

Tom Lehmann

Res Arcana DUO

ルール

魔法と錬金術の復興期中、魔術師たちは生命と死、大地と炎のエッセンスである
内なる活力、風と水のエッセンスである平穩を巧みに扱います。

錬金魔術師として、あなたは力ある場所を神秘の力で支配しようとしていますか？
それとも、エッセンスを黄金に変えたり古代のモニュメントを支配したりして現世
の影響力を求めますか？





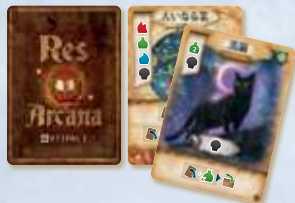
2人の錬金魔術師が対決します。奪い合っている力ある場所や古代のモニュメントを支配するのはどちらでしょうか？ たった5つのエッセンスから始めて、アーティファクト、パワー、マジックアイテムをよりうまく活用し、10点を得て勝利するのはどちらの魔術師でしょうか？

2人用の競争ゲーム、「レス・アルカナ：デュオ」へようこそ。

「レス・アルカナ：デュオ」は「レス・アルカナ」基本ゲームや、その拡張の「光と闇」や「力の真珠」と組み合わせることもできます(11ページ参照)。

内容物

アーティファクトカード16枚



力ある場所2枚
(両面仕様)



“5x”エッセンス
チップ4枚



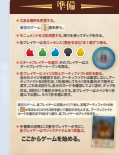
メイジカード4枚



リファレンス
カード2枚



サマリーカード



モニュメントカード7枚



マジックアイテム5枚



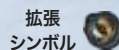
エッセンストークン60個(5色 各12個)



スタートプレイ
ヤートークン



スタートシンボル



準備

- マジックアイテム5枚、エッセンスストレイ、“5x”エッセンスチップをテーブルの中央に置いてサブライとします。
- サブライの横に力ある場所2枚を置いてディスプレイとします。
最初のゲーム:  面を使います。
以降のゲーム: それぞれの力ある場所ごとに、使用する面をランダムに選びます。
- モニュメント7枚をよく混ぜてデッキとします。このデッキから2枚引き、表向きでデッキの横に置いてディスプレイとします。
- 各プレイヤーは各エッセンス(黄金を含みます)を1個ずつ取り、最初のエッセンスプールとします。
- 先手プレイヤーを選んでスタートプレイヤートークンを渡します。
- メイジとアーティファクトを個別によく混ぜ、各プレイヤーにメイジ2枚とアーティファクト8枚を配ります。各プレイヤーは自分のメイジを確認しますが、どのアーティファクトも見てはいけません。

カードを確認したあと、各プレイヤーは自分のアーティファクトのうち2枚を引いて確認し、1枚を自分のために保持し、もう1枚を裏向きで相手に渡します。これを4回繰り返します。そのあと、保持した4枚と相手から渡された4枚を確認し、よく混ぜて個人デッキを作ります。

このデッキから3枚引いて最初の手札とします。そのあと、各プレイヤーは自分のメイジを1枚選んで表向きにします。使わないメイジとアーティファクトは箱に戻します。

最初のゲーム: スタートシンボル()があるメイジ2枚とアーティファクト6枚を取り分けて個別によく混ぜます。各プレイヤーはメイジを1枚得て手元に置き、アーティファクトを3枚得て最初の手札とします(自分のアーティファクトは確認することができます)。他のアーティファクト10枚をよく混ぜ、各プレイヤーに裏向きで5枚ずつ配って個人デッキとします。

- 後手プレイヤーはマジックアイテムを1枚選びます。そのあと、先手プレイヤーはマジックアイテムを1枚選んでゲームを始めます。



要素

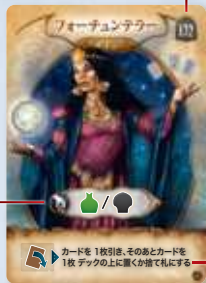
「レス・アルカナ」は幻想的な錬金術のゲームです。自分のメイジ、選んだマジックアイテム、最初のエッセンス、カードを使ってアーティファクト、モニュメント、力ある場所を置き、より多くの得点（最低10点）を獲得しましょう。

