



Au plus profond du royaume d'Abyss, la Guilde des contrebandiers a élu domicile au cœur d'un cimetière d'animaux géants. Dissimulés dans ces inquiétants squelettes et avec le soutien du Kraken, ils organisent le trafic des NEBULIS.

Ces superbes perles noires sont utilisées comme une monnaie parallèle, non officielle. De l'argent sale, en quelque sorte. Si cette monnaie peut permettre d'accélérer son évolution politique, gare à ceux qui se feront prendre en sa possession !

Mise en place

- 1 Mélangez soigneusement les nouveaux Alliés avec les cartes Exploration du jeu de base.
- 2 Mélangez soigneusement les nouveaux Seigneurs avec ceux du jeu de base.
- 3 Mélangez soigneusement les nouveaux Lieux avec ceux du jeu de base. Procédez à la même mise en place que celle décrite dans le livret du jeu de base.
- 4 Puis versez les Nebulis dans la coupelle et placez-la avec la figurine Kraken à côté de la coupelle contenant les Perles.
Placez les 3 pions Sentinelle à côté de la pioche des Seigneurs.
- 5 Mélangez soigneusement les Butins et faites-en une pioche face cachée à côté de la pioche de Lieux.

La partie peut commencer.

Comment jouer

L'ensemble des règles du jeu reste inchangé. Ce livret ne présente donc que les règles liées aux éléments spécifiques de l'extension :

- ➔ Les nouveaux Alliés
- ➔ Les Nebulis
- ➔ Les nouveaux Seigneurs
- ➔ Les nouveaux Lieux

➔ Les nouveaux Alliés

Un nouveau Peuple d'Alliés fait son apparition : les krakens. A la fin d'une Exploration, si un Allié kraken reste sur la piste d'Exploration, c'est le joueur actif qui décide dans quelle pile du Conseil il est placé. Au moment où vous utilisez un Allié kraken, vous choisissez le Peuple qu'il remplace. Peu importe que ce Peuple soit déjà présent ou non parmi les autres Alliés que vous jouez.



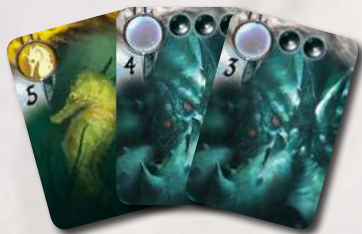
On ne fédère pas les krakens...

Lorsque vous recrutez un Seigneur en utilisant plusieurs Alliés dont un ou plusieurs krakens, défaussez tout d'abord les Alliés krakens. Puis fédérez le plus petit des autres Alliés utilisés pour ce recrutement. Ce qui signifie que si vous choisissez de recruter uniquement à l'aide d'alliés krakens, vous ne fédérez aucun Allié.

... mais il y a aussi des inconvénients.

Lorsque vous utilisez un Allié kraken pour un recrutement, vous recevez immédiatement autant de Nebulis qu'indiqué sur la carte.

Important : avant le décompte des Points d'Influence, s'il vous reste des Alliés krakens en main, vous recevez le nombre de Nebulis indiqué sur ces cartes. Puis vous défaussez vos Alliés krakens sans en fédérer.



Le joueur actif souhaite recruter le Questeur. Il possède en main les Alliés suivants : un kraken de valeur 4, un kraken de valeur 3 et un hippocampe de valeur 5. Il peut :

- utiliser son Allié kraken de valeur 3 comme s'il s'agissait d'un Allié crabe plus son Allié hippocampe. Il reçoit alors deux Nebulis, défausse l'Allié kraken 3 et fédère l'Allié hippocampe

OU

- utiliser son Allié kraken de valeur 3 comme s'il s'agissait d'un Allié crabe plus son Allié kraken de valeur 4 comme s'il s'agissait par exemple d'un Allié poulpe. Il reçoit alors cinq Nebulis, défausse les deux Alliés krakens et ne fédère rien.

→ Les Nebulis



Une monnaie dangereuse...

Ces magnifiques perles noires sont une monnaie parallèle. De l'argent corrompu. Malheur à celui qui en possédera le plus dans sa réserve en fin de partie !

Au cours de la partie, vous allez probablement recevoir des Nebulis, que ce soit en utilisant des Alliés krakens, ou parce que des adversaires vont vous payer avec ou encore à cause des pouvoirs de certains Seigneurs.

Important : en fin de partie, chaque Nebulis en votre possession vous fera perdre 1 Point d'Influence !

Le joueur qui en possède le plus (le plus corrompu, donc) aura un malus supplémentaire de 5 Points d'Influence.

La figurine Kraken permet d'identifier, au cours de la partie, le joueur le plus corrompu. Celle-ci va au premier joueur qui reçoit des Nebulis. Dès qu'un adversaire atteint ou dépasse le total de Nebulis du joueur le plus corrompu, il reçoit le Kraken (dans le cas où plusieurs adversaires seraient à égalité, le joueur possédant la figurine Kraken choisit à qui il la donne).

