

Tom Lehmann

Res Arcana

Zasady gry



Elementy

40 kart artefaktów



10 kart magów



10 kart monumentów



150 drewnianych znaczników esencji
(po 30 każdego rodzaju)



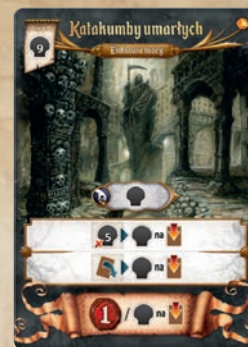
wigor

życie

spokój

śmierć

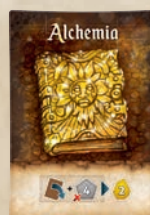
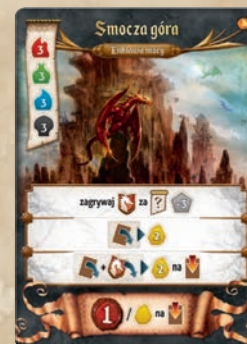
złoto



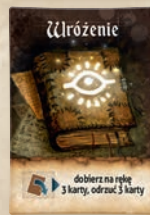
5 płytek enklaw mocy
(dwustronnych)



znacznik pierwszego gracza



8 magicznych przedmiotów



plytka podsumowania



12 żetonów esencji „5x”

koszt zagrania	zbierz
ten komponent	dobowy komponent
aktywuj ten komponent	przygotuj dowolny komponent
zapłać 1 znacznik spokoju	zapłać 3 dowolne znaczniki esencji
smok	stwór
aktywuj smoka	przygotuj stwora
tracisz 2 znaczniki życia	reakcja na stratę życia

4 karty pomocy



Wprowadzenie

W grze od 2 do 4 potężnych magów rywalizuje ze sobą o kontrolę nad starożytnymi monumentami i enklawami mocy.

Jako jeden z nich używasz magicznych esencji i przedmiotów, by tworzyć artefakty, korzystać z ich mocy i kontrolować smoki. Mag, który zdobędzie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą!

Gracze rozpoczynają grę z 1 znacznikiem esencji każdego rodzaju, 3 kartami artefaktów na ręce i 1 magicznym przedmiotem.

Na początku rundy każdy gracz zbiera esencje, a następnie w swojej turze wykonuje tylko 1 akcję. Runda trwa aż do momentu, gdy wszyscy gracze spasują. Celem każdego maga jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gra się kończy, gdy podczas sprawdzania warunku zwycięstwa którykolwiek z graczy ma co najmniej 10 punktów.

Esencje



wigor

życie

spokój

śmierć

złoto

Komponenty

Podczas przygotowania do gry gracze wybierają postać maga i pierwszy magiczny przedmiot. W każdej rundzie, gdy gracz pasuje, zamienia swój magiczny przedmiot na inny.

Każdy gracz dysponuje talią 8 kart artefaktów, z których 3 tworzą jego rękę początkową. Gracz wprowadza artefakty do gry, opłacając ich koszt zagrania za pomocą esencji. Niektóre artefakty występują pod postacią smoków lub stworów, a inne zapewniają punkty.

Płacąc esencjami, gracze zajmują także karty monumentów i enklawy mocy, które są wyłożone na środku stołu. Gracz nie może zająć monumentu ani enklawy mocy innego gracza. Dzięki kartom monumentów i enklawom mocy gracze zdobywają większość punktów w grze.

Komponenty ze zdolnością pozyskiwania esencji zapewniają esencje na początku każdej rundy.

Wiele komponentów oferuje 1 lub więcej mocy. Mocy mają zarówno określony koszt, jak i efekt działania. Wiele kosztów zakłada aktywowanie komponentu, czyli obrócenie karty o 90°. Po aktywowaniu komponentu gracz nie może używać jego mocy – wyjątkiem są komponenty z mocą reakcji.



aktywowanie

Na koniec każdej rundy gracze sprawdzają, czy któryś z nich spełnia warunek zwycięstwa. Jeśli żaden gracz nie zdobył co najmniej 10 punktów, aktywowane komponenty są przywracane i rozgrywka toczy się dalej.

Który mag najlepiej wykorzysta swoje artefakty, magiczne przedmioty, akcje i esencje? Kto jako pierwszy zdobędzie co najmniej 10 punktów i wygra?

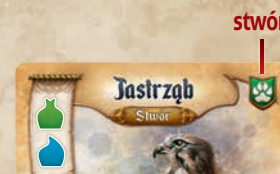
Mag



Magiczny przedmiot



Artefakt




Enklawa mocy



Monument



Przygotowanie

1. Na środku stołu należy położyć 8 magicznych przedmiotów, tacę z esencjami i żetony esencji „5×”. To zasoby ogólne.
2. Obok nich kładzie się 5 enklaw mocy.
Pierwsza rozgrywka. Należy użyć strony z symbolem .
Kolejne rozgrywki. Należy wylosować stronę dla każdej enklawy mocy.
3. Karty monumentów należy potasować. Odkrywa się 2 z nich, a z pozostałych układa zakryty stos.
4. Każdy gracz otrzymuje po 1 znaczniku esencji każdego rodzaju (w tym złota). Stanowią jego początkową pulę esencji.
5. Gracze wybierają pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza.
6. Osobno tasuje się karty magów i karty artefaktów. Każdy gracz otrzymuje 2 magów i 8 artefaktów. Pozostałe karty odkłada się do pudełka, a następnie każdy gracz przegląda swoje karty.