最初のゲーム: 10点ではなく**7点**までプレイします。

要素とはアーティファクト、メイジ、マジックアイテム、モニュメント、力ある場所のことです。

メイジ

種別



収集能力

アイテム



パワー

力ある場所

配置
コスト



収集能力

パワー

モニュメント

モニュメント

配置
コスト



アーティファクト

配置
コスト



パワー

得点

クリーチャー



ドラゴン



デーモン



デーモンは「デュオ」のどのパワーでも参照されません。これは「光と闇」拡張との互換性のためにあります。

ゲームの進行

プレイヤーは概して4〜6ラウンドにわたってゲームをプレイします。各ラウンドは以下の3ステップからなります。

1 エッセンスを収集します：

- ◆ すべての収集能力を使い、
- ◆ 要素上のエッセンスを得ることができます。

2 先手プレイヤーから交互に、手番ごとに1アクションを実行します：

- ◆ アーティファクトを1枚置くか、
- ◆ モニュメントか力ある場所を1枚得るか、
- ◆ カードを1枚捨て札にして、黄金1個か他の任意のエッセンス2個を得るか、
- ◆ 縦向き要素のパワーを1つ使うか、
- ◆ パスします(マジックアイテムを交換し、カードを1枚引きます)。

これを両プレイヤーがパスするまで続けます。

パスの進行：

- 先にパスした場合、スタートプレイヤートークンを得ます。
- 自分のマジックアイテムを別のマジックアイテムに交換します。
- カードを1枚引きます。

3 勝利判定(7点か10点以上)を行います。

どちらも勝利していない場合：

- ◆ 横倒しになっているすべての要素を縦向きにし、
- ◆ 次ラウンドを始めます。

1. 収集

各プレイヤーは(任意の順番で)収集能力を使ったり、要素上のエッセンスを得たりします。

要素上にある各収集能力ごとに、プレイヤーは示されているエッセンスをサプライから得て自分のエッセンスプールに加えます。

- エッセンスに数字が書かれている場合、そのエッセンスをその数だけサプライから得ます。書かれていない場合は1個得ます。
- エッセンスのあいだに“+”がある場合、そのすべてを得ます。
- エッセンスのあいだに“/”がある場合、そのうち1つを選んで得ます。
- 数字が書かれている場合がある場合、そのシンボルの後ろにある制限に従って、その数のエッセンスを任意の組み合わせで得ます。たとえば後ろに(🔴🟡)とある場合、黄金や死を得ることはできません。

このステップ中、プレイヤーは自分の要素上にあるエッセンスを取ることもできます。

プレイヤーは一部の要素からエッセンスを取り、他の要素から取らないこともできますが、ある要素からエッセンスを取ることにした場合、そのすべてを取らなければなりません。

詳細



サプライのエッセンスは無限にあるものとします。必要なら、“5x”エッセンスチップ上にエッセンスを1個置き、その色のエッセンス5個とします。プレイヤーはいつでも“両替”することができます。プレイヤーは力ある場所からすべてのエッセンスを得ることができます(しかし、そうした場合には得点を失うことになるでしょう)。

通常、プレイヤーはエッセンスを同時に収集しますが、このステップをスタートプレイヤーから手番順にプレイすることを要求してもかまいません。

2. アクション

スタートプレイヤーから交互に、両プレイヤーがパスするまで1アクションずつ実行していきます。パスしたプレイヤーは、そのラウンド中はもうアクションを実行できません。

アクション:

- **アーティファクトを1枚置く:**手札のアーティファクトカードを1枚選んでコストを支払い、手元に置きます。
- **モニュメント/力ある場所を1枚得る:**モニュメント/力ある場所を1枚取ってコストを支払い、手元に置きます。

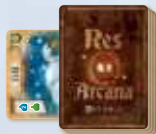
すべてのモニュメントのコストは黄金4個なので、プレイヤーはディスプレイにある2枚のモニュメントのうち1枚か、モニュメントデッキの一番上のカードを得ることができます。ディスプレイにあるモニュメントを得た場合、可能ならばモニュメントデッキの一番上のカードを引いてディスプレイに補充します。

