

力ある場所

神秘の蒐集動物園：2つ目のパワーを使うためには、自分のデッキにカードがなければなりません。捨て札はあるもののデッキが尽きている場合、このパワーを使うためのコストを支払うことはできず、捨て札を混ぜ直して新たなデッキを作ったりはしません。

F.A.Q

(「Lux et Tenebrae」より転載)

Q: パワーのコストに、手札からアーティファクトを1枚捨てるが含まれているとき、それによって黄金1個か他のエッセンス2個を得ることもできますか？

A: いいえ。これらは捨て札アクションを行ったときにのみ得られます。

Q: パワーのコストに、別のアーティファクトを1枚横倒しにすることが含まれているとき、そのアーティファクトのパワーを発動させることもできますか？

A: いいえ。あなたは「パワーを“1つ”使う」アクションを実行しています。別のアーティファクトを横倒しにすることは、単にそのパワーのコストの支払いの一部で、他の効果はありません。

Q: ある要素にエッセンスを置くパワーを使って、横倒しになっている要素にエッセンスを置く(横倒しになっている「呪われた鍛冶場」上に「マーメイド」を使って黄金を置く、など)ことはできますか？

A: はい。

Q: カードを引いて戻すパワーを他プレイヤーのデッキに対して使うことはできますか？

A: いいえ。

Q: 要素やパワーのコストのためのエッセンスは、自分のエッセンスプールから支払わなければなりませんか？

A: はい。ただし「錬金炉」の2つ目のパワーのように別記されている場合は例外です。

Q: 自分の手番中、何の効果もないパワーを(パスするのを避けるために)使うことはできますか？

A: はい。ただし、あなたはそのパワーのコストを完全に支払わなければなりません。

準備

2-5	モニュメント	力ある場所
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

各プレイヤーは各エッセンス1個+真珠1個を取る。



Crédits

デザイン/ルール

Tom Lehmann

カバー/カードイラストレーション

Julien Delval

グラフィックデザイン

Cyrille Daujean

制作

Ted A. Marrioti

日本語版制作: 田中誠、田中彰子、永峯浩

プレイテスター

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

作者の深謝

Alex and Jessica Chen.

ラテン語支援

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



Sand Castle Games

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

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



日本語版販売元
テンデイズゲームズ

〒181-0013 東京都三鷹市下連雀
3-42-13 園田ビル2F
tendaysgames.shop

Res Arcana

Perlae Imperii

拡張

2

荒々しい海岸で、海棲種族の魔法使いが力の真珠を求め、真珠養殖場に潜る準備をしています。一方そのころ、竜の調教師が鮮血島に渡り、古代の竜を探しています。

「レス・アルカナ®」2番目の拡張、「Perlae Imperii™(力の真珠)」へようこそ。「Perlae Imperii」は新たな種類のエッセンス——真珠を追加し、ゲームの終了条件を13点まで延長します。新たなメイジ、マジックアイテム、モニュメント、力ある場所、そしてアーティファクトがこのゲームをさらに拡大します。

「Perlae Imperii」は基本ゲームとだけ組み合わせることも、「レス・アルカナ」第1拡張「Lux et Tenebrae™」と共に使うこともできます。

内容物



力ある場所2枚
(両面仕様)

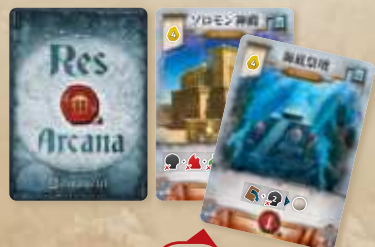
アーティファクトカード12枚



メイジカード4枚



モニュメントカード4枚



拡張シンボル



クリーチャー3枚 デーモン2枚 ドラゴン1枚



マジックアイテム1枚



リマインダータイル1枚



エッセンストークン25個
(真珠)



準備

この拡張の内容物を基本ゲームの内容物に加えます。エッセンストレイの中央に真珠を入れます。各プレイヤーは(他のエッセンスに加えて)真珠を1個ずつ取って手元に置きます。

