

z komponentów (podczas kroku „Zebranie esencji” albo dzięki użyciu drugiej mocy *Piekielnej maszyny* z dodatku *Lux et Tenebrae*) albo gdy bierzesz je ze swojej puli i umieszczasz na komponencie (moce *Syreny* i *Esencjalisty*).

Wyroby wielorybników. Zniżka z pierwszej mocy tego artefaktu dotyczy także złota.

Enklawy mocy

Mistyczna menażeria. Aby skorzystać z drugiej mocy, musisz mieć karty w swoim zakrytym stosie artefaktów. Jeśli masz karty na stosie kart odrzuconych, ale Twój stos artefaktów jest pusty, nie jesteś w stanie opłacić kosztu mocy *Mistycznej menażerii*. Nie możesz także potasować stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nowy stos.

FAQ

P: Czy gracz otrzymuje 1 znacznik złota albo 2 znaczniki esencji dowolnego rodzaju, gdy odrzuca artefakt z ręki, aby opłacić koszt mocy?

O: Nie. Gracz otrzymuje znaczniki tylko wtedy, gdy odrzuca artefakt w ramach akcji *Odrzucenie artefaktu*.

P: Czy jeśli koszt mocy wymaga aktywowania innego artefaktu, gracz aktywuje również jego moce?

O: Nie. Gracz wykonuje akcję *Użycie mocy*, więc aktywacja innego artefaktu jest tylko opłaceniem kosztu i nie wywołuje żadnych innych efektów.

P: Czy gracz może użyć mocy, której efekt umożliwia położenie esencji na komponencie, aby umieścić znaczniki esencji na już aktywowanym komponencie (np. użyć *Syreny*, aby położyć złoto na aktywowanej *Przekłętej kuźni*)?

O: Tak.

P: Czy gracz może użyć mocy, której efekt umożliwia dobranie kart i odłożenie ich w dowolnej kolejności, na taliach innych graczy?

O: Nie.

P: Czy znaczniki esencji, którymi opłaca się koszt zagrania komponentów i koszt mocy, muszą pochodzić z puli gracza?

O: Tak, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej (np. druga moc *Atanora*).

P: Czy w swojej turze gracz może użyć mocy, która nie będzie miała żadnego efektu, żeby nie pasować?

O: Tak, pod warunkiem że w pełni opłaci koszt tej mocy.

P: Czy gracz może użyć mocy reakcji (np. monumentów *Złoty posąg* lub *Mroczna katedra*) podczas sprawdzenia warunku zwycięstwa w środku fazy akcji (np. dzięki mocy *Koralowego zamku*) albo na koniec rundy?

O: Tak.

Przygotowanie

2-5	Monumenty	Enklawy mocy
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Każdy z graczy otrzymuje po 1 znaczniku każdej esencji, w tym perłę.



Autorzy

Projekt gry i zasady:
Tom Lehmann

Okładka i ilustracje na kartach:
Julien Delval

Projekt graficzny: Cyrille Daujean

Produkcja: Ted A. Marrioti

Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek

Redakcja: zespół Rebel

Testerzy

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

Podziękowania od autora niech przyjmą:
Alex Chen i Jessica Chen.

Konsultacja terminów z języka łacińskiego:
Giovanni Benedetti, David Goldfarb, Erik Tancini i Steve Thomas.



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

Res Arcana © 2019 – 2021 / Sand Castle Games inc.

Tom Lehmann

Res Arcana

Dodatek 2

Perlae Imperii

Na porośniętym bujną roślinnością brzegu mag wody przygotowuje się do zejścia pod powierzchnię. Chce odnaleźć ławicę małży, a wraz z nią – perłę mocy. W tym samym czasie treserka smoków płynie na karmazynową wyspę w poszukiwaniu starożytnego smoka...

Perlae Imperii™ (perły mocy) to drugi dodatek do gry *Res Arcana*®, który wprowadza nowy rodzaj esencji – perły – i modyfikuje warunek zwycięstwa, zwiększając liczbę punktów do 13. Dzięki nowym magom, monumentom, enklawom mocy, artefaktom, a także nowemu magicznemu przedmiotowi rozgrywka stanie się jeszcze ciekawsza!

Perlae Imperii należy połączyć z podstawową wersją gry *Res Arcana*, ale do rozgrywki można włączyć również pierwszy dodatek – *Lux et Tenebrae*™.



Elementy



2 płytki enklaw mocy
(dwustronne)

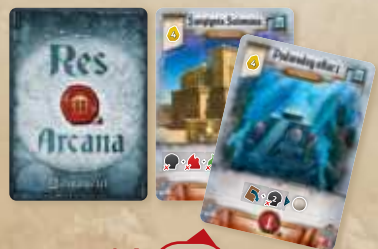
12 kart artefaktów



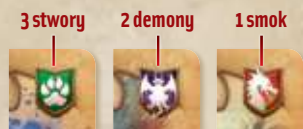
4 karty magów



4 karty monumentów



symbol
dodatku



magiczny przedmiot



płytką pomocy



25 znaczników esencji
(perły)



Przygotowanie

Elementy z tego dodatku należy dołożyć do elementów z gry podstawowej. Perły umieszcza się w środkowej przegródce tacy z esencjami. Każdy z graczy otrzymuje po 1 znaczniku esencji każdego rodzaju (w tym perłę).