Wskazówka. Czy wśród swoich artefaktów masz smoki, stwory albo karty zapewniające złoto! Jeśli tak, to zwróć uwagę, które enklawy mocy przydadzą Ci się podczas rozgrywki i które monumenty warto zająć.

Po przejrzaniu kart każdy gracz tasuje swoją talię artefaktów i tworzy z niej zakryty stos, uprzednio poprosiwszy sąsiada o jego przełożenie. Następnie dobiera 3 artefakty, które tworzą jego rękę początkową.

Każdy gracz wybiera 1 maga. Następnie wszyscy ujawniają swoje wybory, a odrzuconych magów odkładają do pudełka.

Pierwsza rozgrywka. Zamiast powyższych czynności każdy gracz dostaje na rękę zestaw 3 kart oznaczonych w prawym dolnym rogu 1/2/3/4 i odpowiadającego im maga. Następnie gracze dostają 5 zakrytych artefaktów, z których tworzą zakryty stos.


7. W kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza po prawej stronie pierwszego gracza, każdy wybiera 1 magiczny przedmiot. Następnie pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.



Przebieg gry

Rozgrywka trwa zazwyczaj od 4 do 6 rund. W każdej rundzie gracze przeprowadzają następujące fazy:

1 Zebranie esencji

- ♦ użycie zdolności pozyskiwania esencji 
- ♦ zbiór esencji z komponentów.

2 Wykonanie po 1 akcji na turę (począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara)

- ♦ zagranie artefaktu,
- ♦ zajęcie monumentu albo enklawy mocy,
- ♦ odrzucenie karty i pozyskanie 1 znacznika złota albo 2 dowolnych esencji,
- ♦ aktywacja komponentu i użycie jego mocy,
- ♦ pas; wymiana magicznego przedmiotu i dobranie 1 karty artefaktu.

Runda się kończy, gdy wszyscy gracze spasują.

Procedura pasowania:

- Jeśli gracz pasuje jako pierwszy, bierze znacznik pierwszego gracza.
- Gracz zamienia swój magiczny przedmiot na inny magiczny przedmiot.
- Gracz dobiera 1 kartę artefaktu.

3 Sprawdzenie warunku zwycięstwa (co najmniej 10 punktów)


Jeśli nikt nie wygrał:




- ♦ gracze przygotowują (obracają o 90° do pozycji pionowej) wszystkie aktywowane w tej rundzie komponenty,
- ♦ rozpoczyna się następną rundą.

1. Zebranie esencji

Każdy gracz zbiera esencje ze swoich komponentów lub używa ich zdolności pozyskiwania esencji (w dowolnej kolejności).

Komponent to artefakt, mag, magiczny przedmiot, monument i enklawa mocy.


Gdy na komponentach gracza widnieje symbol zdolności pozyskiwania esencji, bierze z zasobów ogólnych wskazane esencje i dodaje je do swojej puli. 

- Jeśli symbolowi esencji towarzyszy cyfra, bierze się z zasobów tyle znaczników, ile wskazuje ta cyfra. W przeciwnym wypadku bierze się tylko 1.
- Jeśli symbole esencji łączy znak „+”, bierze się wszystkie wskazane esencje.
- Jeśli symbole esencji dzieli znak „/”, wybiera się jedną z esencji.
- Jeśli symbolowi  towarzyszy cyfra, bierze się w dowolnej kombinacji tyle esencji, ile wskazuje ta cyfra, przestrzegając ewentualnych ograniczeń np. ( ) – z wyjątkiem złota i śmierci.

W tej fazie gracz może także zebrać esencje leżące na jego komponentach.

Może wybrać, z których komponentów chce zebrać esencje, ale należy pamiętać, że zawsze trzeba zebrać wszystkie esencje zmagazynowane na wybranym komponentcie.

Objaśnienia

Znaczniki esencji są Nielimitowane. Gdy zabraknie odpowiednich znaczników, można użyć żetonów „5×”, które symbolizują 5 znaczników esencji danego rodzaju. Gracz może rozmieniać swoje esencje w dowolnej chwili. 

Koszt niektórych komponentów (np. *Przekłętą kuźnię*) należy opłacić w fazie zbierania. Jeśli gracz tego nie zrobi, musi rozpatrzyć efekt nieopłacenia kosztu – może to zrobić po zebraniu innych esencji.

