

Fênix: por motivos de espaço, o termo «Destruir» foi fundido com seu ícone de custo de poder de reação, sendo assim necessário «Destruir» a Fênix para ativar o poder de reação.

Esteca Escultora: o desconto do primeiro poder da Esteca pode ser usado para reduzir custos de Ouro.

Locais de Poder

Gaiolas Místicas: para usar o segundo poder das Gaiolas, você deve ter cartas em seu baralho. Se a sua pilha de descarte tiver cartas, mas seu baralho não, então você não pode pagar o custo para usar e não embaralha sua pilha de descarte para formar um baralho novo.

Perguntas Frequentes

(copiadas de *Lux et Tenebrae*)

P: Quando o custo de um poder envolve o descarte de um artefato da mão, o jogador também obtém 1 de Ouro ou 2 outras essências dele?

R: Não (esta obtenção só ocorre ao realizar uma ação de descarte).

P: Quando o custo de um poder envolve virar um artefato diferente, o poder do(s) artefato(s) também é (são) ativado(s)?

R: Não (você está realizando uma ação de “use um poder”; virar um artefato diferente simplesmente faz parte de pagar o custo do poder e não tem outros efeitos).

P: É possível usar um poder que adiciona uma essência a um componente para colocar uma essência em um componente virado (como usar a Sereia para adicionar um de Ouro à Forja Amaldiçoada quando ela estiver virada)?

R: Sim.

P: Os poderes que compram e devolvem cartas podem ser usados nos baralhos de outros jogadores?

R: Não.

P: Essências usadas para pagar por componentes e custos de poder devem vir de seu estoque de essências?

R: Sim (exceto se indicado o contrário, por exemplo, Ímpeto de Atanor, em seu segundo poder).

P: No meu turno, posso usar um poder que não produzirá nenhum efeito (para evitar passar o turno)?

R: Sim, contanto que você pague o devido custo do poder.

P: Os poderes que reagem a verificações de vitória (por exemplo, Estátua de Ouro ou Catedral Sombria) podem reagir à verificação que ocorre no meio da etapa de ação (como a verificação produzida pelo Castelo de Corais) ou a uma verificação que ocorre no final de uma rodada?

R: Sim.



Preparação

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

Dê 1 essência de cada + 1 Pérola para cada jogador.



Créditos

Design e regras
Tom Lehmann

Ilustrações
de capa e cartas
Julien Delval

Design Gráfico
Cyrille Daujean

Produção
Ted A. Marrioti

Galápagos

Tradução:
Isabela Bailan

Revisão:
Fabio Gullo

Teste de jogabilidade e Orientação

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

Agradecimento Especial do Autor
Alex e Jessica Chen.

Assistência Latina
Giovanni Benedetti David Goldfarb Erik Tancini e Steve Thomas.



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

Res Arcana © 2019 / 2022 Sand Castle Games Inc.
www.mundogalapagos.com.br



Tom Lehmann

Res Arcana

Expansão **2**

Perlae Imperii

Em uma costa selvagem, um mago navegante se prepara para mergulhar em uma cama mágica perolada em busca de uma pérola de poder. Enquanto isso, uma domadora de dragões viaja para a Ilha Sangrenta em busca de um dragão ancestral.



Seja bem-vindo a *Perlae Imperii*™ (pérolas de poder), a segunda expansão de *Res Arcana*®. *Perlae Imperii* adiciona um novo tipo de essência – pérolas – e estende o jogo para até 13 pontos de vitória. Novos magos, itens mágicos, monumentos, locais de poder e artefatos expandem ainda mais o jogo.

Perlae Imperii pode ser jogado com apenas o jogo base ou combinado com a primeira expansão de *Res Arcana*, *Lux et Tenebrae*™.



Componentes



2 cartas de Locais de Poder
(frente e verso)

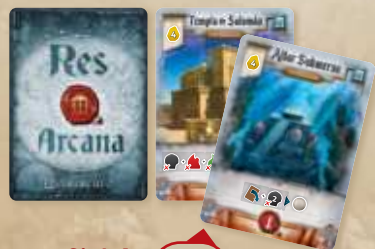
12 cartas de Artefato



4 cartas de Mago



4 cartas de Monumento



25 Essências de Pérola



Símbolo da Expansão



Preparação

Combine os componentes da expansão com os componentes do jogo base. Agora *Res Arcana* pode ser jogado com 2 a 5 jogadores, sendo que a quantidade de Locais de Poder e monumentos varia de acordo com o número de jogadores (veja abaixo). Todos os itens mágicos estão sempre disponíveis.

