

Tom Lehmann

Res Arcana

Pravidla



Obsah

40 karet artefaktů



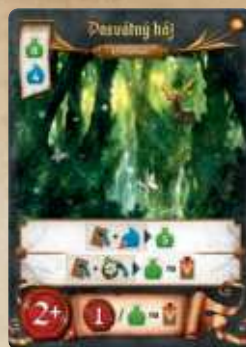
10 karet mágů



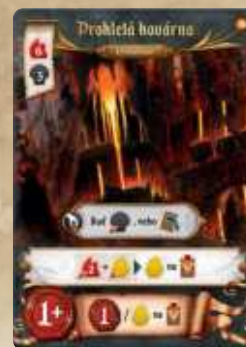
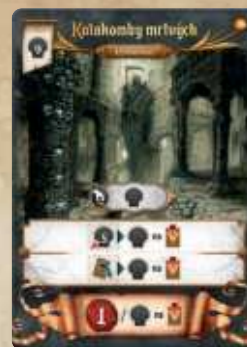
10 karet monumentů



150 žetonů esencí
(30 od každého druhu)



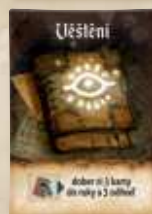
5 karet míst moci
(oboustranných)



Žeton prvního hráče



8 karet magických
předmětů



Přehledová karta



12 žetonů esencí „5x“

	Cena vyložení		Vezmi si
	Tato karta		Jednotlivé vyložení karty
	Otoč tuto kartu		Narovnej jistou kartu
	Zaplat 1 esenci klidu		Zaplat 3 libovolné esence
	Drak		Bytost
	Otoč draka		Narovnej bytost
	Odevzdej 2 životy		Reakce na 2 životy
			Reakce na 2 životy

4 referenční karty



Přehled

Ve hře spolu o nadvládu nad prastárými monumenty a místy moci soupeří 2 až 4 mágové.

V roli mágů hráči pomocí magických esencí a předmětů sestavují artefakty, používají své schopnosti a poroučejí drakům. Vyhrává mág, který získá nejvíce bodů.

Každý mág začíná s 1 žetonem od každé esence, 3 artefakty v ruce a 1 magickým předmětem.

Během kola mág v rámci svého tahu posbírání esence a poté provede 1 akci. Takto se na tahu vystřídají všichni hráči. Cílem hry je mít při kontrole vítězství nejvíce bodů (10 a více).

Esence



Elán

Život

Klid

Smrt

Zlato

Karty

Mágy a předměty si hráči vybírají před začátkem hry. Pokud během kola kterýkoli hráč vynechá svůj tah, odevzdá svůj magický předmět a vezme si nový a až do konce kola nehraje.

Každý hráč má svůj vlastní balíček 8 artefaktů, z nichž 3 má na začátku hry v ruce. Artefakty můžete zahrát po zaplacení jejich ceny vyložení v esencích. Některé artefakty mají podobu draků či jiných bytostí. Několik artefaktů poskytuje body vítězství.

Monumenty a místa moci si hráči zabírají ze středu hrací plochy zaplacením jejich ceny vyložení v esencích. Po zabrání jedním hráčem nemohou být monument ani místo moci zabrány nikým jiným. Za monumenty a místa moci získávají hráči většinu bodů vítězství.

Vyložené karty s vlastností Sběr („Vezmi si“) hráčům na začátku každého kola poskytují esence.

Mnoho karet má jednu nebo více schopností. Schopnosti něco stojí (cena) a mají nějaký efekt. Cena často zahrnuje otočení dané karty. Jakmile je karta otočena, její schopnosti (kromě určitých schopností Reakce) nemohou být využity.

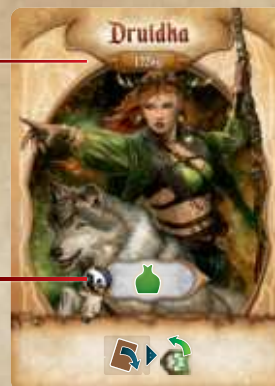
Na konci každého kola se kontroluje vítězství. Pokud nikdo nevyhrál, karty se narovnají zpět do původní pozice (nastojato) a hra pokračuje novým kolem.



