何領主提供的）。您可以選擇使用哪把鑰匙來控制地點。

注意：有些領主（大使）有三把鑰匙，允許它們自己就控制一個地點。在這種情況下，記得將大使移到地點卡下遮住能力。



結束您的回合：

當您完成強制動作後，您的回合就結束了。您左邊的玩家可以開始他的回合，按照上述步驟進行。玩家持續進行回合直到符合遊戲結束條件之一。

遊戲結束：

遊戲在下列狀況之一發生時結束：

→ 任何玩家招募第七位領主；

或

→ 任何玩家招募一位領主而諮議會需要補滿，但是卻沒有足夠的卡牌填滿諮議會。

在以上任一狀況下，行動玩家正常完成他們的回合，然後其他玩家進行最後一個回合。

最後，每位玩家將手牌中每個種族最低數值的盟友放出來（連結）。手上其他的盟友棄掉。

現在每位玩家計算影響力點數，您可以從下列項目獲得點數：

- A** 您控制的地點；
- B** 您招募的領主；
- C** 每個種族中最強的連結領主；和
- D** 您擁有的怪獸指示物。

有最高影響力點數的玩家贏得遊戲！

平手的話有最多珍珠的玩家獲勝。假如仍然平手，有最高價值領主的玩家獲勝。





	32			
	39			
	14			
	6			
	91			

A 玩家從這些地點贏得32點影響力點數。

- 因為國會 (Parliament) 的關係，玩家贏得6點IP，每一位招募的政客領主又加上2點IP。他們有兩位政客領主，所以總共是10點IP。

- 因為庇護所 (Sanctuary) 的關係，玩家獲得4點IP，每一位連結的水母領主又加上3點IP，他們有兩位水母種族的盟友，所以總共是10點IP。

- 因為深淵 (Abyss) 的關係，每一個有領主的公會讓玩家獲得2點IP，玩家六個公會至少都有一位領主 (1位農夫，飼養員；1位商人，人口販子；1位法師，魔法大師；1位軍人，獄卒；2位政客，叛徒和行賄者，和1位大使，長老)。玩家獲得12點IP。

B 玩家從領主獲得39點影響力點數。

- 飼養員 (Keepre) 6點IP，
- 人口販子 (Slaver) 5點IP，
- 魔法大師 (Master of Magic) 6點IP，
- 長老 (Elder) 3點IP，
- 獄卒 (Jailor) 7點IP，
- 叛徒 (Taitor) 6點IP，
- 行賄者 (Corruptor) 6點IP，

C 玩家從盟友獲得14點影響力點數。

- 水母種族的最高盟友3點IP，
- 烏賊種族的最高盟友3點IP，
- 螃蟹種族的最強盟友2點IP，
- 海馬種族的最強盟友1點IP，和
- 貝類種族的最強盟友5點IP。

D 玩家從怪獸指示物獲得6點影響力點數。

總計，A+B+C+D，
玩家最後獲得91點影響力點數！

連結：將您在招募中所使用最弱的盟友保留在面前。

盟友：探索牌庫的卡牌，包含烏賊、海馬、貝類、水母或螃蟹，數值從1到5。

議會：板塊上種族和種族並排的區域，在探索深海階段沒有保留下來的卡牌彙整之處。

諮議會：板塊上要被招募的領主放置之處。

探索：在板塊上的相關區域（探索計量表）上從探索牌庫一次揭露一張牌來找出最符合您的目的的盟友。

自由：任何在玩家面前，沒有被用來控制地點的領主被認為是“自由”的。

公會：所有有同樣專長的領主卡。有六個公會：軍事是紅色、商人是綠色、政客是藍色、法師是紫色、農夫是綠色、大使是多色混合。

影響力點數：勝利點數。

鑰匙：透過與怪獸戰鬥或領主卡上的符號來獲得。玩家必須要有三把鑰匙才能控制地點。

地點：代表深淵各種策略點。替用領主控制它們的玩家提供影響力點數加成。

領主：用來代表深淵主要生物的卡牌，擁有不可思議的力量。

怪獸：

- **怪獸：**來自探索牌庫代表怪獸的卡牌。
- **怪獸指示物：**透過與怪獸戰鬥後獲得的指示物，價值2、3或4點影響力點數。

珍珠：遊戲貨幣。

能力：當玩家招募領主時，它所帶來的優勢。

種族：所有的盟友卡都屬於一個種類。總共有五隻種族：螃蟹是紅色、貝類是綠色、烏賊是藍色、水母是紫色、海馬是黃色。

招募：要支付費用才能將位在諮議會的領主放到您面前。

威脅：

威脅指示物：在威脅計量表上移動的指示物，它的位置決定玩家與怪獸戰鬥時獲得的獎勵。

威脅計量表：顯示目前威脅指示物的位置。

寶庫：保存珍珠，當作儲藏堆使用。



指揮官 (Commander)：當被玩家招募時，該玩家的每位對手檢視手牌盟友數量，超過六張的要棄掉超過的牌（他們自己選擇棄牌）。

只要指揮官在擁有者的前面是自由的，對手可以繼續增加盟友到手牌（探索深海或議會支援），但是在他們的回合結束時，假如他們的手牌有超過六張盟友，就必須選擇棄掉超過的牌。



刺客 (Assasin)：被刺客選為目標的領主要旋轉90度，表示只有它們的影響力點數會在遊戲結束時被結算，它們的能力或鑰匙都無效。

但是被刺客攻擊的領主仍然是自由的，可以因為叛徒和陰謀家的效果而被棄掉。取代進場的領主就不再被刺客影響，可以使用它擁有的能力或鑰匙。



馴獸師 (Trainer)：當玩家選擇與怪獸戰鬥，而威脅指示物在威脅計量表的第一格時，該玩家仍然會獲得與該格相關的獎勵。



魔法大師 (Master of Magic)：當被招募時：

- 1- 招募條件滿足，最弱的盟友被連結。
 - 2- 然後該領主進場，可以使用它的能力。
- 該能力因此只對未來招募有效果，在它的招募過程中被連結的領主是在魔法大師進場前被連結的。



叛徒和陰謀家 (Traitor and Schemer)：當玩家招募兩位領主其中之一時，該玩家可以對其他任何自由領主，還沒有控制地點，使用它們的能力。精確地說，被刺客影響的領主也可以成為叛徒和陰謀家的目標（參考刺客）。玩家可以在取代領主進場時馬上使用它的能力。

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