

Tom Lehmann
Том Леманн

Res Arcana

Правила



Состав игры

40 карт артефактов



5 двухсторонних мест силы



10 карт магов



Жетон первого игрока



10 карт монументов

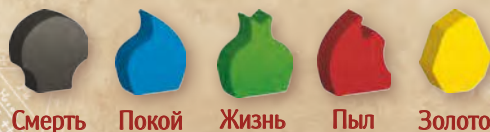


8 волшебных предметов



Справочник

150 фишек эссенций (по 30 каждого вида)



12 жетонов-множителей (5x)

| | |
|--------------------------|----------------------------|
| Цена: Равновесие | Воспользуйтесь |
| Этот компонент | Любой компонент |
| Повторите этот компонент | Разверните любой компонент |
| Сбросьте 1 эссенцию | Сбросьте 3 любые эссенции |
| Драки | Очистите |
| Повторите действие | Разверните очисти |
| Попри 2 жизни | Отмет на 2 жизни |
| | Отмет на 3 жизни |

4 памятки

Подготовка

- Выложите места силы.
- Первая партия использует сторону с символами.
- Расставьте 2 карты монументов.
- Из остальных сформируйте колоду.
- Каждый игрок получает по 1 жетон (выбрав жетон).
- Выберите сторону магии.
- Он берет место первого игрока.
- Раздайте карты по 2 мага и 8 артефактов.
- Левые карты уберете. Ищите получившие карты.
- Перемешайте свои артефакты и возьмите 3 в левую руку. Остальные сложите в колоду.
- Выберите 1 мага и выложите его перед собой. Уберите неиспользуемые.
- Первая партия: каждый игрок получает готовый набор из 3 артефактов (1 изрумы, 1 д/д, 1 в правую и левую руку) и соответствующего мага. А также 5 случайных артефактов из колоды.
- От последнего игрока и далее против часовой стрелки выберите по одному волшебному предмету.

Начните игру.

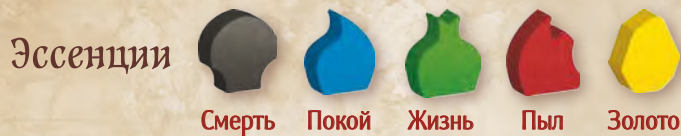


Об игре

В игре Res Arcana вы – волшебники, желающие подчинить себе древние монументы и места силы. Собирайте магические эссенции и предметы, используйте силу артефактов и отправляйте могучих драконов атаковать ваших соперников. В конце игры победит лишь один волшебник – набравший больше победных очков!

Каждый волшебник начинает игру с 1 эссенцией каждого вида, 3 картами артефактов в руке и 1 волшебным предметом.

Каждый раунд вы сначала получаете эссенции, а затем по очереди выполняете по одному действию в ход, пока все игроки не решат спасовать. Каждый игрок старается набрать как можно больше победных очков, ведь чтобы победить, вам необходимо набрать минимум 10 ПО в конце раунда!



Компоненты

Игроки берут карты магов и волшебные предметы во время подготовки. Каждый раунд после того, как игрок пасует, он возвращает свой предмет в запас и выбирает новый.

У каждого игрока есть личная колода из 8 карт артефактов, 3 из которых формируют его начальную руку. Разыграть артефакт можно, сбросив (вернув в общий запас) указанные на карте эссенции. Среди них также есть драконы и существа. Некоторые артефакты принесут победные очки.

Монументы и места силы расположены в середине стола. Чтобы забрать их, нужно сбросить из личного запаса указанные на них эссенции. Монументы или места силы, которые взял один игрок, больше не могут взять другие, также они являются основными источниками победных очков.

В начале каждого раунда некоторые компоненты позволяют игрокам получать эссенции.

У многих компонентов есть одна или несколько способностей. У способностей есть цена и эффект. Зачастую способность требует повернуть компонент. Способности уже повернутого компонента нельзя использовать (исключение – некоторые способности категории «ответ»).




В конце каждого раунда проверяется условие победы. Если ни один игрок не набрал 10 победных очков, все разворачивают свои повернутые компоненты и начинают новый раунд.