Dwa artefakty: *Skarbiec* i *Nakręcana zjawa* aktywują swoje efekty, jeśli gracz zdecyduje się zostawić na nich esencje. Szczegółowe informacje na ten temat i przykłady znajdują się na stronie 10.

Gracz może wziąć wszystkie esencje ze swojej enklawy mocy (ale utraci przez to punkty).

Gracze zazwyczaj zbierają esencje równocześnie, ale jeśli chcą, mogą przeprowadzać tę fazę, zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

2. Akcje

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje w swojej turze 1 akcję i tak aż do momentu, gdy wszyscy gracze spasują. Gracz, który spasował, nie może wykonywać już akcji w danej rundzie.

Akcje

- **Zagranie artefaktu z ręki.** Gracz opłaca jego koszt i kładzie komponent przed sobą na stole.
- **Zajęcie monumentu albo enklawy mocy.** Gracz opłaca jego koszt i kładzie komponent przed sobą na stole.
Wszystkie monumenty kosztują 4 znaczniki złota. Gracz może wziąć 1 z 2 odkrytych kart monumentów albo 1 kartę z wierzchu zakrytego stosu. Jeśli weźmie odkryty monument, uzupełnia puste miejsce kartą z wierzchu zakrytego stosu (jeśli to możliwe).
Zdobyty monument i zdobyta enklawa mocy nie mogą być przejęte przez innego gracza. Liczba monumentów i enklaw mocy jest ograniczona.
- **Odrzucenie artefaktu z ręki,** aby otrzymać 1 znacznik złota albo 2 dowolne esencje (tego samego albo innego rodzaju).
Gracz obraca kartę o 90° i wkłada odkrytą pod swój stos artefaktów (aby odróżnić karty odrzucone od aktywowanych). Pozostali gracze mogą przejrzeć odrzucone karty gracza w każdej chwili.



Wskazówka. Nie zagrywaj wszystkich kart artefaktów. Zamiast tego odrzuć niektóre artefakty, aby otrzymać esencje potrzebne do zagrania innych artefaktów.



- **Użycie mocy** jednego ze swoich nieaktywowanych komponentów (zob. str. 7). Moce aktywowanych komponentów nie mogą być używane (z wyjątkiem niektórych mocy reakcji – zob. str. 7).
Komponent to artefakt, mag, magiczny przedmiot, monument i enklawa mocy.
- **Spasowanie** i rezygnacja z możliwości wykonywania akcji w tej rundzie (zob. str. 8).



Koszt

Koszt zagrania komponentu widnieje w jego lewym górnym rogu. Wskazane esencje należy odłożyć do zasobów ogólnych.



Jeśli symbolowi esencji towarzyszy cyfra, należy zapłacić tyle znaczników, ile wskazuje ta cyfra. W przeciwnym wypadku płaci się tylko 1 znacznik.

Jeśli na karcie widnieje symbol , należy zapłacić dowolny znacznik esencji. Jeśli symbolowi  towarzyszy cyfra, należy zapłacić w dowolnej kombinacji tyle esencji, ile wskazuje ta cyfra.

Niektóre artefakty występują pod postacią smoka () , stwora () albo hydry (połączenie smoka i stwora). Niektóre zniżki redukują koszt zagrania dowolnych artefaktów, podczas gdy inne redukują tylko koszt zagrania smoków.

Wszystkie zagrane i zajęte komponenty wchodzi do gry nieaktywowane (w pozycji pionowej).

Objaśnienia

Dwa artefakty (*Magiczny odłamek*, *Pryzmat*) mają koszt równy 0, więc mogą zostać zagrane bez płacenia (w ramach akcji).

Wskazówka. Jako że artefakty można odrzucać w zamian za esencje, to zagrywanie darmowych artefaktów wiąże się poniekąd z pewną stratą.

Zniżki, które w ramach zdolności redukują koszt zagrania (*Rękodzielnik*, *Smocza uzda*, *Smocza góra*), kumulują się ze sobą i z mocami służącymi do zagrywania komponentów (*Krypta*, *Smocze jajo*, *Bestiariusz maga*). Jeśli koszt zostaje zredukowany poniżej 0, to wynosi 0.

Moce

Wiele komponentów oferuje 1 albo 2 moce. Moce mają określony koszt i efekt działania oddzielone strzałką.



aktywuj ten komponent + zapłać 1 życie ➤ weź 1 wigor + 1 śmierć

Aby użyć mocy, płaci się jej koszt (odkładając ewentualne esencje do zasobów ogólnych) i rozpatruje jej efekt (biorąc ewentualne esencje z zasobów ogólnych).

Koszt mocy często obejmuje kilka składowych połączonych znakiem „+”. Trzeba zapłacić wszystkie składowe, aby skorzystać z efektu mocy.

Moc może wymagać *aktywowania* danego komponentu w ramach części (albo całości) kosztu.