Kterému z mágů se podaří nejlépe využít artefakty, magické předměty, akce a esence a dosáhnout více než 10 bodů potřebných k vítězství?

Mág

Mág



Vlastnost
Sběr

Předmět



Artefakt

cena
vyložení



schopnosti

bod
vítězství

Bytost



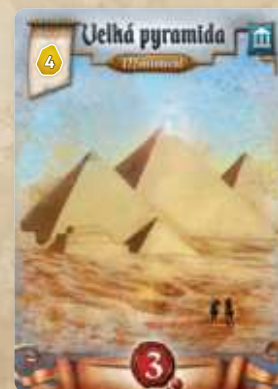
Drak



Místo moci



Monument



bod
vítězství

Příprava

1. Položte 8 magických předmětů, přihrádku s esencemi a žetony esencí „5x“ doprostřed herní plochy. Tyto komponenty tvoří společnou zásobu.
2. Vedle vyložte 5 míst moci.
První hra: otočte je symbolem  vzhůru.
Pozdější hry: u každého místa moci si náhodně zvolte, kterou jeho stranu použijete.
3. Zamíchejte monumenty. Sejměte 2 monumenty a vyložte je lícem vzhůru. Zbytek karet bude tvořit dobírací balíček monumentů.
4. Každému hráči rozdejte po 1 od každé esence (včetně zlata). To bude jejich počáteční zásoba esencí (zásoba hráče).
5. Určete, kdo bude hrát jako první. Tento hráč si vezme žeton prvního hráče.
6. Zamíchejte zvlášť mágy a zvlášť artefakty. Každému hráči rozdejte 2 mágy a 8 artefaktů. Zbylé karty vraťte do krabice. Každý hráč si prohlédne své karty.

Tip: Máte draky, bytosti, nebo karty, které vám získají zlato? Podle toho, jaké karty máte na ruce, se můžete zaměřit na ovládnutí míst moci, která zapadají do vašeho stylu hry, nebo na zakoupení určitých artefaktů.

Až si všichni prohlédnou své karty, je na řadě vytvoření balíčku. Každý hráč si zamíchá svých 8 artefaktů a balíček podá spoluhráči, který jej sejmě. Hráči si pak ze svých balíčků líznou 3 artefakty, které budou tvořit jejich počáteční ruku.

Každý hráč si pak vybere 1 mága a položí ho lícem vzhůru před sebe, aby na něj viděli ostatní. Zbylé karty mágů vraťte do krabice.

První hra: místo výše uvedeného postupu rozdejte každému hráči předem sestavenou sadu 3 karet označených v pravém dolním rohu číslem 1/2/3/4 a odpovídajícího mága. Rozdejte každému 5 artefaktů lícem dolů (tajně), které budou tvořit hráčův balíček.

7. Každý hráč si vybere 1 magický předmět: nejdříve hráč po pravici prvního hráče (s žetonem) a potom ostatní proti směru hodinových ručiček. První hráč zahájí hru.



Hra

Hra obvykle trvá 4–6 kol. Během každého kola hráči provedou tyto kroky:

1 Sběr esencí:

- ♦ hráči vyhodnotí všechny vlastnosti „Vezmi si“ ,
- ♦ mohou si vzít esence z vyložených karet.

2 Provedení akcí (1 na tah) ve směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem:

- ♦ vyložení artefaktu,
- ♦ zabrání monumentu nebo místa moci,
- ♦ odhození karty za 1 zlato nebo 2 jiné esence,
- ♦ použití schopnosti otočené vyložené karty,
- ♦ vynechání tahu: výměna magických předmětů a dobrání 1 karty.

Pokračujte ve hře, dokud všichni hráči nevynechají.

Postup při vynechání:

- a. pokud jste prvním hráčem, který v daném kole vynechal tah, vezměte si žeton prvního hráče,
- b. vyměňte si svůj magický předmět za jiný,
- c. doberte si 1 kartu. Do konce kola je váš tah přeskakován.

3 Kontrola vítězství (více než 10 bodů).

Pokud nikdo nevyhrál:

- ♦ narovnejte všechny otočené vyložené karty,
- ♦ pokračujte dalším kolem.