Кто из вас лучше всех распорядится артефактами, волшебными предметами, действиями и эссенциями?



Подготовка к игре

1. Выложите в середину стола 8 волшебных предметов (лицом вверх), хранилище эссенций и жетоны-множители, сформировав общий запас.
2. Возле запаса выложите 5 мест силы.
Первая партия: используйте сторону с символом . В дальнейшем выбирайте сторону случайным образом.
3. Перемешайте карты монументов и сложите их в колоду лицом вниз. Возьмите из нее 2 случайные карты и положите рядом лицом вверх.
4. Раздайте игрокам по 1 эссенции каждого вида (включая золото).
5. Решите, кто ходит первым, и дайте ему жетон первого игрока.
6. Перемешайте отдельно карты магов и артефактов. Раздайте каждому игроку по 2 мага и 8 артефактов. Лишние карты уберите в коробку. Игроки могут изучить свои карты.

Совет: у вас есть драконы, существа или карты, приносящие золото? Продумайте стратегию, исходя из того, какие места силы и монументы будет легче всего получить.

Изучив карты, игроки перемешивают свою колоду артефактов и берут в руку 3 случайных карты из нее.

Затем каждый игрок выбирает себе одного мага и выкладывает его перед собой лицом вверх, убирая второго в коробку.

Первая партия: Раздайте игрокам по 3 карты, отмеченные символами 1/2/3/4 в правом нижнем углу, а также соответствующего мага. Затем раздайте каждому по 5 случайных карт артефактов; игроки перемешивают их и складывают рядом с собой лицевой стороной вниз.


7. Начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает один волшебный предмет. Игру начинает первый игрок, затем по часовой стрелке ходят остальные.



Ход игры

Как правило, игра длится от четырех до шести раундов. Каждый раунд проходит в несколько этапов:

1 Получение эссенций

- ◆ Примените свойства с символом .
- ◆ Можете забрать эссенции, лежащие на компонентах.

2 Действия

(по одному в ход, по часовой стрелке от первого игрока)

- ◆ Разместите артефакт.
- ◆ Заберите монумент или место силы.
- ◆ Сбросьте артефакт и получите 1 золото или 2 любые другие эссенции.
- ◆ Примените способность на еще не повернутом компоненте.
- ◆ Спасуйте: поменяйте один волшебный предмет на другой, возьмите 1 карту.

Продолжайте, пока не спасуют все игроки.

Когда вы пасуете:

- Если вы сделали это первым, возьмите жетон первого игрока.
- Поменяйте ваш волшебный предмет на другой из общего запаса.
- Возьмите одну карту.

3 Проверка условия победы (10+ ПО).


Если никто не победил:



- ◆ Разверните все повернутые компоненты.
- ◆ Начните следующий раунд.

1. Получение эссенций

Каждый игрок получает эссенции с помощью компонентов со свойством Получение, и/или забирает эссенции, лежащие на его компонентах (в любом порядке).

Компоненты – это артефакты, маги, волшебные предметы, монументы и места силы.

Каждый символ  на ваших компонентах позволяет вам взять из общего запаса изображенные эссенции.

- Если изображение эссенции содержит число, возьмите их в этом количестве. Если числа нет, возьмите 1 эссенцию.
- Если несколько изображений разделены знаком "+", возьмите все указанные эссенции.
- Если несколько изображений разделены знаком "/", выберите только один из вариантов.
- Если вы видите символ , то берите любое сочетание эссенций в указанном количестве. Иногда после символа любой эссенции стоят ограничения. Например, символы () означают, что можно брать любые эссенции, кроме эссенций золота и смерти.

Также на этом этапе игроки могут забрать эссенции, выложенные на компонентах в предыдущих раундах.

Вы можете забирать эссенции с некоторых компонентов и оставлять на других, но если решили забрать, то вы должны забрать с компонента все эссенции сразу.

Нюансы

Эссенции в игре не ограничены. При необходимости пользуйтесь жетонами-множителями: эссенция на таком жетоне считается за 5 эссенций. Вы можете убрать жетон в любой момент.