獲得したモニュメント/力ある場所を相手に奪われることはありません。

- **アーティファクトを1枚捨て札にする:**手札を1枚捨て札にして、黄金1個か、他の任意の(同じまたは異なる)エッセンス2個を得ます。

捨て札にしたアーティファクトは、表向きで横倒しにして自分のアーティファクトデッキの底に差し込みます(使用して横倒しにしたアーティファクトと区別するためです)。プレイヤーはいつでも、他プレイヤーが捨て札にしたアーティファクトを確認することができます。

ヒント:すべてのアーティファクトを置くようするのはやめましょう。何枚かは捨て札にして、他のアーティファクトを置くために必要なエッセンスを得ましょう。

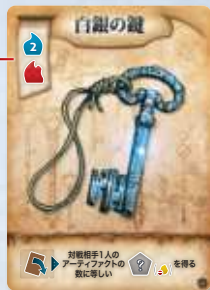


- **パワーを1つ使う:**縦向き要素1つのパワーを使います(7ページ参照)。能力とは異なり、横倒しになっている要素のパワーを使うことはできません。
- **パスする:**このラウンドのアクションを終了します(8ページ参照)。

コスト

要素の配置コストは左上に示されています。プレイヤーは示されているエッセンスをサプライに支払います。

配置コスト



エッセンスに数字が書かれている場合、そのエッセンスをその数だけサプライに支払います。書かれていない場合は1個支払います。

⬡ が示されている場合、任意のエッセンスを支払います。

② のように数字が書かれている場合、その数のエッセンスを任意の組み合わせで支払います。

配置/獲得した要素は縦向きで手元に置きます。

詳細

「アーティフィサーのローブ」は任意のアーティファクトの配置コストを減らす値引き能力を持っています。この能力は「坩堝」の2つ目の能力による値引きと組み合わせることができます。

0未満に減らされたコストは0になります。



パワー

多くの要素は1つか2つのパワーを持っています。パワーは三角形で分けられているコストと効果を持っています。



この要素を横倒しにする+生命を1個支払う▶活力1個と死1個を得る

パワーを使うために、プレイヤーはそのコストを支払って(支払ったエッセンスはサブライに置きます)、その効果を適用します(獲得したエッセンスはサブライから取ります)。

パワーのコストはしばしば複数のパートからなり、“+”で分けられています。パワーを使うために、プレイヤーはそのコストをすべて支払わなければなりません。

パワーのコストの一部(または全部)として、その要素の横倒しが必要になることがあります。能力とは異なり、ある要素が横倒しになったら、再び縦向きになるまではその要素のすべてのパワーが使えなくなります。



横倒し

要素の横倒しをコストに含んでいないパワーはラウンド中に何回でも使うことができますが、1回の使用ごとに1アクションと見なされます。

多くの効果では、プレイヤーは獲得したエッセンスを、自分のエッセンスプールではなくその要素上に置きます。これは以降のラウンドの収集ステップ中に得ることができ、力ある場所では得点になります。



その
要素上へ

詳細

一部の効果は何個かの  エッセンスをもたらします。プレイヤーは制限に従って(たとえば ) とある場合、黄金と死は不可)、その数のエッセンスを任意の組み合わせで得ます。

効果を持たないパワーを(コストを支払って)使うこともできます。

一部の効果はプレイヤーにカードを引かせます。カードを引く必要があるときにデッキが尽きている場合、捨て札をよく混ぜて新たなデッキを作ります。

一部の効果(真鍮の頭部)はプレイヤーにデッキからカードを3枚引かせます。そのデッキのカードが(自分のアーティファクトデッキの場合は混ぜ直したあとで)2枚以下の場合、そのすべてを引き、それらのカードだけを戻します。

一部の効果はプレイヤーにカードを回収させます(捨て札置き場からカードを1枚取って手札に戻します)。捨て札置き場にカードがない場合、回収は何の効果も持ちません。

カードの獲得/回収パワーを相手のデッキや捨て札置き場に対して使うことはできません。

コストを支払うために(エルフの大集落)、または効果の一部として(フォーチュンテラー)カードを捨て札にした場合、アーティファクトの破壊アクションを実行したのではないので、黄金1個も任意のエッセンス2個も得ません。