Gdy gracz aktywuje komponent, nie może używać jego mocy (z wyjątkiem niektórych mocy reakcji) do momentu przygotowania karty. Ta zasada nie dotyczy zdolności komponentów.



aktywowanie

Moc, której koszt nie wymaga aktywowania komponentu, może być używana wielokrotnie w trakcie 1 rundy, ale każde jej użycie jest osobną akcją.

Wiele efektów nakazuje położenie pozyskanych esencji bezpośrednio na karcie komponentu zamiast w puli gracza. Takie esencje mogą być zebrane w jednej z kolejnych rund albo stają się punktami zwycięstwa (w przypadku enklaw mocy). Dopóki esencje znajdują się na karcie komponentu, nie można ich używać do opłacania kosztu.



na komponencie

Przykład

Paweł ma 12 znaczników śmierci i enklawę mocy *Katakumby umartwych*.

Używa pierwszej mocy enklawy mocy: płaci 5 znaczników śmierci, aby umieścić na karcie 1 znacznik śmierci z zasobów ogólnych.

W swojej drugiej akcji robi to samo.

W swojej trzeciej akcji używa drugiej mocy *Katakumb*: aktywuje kartę i umieszcza na niej 1 znacznik śmierci z zasobów ogólnych.

Pawłowi zostały 2 znaczniki śmierci, ale *Katakumby* są teraz warte 3 punkty – po 1 punkcie za każdy znacznik śmierci leżący na tej enklawie mocy.



reakcja na

zignoruj

Gracz może skorzystać z mocy reakcji poza swoją turą w odpowiedzi na zaistniałą sytuację.

Użycie reakcji nie jest akcją. W przeciwieństwie do innych mocy moc reakcji może być użyta nawet wtedy, gdy komponent jest aktywowany, chyba że koszt reakcji wymaga jego aktywowania (wtedy nie może być opłacony).

Utrata życia

Niektóre efekty powodują, że gracze *tracą życie* (2), chyba że wcześniej spasowali. Każdy z rywali traci wskazaną liczbę znaczników życia ze swojej puli. Za każdy brakujący znacznik życia rywal traci 2 inne znaczniki esencji ze swojej puli (włączając złoto). Jeśli nie ma żadnych znaczników esencji, nic się nie dzieje.



wszyscy rywale



rywale mogą odrzucić 1 kartę z ręki,

aby zignorować

Wiele mocy reakcji pozwala graczowi zignorować efekt utraty życia. Wiele mocy powodujących utratę życia (np. komponenty z symbolem smoka) zapewnia rywalom natychmiastową moc reakcji, która pozwala zignorować efekt utraty życia, jeśli jej koszt zostanie opłacony.

Objaśnienia

Niektóre efekty zapewniają określoną liczbę znaczników esencji (5).

Należy wziąć tyle znaczników esencji dowolnego rodzaju, ile wskazuje ta cyfra, i przestrzegać ewentualnych ograniczeń – np. (2, 3): z wyjątkiem złota i śmierci.



Niektóre moce zakładają odrzucenie lub zniszczenie własnego artefaktu. Odrzucenie wykonuje się z ręki, podczas gdy zniszczenie dotyczy zagranych kart. Karty odrzucone i zniszczone umieszcza się obrócone o 90° pod swoim stosom kart odrzuconych. Jeśli na zniszczonej karcie znajdują się znaczniki esencji, zwraca się je do zasobów ogólnych. Aktywowany artefakt także może zostać zniszczony (mocą innego komponentu).



Niektóre efekty nakazują dobrać kartę. Jeśli gracz nie ma już kart w swoim stosie, a musi dobrać kartę, tasuje swoje odrzucone karty i formuje z nich nowy stos.

Niektóre efekty (*Wrózenie*, *Jastrząb*, *Wyrocznia*) nakazują dobrać 3 karty ze stosu. Jeśli stos liczy mniej niż 3 karty (już po potasowaniu w przypadku stosu artefaktów), dobiera się wszystkie karty, jakie pozostały, a następnie taką samą ich liczbę się odkłada/odrzuca.



przygotuj
dowolny
komponent



przygotuj
stworą

Niektóre efekty (np. *Kielich ognia*, *Ożywienie*, *Wiedźma*) pozwalają graczowi ponownie przygotować aktywowany komponent, sprawiając tym samym, że jego moce są znów dostępne. *Druidka* przygotowuje tylko stworą.

Za koszt niektórych mocy (np. *Atanor*, *Kamień filozofów*, *Pryzmat*) trzeba zapłacić znacznikami esencji tego samego rodzaju. Efekty takich mocy przemieniają tę esencję w taką samą liczbę znaczników esencji innego rodzaju – np. złota.



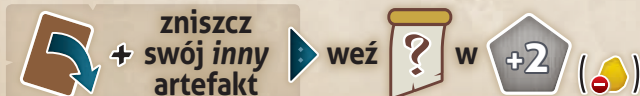
1 rodzaj
esencji



Niektóre efekty umożliwiają rywalom pozyskanie znaczników esencji z zasobów ogólnych. Gracze, którzy spasowali, także je otrzymują.



