

Места силы

Последние способности «Драконьего гнезда» и «Храма Бездны» не требуют поворота, то есть их можно использовать несколько раз в течение одного раунда.

Храм Бездны: первая способность разворачивает всех повернутых демонов (и у вас, и у ваших противников).

Хрустальный чертог: его свойство приносит по 1 ПО за каждые 2 ваших артефакта с округлением вниз до целого количества очков.

Часто задаваемые вопросы

Вопрос: если для использования способности нужно сбросить артефакт с руки, получу ли я также 1 золото или 2 любые эссенции?

Ответ: нет (для этого нужно сбросить артефакт отдельным действием).

Вопрос: если для применения способности нужно повернуть другой артефакт, можно ли при этом применить способность и этого артефакта?

Ответ: нет (действие «применить способность» касается только одного компонента, поворот другого компонента является только оплатой цены применяемой способности).

Вопрос: можно ли применить способность, позволяющую класть эссенции на компоненты, к повернутым компонентам (например, способностью «Русалки» положить золото на повернутую «Проклятую кузню»).

Ответ: да.

Вопрос: можно ли применять к колодам соперников способности, позволяющие посмотреть и вернуть назад верхние карты колоды?

Ответ: нет.

Вопрос: эссенции для оплаты цены компонентов и способностей обязательно брать из личного запаса?

Ответ: да (кроме случаев, когда указано иное; например, вторая способность «Атанора» тратит пыл, лежащий на самой карте).

Вопрос: могу ли я в свой ход использовать способность, которая не будет иметь эффекта, чтобы не пасовать?

Ответ: да, если вы можете полностью оплатить её цену.

Вопрос: действуют ли способности, отвечающие на проверку условия победы («Золотая статуя», «Тёмный собор»), и при проверке посреди раунда (например, из-за способности «Кораллового замка») и в конце раунда?

Ответ: да, действуют при любой проверке условия победы.

5

Подготовка к игре

2-5	Монеты	Места силы
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Хранение компонентов

Организатор в коробке с базовой игрой вмещает компоненты дополнения. Сложите свитки в углубление под ячейками для мест силы. Новые карты, эссенции, магические предметы и места силы добавьте к уже имеющимся, в соответствующие ячейки.

Создатели игры

Разработка, правила
Том Леманн

Графический дизайн
Сириль Дожен

Иллюстрации на картах и
коробке
Жюльен Делваль

Производство
Тед А. Марриоти

Тестировщики

ДиДжей Бирн, Мэтт Кэмпбелл, Джессика Дэвис, Сью Грир, Лукас Хедгрен, Брайан и Томми Ховард, Иэн Маки, Кейт Рэдфорд, Джефф Ролингс, Дэвид Сидор, Джофф Спир, Ноа Стерн, Джеймс Садд, Эдвард Алер, Лу Уэйрайт, Тим Велч и многие другие. Спасибо всем!

Особая благодарность автора
Уильям Аттиа и Конни Рихтер.

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко
Редактор: Даниил Молошников
Корректор: ООО «Корректор»
Руководитель проекта: Андрей
Сесюнин

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 – правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.



Sand Castle Games

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

Res Arcana © 2019 - 2021 / Sand Castle Games Inc.



Tom Lehmann
Том Леманн

Рес Аркана

Res Arcana

Дополнение 1

Свет и Тьма
Lux et Tenebrae

В тёмном соборе колдунья укрощает демоническую энергию для усиления своих заклинаний. В алхимической лаборатории прорицатель выводит на свитке знаки разрушения. На другом конце света бард и укротительница ищут радужного дракона и золотого льва, чтобы сдержать силы тьмы.

Перед вами Lux et Tenebrae («Свет и Тьма») – первое дополнение для настольной игры Res Arcana. Оно расширяет максимальный состав игроков до 5, добавляет новый тип артефактов (демоны) и свитки – одноразовые способности, которые можно получить в одном раунде, а использовать в другом. Также в игре появятся новые маги, волшебные предметы, монументы, места силы и артефакты.