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

Embaralhe todos os monumentos juntos. Distribua a quantidade mostrada acima para formar o baralho inicial e devolva os monumentos não usados para a caixa (virados para baixo). Então, compre 2 monumentos e coloque-os virados para cima no centro da mesa.

Embaralhe os Locais de Poder embaixo da mesa para não os ver, virando aproximadamente metade das cartas várias vezes para mudar a face delas enquanto embaralha (de modo que o lado de cada Local de Poder que estará voltado para cima seja aleatório). Coloque na mesa a quantidade de cartas mostrada acima e devolva os locais de poder não usados para a caixa.

Após fazer isso, coloque a Peça de referência com o lado da Pérola virado para cima no centro da mesa.

Execute o restante da preparação normalmente.

Jogo

O jogo acontece normalmente, exceto pelo seguinte:

Agora, o jogo termina com uma verificação de vitória quando qualquer jogador tiver 13 pontos de vitória ou mais (em vez de 10 pontos ou mais).

Pérolas. Elas são um novo tipo de essência. Poderes que produzem essências de qualquer tipo, exceto o Ouro, não podem produzir Pérolas. Descontos similares que não se aplicam ao Ouro também não se aplicam a Pérolas.

No turno dele, um jogador pode converter uma ou mais Pérolas em seu estoque de essências para ganhar 1 essência de Ouro ou 2 essências que não sejam Ouro ou Pérolas (podendo ser do mesmo tipo ou de tipos diferentes).



Um jogador também pode converter Pérolas em seu estoque de essências fora de seu turno ao usar um poder de Reação ou responder a uma condição de um poder de Reação (como ser atacado por um Dragão). Se houver um conflito no turno (quando a decisão de um jogador de converter uma Pérola depender de outro jogador fazer o mesmo), resolva em sentido horário, começando pelo jogador com a ficha de Primeiro Jogador.

Durante uma verificação de vitória, cada Pérola que um jogador tiver no final da verificação, seja em seus componentes ou em seu estoque de essências, conta como 1 PV. Além disso, cada Pérola na Cama Perolada vale 3 PVs (2 pela Cama Perolada mais 1 pela própria Pérola). Como Pérolas valem pontos de vitória, elas não contam em desempates.

Estas regras estão resumidas na frente da Peça de referência (o verso contém a tabela de preparação).

Observação: o tipo de artefato de demônio (veja *Navio Fantasma* e *Roda de Catarina*) foi introduzido em *Lux et Tenebrae*. Alguns componentes têm ou interação (*Ilusionista*) com esse tipo de artefato (para garantir que *Lux et Tenebrae* funcione bem com esta expansão).

Detalhes dos Componentes

Magos

Ilusionista: ambos os poderes da Ilusionista são poderes de Reação, usados para satisfazer o custo de virar uma Criatura, Demônio ou Dragão para pagar o custo de um poder; ou quando você usa um poder que desencadeia uma Verificação de Vitória e possui um Local de Poder que concede PVs por se ter Criaturas, Demônios ou Dragões em jogo. Como Magos não podem ser destruídos, o primeiro poder dela não pode ser usado com o segundo poder dos Portões do Inferno de *Lux et Tenebrae*.

Artefatos

Roda de Catarina: isto inflige perda de vida a todos os jogadores (não rivais), incluindo seu dono.

Familiar Corvo: Você ganha um de Ouro pegando essa mesma essência da fonte, colocando-a em seu estoque de essências ou em um componente. Isso pode ocorrer devido a um poder, uma habilidade de Coletar, uma ação de Descartar um artefato ou pela conversão de uma pérola. Pegar um Ouro de um componente (durante uma etapa de Coleta ou usando o segundo poder da Máquina Infernal de *Lux et Tenebrae*) ou colocar um Ouro de seu estoque de essências em um componente (como acontece com a Sereia, o Infusor ou o Saguão Oculto) não desencadeia a reação do Corvo Domado.

