

«Шило різьбяр». Знижка, яку дає його перша сила, поширюється і на золото.

Місця сили

«Містичний звіринець». Щоб застосувати його другу силу, ви повинні мати у своїй колоді принаймні 1 карту. Якщо ви маєте карти лише у скиді, то не можете заплатити за застосування цієї сили, а також не можете перетасувати скид і сформувати нову колоду.

Часті питання

Питання: якщо для застосування сили треба скинути артефакт з руки, то чи отримаю я також 1 золото чи 2 будь-які есенції за це?

Відповідь: ні (для цього треба скинути артефакт окремою дією).

Питання: якщо для застосування сили треба розвернути інший артефакт, то чи можна водночас застосувати силу (чи сили) цього артефакту?

Відповідь: ні (ви виконуєте дію «застосувати силу», а розвертання артефакту – це лише частина оплати вартості застосування цієї сили).

Питання: чи можна до розвернутих компонентів застосувати силу, що дозволяє класти есенції на компоненти (наприклад, силою «Морської діви» покласти золото на розвернуту «Прокляту кузню»)?

Відповідь: так.

Питання: чи можна застосовувати до колод суперників сили, що дозволяють подивитися і повернути назад верхні карти колод?

Відповідь: ні.

Питання: чи обов'язково для оплати вартості компонентів і сил брати есенції з особистого запасу?

Відповідь: так (крім ситуацій, коли вказано інше; як-от друга сила «Атанора» витрачає запал з карти самого «Атанора»).

Питання: якщо я не хочу пасувати, чи можу я у свій хід застосувати силу, що не матиме ефекту?

Відповідь: так, якщо можете повністю заплатити її вартість.

Питання: чи діють сили, що стосуються перевірки умов перемоги («Золота статуя» чи «Темний собор»), під час перевірки посередині раунду (як-от через силу «Коралового замку») та перевірки наприкінці раунду?

Відповідь: так.



Приготування

2-5	Монументи	Місця сили
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Кожен гравець отримує по 1 есенції кожного типу та 1 перлину.



Творці гри

Автор гри та правил Том Леманн	Графічний дизайн Сіріль Дожан
Обкладинка та ілюстрації карт Жульєн Дельваль	Виробництво Тед А. Марріоті

Тестувальники

Франсуа Кая, Антуан Мартіно й Марі Бюрго, Емільєн, Онорин й Бенуа Вальделівр, Вільям Аттіа й Конні Ріхтер, Pufanou, Mazuka, Nono, Louf i Kraggnir, Вішаль і Рашина Гаурі.

Особливу подяку автор гри переказує

Алексу й Джессіці Чен.

Консультанти з латини

Джованні Бенедетті, Дейвід Голдфарб, Ерік Танчіні та Стів Томас.

Українське видання



Керівник проєкту: Олександр Ручка

Переклад: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Випускова редакторка: Алла Костовська

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Артур Патрихалко,

Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Ішук та Сергій Тодоров



Sand Castle Games

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

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



Tom Lehmann

Res Arcana

Доповнення



Perlae Imperii™

В далекому краю маг-мореплавець пірнає на дно, щоб віднайти перлину могутності. Тим часом повелителька драконів вирушає до Кривавого острова на пошуки древнього дракона.



Perlae Imperii™ («Перлинна імперія») – друге доповнення до настільної гри Res Arcana. Воно продовжує гру до 13 переможних очок і додає новий тип есенцій – перлини. Також у грі з'являються нові маги, чарівні предмети, монументи, місця сили й артефакти.

У це доповнення можна грати лише з базовою грою, а також поєднати з першим доповненням Lux et Tenebrae™ («Світло й Темрява»).



Вміст гри



2 місця сили (двосторонні)

12 карт артефактів



4 карти магів



4 карти монументів



позначка доповнення



Приготування

Об'єднайте компоненти базової гри й доповнення. Покладіть перлини в центр лотка з есенціями. Крім решти есенцій, на початку партії кожен гравець отримує 1 перлину.