一部のパワーのコスト(ドラゴンの洞窟、ドルイドの方円、神祕の洗礼盤、眠れるドラゴン)は、そのパワーの要素の代わりに(またはそれに加えて)他の要素(クリーチャー、ドラゴン、自分のメイジなど)を横倒しにすることを必要とします。これは横倒しにしたクリーチャー/ドラゴン/メイジのパワーを発動させません。



一部の効果(黒猫、神祕の修道院、リアニメイト、ソロモンの鍵など)によって、プレイヤーは任意の横倒しの要素(または自分のメイジ)を縦向きにし、そのパワーを再び使えるようにすることができます。



要素のパワーの詳細



カルティスト: そのパワーは相手に死のエッセンスを1個(サブライから)与えます。すでにパスしている場合でも、相手はこのエッセンスを得ます。

指揮の宝冠: 各パワーはモニュメントをもたらします。これらのモニュメントはディスプレイから、またはモニュメントデッキの一番上から得ることができます。

フォーチュンテラー: 捨て札にするか戻すカードは、今引いたカードでなくてもかまいません。

黄金の鍵: “プレイヤー”とはあなたか相手のことです。



神秘の洗礼盤: 1つ目の効果で真珠を得る選択肢は、真珠を追加する「力の真珠」拡張と共にプレイしているときにのみ適用されます。

白銀の鍵: 3人以上での「レス・アルカナ」では、この効果を適用する“他プレイヤー1人”をあなたが選びます。



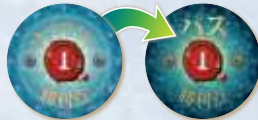
ソロモンの鍵: 1つ目のパワーはサブライにあるマジックアイテムに適用しますが、「死/生命」や「平穩/活力」ポーションに適用することは(これらはパワーを持っておらず、収集能力しか持っていないので)できません。



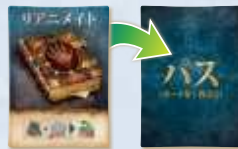
錬金術のグリフ: このパワーは、プレイヤーのプールにある任意のエッセンスを要素上に置きます(通常、これは得点をもたらす力ある場所にエッセンスを置くために使われます)。エッセンスが置かれる要素はすでに横倒しになっていてもかまいません。

パス

アクションを実行できない(またはしたくない)プレイヤーはパスしなければなりません。



ラウンド中に先にパスしたプレイヤーはスタートプレイヤートークンを取り(勝利判定時に1点の価値を持ちます)、裏返してパス面を表向きにします。



パスしたプレイヤーは、自分のマジックアイテムをサブライにある別のマジックアイテムと交換し、新たなマジックアイテムを裏返してパス面を表向きにします。

そのあと、パスしたプレイヤーは(可能ならば)カードを1枚引きます。デッキが尽きている場合、捨て札を混ぜ直して新たなデッキを作ります。

いったんパスしたプレイヤーは、そのラウンド中はもうアクションを実行できませんが、依然として相手のパワーからエッセンスを得ることはできます。

3. 勝利

両プレイヤーがパスしたあと、いずれかのプレイヤーが自分のアーティファクト、モニュメント、力ある場所、スタートプレイヤートークンから10点以上得ているかどうかを確認します。

少なくとも1人が10点以上得ている場合、ゲームは終了し、より多くの得点を得たプレイヤーが勝利します！

両プレイヤーが10点以上で引き分けた場合、自分のエッセンスプールにあるエッセンス(黄金の数は2倍にします)がより多い方が勝利します。これも同数の場合、両者が勝利を分かち合います。

どちらも10点以上得ていない場合、横倒しになっているすべての要素を縦向きにし、パス面を表向きにしているスタートプレイヤートークンとマジックアイテムを裏返して、次のラウンドを始めます。