力ある場所とモニュメントの数はプレイ人数によって変わります(下表参照)。マジックアイテムは常にすべて使います。

この拡張は、「レス・アルカナ」第1拡張「Lux et Tenebrae」を使っても使わなくても5人プレイに対応しています。両方の拡張を使う場合でも、6人ではプレイしないことを推奨します。

2-5	モニュメント	力ある場所
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

すべてのモニュメントカードを一緒にしてよく混ぜ、ランダムに上記の枚数を引いて初期デッキを作ります。使わないカードは表面を見ずに箱に戻します。そのあと、このデッキからカードを2枚引き、表向きで山の横に置いてディスプレイとします。

すべての力ある場所を一緒にして、テーブルの下で見ないようにしてよく混ぜ、途中で数枚のタイルを何度かひっくり返します(こうして、各力ある場所のいずれかの面をランダムに表向きにします)。上記の枚数の力ある場所を置き、使わないものは表面を見ずに箱に戻します。

そのあと、リマインダータイルの真珠面を表向きにしてテーブルの中央に置きます。

残りの準備を通常通りに実行します。

ゲームの進行

通常通りにゲームをプレイしますが、以下のルールが追加されます。

ゲームは今や、誰かが(10点以上ではなく)13点以上獲得したときの勝利判定で終了します。

真珠:真珠は新たな種類のエッセンスです。黄金以外の任意の種類のエッセンスを生み出すパワーは、真珠を生み出すことはできません。同様に、黄金に適用されない値引きは真珠にも適用されません。

自分の手番中、プレイヤーは自分のエッセンスプールにある真珠を好きなだけ変換し、そうした1個ごとに黄金を1個得るか、または黄金でも真珠でもない任意の(同じまたは異なる)エッセンスを2個得ることができます。

自分の対応パワーを使うときや、他の対応パワーの条件を満たすとき(ドラゴンに攻撃されたときなど)にも、プレイヤーは自分のエッセンスプールにある真珠を変換することができます。タイミングの問題が発生した場合(他プレイヤーが真珠を変換するかどうかに応じて、自分の真珠を変換するかどうかを決めたい場合など)、スタートプレイヤートークンを持っているプレイヤーから時計回り順に解決します。

勝利判定中、各真珠(変換せず、要素上やエッセンスプールにあるもの)は1点の価値を持ちます。このため、「真珠養殖場」上にある各真珠は3点(「真珠養殖場」から2点、それ自身から1点)の価値を持ちます。真珠は得点をもたらすので、引き分け判定時にはエッセンスとして数えませんが、

これらのルールはリマインダータイルの表面に要約されています(裏面にはゲームの準備用の表があります)。

注意:アーティファクトの一種であるデーモン(「幽霊船」と「カタリナ」の車輪参照)は「Lux et Tenebrae」で導入されました。「Lux et Tenebrae」がこの拡張とうまくかみ合うようにするため、この種類の要素がいくつかあり、デーモンと相互作用するもの(「イルリュージョニスト」など)もあります。

要素の詳細

メイジ

イルリュージョニスト:どちらのパワーも対応パワーで、クリーチャー/ドラゴン/デーモンを横倒しにするというコストを支払うために使います。勝利判定パワーを使ったときに、持っているクリーチャー/ドラゴン/デーモンから得点をもたらす力ある場所を持っている場合に使うこともできます。メイジを破壊することはできないので、1つ目の能力を「Lux et Tenebrae」の「地獄の門」の2つ目の能力と共に使うことはできません。

アーティファクト

カタリナの手車:これは(対戦相手ではなく)所有者を含む全プレイヤーの生命を喪失させます。

カラスの使い魔:黄金の獲得とは、黄金をサプライから取り、エッセンスプールか要素上に置くことです。これはパワー、収集能力、捨て札アクション、真珠の変換によって起こり得ます。要素から(収集ステップ中や、「Lux et Tenebrae」の「地獄の動力機関」の2つ目の能力によって)黄金を取ることや、エッセンスプールから要素上へと(「マーメイド」「インフューザー」などで)置くことは、黄金の獲得ではありません。

フェニックス:スペースの都合のため、「破壊」という用語をパワーのコストアイコンに融合させています。

牙細工の千枚通し:1つ目の能力の値引きは黄金コストを減らすことができます。