Niektóre efekty (np. *Hipnotyczna rzeka*, *Drzewiec*) pozwalają pozyskać graczowi tyle znaczników esencji danego rodzaju, ile znajduje się w puli jednego z jego rywali. Może wybrać dowolnego gracza, włączając tego, który spasował. Gracz zlicza znaczniki danej esencji w puli wybranego rywala i dobiera tyle znaczników z zasobów ogólnych (nie usuwa znaczników z puli rywala).



Niektóre efekty (np. *Ołtarz deprawacji*, *Ognisty bicz*, *Sztylet ofiarny*, *Dół ofiarny*) pozwalają wziąć różne kombinacje esencji. Ich liczba zależy od kosztu zagrania innego artefaktu, który gracz decyduje się zniszczyć. Gracz liczy znaczniki esencji w koscie zniszczonej karty, stosuje ewentualny modyfikator, a następnie bierze uzyskaną liczbę znaczników z zasobów ogólnych w dowolnej kombinacji (przestrzegając ewentualnych ograniczeń). Może wziąć dowolne rodzaje esencji bez względu na rodzaj, który występował w koscie zniszczonego artefaktu.

Pasowanie

Gracz, który nie może albo nie chce wykonać żadnej akcji, musi spasować.



Jeśli gracz pasuje w rundzie jako pierwszy, bierze znacznik pierwszego gracza (wart 1 punkt podczas sprawdzania warunku zwycięstwa) i obraca go na stronę spasowania.



Gracz zamienia swój magiczny przedmiot na inny magiczny przedmiot z zasobów ogólnych i odwraca kartę wybranego przedmiotu na stronę spasowania.

Następnie dobiera 1 kartę (jeśli to możliwe). Jeśli nie ma żadnych kart w swoim stosie, tasuje swoje odrzucone karty i tworzy z nich nowy stos.

Gdy gracz spasuje, nie wykonuje już w rundzie żadnych akcji i ignoruje wszystkie efekty utraty życia. Może natomiast wciąż pozyskiwać esencje z efektów mocy komponentów rywala.

3. Zwycięstwo

Gdy wszyscy gracze spasują, należy sprawdzić, czy ktoś uzyskał w sumie co najmniej 10 punktów z zagrych artefaktów, monumentów, enklaw mocy i znacznika pierwszego gracza.

Jeśli chociaż 1 gracz zdobył co najmniej 10 punktów, gra dobiega końca. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zdobył najwięcej punktów!

Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę punktów, wygrywa ten z nich, który ma w swojej puli najwięcej znaczników esencji, przy czym złoto liczone jest podwójnie. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Jeśli żaden z graczy nie zdobył co najmniej 10 punktów, gracze przygotowują wszystkie aktywowane komponenty, odwracają magiczne przedmioty ze strony spasowania, a pierwszy gracz odwraca swój znacznik. Następnie rozpoczyna się kolejna runda.

Objaśnienia

Sprawdzając warunek zwycięstwa, należy policzyć punkty wynikające z określonych zdolności enklaw mocy i punkty na aktywowanych komponentach.

Enklawy mocy *Przekłeta kuźnia*, *Święty gaj* i *Studnia ofiarna* zapewniają dodatkowo 1 albo 2 punkty do punktów z zebranych na nich znaczników esencji.

Znacznik pierwszego gracza zapewnia 1 punkt graczowi, który ma go podczas sprawdzania warunku zwycięstwa.

Gracz, który pozyskał *Koralowy zamek* lub *Bestiariusz maga*, może użyć ich mocy do natychmiastowego (zanim inny gracz zdobędzie więcej punktów) sprawdzenia warunku zwycięstwa w trakcie trwania rundy. (Gracz powinien użyć tej mocy, gdy ma co najmniej 10 punktów i nie chce, by któryś z graczy zdobył więcej punktów i go wyprzedził).

Gracz może użyć mocy reakcji *Złotego posągu* (zapłacić 3 znaczniki złota, aby zdobyć 3 tymczasowe punkty) podczas każdego sprawdzania warunku zwycięstwa – nawet wtedy, gdy już spasował.

Warianty gry z dobieraniem kart

Gracze mogą zdecydować się na poniższe warianty, gdy dobrze znają talię artefaktów.

Pojedynek dla 2–4 graczy

W tym wariantcie krok 6. przygotowania rozgrywki przebiega inaczej.

Gdy gracze otrzymają 2 karty magów, należy rozdać każdemu po 4 karty artefaktów. Każdy gracz zatrzymuje 1 artefakt i przekazuje pozostałe karty graczowi siedzącemu po lewej stronie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Robi się to (wybiera 1 artefakt i przekazuje karty w lewo) do momentu, aż wszystkie karty artefaktów zostaną rozdysponowane.