На некоторых компонентах (например, «Проклятая кузня») в «получении» указана цена и эффект. Если вы не можете оплатить получение, в силу вступит указанный эффект. Разыгрывать оплату или эффект можно после получения остальных эссенций.

Свойства двух артефактов – «Сокровищница» и «Автоматон» – срабатывают, только если вы оставили на них эссенции (подробнее на стр. 10).

Вы можете забирать эссенции с места силы (тогда оно перестанет давать ПО).

Как правило, все игроки получают эссенции одновременно. Однако любой игрок может попросить, чтобы все происходило по порядку во избежание ошибок (по часовой стрелке от первого игрока).

2. Действия

Начиная с первого игрока, все по очереди (по часовой стрелке) выполняют по одному действию, пока все игроки не решат спасовать. Спасовавший игрок не может выполнять действия до начала следующего раунда.

Действия:

- **Разместить артефакт:** выложите перед собой карту из руки, сбросив эссенции, указанные в цене размещения.
- **Забрать монумент или место силы:** выберите компонент из общего запаса и выложите его перед собой, сбросив эссенции, указанные в цене размещения.
Поскольку цена размещения для всех монументов одна (4 эссенции золота), вы можете забрать либо одну из двух открытых карт, либо верхнюю карту из колоды. Забрав открытую карту, выложите на ее место верхнюю карту из колоды монументов (если это возможно).
- **Сбросить артефакт:** сбросьте с руки карту артефакта, чтобы получить 1 золото или 2 другие эссенции (разные либо одинаковые).

Подкладывайте сброшенные карты лицом вверх под колоду артефактов, чтобы вы и другие игроки могли отличить их от повернутых карт. Игроки могут в любое время просматривать сброс друг друга.



Совет: не пытайтесь разыграть все имеющиеся у вас артефакты. Лучше сбросьте наименее полезные, чтобы получить эссенции и разместить артефакты, более подходящие для текущей ситуации.

- **Использовать способность:** используйте способность одного из ваших еще не повернутых компонентов (стр. 7). Способность повернутого компонента использовать нельзя (кроме некоторых ответных, подробнее на стр. 7).

Компонентами называются артефакты, маги, волшебные предметы, монументы и места силы.

- **Спасовать:** вы отказываетесь от любых действий до конца раунда (подробнее на стр. 8).

Цена

Цена размещения указана в левом верхнем углу компонента. Указанные эссенции возвращаются в общих запас.



Если изображение эссенции содержит число, сбросьте их в этом количестве. Если числа нет, сбросьте 1 эссенцию.

Если вы видите символ , сбросьте любую эссенцию. Если в символе указано число, например , сбросьте любое сочетание эссенций в указанном количестве.

Некоторые карты артефактов представляют собой драконов (, существ () или обоих сразу («Морской змей»). Некоторые компоненты уменьшают цену размещения любых артефактов, другие – только драконов.

Все компоненты, которые вы размещаете или забираете, сразу же готовы к использованию.

Нюансы

У двух артефактов («Магический осколок» и «Призма») цена размещения равна 0. Их можно разместить бесплатно (потратив на это действие).

Совет: так как артефакты могут быть сброшены с руки для получения эссенций, у них есть неявная стоимость.

Свойства, которые уменьшают стоимость размещения («Изобретатель», «Логово дракона», «Драконья уздечка»), складываются и могут использоваться с другими свойствами («Катакомбы мертвых», «Яйцо дракона», «Бестиарий волшебника»), которые используются для размещения компонентов. Если цена падает ниже 0, она становится равна 0. Свойства, уменьшающие стоимость, работают даже повернутыми.

Способности

Многие компоненты имеют одну или две способности. У способностей есть цена и эффект, символы которых разделены стрелкой.



Поверните компонент + сбросьте 1 жизнь > Возьмите 1 пыль + 1 смерть

Чтобы использовать способность, заплатите указанную цену (сбросьте в общий запас) и примените указанный эффект (возьмите эссенции из общего запаса).

