

Fénix: Por problemas de espacio, el término «Destruye» se ha incluido en su símbolo de coste de efecto.

Punzón de Scrimshaw: Puedes utilizar el descuento de su primer efecto para reducir el coste en Oro.

Lugares de Poder

Criadero místico: Para usar su segundo efecto debes tener cartas en tu mazo. Si solo tienes cartas en tu pila de descartes no podrás pagar el coste de ese efecto ni barajar tu pila de descartes para crear un nuevo mazo.

Preguntas frecuentes

P: Si el coste de un efecto incluye descartar un Artefacto de la mano, ¿se gana también 1 ficha de Oro o 2 fichas de Esencia cualesquiera por ello?

R: No, esa ganancia solo ocurre cuando se descarta un Artefacto como una acción de la ronda.

P: Si el coste de un efecto incluye agotar un Artefacto diferente, ¿se puede activar alguno de los efectos de ese Artefacto?

R: No, estás realizando una acción de «Usar un efecto»; agotar otro Artefacto es parte del coste a pagar y no tiene ningún otro efecto.

P: ¿Puedes utilizar un efecto que añada Esencia a un componente aunque ese componente se encuentre agotado (por ejemplo, usar la «Sirena» para añadir Oro a la «Forja maldita» si esta última se encuentra agotada)?

R: Sí.

P: ¿Se pueden utilizar los efectos de robar y devolver cartas en los mazos de otros jugadores?

R: No.

P: ¿La Esencia que se paga para los componentes y los costes de los efectos debe provenir de mi reserva de Esencia?

R: Sí, a no ser que se indique lo contrario, como sucede con el segundo efecto del Artefacto «Atanor».

P: ¿Puedo usar un efecto en mi turno que no haga nada y así evitar tener que pasar?

R: Por supuesto, siempre y cuando pagues por completo el coste de ese efecto.

P: ¿Los efectos que reaccionan a la comprobación de la condición de victoria (por ejemplo, el de la «Estatua dorada» o el de la «Catedral oscura») pueden darse tanto por una comprobación que ocurra en mitad del paso de acción (como el provocado por el «Castillo Coralino») como por la que se da al final de cada ronda?

R: Sí.



Preparación

2-5	Monumentos	Lugares de Poder
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Entrega 1 Esencia de cada tipo + 1 Perla a cada jugador.



Créditos

Diseño y reglamento
Tom Lehmann

Ilustraciones
Julien Delval

Diseño gráfico: Cyrille Daujean

Producción: Ted A. Marrioti

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Marina Temprano

Pruebas de juego

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

Agradecimiento especial del autora
Alex y Jessica Chen.

Ayuda con el latín por parte de
Giovanni Benedetti, David Goldfarb, Erik Tancini y Steve Thomas.



Sand Castle Games

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

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



En una costa inexplorada, un marinero se dispone a sumergirse en un lecho de ostras mágicas en busca de la perla de poder. Mientras tanto, una dragonera viaja a la isla de la Sangre en pos del dragón ancestral.

Bienvenido a Perlae Imperii™ (perlas de poder), la segunda expansión de Res Arcana®. En esta expansión encontrarás nuevos Magos, Objetos mágicos, Monumentos, Lugares de Poder y Artefactos.

Puedes jugar a Perlae Imperii con la caja básica de Res Arcana o combinarla con la primera expansión Lux et Tenebrae.



Contenido



2 Lugares de Poder
(de doble cara)

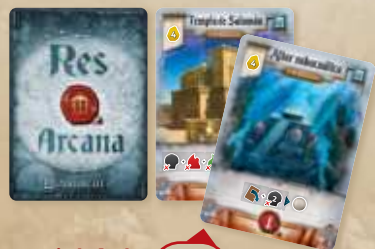
12 cartas de Artefacto



4 cartas de Mago



4 cartas de Monumento



símbolo de expansión



Preparación

Añade los componentes de esta expansión a los de la caja básica. Deja las fichas de Perla en el centro de la bandeja de fichas de Esencia. Reparte a cada jugador 1 ficha de Perla además de las fichas de Esencia que se reparten normalmente.

El número de Lugares de Poder y de Monumentos con los que jugar varía dependiendo del número de jugadores en la partida (ver más adelante). Todos los Objetos mágicos están disponibles en cada partida.