Залежно від кількості гравців ви використовуєте різну кількість місць сили й монументів (див. таблицю нижче).

Це доповнення дозволяє грати вп'ятох навіть без доповнення *Lux et Tenebrae* («Світло й Темрява»). Однак ми не радимо грати вшістьох, якщо ви вирішите поєднати два доповнення.

2-5	Монументи	Місця сили
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Перетасуйте всі карти монументів. Візьміть указану кількість карт із колоди й покладіть їх стосом долілиць. Невикористані карти поверніть у коробку, не дивлячись на них. Потім візьміть із колоди 2 верхні карти монументів і покладіть їх горілиць у центрі стола.

Перетасуйте всі місця сили, не дивлячись на них (наприклад, під столом) і викладіть потрібну кількість (див. таблицю вище) в центрі стола випадковою стороною догори. Невикористані місця сили покладіть у коробку.

Після цього покладіть у центрі стола пам'ятку стороною із зображенням перлини догори.

Решту приготувань виконують так само, як у базовій грі.

Перебіг гри

Гра триває за базовими правилами з такими доповненнями:

Кінець гри. Гра тепер завершується тоді, коли під час перевірки умов перемоги один чи кілька гравців набрали 13 чи більше очок (замість звичних 10).

Перлини. Це новий тип есенцій. Усі обмеження, які стосуються золота, також стосуються і перлин: сили, що дають будь-які есенції, не дають перлин, як і золота. Також на перлини не діють знижки, як і на золото.



У свій хід гравець може будь-яку кількість разів обміняти 1 перлину з особистого запасу на 1 золото або 2 будь-які інші есенції (однакові або різні).

Гравець також може в чужий хід обміняти перлини з особистого запасу, коли сам застосує силу реакції або у відповідь виконує умову сили реакції (наприклад, коли його атакує дракон). Якщо кілька гравців одночасно хочуть виконати такий обмін, вони роблять це в порядку черговості ходів, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

Під час перевірки умов перемоги гравець здобуває 1 ПО за кожну перлину на своїх компонентах або в особистому запасі. Отже, кожна перлина на місці сили «Перлинне ложе» дає 3 ПО (2 завдяки місцю сили та 1 за себе). У разі нічиєї за ПО перлини не впливають на визначення переможця, на відміну від решти есенцій. Коротко ці правила викладені у пам'ятці.

Примітка. Тип артефактів «демон» (карти «Корабель-привид» і «Вогняне колесо») з'явився в доповненні *Lux et Tenebrae* («Світло й Темрява»). Деякі компоненти цього доповнення також належать до цього типу або взаємодіють із ним («Ілюзіоністка»).

Роз'яснення компонентів

Маги

«Ілюзіоністка». Обидві її сили – це реакції, які можна застосувати для оплати ціни іншої сили, що вимагає розвернути демона, істоту або дракона. Або коли ви застосуєте силу, що дозволяє провести перевірку умов перемоги, і маєте місце сили, що дає ПО за кожну вашу істоту, демона чи дракона. Магів не можна знищити, тому першу силу «Ілюзіоністки» неможливо використати разом із другою силою «Воріт пекла» з доповнення *Lux et Tenebrae* («Світло й Темрява»).

Артефакти

«Вогняне колесо». Його перша сила змушує всіх гравців (і вас також) втратити есенції.

«Крук». Ви отримуєте золото, коли берете його з загального запасу й кладете у ваш особистий запас чи викладаєте на компонент. Це може статися внаслідок застосування сили, властивості збирання, дії скидання артефакту чи обміну перлин. Якщо ви забираєте золото з компонента (під час кроку збирання есенцій чи завдяки другій силі «Пекельної машини» з доповнення *Lux et Tenebrae*) або кладете золото з особистого запасу на компонент (за допомогою «Морської дів», «Зілляра» чи «Темної зали»), то це не вважають отриманням золота.

«Фенікс». Символ цього компонента й символ знищення разом означають «зниште цей компонент».