Часто цена складывается из нескольких условий. Символы, изображающие эти условия, разделены знаком "+". Чтобы использовать способность, нужно выполнить все условия.

Одним из таких условий может быть *поворот*. После того, как вы повернули компонент, вы не можете использовать его способности (кроме некоторых ответных), пока не развернете компонент в прежнее положение.



Если среди условий способности нет поворота, ее можно использовать более одного раза за раунд, однако каждое использование должно быть отдельным действием.

Многие эффекты позволяют выложить эссенцию из вашего личного запаса на компонент, чтобы забрать ее в будущих раундах, либо превратить в победные очки.



Пример действий игрока

У Павла есть место силы «Катакомбы мертвых» и 12 эссенций смерти.

Он применяет первую способность этого места силы: сбросить 5 эссенций смерти, чтобы положить на него 1 эссенцию смерти из общего запаса.

Вторым действием он делает то же самое.

Третьим действием Павел использует вторую способность Катакомб мертвых: поворачивает, чтобы положить на них еще одну эссенцию смерти из общего запаса.

После этих действий в личном запасе Павла осталось всего 2 эссенции смерти. Зато «Катакомбы мертвых» теперь приносят 3 ПО – по одному за каждую эссенцию на них.



Способность «ответ» позволяет реагировать на действия соперников даже не в свой ход. Это не считается действием. В отличие от других способностей, «ответ» можно использовать, даже если компонент повернут (за исключением случаев, когда его нужно повернуть, чтобы «ответ» сработал).

Потеря эссенции жизни

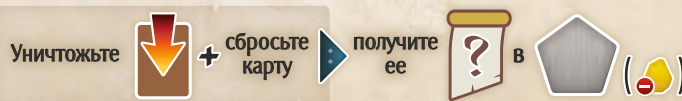
Некоторые способности могут заставить соперников *терять эссенции жизни* (не работает на соперников, которые уже спасовали). Каждый соперник должен сбросить указанное количество эссенций жизни из личного запаса. За каждую эссенцию жизни, которую соперник не может сбросить, он должен сбросить 2 другие эссенции (любые, включая золото). Если эссенций не хватает, игрок сбрасывает все, что есть.



Многие компоненты со способностью «ответ» позволяют предотвратить потерю жизней. Более того, многие компоненты, эффект которых заключается в потере жизней (например, драконы), предоставляют соперникам условие, которое те могут выполнить, чтобы избежать потери.

Нюансы

Некоторые эффекты содержат символ эссенций. Выберите любое сочетание эссенций в указанном количестве, соблюдая ограничения, такие как (🟡🟢): кроме золота и жизни.



Некоторые способности требуют сброса или уничтожения артефактов. Сброс – это перемещение артефакта *из руки* в сброс. Уничтожение – перемещение разыгранного артефакта со стола в сброс. Если на уничтоженной карте были эссенции, верните их в общий запас. Повернутый артефакт также может быть уничтожен (через способность другого компонента).

Некоторые эффекты позволяют вам взять карту из колоды артефактов. Если карты в колоде кончились, перемешайте ваш сброс и возьмите карту из получившейся колоды.

Некоторые карты («Провидица», «Ястреб», «Оракул») предписывают вам посмотреть 3 карты из колоды артефактов. Если в колоде осталось меньше 3 карт, возьмите столько, сколько есть, перемешайте сброс, доберите остаток и только потом верните необходимое количество карт.

Некоторые компоненты (например, «Кубок огня», «Восстановление», «Колдунья») позволяют развернуть повернутый компонент и получить возможность вновь применить его способность. Друид может разворачивать только существ.

Некоторые компоненты (например, «Атанор», «Философский камень», «Призма») имеют способности, требующие некоторого количества одинаковых эссенций. Их эффект превращает эссенции одного вида в эссенции другого вида (например, золото).