Esta expansión permite partidas de hasta 5 jugadores la combines o no junto con la expansión *Lux et Tenebrae*. Aunque juegues con ambas expansiones, no te recomendamos jugar partidas de más de 5 jugadores.

2-5	Monumentos	Lugares de Poder
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Baraja todos los Monumentos y roba el número de cartas indicado para crear el mazo de Monumentos. A continuación, y sin mirar, devuelve a la caja del juego todos los Monumentos que no se vayan a utilizar en la partida. Luego roba 2 cartas del mazo de Monumentos y colócalas bocarriba en el centro de la mesa.

Mezcla los Lugares de Poder por debajo de la mesa para evitar verlos, y roba tantos Lugares como los indicados, determinando al azar el lado que se debe utilizar. Devuelve a la caja del juego los Lugares de Poder sobrantes.

Pon la pieza de Resumen de esta expansión bocarriba en el centro de la mesa.

Sigue el resto de los pasos para la preparación de una partida.

Cómo jugar

Las reglas son las mismas que las indicadas en el juego básico con las siguientes excepciones:

La partida termina cuando al comprobar la condición de victoria algún jugador ha alcanzado, o superado, los 13 puntos de victoria (en lugar de 10).

Perla. La Perla es un nuevo tipo de Esencia. Los efectos que produzcan Esencia de cualquier tipo salvo Oro, tampoco pueden producir Perla. De igual manera, los descuentos que no se puedan aplicar al Oro tampoco se pueden aplicar a la Perla.

En su turno, y por cada ficha de Perla de su reserva que entreguen, los jugadores pueden convertir sus Perlas en 1 ficha de Oro o en 2 fichas de Esencia (iguales o diferentes pero que no sean de Oro ni de Perla).



Los jugadores también pueden realizar esta conversión fuera de turno al utilizar un efecto de Reacción o al responder a una condición de un efecto de Reacción (como recibir el ataque de un Dragón). Si surge un conflicto en cuanto a quién debe ser el primero en decidir si convertir fichas de Perla o no (donde la decisión de un jugador de convertir una Perla depende de si otro jugador lo está haciendo o no), resuelve ese conflicto en sentido horario comenzando por el jugador con la ficha de Jugador inicial.

Al comprobar la condición de victoria, cada ficha de Perla (en la reserva y en los componentes de cada jugador) cuenta como 1 punto de victoria. Por tanto, cada ficha de Perla en el «Lecho de perlas» vale por 3 puntos de victoria (2 por el efecto del «Lecho de perlas» y 1 por ser una ficha de Perla). Como las fichas de Perla valen puntos de victoria, no se tienen en cuenta para desempatar.

Estas reglas están resumidas en el anverso de la ficha de Resumen de esta expansión (su reverso contiene la tabla de preparación de la partida).

Atención: los Artefactos de tipo Demonio, como el del «Barco fantasma» o «Rueda de Catalina», pertenecen a un tipo de Artefacto que aparece por primera vez en la expansión *Lux et Tenebrae*. Algunos componentes de esta expansión, como la «Ilusionista», hacen referencia e interactúan con ese tipo de Artefactos; de esta manera nos aseguramos de que *Lux et Tenebrae* escale de manera correcta con *Perlae Imperii*.

Notas Importantes acerca de los componentes

Magos

Ilusionista: Sus efectos de Reacción sirven para pagar costes de efectos de Criatura, Demonio o Dragón agotando un componente, o para cuando al comprobar la condición de victoria tienes un Lugar de Poder que proporciona puntos de victoria por tener Criaturas, Demonios o Dragones en juego. Como los Magos no pueden ser destruidos, su primer efecto no puede utilizarse con el segundo efecto de la «Puerta del Infierno» de la expansión *Lux et Tenebrae*.

Artefactos

Rueda de Catalina: Inflige Pérdida de Vida a todos los jugadores (no solo rivales), incluido su propietario.

Familiar cuervo: Se considera que ganas Oro cuando lo tomas de la reserva y lo dejas sobre un componente o en tu reserva de Esencia. Esto puede suceder al Recolectar Esencia debido a un efecto, a la acción de Descartar un Artefacto o al convertir una Perla. Tomar Oro de un componente (aunque sea durante el paso de Recolectar Esencia o utilizando el segundo efecto de la «Máquina infernal» de la expansión) o poner Oro de tu reserva de Esencia en un componente (como harías con la «Sirena», el «Infusor», o el «Salón oculto») no se considera ganar Oro.