最初のゲーム: 10点ではなく7点までプレイします。

詳細

勝利判定時には、力ある場所の得点能力と、横倒しになっている要素の得点もすべて数えます。

力ある場所の「ドワーフの鍛冶場」と「エルフの大集落」は、それらの上にあるエッセンスによる得点に加えて1点をもたらしします。

スタートプレイヤートークンは、勝利判定時にそれを持っているプレイヤーに1点をもたらしします。

モニュメントの「環状列石」がアーティファクトの「大いなる業」を持っているプレイヤーは、そのパワーを使ってラウンドの途中で勝利判定を行うことができます。このパワーは主として、10点以上得ていて相手より先行しているときに、相手がこれ以上得点を得る前に勝利するために使われます。

用語解説

アーティファクトの種類: クリーチャー、ドラゴン、デーモンです。メイジ、マジックアイテム、モニュメント、力ある場所はアーティファクトではありません。

相手: あなたの対戦相手です(あなたではありません)。

エッセンス: 平穩、死、活力、黄金、生命のことです。

エッセンスプール: 要素上ではなくプレイヤーの手元があり、コストを支払うために使えるエッセンスです。

コスト: アーティファクトを置いたり、モニュメントや力ある場所を得たり、パワーを使ったりするためにプレイヤーのエッセンスプールから支払うエッセンスです。

縦向きにする: 横倒しになっている要素を縦向きにして、再び使えるようにすることです。

値引き: アーティファクトを置くために必要なエッセンスの数を減らすことです。コストを0未満にすることはできません。

能力: その要素が横倒しかどうかを問わず、適用可能なときに自動的に適用される収集効果、配置コストの値引き、得点獲得手段のことです。

パワー: 要素上にある1つのコストと1つの効果です。パワーを使うにはその要素が縦向きになっている(横倒しになっていない)必要があり、1アクションを消費し、コストの支払いと効果の適用からなります。コストを完全に支払えば、効果のないパワーを(主にパスを避けるために)使うこともできます。

要素: アーティファクト、メイジ、マジックアイテム、モニュメント、力ある場所の総称です。

横倒しにする: パワーのコストの一部として、要素を横倒しにすることです。

サンプルラウンド

アンとボブは  付きの初期メイジとアーティファクトを使い、「レス・アルカナ:デュオ」の**最初のゲーム**をプレイしています。ボブが先手で、メイジは「スミス」、アーティファクトの手札は「坩堝」「呪われた孔雀の像」「錬金術のグリフ」でした。アンは「エンチャントレス」で、アーティファクトの手札は「白鳥」「霊知の書」「ソロモンの鍵」でした。

力ある場所: ドルイドの方円、ドワーフの鍛冶場

表向きのモニュメント: 闇の神殿、神秘の修道院

ゲームを準備し(3ページ参照)、楽しくプレイします!

ボブはカードを確認して「神秘の修道院」に目をつけ、モニュメント戦略に挑戦することになりました。アンはカードを確認して、「白鳥」がエッセンスを増やすクリーチャーであることに気づき、力ある場所の「ドルイドの方円」を狙うことにしました。

後手のアンはマジックアイテムを先に選び、「リサーチ」を選びました。ボブは「平穏/活力」ポーションを取りました。

収集  :アンは平穏を1個得て(エンチャントレス)、ボブは(ポーションから)活力を1個得ることになりました。

アクション

1. ボブは黄金1個と活力1個を支払い、「坩堝」を置きました。



カードを1枚引く

1. アンは「リサーチ」を横倒しにして死を1個支払い、デッキから「大いなる業」を引きました。



2. ボブは「坩堝」を横倒しにして活力1個、平穏1個、死1個、生命1個を支払い、黄金3個を得ました。
2. アンは平穏2個と生命1個を支払い、「白鳥」を置きました。

