

Místa moci

Mystický zvěřinec: Jeho druhou schopnost můžete využít, pouze pokud máte v balíčku karty. Pokud máte karty jen v odhazovacím balíčku, nemůžete jej zamíchat a vytvořit z něj nový balíček, a tím pádem nemůžete cenu této schopnosti zaplatit.

▶ Otázky a odpovědi ▶

(zkopírováno z pravidel rozšíření Lux et Tenebrae)

Otázka: Když cena schopnosti vyžaduje odhození artefaktu z ruky, získám za něj i přesto 1 zlato či 2 jiné esence?

Odpověď: Ne. Esence získáte, jen když provedete akci odhození.

Otázka: Když cena schopnosti vyžaduje otočení jiného artefaktu, dochází při tom k aktivování schopností tohoto artefaktu?

Odpověď: Ne. Provádíte akci „použití schopnosti“. Otočení jiného artefaktu je pouze součástí ceny této schopnosti a nemá žádné další účinky.

Otázka: Můžu použít schopnost, která přidává na kartu esence, i na otočenou kartu? Např. můžu použít Mořskou vílu k přidání zlata na Prokletou kovárnu, která je otočená na bok?

Odpověď: Ano.

Otázka: Dají se schopnosti, kterými se dobírají a následně vracejí karty, použít i na balíčky soupeřů?

Odpověď: Ne.

Otázka: Musí esence, kterými platím za karty a schopnosti, vždycky pocházet z mé zásoby esencí?

Odpověď: Ano, pokud není řečeno jinak, viz např. druhá schopnost Athanoru.

Otázka: Můžu ve svém tahu použít schopnost, která nebude mít žádný efekt (abych nemusel/a vynechat)?

Odpověď: Ano, pokud cenu této schopnosti plně zaplatíte.

Otázka: Dá se schopnostmi, které reagují na kontrolu vítězství (např. Zlatá soška nebo Temná katedrála), reagovat na kontrolu, ke které dojde během kroku provádění akcí (např. kontrola spuštěná Podmořským hradem), a na kontrolu na konci kola?

Odpověď: Ano.



Příprava

2-5	Monumenty	Místa moci
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Každému hráči rozdejte po 1 žetonu od každé esence a 1 perlu.



Autoři

Návrh hry a pravidla
Tom Lehmann

Ilustrace na přebalu a kartách
Julien Delval

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Produkce: Ted A. Marrioti

Testování a poradenství

François Kayat, Antoine Martinot and Marie Burgos, Emilien, Honorine a Benoît Valdelièvre, William Attia a Conny Richter, Pufanou, Mazuka, Nono, Louf a Kraggnir, Vishal a Raashina Gauri.

Zvláštní poděkování autorů

Alexovi a Jessice Chen.

Zvláštní poděkování autorů

Giovanni Benedetti, David Goldfarb, Erik Tancini a Steve Thomas.



Sand Castle Games

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

Res Arcana © 2019-2022 / Sand Castle Games inc.



Tom Lehmann

Res Arcana

Rozšíření



Perlae Imperii

Na pobřeží se mořský čaroděj chystá potopit ke kolonii magických perel. Hledá perlu, která mu propůjčí moc. Cvičitelka draků se vydává pátrat po prastarém draku na Krvavý ostrov.



Vítá vás druhé rozšíření hry Res Arcana®, Perlae Imperii™ (perly moci). Perlae Imperii přináší do hry nový typ esence – perly – a prodlužuje hru na 13 vítězných bodů. Čekají na vás také noví magové, nový magický předmět, monumenty, místa moci a artefakty.

Rozšíření Perlae Imperii™ lze hrát se samotnou základní hrou nebo v kombinaci s prvním rozšířením, Lux et Tenebrae™.



Obsah



2 karty míst moci (oboustranné)

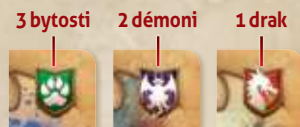
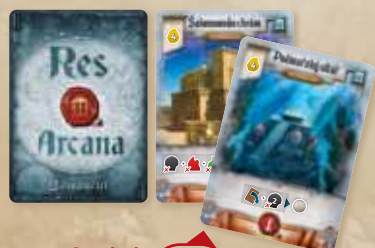
12 karty artefaktů



4 karty mágů



4 karty monumentů



1 karta magického předmětu



1 nápověda



25 dřevěných žetonů perel



Příprava

Přimíchejte herní komponenty rozšíření k základní hře. Perly vysypte do prostřední přihrádky v zásobníku esencí. Každému hráči rozdejte po 1 perle (ostatní esence rozdejte jako obvykle).