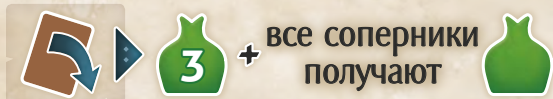
Разверните любой компонент



Разверните существо



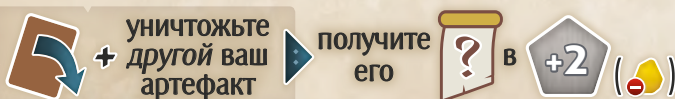
Одинаковые эссенции



Некоторые способности, которые применяете вы, дают эссенции вашим соперникам. Соперники, которые уже спасовали, тоже получают эссенции.



Некоторые компоненты (например, «Чарующий пруд», «Древень») дают вам количество эссенций одного вида, равное количеству эссенций другого вида у одного из ваших соперников. Вы можете выбрать любого игрока, включая тех, кто уже спасовал. Эффект учитывает только эссенции в личном запасе выбранного игрока. Сам игрок сохраняет эти эссенции.



Некоторые компоненты (например, «Алтарь скверны», «Пламенный хлыст», «Ритуальный кинжал», «Жертвенная яма») дают количество эссенций, зависящее от цены размещения уничтоженного артефакта. Уничтожив артефакт, возьмите соответствующее количество любых эссенций (не забывая про модификаторы и ограничения). Это не обязательно должны быть эссенции, указанные в цене размещения.

Пас

Если игрок не может или не хочет выполнять действие, он обязан спасовать.



Если вы пасуете первым, возьмите жетон первого игрока и переверните его на сторону со словом «Пас». При проверке условий победы жетон первого игрока приносит 1 ПО.



Верните свой волшебный предмет в общий запас и возьмите себе *другой*. Положите его возле себя лицом вниз.

Затем возьмите 1 карту из вашей колоды артефактов. Если карты кончились, то перемешайте свой сброс и сформируйте новую колоду.

Спасовавший игрок до конца раунда не может выполнять действия и не теряет эссенции жизни, но получает эссенции, когда его соперники применяют соответствующие эффекты.

3. Победа

Когда все игроки спасуют, проверьте, сколько победных очков у каждого игрока. Для этого сложите ПО на артефактах, монументах и местах силы, а также на жетоне первого игрока.

Если кто-либо набрал 10+ ПО, игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем и игра заканчивается!

Если несколько таких игроков имеют равное количество ПО, побеждает претендент с наибольшим количеством эссенций в личном запасе (золото считается за 2 эссенции). Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

Если на конец раунда ни у кого нет 10+ ПО, разверните все повернутые компоненты. Затем переверните жетон первого игрока и волшебные предметы лицом вверх. Начните следующий раунд.

Нюансы

Проверяя условие победы, считайте также ПО на местах силы и на повернутых картах.

Места силы «Проклятая кузня», «Священная роща» и «Жертвенная яма» в дополнение к своим ПО дают еще 1 или 2 ПО, если на них лежат нужные эссенции.

Жетон первого игрока приносит 1 ПО тому, кто владеет им на момент проверки.

Игрок, владеющий «Коралловым замком» или «Бестиарием волшебника», может использовать их способности, чтобы инициировать проверку в свой ход, не дожидаясь конца раунда. Следите за победными очками игроков с этими компонентами. Если вы сами хотите применить эту способность, убедитесь, что у вас не только больше 10 ПО, но и больше всех ПО.

Способность «Золотой статуи» (сбросить 3 эссенции золота за 3 временных ПО) можно использовать прямо во время проверки, даже если вы уже спасовали. При этом не имеет значения, случилась проверка в конце раунда или в середине.

Варианты игры

После того, как вы сыграете несколько партий, изучите свойства артефактов, магов и волшебных предметов, можете попробовать следующие варианты игры.

Для 2-4 игроков

Этот вариант заменяет пункт 6 подготовки к игре.

После того, как все игроки получают по 2 мага, раздайте всем по 4 артефакта в руку. Каждый игрок оставляет у себя один артефакт (кладет рядом лицом вниз), а остальные передает соседу слева (по часовой стрелке). Повторяйте, пока не закончатся артефакты для передачи.

Затем раздайте всем еще по 4 артефакта. Каждый игрок оставляет у себя один (кладет рядом лицом вниз), а остальные передает соседу справа (против часовой стрелки). Повторяйте, как указано выше.