Si le joueur qui possède la figurine Kraken se défait de sa dernière Nebulis et qu'aucun adversaire n'en possède, alors le Kraken est replacé à côté de la coupelle de Nebulis.



... mais que l'on peut écouler.

Afin d'éviter les pénalités, le mieux est de se débarrasser de ses Nebulis le plus vite possible. À chaque fois que vous choisissez d'utiliser des Perles pour un achat (acheter un Allié pendant le tour d'un adversaire ou compléter le total nécessaire pour le recrutement d'un Seigneur), vous pouvez utiliser UNE SEULE Nebulis à condition d'avoir dépensé toutes vos Perles. Vous pouvez donc payer avec une Nebulis si vous n'avez plus de Perles, mais vous pouvez aussi payer avec le reste de vos Perles et une Nebulis à la fois.



Dans cet exemple, le joueur actif désire recruter l'Hypnotiseur mais il lui manque trois points pour remplir les conditions nécessaires. Il choisit donc de compléter en dépensant ses deux Perles restantes puis une des Nebulis en sa possession.

Important : les Nebulis ne peuvent pas être utilisées pour les manigances à la Cour.

L'autre façon de s'en débarrasser est souvent de faire appel aux contrebandiers...

➔ Les nouveaux Seigneurs

Cette extension contient dix-huit nouveaux Seigneurs dont vous découvrirez les Pouvoirs au fur et à mesure de leur arrivée en jeu :

- 2 nouveaux Seigneurs pour chacune des Guildes du jeu de base ;
- 8 Seigneurs appartenant à une nouvelle Guilde : les contrebandiers.

La plupart des contrebandiers ont un pouvoir qui permet de manipuler différemment (et à votre avantage, bien sûr...) les dangereuses Nebulis. Mais trois d'entre eux vous permettent de prendre immédiatement un pion Sentinelle.

Les Sentinelles

Lorsque vous recrutez le Veilleur, la Vigie ou le Guetteur, prenez le pion Sentinelle correspondant (même illustration). Celui-ci vous appartient jusqu'à la fin de la partie. Il va vous permettre, au choix :

- soit de réserver un Seigneur de la Cour. Placez le pion Sentinelle sur ce Seigneur. Dorénavant, vous seul pouvez le recruter.
- soit de réserver une pile du Conseil. Placez le pion Sentinelle sur cette pile, même si elle est encore vide. Il est toujours possible d'y ajouter des Alliés, mais vous seul pourrez vous en emparer.
- soit de réserver un Lieu disponible face visible. Placez le pion Sentinelle sur ce Lieu. Dorénavant, vous seul pourrez en prendre le contrôle lorsque vous remplirez les conditions nécessaires.

Bien sûr, même si vous avez réservé un élément, rien ne vous empêche d'acquérir un autre élément de la même zone.

Lorsque vous prenez possession de l'élément réservé (Seigneur, pile du Conseil ou Lieu), placez votre pion Sentinelle devant vous. Lors de votre prochain tour, vous pourrez à nouveau l'affecter à une nouvelle réservation.



Important : il ne peut y avoir qu'un seul pion Sentinelle par zone.
Ainsi, si un pion Sentinelle est déjà présent à la Cour, vous devrez choisir de réserver un Lieu ou une pile du Conseil.

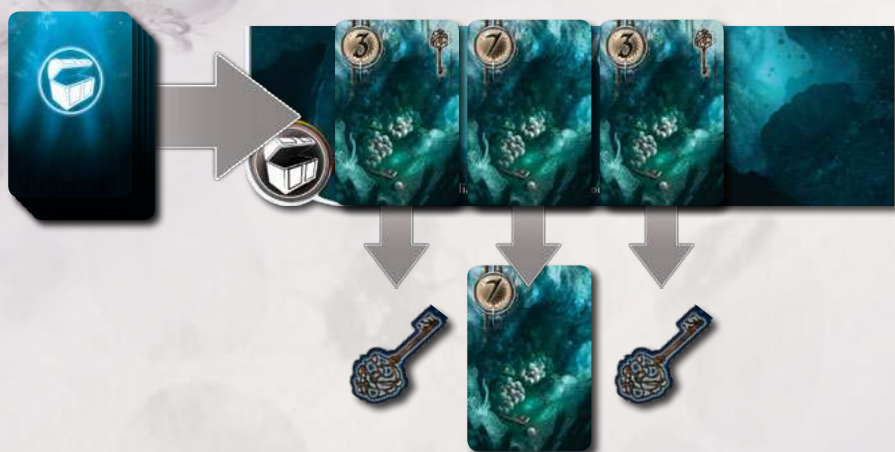
➔ Les nouveaux Lieux

Cette extension présente six nouveaux Lieux. Deux fonctionnent de façon analogue à ceux du jeu de base : le Tripot et l'Antre du Kraken. Vous les découvrirez lorsqu'ils arriveront en jeu.