Počet míst moci a monumentů ve hře závisí na počtu hráčů (viz níže). Magické předměty jsou vždy dostupné v plném počtu.

Toto rozšíření může hrát až 5 hráčů (ať už v kombinaci s prvním rozšířením Lux et Tenebrae, či bez něj). Ani v případě, že hrajete s oběma rozšířeními, nedoporučujeme hrát v 6 hráčích.

2-5	Monumenty	Místa moci
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Zamíchejte všechny monumenty. Z určitého počtu monumentů (viz výše) vytvořte počáteční balíček a ty nepoužité vraťte do krabice (nedívejte se na ně). Pak z vrchu balíčku sejměte 2 monumenty a umístěte je lícem nahoru doprostřed herní plochy.

Zamíchejte místa moci tak, aby na ně nikdo neviděl (např. pod stolem) a při míchání s nimi různě otáčejte, aby o tom, která strana karty bude nahoře, rozhodovala náhoda. Umístěte určitý počet karet míst moci (viz výše) na herní plochu a zbylé vraťte do krabice.

Poté umístěte kartičku nápovědy doprostřed herní plochy stranou s perlou vzhůru.

Zbytek přípravy proveďte jako obvykle.

Hra

Hra probíhá jako obvykle, až na pár výjimek:

Hra nyní končí až v okamžiku, kdy se některému z hráčů podaří dosáhnout 13 či více vítězných bodů (dříve to bylo 10 a více).

Perly: Perly jsou novým typem esencí. Schopnosti, které poskytují jakýkoli typ esencí kromě zlata, nemohou poskytovat perly. Podobně platí, že slevy nevztahující se na zlato se rovněž nevztahují ani na perly.

Během svého tahu může hráč proměnit jednu či více perel ze své zásoby esencí na 1 zlato či na jakékoli 2 esence kromě zlata a perel (mohou být stejné i různé).

Směnit perly z osobní zásoby je možné i mimo tah, a to prostřednictvím schopnosti reakce nebo reagováním na podmínku schopnosti reakce (např. při útoku draka). Pokud nastane problém s načasováním (tj. rozhodnutí směnit si perlu závisí na tom, zda jiný hráč učiní totéž), vyřešte ho po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem s žetonem prvního hráče.

Při kontrole vítězství se každá perla v hráčově zásobě či na kartách počítá za 1 VB. Každá perla na kartě Perlová kolonie má tedy cenu 3 VB (2 VB za Perlovou kolonii + 1 VB sama o sobě). Jelikož mají perly cenu ve vítězných bodech, nehledí se na ně při řešení remíz.

Shrnutí těchto pravidel najdete na lícové straně kartičky nápovědy (na rubové straně je shrnuta příprava hry).

Poznámka: Artefakty typu Démon (např. Loď duchů a Kolo sv. Kateřiny) byly představeny v rozšíření Lux et Tenebrae. Interagují s nimi i některé komponenty z tohoto rozšíření (Iluzionistka), aby se rozšíření dobře doplňovala.

Doplňující informace

Mágové

Iluzionistka: Obě její schopnosti jsou reakční a používají se jako náhrada za otočení karty typu bytost, démon nebo drak při placení ceny schopnosti nebo při použití kontroly vítězství, pokud máte místo moci, které vydělává VB za bytosti, demony či draky ve hře. Mágové nemohou být zničeni, proto první schopnost Iluzionistky nelze použít v kombinaci s druhou schopností Brány pekelné z rozšíření Lux et Tenebrae.

Artefakty

Kolo sv. Kateřiny: Tento artefakt způsobuje ztrátu života všem hráčům (nikoli protivníkům), tedy i jeho majiteli.

Krkavčí společník: Za získání zlata se považuje jeho odebrání ze společné zásoby a umístění do zásoby osobní, nebo na kartu. Může k tomu dojít prostřednictvím schopnosti sběru některé karty, akce odhození artefaktu nebo směněním perly. Sebrání zlata z karty (buď během fáze sběru nebo prostřednictvím druhé schopnosti Pekelného stroje z rozšíření Lux et Tenebrae) nebo umístění zlata z osobní zásoby na kartu (např. pomocí Mořské víly, Infuzisty nebo Skryté síně) se jako získání zlata nepočítá.

Fénix: Z důvodu úspory místa je termín „znič tuto kartu“ v ceně schopnosti nahrazen symbolem.

Kostěné šídlo: Slevu, kterou poskytuje jeho první schopnost, lze vztáhnout i na zlato.

Symbol rozšíření