В итоге у каждого игрока должно оказаться 8 артефактов. Изучите свои карты, перемешайте их, сложите в колоду и возьмите из нее 3 карты в руку.

Затем, как обычно, выберите мага и волшебный предмет. Можете начинать игру.

Дуэль

Игра продолжается до двух побед. После первой партии игроки набирают карты в открытую по принципу драфта.

Сыграйте первую партию по обычным правилам.

После первой партии игроки не меняют карты магов, а все 16 карт артефактов выкладывают лицом вверх в середину стола. Выполните пункты 1-4 подготовки к игре. Проигравший в первой партии решает, кто будет первым игроком во второй. Затем выбранный игрок берет себе одну из лежащих лицом вверх карт. После этого игроки по очереди берут себе по 2 карты. Последняя карта должна достаться первому игроку.

Перемешайте свои карты, сложите их в колоду и возьмите 3 карты в руку. Затем выберите волшебный предмет и начните вторую партию.

Если после второй партии у вас равный счет, сыграйте третью партию. Выполните пункты 1-4 подготовки к игре, не меняя магов и набранные после первой партии артефакты.

Проигравший во второй партии решает, кто будет первым игроком в третьей. Перемешайте свои артефакты, сложите их в колоду и возьмите 3 карты в руку. Выберите волшебный предмет и начните решающую партию. Пусть победит мудрейший!



Справочник по компонентам

Подробнее о способностях на стр. 7-8.

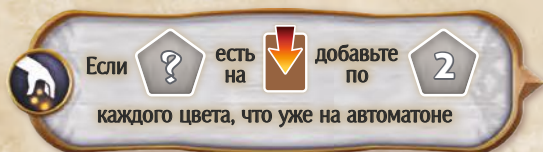
Маги

Изобретатель: уменьшает цену артефактов, но не мест силы и монументов.

Чародейка: некоторые эссенции, которые вы берете, могут быть теми же, что вы сбрасываете (кроме золота). Вы не можете использовать эту способность, если у вас меньше 2 эссенций в запасе.

Артефакты

Автоматон: свойство «Получение» на этой карте позволяет увеличивать количество эссенций на ней при условии, что вы не будете забирать их в текущем этапе «Получения эссенций».



Пример. В первом раунде Павел использует способность «Автоматона» и помещает на него эссенцию золота. В начале второго раунда игрок не забирает золото, что позволяет ему положить на карту еще две эссенции золота. Затем он снова использует способность «Автоматона», чтобы положить на эту карту пыл. В следующем раунде Павел оставляет пыл и 3 золотые эссенции на карте, а значит, может положить на нее еще 2 золота и 2 пыла. Наконец, в четвертом раунде игрок забирает с «Автоматона» 5 золотых эссенций и 3 пыла.

Алтарь скверны: второй способностью этой карты можно уничтожить ее саму.

Атанор: у этого артефакта две способности. Первая позволяет создавать на этой карте запасы пыла (который можно забрать на первом этапе раунда). Вторая способность стоит 6 эссенций пыла, которые нужно сбросить с этой карты, чтобы превратить любое количество одинаковых эссенций в вашем запасе в такое же количество золота.

Пламенный хлыст: вторая способность этой карты не действует на нее саму.

Ритуальный кинжал: чтобы применить вторую способность, вы должны выполнить два условия: уничтожить этот артефакт и сбросить карту с руки.

Русалка: вы можете положить 1 эссенцию покоя, жизни или золота из личного запаса на любой из ваших компонентов (даже повернутый). Это простой и верный способ класть эссенции на места силы для получения ПО.

Склеп: вторая способность этой карты позволяет разместить артефакт только из вашего сброса. Если цена его размещения составляет 1 золото и 1 другую эссенцию, цена снижается до одного золота.

Сокровищница: на этапе получения эссенций вы можете взять 2 любые эссенции, кроме золота, если в «Сокровищнице» есть хотя бы 1 золото.