Następnie należy rozdać każdemu z graczy kolejne 4 karty artefaktów. Każdy gracz zatrzymuje 1 artefakt dla siebie i przekazuje pozostałe karty graczowi siedzącemu po prawej stronie (przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara). Robi się to (wybiera 1 artefakt i przekazuje karty w prawo) do momentu, aż wszystkie karty artefaktów zostaną rozdysponowane.

Każdy gracz powinien mieć 8 kart artefaktów. Gracze przeglądają karty i tworzą z nich swój zakryty stos artefaktów. Zanim gracze dobrać 3 karty ze swojego stosu, proszą sąsiada o jego przełożenie.

Następnie gracze wybierają magów i magiczne przedmioty w standardowy sposób.

Mogą rozpocząć rozgrywkę.

Pojedynek dla 2 graczy

Pojedynek składa się z 3 rozgrywek z jawnym doбором kart podczas drugiej rozgrywki.

Gracze przeprowadzają pierwszą rozgrywkę według zasad standardowych.

Po pierwszej rozgrywce gracze zatrzymują swoich magów i wykładają na stół 16 odkrytych kart artefaktów, które były użyte w tej rozgrywce. Następnie wykonują kroki 1–4 ze standardowego przygotowania do gry. Przegrany w pierwszej rozgrywce decyduje, kto będzie pierwszym graczem w drugiej rozgrywce. Pierwszy gracz wybiera jedną z wyłożonych kart artefaktów. Następnie gracze na zmianę wybierają po 2 artefakty. Na koniec pierwszy gracz zabiera 1 pozostały artefakt.

Gracze tasują swoje karty i dają rywalowi do przełożenia. Następnie dobierają 3 karty, po czym wybierają magiczne przedmioty. Rozpoczyna się druga rozgrywka.

Jeśli po drugiej rozgrywce jest remis, pora na trzecią rozgrywkę. Gracze wykonują kroki 1–4 ze standardowego przygotowania do gry, zachowując swoich magów i karty artefaktów z rozgrywki drugiej.

Przegrany w drugiej rozgrywce decyduje, kto będzie pierwszym graczem w trzeciej rozgrywce. Gracze tasują swoje karty i dają rywalowi do przełożenia. Następnie dobierają na rękę 3 karty, po czym wybierają magiczne przedmioty. Mogą rozpocząć trzecią rozgrywkę.



Objaśnienia komponentów

Zob. także objaśnienia w sekcji *Moce* na str. 7 i 8.

Magowie

Czarodziejka. Niektóre esencje, które bierzesz (oprócz złota), mogą być takie same jak te, które oddajesz. Jeśli masz mniej niż 2 znaczniki w swojej puli, nie możesz użyć tej mocy.

Rękodzielnik. Zniżka dotyczy tylko artefaktów; nie dotyczy enklaw mocy ani monumentów.

Artefakty

Atanor. Ten artefakt ma 2 moce. Dzięki pierwszej możesz produkować na tej karcie esencję wigoru (jeśli chcesz, możesz ją zebrać podczas fazy zebrania esencji). Aby skorzystać z drugiej mocy, musisz oddać do zasobów ogólnych 6 znaczników wigoru znajdujących się na karcie tego artefaktu. Jeśli to zrobisz, będziesz mógł przemienić dowolną liczbę znaczników esencji tego samego rodzaju z Twojej puli w taką samą liczbę znaczników złota.

Krypta. Artefakt, który chcesz zagrać dzięki drugiej mocy, musi pochodzić z Twojego stosu kart odrzuconych. Jeśli koszt zagrania artefaktu to złoto i tylko 1 znacznik innej esencji, zredukuj koszt do złota.

Nakręcana zjawa. Zdolność pozyskiwania tego artefaktu zwiększa liczbę znaczników esencji, które na nim leżą, (na przyszłą rundę) pod warunkiem, że nie zbierzesz ich w fazie zebrania esencji.



Przykład. W pierwszej rundzie używasz mocy *Nakręcanej zjawy*, aby umieścić na niej 1 znacznik złota. W drugiej rundzie, w fazie zebrania esencji pozostawiasz złoto na tej karcie i po chwili dodajesz jeszcze 2 znaczniki złota. Następnie używasz mocy artefaktu, aby umieścić na nim 1 znacznik wigoru. W trzeciej rundzie, w fazie zebrania esencji pozostawiasz 1 znacznik wigoru i 3 znaczniki złota na tej karcie i dodajesz z puli jeszcze 2 znaczniki złota i 2 znaczniki wigoru. W czwartej rundzie, w fazie zebrania esencji bierzesz z karty 5 znaczników złota i 3 znaczniki wigoru.

Ognisty bicz. Nie możesz użyć drugiej mocy tego artefaktu na nim samym.

Ołtarz deprawacji. Możesz użyć drugiej mocy tego artefaktu na nim samym.

Pies obronny. Pierwsza moc tego artefaktu (ponowne przygotowanie samego siebie) może być użyta, gdy *Pies obronny* jest aktywowany (w przeciwieństwie do większości mocy).