3. ボブはカードを1枚捨て札にして活力を2個得ました。
3. アンはカードを1枚捨て札にして平穏を2個得ました。



4. ボブは「スミス」を横倒しにして活力を1個支払い、黄金を1個得ました。

4. アンはカードを1枚捨て札にして平穏1個と生命1個を得ました。

5. ボブは黄金を4個支払い、表向きのモニュメントの「神秘の修道院」を得て、「記憶の井戸」を補充しました。

5. アンは最後のカードを捨て札にして平穏1個と生命1個を得ました。



6. ボブは「神秘の修道院」を横倒しにして「スミス」を縦向きに戻しました。



6. アンは平穏1個と生命1個を支払い、「白鳥」上に平穏1個と生命2個を置きました。

7. ボブは最後のカードを捨て札にして黄金を1個得ました。

7. アンは平穏1個と生命1個を支払い、「白鳥」上に平穏1個と生命2個を置きました。



8. ボブは「スミス」を横倒しにしてもう一つの能力を使い、黄金を1個支払って、黄金以外の任意の組み合わせのエッセンス4個(活力4個にしました)を「スミス」上に置きました。

8. アンは平穏1個と黄金1個を支払い、「白鳥」上に平穏1個と生命2個を置きました。

9. ボブはエッセンスプールに活力を1個持っており、手札のカードはなく、すべての要素を横倒しにしています。ボブはパスしなければなりません。先にパスしたので、ボブはスタートプレイヤートークンを持ち続け、「平穏/活力」ポーションを「生命/死」ポーションに交換し、デッキからカードを1枚(「真鍮の頭部」)を引きました。



9. アンは「エンチャントレス」を横倒しにして活力を1個支払い、その上に死を2個置きました。

この時点で、アンはアクションを実行し続けることもできましたが、パスして「リサーチ」を（ボブが返した）「平穩／活力」ポジションにし、デッキからカードを1枚（「フェアリー・ドラゴン」）を引きました。

勝利判定：ボブは「神秘の修道院」の2点、スタートプレイヤートークンの1点を持っています。アンは0点です。どちらも7点以上になっていないので（**最初のゲームのみ**）、横倒しにしたすべての要素とメイジを縦向きに戻し、ラウンド2を始めました。

以降の展開：次ラウンド、アンは「白鳥」上のエッセンス9個を支払って「ドルイドの方円」を得て、両方のパワーを使って2点にしました。アンは先にパスしてスタートプレイヤートークンを得ました。

ラウンド3中、アンは得点のために「フェアリー・ドラゴン」を置き、「ドルイドの方円」のパワーを使ってさらに3点を得ました。先にパスしてスタートプレイヤートークンを保持すれば、これで7点になります。

一方、ボブはある手番でモニュメントを購入できましたが、表向きのモニュメントは1点のものしかありません。モニュメントデッキの上から購入すれば幸運をつかめるかもしれませんが、最後の1点モニュメントを引くかもしれません。

ラウンド2中に「真鍮の頭部」を使ってモニュメントデッキを調べていたらどうでしょうか？ ラウンド3中に先にパスすることを目指し、ラウンド4のプレイを強いたらどうでしょうか？

このゲームを終わらせて確かめてみてください

カードをドラフトして10点以上を目指すゲームは、初期カードで7点以上を目指すゲームとはまったく異なります。十分に慣れたらフルゲームに挑戦してみましょう。楽しんでください！

その次は？

「デュオ」を楽しめたら、「レス・アルカナ」（基本ゲーム）を試してみてください。これはさらに2人のプレイヤー、10枚のメイジ、40枚のアーティファクト、10枚のモニュメント、両面仕様の5枚の力ある場所と、ほんの少しの新たなルール（生命の喪失と対応パワー）を追加します。

重複しているマジックアイテムとスタートプレイヤートークンを除いて、あなたは「デュオ」のすべての内容物を基本ゲームに統合することができます。

拡張としての利用

独立したゲームとしてのみならず、「デュオ」は「レス・アルカナ」基本ゲームの拡張として使うこともできます。そうする場合、重複しているマジックアイテム、スタートプレイヤートークン、「デュオ」用のサマリーカードを取り除き、「デュオ」の他の内容物を基本ゲームの内容物に追加します。

新たなアイコン：メイジ（「神秘の洗礼盤」「神秘の修道院」「眠れるドラゴン」「ソロモンの鍵」）とマジックアイテム（「ソロモンの鍵」）の横倒し／立て直し。

準備：基本ゲームの拡張として「デュオ」を使う場合、用意する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。