Пример. В первом раунде Павел поворачивает «Сокровищницу», чтобы положить на нее 1 золотую эссенцию. Во втором раунде он оставляет ее на карте, благодаря чему может взять из общего запаса 1 пыл и 1 эссенцию жизни. Затем он использует способность сокровищницы, чтобы положить в нее еще 1 золото, а в следующем раунде снимает 2 золота с карты вместо того, чтобы оставить и взять 2 другие эссенции.

Сторожевой пес: способность этой карты (развернуть саму себя) может быть использована, когда эта карта повернута (в отличие от большинства других способностей).

Волшебные предметы

Преобразование: некоторые из эссенций, которые вы берете, могут быть теми же, что вы сбрасываете. Чтобы использовать эту способность, в вашем личном запасе должно быть не менее 3 эссенций.

Монументы

Золотая статуя: ПО, которые дает способность этого монумента, являются временными, то есть вы получаете +3 ПО лишь до конца текущей проверки условия победы.

Места силы

Бестиарий волшебника: это место силы приносит 3 очка за «Морского змея» (поскольку это одновременно и существо, и дракон).

Логово дракона: чтобы использовать способность, вы должны повернуть и сам компонент, и дракона.



Проклятая кузня: на этапе получения эссенций либо сбросьте 1 эссенцию смерти, либо поверните этот компонент (подробнее на стр. 5).

Священная роща: чтобы использовать способность, вы должны повернуть и сам компонент, и существо.



Когда вы поворачиваете дракона или существо, чтобы использовать способности этих компонентов, вы не активируете способность самого дракона или существа.

Глоссарий терминов

Волшебный предмет: компонент, который вы берете из общего запаса во время подготовки к игре, а затем меняете каждый раз, когда пасуете.

Дракон: тип артефакта.

Компонент: артефакт, маг, волшебный предмет, монумент или место силы.

Личный запас игрока: эссенции, которые игрок может использовать (не лежащие на компонентах).

Маг: компонент, с которым вы начинаете игру. Маг не может быть уничтожен, поскольку не является артефактом.

Место силы: компонент в общем доступе, который можно забрать себе, заплатив цену в эссенциях. Место силы не может быть уничтожено, поскольку не является артефактом.

Монумент: компонент в общем доступе, который можно забрать себе, заплатив цену в эссенциях. Монумент не может быть уничтожен, поскольку не является артефактом.

Ответ: способность, которую можно использовать не в свой ход при определенных условиях. Эта способность работает, даже если компонент повернут (за исключением случаев, когда сама способность требует поворота).

Пас: спасовав, игрок прекращает свое участие в текущем раунде, то есть больше не выполняет действия и не теряет жизни. Однако он получает эссенции от способностей соперников.

Повернуть: некоторые компоненты нужно повернуть на 90 градусов, чтобы использовать их способность.

Потеря жизней: эффект, который могут применить к вам соперники. Вы либо используете способность «ответ», чтобы защититься, либо сбрасываете указанное количество эссенций жиз-

ни из личного запаса. За каждую жизнь, которую не можете сбросить, вы должны сбросить 2 другие эссенции из личного запаса (если это возможно). Спасовавшие игроки игнорируют потерю жизней.

Развернуть: вернуть компонент, который повернули ранее, в исходное положение. После этого можно снова использовать его способности.

Свойство: получение эссенций, снижение цены, условия получения ПО. Свойства действуют автоматически, даже если компонент повернут.

Снижение цены: уменьшение количества эссенций, которые вы должны заплатить за компонент. Цена размещения не может быть ниже нуля.

Соперники: другие игроки (все, кроме вас).

Способность: эффект, за применение которого нужно заплатить определенную цену. Если компонент повернут, его способность нельзя использовать (не распространяется на способность «ответ»). Использование способности – это отдельное действие. Если вы не хотите пасовать, можете использовать способность без выгоды для себя, но при этом все равно должны заплатить цену.

Существо: тип артефакта.

Уничтожить: сбросить ранее размещенный артефакт. Уничтоженные артефакты помещаются в сброс.

Цена размещения: эссенции, которые нужно сбросить из личного запаса, чтобы разместить артефакт, забрать место силы или монумент.