Skarbiec. Zdolność pozyskiwania tego artefaktu zapewnia 2 znaczniki esencji dowolnego rodzaju (z wyjątkiem złota) w ramach „odsetek”, jeśli na tej karcie znajduje się 1 lub więcej znaczników złota, których nie zabrałeś w fazie zebrania esencji.

Przykład. W pierwszej rundzie aktywujesz *Skarbiec*, aby umieścić na nim 1 znacznik złota z zasobów ogólnych. W drugiej rundzie, w fazie zebrania esencji pozostawiasz złoto na tej karcie, bierzesz 1 znacznik spokoju i 1 znacznik życia z zasobów ogólnych, a w fazie akcji używasz mocy *Skarba*, aby dodać na kartę 1 znacznik złota. W trzeciej rundzie zabierasz z karty 2 znaczniki złota zamiast 2 znaczników esencji innego rodzaju z zasobów ogólnych.

Syrena. Dzięki mocy tego artefaktu możesz umieścić 1 znacznik spokoju, 1 znacznik życia albo 1 znacznik złota ze swojej puli na jednym ze swoich komponentów. (Zazwyczaj używa się tej mocy do umieszczenia esencji na enklawie mocy, która zapewnia punkty za esencje).

Sztylet ofiarny. Druga moc tego artefaktu wymaga zarówno zniszczenia tego artefaktu, jak i odrzucenia 1 karty z ręki.

Magiczne przedmioty

Transmutacja. Możesz wziąć część esencji takiego samego rodzaju jak te, które oddałeś. Aby użyć tej mocy, musisz mieć w swojej puli co najmniej 3 znaczniki esencji.

Monumenty

Złoty posąg. Punkty uzyskane dzięki mocy reakcji *Złotego posągu* są tymczasowe i utrzymują się tylko do końca sprawdzania warunku zwycięstwa.

Enklawy mocy

Bestiariusz maga. Ta enklawa mocy zapewnia 3 punkty za *Hydre* (czyli połączenie smoka i stwora).

Przekłeta kuźnia. W fazie zebrania esencji zapłać 1 znacznik śmierci (klątwa) albo aktywuj tę enklawę mocy (zob. str. 5).

Smocza góra. Ta moc wymaga aktywowania zarówno tego komponentu, jak i smoka.



Święty gaj. Ta moc wymaga aktywowania zarówno tego komponentu, jak i stwora.



Słowniczek

Aktywuj – obróć kartę komponentu o 90°; zazwyczaj w ramach opłacania kosztu użycia mocy.

Enklawa mocy – rodzaj komponentu, który gracz zajmuje, opłacając koszt i biorąc kartę ze środka stołu. Enklawa mocy nie jest artefaktem i nie może być zniszczona.

Esencja – spokój, śmierć, wigor, złoto albo życie.

Komponent – artefakt, mag, magiczny przedmiot, monument albo enklawa mocy.

Koszt zagrania – esencje, które gracz oddaje do zasobów ogólnych, aby zagrać artefakt albo zająć monument albo enklawę mocy.

Mag – komponent, który od razu wchodzi do gry na początku rozgrywki – nie trzeba go zagrywać. Mag nie jest artefaktem i nie może być zniszczony.

Magiczny przedmiot – rodzaj komponentu z zasobów ogólnych, który gracz bierze na początku rozgrywki i wymienia za każdym razem, gdy spasuje.

Moc – koszt i efekt widniejące na komponentcie. Aby skorzystać z mocy komponentu, komponent musi być przygotowany (w pozycji pionowej), a gracz musi przeprowadzić akcję, opłacić koszt i zastosować efekt. Ta zasada nie dotyczy mocy reakcji komponentu.

Moc reakcji – moc, która może zostać użyta poza turą gracza, jeśli wystąpią odpowiednie okoliczności. Moc reakcji na aktywowanym komponentcie może być użyta pod warunkiem, że jej użycie nie wymaga aktywowania tego komponentu.

Monument – rodzaj komponentu, który gracz zajmuje, opłacając koszt i biorąc kartę ze środka stołu. Monument nie jest artefaktem i nie może być zniszczony.

Pula esencji – esencje gracza, które nie leżą na kartach komponentów; gracz może ich użyć do opłacenia kosztu.

Przygotuj – obróć aktywowany komponent z powrotem do pozycji pionowej, dzięki czemu moce komponentu mogą być ponownie użyte.

Rywale – Twoi przeciwnicy (nie Ty).

Smok – rodzaj artefaktu.

Spasuj – gracz, który spasował, nie może wykonywać dalszych akcji w rundzie i ignoruje efekty utraty życia. Wciąż jednak zyskuje esencje zapewniane przez moce rywali.

Stwór – rodzaj artefaktu.

Utrata życia – efekt, który nakazuje rywalom zapłacić określoną liczbę znaczników życia, chyba że użyją mocy reakcji do zignorowania tego efektu. Za każdy niezapłacony znacznik życia rywal traci 2 inne esencje ze swojej puli (jeśli to możliwe). Gracze, którzy spasowali, ignorują efekt utraty życia.