Liczba płytek enklaw mocy i kart monumentów zależy od liczby graczy (zob. tabela). Wszystkie magiczne przedmioty są dostępne podczas rozgrywki.

Dzięki temu dodatkowi w rozgrywce w *Res Arcana* może wziąć udział od 2 do 5 graczy (nawet jeśli pierwszy dodatek, *Lux et Tenebrae*, zostanie włączony do gry). Bez względu na liczbę dodatków nie zalecamy gry w więcej niż 5 osób.

2-5	Monumenty	Enklawy mocy
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Wszystkie karty monumentów należy potasować. Dobiera się tyle kart, ile wskazuje tabela, a następnie tworzy się z nich zakryty stos. Pozostałe karty odkłada się do pudełka bez patrzenia na ich treść. Następnie odkrywa się 2 karty monumentów ze stosu.

Wszystkie płytki enklaw mocy należy potasować bez patrzenia na ich treść (np. pod stołem), kilka razy odwracając połowę stosu na drugą stronę, aby strona każdej enklawy mocy została wybrana w sposób losowy. Dobiera się tyle płytek, ile wskazuje tabela. Pozostałe płytki enklaw odkłada się do pudełka.

Na środku stołu należy położyć płytkę pomocy z tego dodatku stroną z napisem „Koniec gry” do góry.

Następnie grę przygotowuje się według zasad z gry podstawowej.

Przebieg gry

Rozgrywka z tym dodatkiem przebiega według zasad z gry podstawowej z poniższymi zmianami.

Gra dobiega końca, gdy podczas sprawdzania warunku zwycięstwa chociaż 1 gracz ma co najmniej 13 punktów (zamiast minimum 10).

Perły. To nowy rodzaj esencji. Jeśli efekt mocy zapewnia określoną liczbę znaczników esencji z wyjątkiem złota, gracz nie może pobrać perły. Jeśli ograniczenia zniżki dotyczą złota, gracz nie może także zastosować zniżki do perły.

W swojej turze gracz może wymienić 1 albo kilka perł ze swojej puli, aby za każdą z nich otrzymać 1 złoto albo 2 esencje (w dowolnej kombinacji) z wyjątkiem złota i perły.

Gracz może także wymienić perły ze swojej puli poza swoją turą, używając mocy reakcji albo reagując na warunek mocy reakcji (np. gdy jest atakowany przez smoka). Gdy ma miejsce sytuacja, w której decyzja gracza dotycząca wymiany perł zależy od tego, czy inny gracz wymieni perły, należy ją rozwiązać zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza ze znacznikiem pierwszego gracza.

Każda perła znajdująca się do końca sprawdzania warunku zwycięstwa na komponentach gracza i w jego puli zapewnia mu po 1 punkcie. Przykład. Za każdą perłę leżącą na enklawie mocy *Ławica małży* gracz otrzyma 3 punkty (2 punkty wynikające z opisu płytki i standardowy 1 punkt). Jako że perły zapewniają punkty, nie liczy się ich podczas rozstrzygania remisów.

Podsumowanie tych zasad znajduje się na awersie płytki pomocy z tego dodatku (na rewersie widnieje tabela dotycząca przygotowania gry).

Uwaga! Artefakty występujące pod postacią demona (w tym dodatku są to *Stątek widmo* i *Koło tortur*) pojawiły się w dodatku *Lux et Tenebrae*. Niektóre komponenty mają symbol demona, podczas gdy inne wchodzi z nimi w interakcję (*Iluzjonistka*), dzięki czemu rozgrywka z dwoma dodatkami jest dobrze zbalansowana.

Objaśnienia komponentów

Magowie

Iluzjonistka. Obie moce tej magini są mocami reakcji, których możesz użyć, gdy korzystasz z mocy komponentów w swojej turze. Aktywuj *Iluzjonistkę* jako stwora, demona albo smoka, gdy chcesz opłacić koszt mocy albo gdy chcesz skorzystać z mocy sprawdzenia warunku zwycięstwa i masz enklawę mocy, która zapewnia punkty za stwory, demony czy smoki w grze. Magowie są niezniszczalni, dlatego nie możesz użyć pierwszej mocy *Iluzjonistki*, aby opłacić koszt drugiej mocy *Bramy piekiel* z dodatku *Lux et Tenebrae*.

Artefakty

Feniks. Ze względu na brak miejsca zwrot „zniszcz ten komponent” został przedstawiony w koszcie mocy jako symbol.

Koło tortur. Ta moc sprawia, że wszyscy gracze tracą życie – dotyczy to także właściciela karty.

Kruk chowaniec. „Bierzesz” złoto, gdy pozyskujesz je z zasobów ogólnych, a następnie umieszczasz w swojej puli albo kładziesz na dowolnym komponentcie. Dzieje się tak, gdy używasz zdolności pozyskiwania esencji, wykonujesz akcję *Odrzucenie artefaktu* albo gdy wymieniasz perłę na złoto. Nie „bierzesz” złota, gdy zbierasz je

