

魔力之所

魔法動物園：你的神器牌堆必須還有牌，才能使用它的第二個能力。如果你的神器牌堆沒有牌，你不能使用這個能力來將棄牌堆洗混重新組成神器牌牌堆。

F.A.Q

(您也可以在《奧法之戰：光與暗》中找到這些)

Q：當一個能力的“花費”包含從手中棄置1張神器牌時，我是否還能同時獲得1個金元素或者2個任意非金元素？

A：不能。(只有當你使用棄置1張手牌這個行動時才能獲得元素。)

Q：當一個能力的“花費”包含橫置其他神器牌時，我是否能同時激活那張被橫置的神器牌上的能力？

A：不能。

Q：當我使用“將元素放在任意配件上”這一能力時，我能否將元素放在已經橫置的配件上？(比如使用美人魚的能力，將1個金元素放在已經橫置的詛咒熔爐上)

A：可以。

Q：卡牌能力“摸牌，調整順序並放回”(例如先知或獵鷹的能力)能否用在其他玩家的牌堆上？

A：不能。

Q：當我需要支付一個配件的費用，或者是某個能力的“花費”時，這些元素都必須是從我的個人元素池中拿嗎？

A：是的。(除非能力中有額外說明，比如煉金設備的第二個能力)。

Q：在我的行動回合中，我可以使用一個沒有任何效果的能力嗎(為了避免跳過)？

A：可以。只要你支付了這個能力所有的“花費”。

Q：響應獲勝檢查的能力(比如黃金雕像或者暗黑大教堂)能夠用於遊戲過程中的檢查勝利能力(比如珊瑚堡)或者是一輪遊戲結束時的檢查勝利嗎？

A：可以。

初始設置

2-5	遺跡	魔力之所
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

給每位玩家分發每種元素各一個(包括珍珠)。



製作組

設計和規則

Tom Lehmann

封面和卡牌繪畫

Julien Delval

美術設計

Cyrille Da ujean

產品

Ted A. Marrioti

遊戲測試

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

特別鳴謝

Alex and Jessica Chen.

拉丁語支持

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.

www.yihubg.com



奧法之戰 Res Arcana™ 擴展 2 珍珠帝國 Perlae Imperii™

在荒野的海岸，一名水手正準備潛入大海前往充滿魔力的珍珠溫床並探尋珍珠的真正奧秘。同時，馴龍師也一路探索來到血之島去找尋上古巨龍。

歡迎來到珍珠帝國的世界，這是奧法之戰的第二個擴展包。這個擴展增加了全新的法師，遺蹟，魔法物品，神器和魔力之所，全方位的擴展了遊戲玩法。珍珠帝國可以只配合基礎版進行遊戲，也可以與基礎版加第一個擴展《奧法之戰：光與暗》共同進行遊戲。



內容



2 個魔力之所(雙面)

12 張神器牌



4 張法師牌



4 張遺跡牌



珍珠帝國擴展符號



初始設置

請將該擴展與基礎遊戲的所有配件放在一起使用。把珍珠指示物放到元素收納盒中間。給每位玩家分發1個珍珠指示物(其他資源按照主規則照常分配)。魔力之所和遺蹟的數量根據玩家數量而做出相應調整(參見下圖)。所有魔法物品都將會被使用。

無論單獨與基礎版進行遊戲還是配合1擴共同進行遊戲,這個擴展都能支持最多5位玩家。但即便同時使用兩個擴展進行遊戲,我們也不推薦6人進行遊戲。

2-5	遺跡	魔力之所
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

將所有的遺跡牌洗混。按照上圖表格中參與遊戲的人數選出相應數量的遺跡牌組成遺跡牌堆,將沒有用到的遺跡牌面朝下放回盒子中(不要查看他們)。然後翻出2張牌放在遺跡牌堆旁邊。

按照上圖表格中參與遊戲的人數,隨機選出相應數量的魔力之所,並隨機選擇要使用的一面。將沒有用到的魔力之所放回盒子中。

把提示板放在桌上,有珍珠說明的一面朝上。

正常執行剩下的遊戲設置步驟。

遊戲流程

遊戲流程與原版遊戲一致,需要特殊注意以下幾點:

遊戲的勝利檢查條件變為了任意玩家獲得13或更高的分數(以前是10或更高分數)。

珍珠。這是一個全新類型的元素。能產生非金元素的能力同樣也不能產生珍珠。同樣的,對金元素不適用的減免費用能力也不適用於珍珠。

在玩家回合,玩家可以選擇把自己擁有的1個或多個珍珠進行



轉換,每個珍珠可轉換為1個金元素或2個非金非珍珠元素(2個元素可以相同也可以不同)。

在使用響應能力或執行響應時(例如被其他玩家的龍攻擊了),玩家也可以在自己回合外使用珍珠進行轉換。如果遇到了結算事件衝突問題時(當一位玩家對於是否轉換珍珠的決定取決於另一位玩家是否轉換珍珠時)從起始玩家開始按照順時針順序進行結算。

在勝利檢查環節,不論是在卡牌上還是在自己的資源池中,玩家擁有的每1個珍珠都算作1分。每個珍珠溫床上的珍珠都值3分(2分由珍珠溫床提供,1分由珍珠本身提供)。由於珍珠本身算作得分,所以它不會用做在平局時決定勝負的因素。

這些規則可以在提示板正面找到(提示板背面有初始設置梗概)。

注意: 惡魔神器類型(如幽靈船和死亡之輪)是在《奧法之戰:光與暗》中引入的,某些物品可以與其進行聯動(確保光與暗可以與本擴展完美共存)。

配件細節

法師

幻術師: 她的兩個技能都適用於當你需要橫置生物,惡魔或者龍來滿足一些能力的需求或者是在檢查勝利時使用能讓你根據生物,惡魔或者龍獲得分數時。因為法師是無法被銷毀的,所以這個能力不能與《奧法之戰:光與暗》中魔力之所地獄之門的第二個技能一起使用。

神器

死亡之輪: 注意這個失去生命元素的能力是針對所有玩家的,也就是說包括使用者。

死亡渡鴉: 當你從公共資源區獲得金元素並放置在自己的元素池,或者任意配件上時,視為你“獲得了金元素”。使用收集效果,棄置神器牌以及通過轉換珍珠而獲得金元素都算在內。注意,從你的配件上拿金元素,或者是將金元素從自己的元素池放在任意配件上時,都不算做獲得金元素。

鳳凰: 受到字符長度限制,“銷毀”這一行動使用了圖標進行說明。

貝殼錐: 它的第一個能力允許你減免花費中的金元素。