Zdolność – efekt pozyskiwania, zniżka albo formuła zwycięstwa na komponentcie, które wchodzi w życie automatycznie (w określonych warunkach) bez względu na to, czy komponent jest aktywowany.

Zniszcz – odrzuć zagrany artefakt (nie artefakt na ręce). Zniszczone artefakty odkłada się na stos kart odrzuconych.

Zniżka – zmniejszenie liczby esencji potrzebnych do zagrania określonego komponentu. Po zastosowaniu zniżki koszt nie może wynieść mniej niż 0.

Autorzy i podziękowania

Projekt gry i zasady:
Tom Lehmann

Okładka i ilustracje na kartach:
Julien Delval

Projekt graficzny:
Cyrille Daujean

Produkcja: Ted A. Marriotti
Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja: zespół Rebel

Rozgrywki testowe i doradztwo:

Elmar Blaschek, Jim Boyce, Stephan Brissaud, Chad Cook, Dave Eisen, Beth Heile, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha i Wei-Hwa Huang, John Knoerzer, Chris Lopez, Herbert Maderbacher, Adrien Martinot, Aliza Panitz, Bernhard Petschina, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Karin Seiberl, Greg Silberman, Kevin Thornbury, Gabriel Warshauer-Baker, Dan Blum, Lisa Bjornseth, Melissa and Will DeMorris, Bianca van Duyl, Chis Esko, Jim Fairchild, Mike Fitzgerald, Rachel Gay, Jennifer Geske, Astrid, Eric i Franz Grundner, Sam Hillaire, Bryan Howard, Joe Huber, Aeos James, June King, Ron Krantz, Matt Leacock, Herb Levy, Chris Lopez, Dan and Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary i Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis i Don Woods.

Podziękowania od autora niech przyjmą:

William Attia i Conny Richter.

Podziękowania od Sand Castle Games niech przyjmą:

Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal i Raashina Gauri, Hélène i Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Mauras, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza i wszyscy entuzjastycznie nastawieni przyjaciele, dzięki którym ta gra została wydana.

Przygotowanie

♦ Wyłóżcie enklawy mocy.

Pierwsza rozgrywka. Użyjcie stron z .

♦ Wyłóżcie 2 monumenty.

 Pozostałe tworzą zakryty stos.

♦ Każdy gracz otrzymuje po 1 znaczniku każdej esencji (w tym złota).



♦ Wybrany gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

♦ Każdy gracz otrzymuje 2 magów i 8 artefaktów.

 Pozostałe karty nie biorą udziału w rozgrywce. Przejrzyjcie swoje 10 kart.

Każdy gracz tasuje swoje artefakty i dobiera 3 karty.

Każdy gracz wybiera 1 maga. Ujawnijcie wybranych.

Odlóżcie niewybranych.

Pierwsza rozgrywka. Każdy gracz otrzymuje na rękę zestaw 3 kart artefaktów (oznaczonych 1 / 2 / 3 / 4 w prawym dolnym rogu) i odpowiadającego mu maga. Rozdajcie po 5 zakrytych kart artefaktów, z których gracze tworzą swoje zakryte stosy artefaktów.

♦ W kolejności odwrotnej (począwszy od ostatniego gracza) każdy gracz wybiera 1 magiczny przedmiot.



Możecie rozpocząć grę.

Przebieg rundy

1 Zebranie esencji

- ♦ użyj zdolności ,
- ♦ zbierz esencje z komponentów.

2 Wykonanie po 1 akcji na turę

(od pierwszego gracza w lewo)

- ♦ zagraj artefakt,
- ♦ zajmij monument albo enklawę mocy,
- ♦ odrzuć kartę i zyskaj 1 znacznik złota albo 2 znaczniki dowolnych esencji,
- ♦ użyj mocy komponentu,
- ♦ spaszuj (zob. niżej).

Powtarzajcie, aż wszyscy gracze spaszują.

Pasowanie

- Jeśli pasujesz jako pierwszy, weź znacznik pierwszego gracza.
- Zamień swój magiczny przedmiot na inny magiczny przedmiot.
- Dobierz 1 kartę.

3 Sprawdzenie warunku zwycięstwa (min. 10 punktów)

- ♦ Jeśli nikt go nie spełnia, przygotujcie komponenty i rozpocznijcie następną rundę.

Zwycięstwo = najwięcej punktów

- ♦ W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą znaczników esencji w puli.
- ♦ Każdy znacznik złota w puli liczy się podwójnie.

Spis treści

Wprowadzenie	3	- Utrata życia	7-8
Przygotowanie	4	- Pasowanie	8
Przebieg gry	5	3. Zwycięstwo	9
1. Zebranie esencji	5	Warianty gry	
2. Akcje	6	z dobieraniem kart	9
- Koszt	6	Objaśnienia	
- Moce	7-8	komponentów	10
		Słowniczek	11



Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.