1. Sběr

Hráči provádí fázi sběru vyhodnocením vlastností „Vezmi si“ na svých vyložených kartách a/nebo posbíráním esencí ze svých vyložených karet (v libovolném pořadí).

Vyloženými kartami se rozumí mág, artefakty, magické předměty, monumenty a místa moci.

Za každou vlastnost  na svých vyložených kartách si ze společné zásoby vezměte vyobrazené esence:

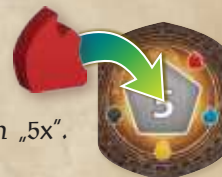
- Pokud je u esence číslo, vezměte si ze společné zásoby určený počet dané esence. V opačném případě si vezměte esenci jednu.
- Pokud je mezi esencemi na kartě „+“, vezměte si všechny.
- Pokud je mezi esencemi na kartě „/“, vyberte si jednu z nich.
- Pokud je na kartě uveden symbol  a číslo, vezměte si daný počet libovolných esencí a řiďte se případnými omezeními za tímto symbolem, např. ( ): ne zlato a ne smrt.

Během této fáze si hráči mohou vzít také esence ze svých vyložených karet.

Esence si můžete vzít ze všech karet, nebo jen z některých, ale pokud se rozhodnete si nějaké esence vzít, musíte si je z dané karty vzít všechny.

Doplňující informace

Zásoby esencí jsou neomezené. Podle potřeby můžete 5 esencí dané barvy nahradit žetonem „5x“. Rozměnit si je můžete kdykoli.



Na některých kartách (např. Prokletá kovárna) je ke schopnosti Sběru přidělena cena a efekt, který nastane, pokud cenu nezaplatíte. Tyto položky můžete vyhodnotit po sběru ostatních esencí.

Dva artefakty, Trezor a Natahovací mužík, mají efekt, *pokud* na nich necháte všechny jejich esence. Podrobnosti a příklady najdete na straně 10.

Z místa moci si můžete vzít všechny esence, ale připraví vás to o body vítězství.

Všichni hráči většinou sbírají esence zároveň, ale můžete je sbírat jeden po druhém v pořadí hry (po směru hodinových ručiček počínaje prvním hráčem).

2. Akce

Každý hráč provede jednu akci. Začíná první hráč a poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček, dokud všichni nevynechají tah. Hráč, který vynechá tak, poté už nemůže žádnou akci vykonat.

Akce:

- Vyložení artefaktu z ruky před sebe a zaplacení jeho ceny.
- Zabraní monumentu nebo místa moci ze středu herní plochy, vyložení před sebe a zaplacení jeho ceny.

Cena všech monumentů je 4 zlata, takže si můžete zabrat jeden ze dvou monumentů vyložených uprostřed, nebo vrchní kartu z balíčku monumentů. Pokud si zaberete monument zprostřed plochy, na jeho místo pak vyložte vrchní kartu z balíčku monumentů (pokud je to možné).

Po zabrání jedním hráčem nemohou být monumenty ani místa moci zabrány nikým jiným. Zásoba monumentů a míst moci je omezená.

- Odhození artefaktu z ruky a získání 1 zlata nebo jakýchkoli 2 jiných esencí (stejných či různých).

Odhozený artefakt otočte na bok a založte jej lícem nahoru pod svůj balíček artefaktů (tím odlišíte odhozené karty od zbývajících artefaktů). Vaše odhozené karty si kdykoli mohou prohlédnout ostatní hráči.



Tip: Nesnažte se vyložit všechny své artefakty. Odhozením některých z nich získáte esence potřebné k vyložení jiných.

- Použití schopnosti jedné z vašich neotočených vyložených karet (viz str. 7). Schopnosti otočených karet použít nelze (kromě některých schopností Reakce, viz str. 7).

Vyloženými kartami se rozumí mág, artefakty, magické předměty, monumenty a místa moci.

- Vynechání tahu, ukončení provádění akcí v tomto kole (viz str. 8).

Cena

Cena vyložení je uvedena v levém horním rohu karty. Uvedené esence zaplaťte přesunutím do společné zásoby.



Pokud je u esence číslo, zaplaťte daný počet esencí do společné zásoby, jinak zaplaťte po jedné esenci.