2-4	モニュメント	力ある場所
2	7	4
3	10	5
4	12	6

モニュメントをよく混ぜ、上記の枚数を引いて初期デッキを作り、使わないモニュメントを（表面を見ずに）箱に戻します。そのあとモニュメントを2枚引き、表向きでデッキの横に置いてディスプレイとします。

力ある場所をテーブルの下で見ないようにしてよく混ぜ、そのあいだにそのうちの半分を何回か裏返して、各力ある場所のランダムな面が表向きになるようにします。上記の枚数を引いてディスプレイに置き、使わない力ある場所を箱に戻します。

残りの準備を通常通りに実行してプレイします。「デュオ」には生命の喪失効果と対応パワーはないことに注意してください。

準備

- ◆ 力ある場所を用意する。

最初のゲーム:  面を使う。

- ◆ モニュメントを2枚用意する。残りを使ってデッキを作る。

- ◆ 各プレイヤーは各エッセンス(黄金を含む)を1個ずつ得る。



- ◆ スタートプレイヤーを選び、そのプレイヤーはスタートプレイヤートークンを取る。

- ◆ 各プレイヤーにメイジ2枚とアーティファクト8枚を配る。
自分のメイジを確認するが、アーティファクトは確認しない。アーティファクトを2枚引き、1枚保持してもう1枚を裏向きで相手に渡す。これを4回行う。自分のカードを確認してよく混ぜ、デッキを作る。3枚引いて最初の手札とする。各プレイヤーはメイジを1枚選んで公開し、もう1枚を箱に戻す。

最初のゲーム: 各プレイヤーに初期メイジ1枚と、初期アーティファクト6枚( があるもの)のうち3枚を配って最初の手札とする。アーティファクトカードを裏向きで5枚ずつ配り、各プレイヤーのデッキを作る。

- ◆ 手番順の逆順に(2番手プレイヤーが先に)、各プレイヤーはマジックアイテムを1枚選ぶ。



ここからゲームを始める。

ラウンドサマリー

1 エッセンスの収集:

- ◆  能力を実行する。
- ◆ 要素からエッセンスを得ることができる。

2 手番ごとに1アクションずつ実行する:

(先手プレイヤーから交互に)

- ◆ アーティファクトを1枚置く
- ◆ モニュメント/力ある場所を1枚得る
- ◆ カードを1枚捨て札にし、黄金1個か他の任意のエッセンス2個を得る
- ◆ パワーを1つ使う
- ◆ パスする(下記参照)

両プレイヤーがパスするまで繰り返す。

パスステップ:

- 先にパスした場合、スタートプレイヤートークンを得る。
- 自分のマジックアイテムを別のマジックアイテムに交換する。
- カードを1枚引き。

3 勝利判定: どちらかが10点以上得ているか?

- ◆ 得ていない場合、要素を縦向きにして次ラウンドを始める。

勝者: 得点がより多いプレイヤー

- ◆ 同点の場合、プールにより多くのエッセンスを持っている方が勝利する。
- ◆ プール内の黄金はエッセンス2個として数える。

目次

内容物	2	- パワー	7
準備	3	- パス	8
要素	4	3. 勝利	9
ゲームの進行	5	用語解説	9
1. 収集	5	サンプルラウンド	10
2. アクション	6	拡張としての利用	11
- コスト	6		



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

Revised © 2009 - 2024 / Sand Castle Games Inc.



<http://tendaysgames.shop/>

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 岡田ビル2F
電話: 0422-26-5707

Credits

デザイン/ルール

Tom Lehmann

グラフィックデザイン

Cyrille Daujean

カバー/カードイラストレーション

Julien Delval

制作

Ted A. Marrioti

プレイテストと助言

William Attia, Veronica Boyce, Alex and Jessica Chen, Alexis Folsom, Trisha and Wei-Hwa Huang, Michelle Holland, Cindy Ivers, Ted A. Marrioti, Theresa and Thomas Pantle, Ben Prystawski, Jennifer Rawlings, Conny Richter, Steve Thomas, Dave Thorby, and Ashe Vazquez.

謝辞: Alex Chen and Thomas Pantle.