Эссенция: тип ресурса – покой, смерть, пыл, золото, жизнь.

Создатели игры

Разработка, правила

Том Леманн

Иллюстрации на картах и коробке

Жюльен Делваль

Графический дизайн

Сириль Дожен

Производство

Тед А. Марриоти

Тестировщики и консультанты

Элмар Бласчек, Джим Бойс, Стефан Бриссо, Чед Кук, Дэйв Айсен, Бет Хейли, Дэвид Хелмболд, Джей Хейман, Триша и Вей-Хуа Хван, Джон Норцер, Крис Лопес, Герберт Мадербахер, Адриан Мартино, Алиса Паниц, Бернар Петсчина, Ларри Розенберг, Рон Сапольски, Карин Сейберл, Грег Зильберман, Кевин Торнбери, Гэбриел Варшойер-Бейкер, Дон Вудс.

Особая благодарность автора

Уильям Аттиа и Конни Рихтер.

Особая благодарность издательства

Жюльен Делваль, Франсуа Каяйт, Мод Дожен, Лиди Тюдаль, Вишал & Рашина Гаури, Элен & Танги Гребан, Виржини Гилсон, Селин Буге, Кэт Мора, Дидье Вайс, Бенуа Вальделивр, Матильда Пиньоль, Курт Берертон, Антуан Боза – спасибо вам и всем нашим самоотверженным друзьям, которые помогли издать эту игру.

Подготовка





- ♦ Выложите места силы.

Первая партия: используйте сторону с символом .

- ♦ Выложите 2 карты монументов.
Из остальных сформируйте колоду.
- ♦ Каждый игрок получает по 1 эссенции (включая золото).



- ♦ Выберите первого игрока.
Он берет жетон первого игрока.
- ♦ Раздайте всем по 2 мага и 8 артефактов.
Лишние карты уберите. Изучите полученные карты.
Перемешайте свои артефакты и возьмите 3 в начальную руку. Остальные сложите в колоду.
Выберите 1 мага и выложите его перед собой. Уберите неиспользуемых.

Первая партия: каждый игрок получает готовый набор из 3 артефактов (с цифрами  /  /  /  в правом нижнем углу) и соответствующего мага. А также 5 случайных артефактов взакрываютю .


- ♦ От последнего игрока, и далее против часовой стрелки, выберите по одному волшебному предмету.



Начните игру.

Этапы раунда

1 Получение эссенций

- ♦ Примените свойства компонентов с символом .
- ♦ Можете забрать эссенции с компонентов.

2 Действия (1 в ход): (по часовой стрелке от первого игрока)

- ♦ Разместите артефакт.
- ♦ Заберите монумент или место силы.
- ♦ Сбросьте артефакт за 1 золото или 2 другие эссенции.
- ♦ Используйте способность.
- ♦ Спасуйте.

Раунд заканчивается, когда все спасовали.

Когда вы пасуете:

- а) если вы пасуете первым, возьмите жетон первого игрока,
- б) поменяйте ваш волшебный предмет на другой,
- в) возьмите карту.

3 Проверка: кто-то набрал 10 ПО?

- ♦ Если нет, разверните компоненты и начните следующий раунд.

Победа: у кого больше ПО

- ♦ если ничья, решает число эссенций в личном запасе;
- ♦ золото считается за 2 эссенции.

Содержание

| | | | |
|-------------------------|-----|---------------------------|----|
| Об игре | 3 | - Потеря жизней | 7 |
| Подготовка | 4 | - Пас | 9 |
| Ход игры | 5 | 3. Победа | 9 |
| 1. Получение эссенций | 5 | Варианты игры | 9 |
| 2. Действия | 6 | Справочник по | |
| - Цена | 6 | компонентам | 10 |
| - Способности | 7-8 | Глоссарий | 11 |

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Редактор: Алиса Павлова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2020 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Особая благодарность Андрею Черепанову за помощь в подготовке игры!

GAGA GAMES



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

Res Arcana © 2019 - 2020 / Sand Castle Games inc.