6

Состав игры



2 места силы (двухсторонних)

12 карт артефактов



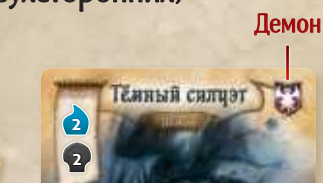
4 карты магов



4 карты монументов



Символ дополнения



Демон

2 волшебных предмета



8 свитков



25 фишек эссенций (по 5 каждого вида)



Подготовка к игре

Объедините компоненты базовой игры и дополнения.

Теперь в Res Arcana могут играть до 5 участников. При разном количестве игроков используется разное количество мест силы и монументов. Волшебные предметы всегда доступны в полном составе.

2-5	Монументы	Места силы
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Перемешайте все карты монументов, возьмите нужное количество карт (см. выше) и сложите в колоду лицом вниз. Неиспользуемые карты уберите в коробку, не глядя на них. Затем возьмите из колоды 2 верхних монумента и положите рядом лицом вверх.

Перемешайте все места силы, не глядя на них (например, под столом), и выложите нужное количество (см. выше) в середину стола, случайной стороной вверх.

Неиспользуемые места силы уберите в коробку.

Выложите в середину стола 8 свитков лицом вверх.

В остальном подготовка проводится так же, как в базовой игре.

Примечание: с новыми правилами игра на двоих становится более напряжённой, а игра на четверых – более расслабленной. Настоятельно советуем играть по правилам дополнения.

Ход игры

Игра идёт по базовым правилам со следующими нововведениями:

Свитки. Игрок может забрать свиток со стола с помощью волшебного предмета «Начертание». Полученный свиток можно сохранить и использовать в любом раунде, применив его способность как действие (или, в случае со «Щитом», в качестве ответа). Применив способность свитка, верните его в середину стола: его можно будет снова забрать с помощью предмета «Начертание».

Вернуть. Свиток «Оживление» и первая способность Демонолога позволяют игроку вернуть карту из своего сброса в руку. Если в сбросе нет карт, этот эффект не действует.

Справочник по компонентам

Маги

Бард: сбрасывая артефакт, относящийся к нескольким типам, вы всё равно получаете 2, а не 4 золота (поскольку типы разделены знаком «/»).

Артефакты

Адский механизм: первая способность позволяет «обезопасить» ваши эссенции от потери жизней (они не считаются частью вашего запаса). Вторая способность позволяет на этапе действий переместить все эссенции с одного любого вашего компонента в ваш запас.

Гроза демонов: при применении первой способности считаются все демоны другого игрока (и повернутые, и неповернутые).

Тёмный силуэт: если при использовании первой способности у вас только 1 карта в колоде и пустой сброс, возьмите 1 карту и не сбрасывайте карты.

Фиал света: способность «ответ» действует, даже если эта карта повернута.

Волшебные предметы

Иллюзия: обе способности этого предмета являются ответами, позволяющими комбинировать их с другими применяемыми вами способностями.

Пример: игрок забрал «Логово дракона», но у него нет драконов на столе. Он может использовать последнюю способность «Логова дракона», повернув его, а вместо поворота дракона повернуть «Иллюзию» и сбросить 2 эссенции.

Пример: если вы используете способность «Бестиария волшебника» для проверки условия победы и у вас есть «Иллюзия», вы можете в ответ повернуть этот предмет как существо, для получения 1 ПО, или как дракона, для получения 2 ПО (за 2 эссенции). Однако это нельзя сделать в ответ на проверку победы в ход другого игрока, поскольку способность используете не вы.

«Иллюзия» считается существом (или демоном) только до окончания применения способности, в ответ на которую была применена способность «Иллюзии». Сразу после этого «Иллюзия» перестаёт считаться существом (или демоном).

Свитки

Проекция: игрок может обменять любое количество эссенций одного вида на золото по курсу 3 к 1 (например, отдать 15 покоя за 5 золота).