Mais quatre se jouent différemment : le Cimetière des cétacés, le Convoi abandonné, le Mégalodon et le Champ de bataille. Il s'agit des Sanctuaires, de sombres et inquiétants cimetières d'animaux. Seuls les contrebandiers osent s'y aventurer. Ces Sanctuaires recèlent de précieux Butins qui peuvent devenir une source profitable de Points d'Influence. Mais ils sont aussi excessivement dangereux.

Lorsque vous prenez le contrôle d'un Sanctuaire, procédez comme suit :

- 1 Placez le Lieu devant vous.
- 2 Piochez le premier Butin et placez-le face visible sur le Sanctuaire. Le chiffre inscrit sur cette carte indique sa valeur en Points d'Influence. L'icône (lorsqu'il y en a une) indique la récompense que vous prenez immédiatement : un 3 vous donne un pion Clef ; un 4 vous donne 2 Perles ; un 5 vous permet de piocher un pion Monstre ; un 6 vous permet de piocher la première carte de la pioche Exploration. Si c'est un Allié, prenez-le en main. Si c'est un Monstre, avancez le pion Menace sur la piste de Menace puis défaussez-le. Recommencez l'opération jusqu'à obtenir un Allié. Un 7... ne vous donne rien de plus.
- 3 Vous avez alors le choix de poursuivre la fouille ou de vous arrêter là. Si vous vous arrêtez là, vous conservez l'ensemble des cartes et récompenses obtenues. Si vous décidez de continuer, piochez le Butin suivant. Recevez tout d'abord la récompense (s'il y en a une), puis vérifiez si le Butin est de même valeur qu'un des autres Butins précédemment piochés sur ce Lieu. Si c'est le cas, votre fouille est terminée et vous défaussez les Butins de même valeur. Sinon, vous avez à nouveau le choix de poursuivre la fouille ou de partir...



Le joueur actif prend le contrôle du Mégalodon. Il pioche le premier Butin et le place sur le Mégalodon. C'est un 3. Il prend donc un pion Clef. Il décide ensuite de continuer sa fouille et obtient un 7. Confiant, il pioche à nouveau un Butin qui se révèle être un autre 3 ! Il prend donc un autre pion Clef mais comme il y avait déjà un 3 sur le Mégalodon, il défausse les deux Butins à 3 PI pour ne conserver que le Butin à 7 PI ainsi que les deux pions Clef.

A noter : afin de vous aider à prendre vos décisions, notez que dans le paquet de Butins, il y a sept cartes d'une valeur de 7 PI, six cartes d'une valeur de 6 PI, cinq cartes d'une valeur de 5 PI, quatre cartes d'une valeur de 4 PI et enfin trois cartes d'une valeur de 3 PI. Donc, si vous piochez un 7 en première carte et que vous continuez, vous avez plus de risque de piocher un nouveau 7 et de ne rien gagner du tout !



Lexique

Butin : carte que l'on obtient grâce aux Sanctuaires. Celle-ci permet de gagner des Points d'Influence, des Clefs, des pions Monstre, des Perles et des Alliés.

Contrebandier : nom de la nouvelle Guilde de Seigneurs. Leur particularité est de jouer avec les Nebulis.

Corrompu : se dit du joueur qui possède le plus de Nebulis dans sa coupelle. Cette situation est matérialisée par la présence de la figurine Kraken devant le joueur.

Fouille : action de retourner des Butins sur les Sanctuaires.

Kraken :

- **figurine Kraken** : figurine qui passe de joueur en joueur selon celui qui possède le plus de Nebulis dans sa coupelle. Elle indique que le joueur qui la possède est le plus corrompu.
- **Allié kraken** : nom du nouveau Peuple d'Alliés. Ce sont des jokers dont les joueurs choisissent la couleur au moment de les utiliser. En contrepartie de cet avantage, les joueurs doivent prendre des Nebulis.

Nebulis : dans l'ensemble des règles et du matériel (jeu de base et extension), le mot Perle est à comprendre comme perle blanche (monnaie standard). Les perles noires sont toujours désignées par le mot Nebulis.

Sanctuaires : Lieux qui se jouent différemment des autres grâce à un système de prise de risque. Ils sont au nombre de quatre : le Cimetière des cétacés, le Convoi abandonné, le Mégalodon et le Champ de bataille.

Sentinelle : pion que les joueurs peuvent obtenir en recrutant trois personnages de la Guilde des contrebandiers : le Veilleur, la Vigie ou le Guetteur. Ces pions permettent de réserver une pile du Conseil, un Seigneur de la Cour ou un Lieu disponible.

Crédits

Auteurs : Bruno Cathala & Charles Chevallier

Illustrateur : Xavier Collette