Pokud je na kartě uveden symbol , zaplaťte jakoukoli esenci. Pokud symbol obsahuje číslo, např. as , zaplaťte daný počet libovolných esencí.

Některé artefakty jsou draci () , bytosti () , nebo obojí (Mořský had). Cenu vyložení artefaktů (všech, nebo pouze draků) mohou snížit slevy.

Všechny vyložené nebo zabrané karty začínají v narovnané (neotočené) poloze.

Doplňující informace

Cena dvou artefaktů (Magický střep, Prizma) je 0, mohou být tedy vyloženy zdarma (stále jde o akci).

Tip: Artefakty lze místo vyložení z ruky odhodit, a získat tak esence. Proto i artefakty s nulovou cenou ve skutečnosti mají skrytou cenu vyložení.

Slevové vlastnosti, které snižují cenu vyložení (Vynálezce, Dračí uzda, Dračí doupě), se sčítají s ostatními slevami nebo určitými schopnostmi (Krypta, Dračí vejce, Čarodějův bestiář) použitými k vyložení karty. Cenu nelze snížit pod 0. Slevové vlastnosti platí i v případě, je-li jejich karta otočená.

Schopnosti

Mnoho karet má jednu nebo dvě schopnosti. Schopnosti něco stojí (cena) a mají nějaký účinek (efekt). Tyto dvě položky jsou od sebe na kartě odděleny trojúhelníkem.



Otoč tuto kartu + zaplať 1 život > Vezmi si 1 elán + 1 smrt

Chcete-li použít schopnost, zaplaťte její cenu (odevzdejte požadované esence do společné zásoby) a vyhodnoťte její efekt (vezměte si ze společné zásoby určené esence).

Cena schopnosti se často skládá z více částí, které jsou oddělené znaménkem +. Abyste mohli schopnost použít, musíte zaplatit celou cenu.

Cena schopnosti může zahrnovat otočení karty na bok. Jakmile je karta otočena, na rozdíl od jejích vlastností již její schopnosti (až na některé schopnosti Reakce) nemůžete využívat, dokud není znovu narovnána.



otočení

Schopnost, která nevyžaduje otočení karty, může být v jednom kole použita víckrát. Každé použití se počítá jako samostatná akce.

Mnohé efekty schopností zahrnují umístění získaných esencí na danou kartu. Z té si je v příštích kolech můžete vzít do vlastní zásoby. Pokud jsou umístěny na místě moci, stávají se z nich body vítězství.



na tuto kartu

Ukázková hra

Pavel si zabral Katakomy mrtvých, což je místo moci, a má 12 esenci smrti.

Použije první schopnost karty, utratí tedy 5 esenci smrti a položí na kartu 1 esenci smrti ze společné zásoby.

Při příští akci provede totéž.

Při třetí akci využije druhou schopnost karty: otočí kartu Katakomb na bok a položí na ni jednu esenci smrti ze společné zásoby.

Pavlovi zbývají 2 esence smrti a jeho Katakomy mrtvých teď mají cenu 3 bodů vítězství (1 bod za každou esenci smrti na kartě).



Schopnosti Reakce se používají mimo tah jako odpověď na vzniklou situaci. Použití takové schopnosti se nepočítá jako akce. Schopnosti Reakce se na rozdíl od jiných schopností dají používat, i když je jejich karta otočená na bok, s výjimkou případů, kdy cena schopnosti vyžaduje otočení karty (v takovém případě nelze cenu schopnosti zaplatit).

Ztráta života

Některé efekty způsobují protivníkům, kteří nevynechali tah, ztrátu života. Každý protivník pak musí odevzdat určený počet esenci života ze své zásoby. Za každou esenci, která protivníkovi chybí, musí odevzdat 2 jiné esence (vč. zlata), pokud je to možné.



všichni protivníci



Protivníci mohou odhodit 1 kartu z ruky

ignorovat

Mnohé z karet se schopností Reakce hráčům umožňují efekt ztráty života ignorovat. Hodně karet se schopností způsobujících ztrátu života (např. draci) nabízí každému protivníkovi okamžitou schopnost Reakce, která mu po zaplacení její ceny umožňuje ztrátu života ignorovat.

Doplňující informace

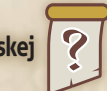
Některé efekty zahrnují získání určitého množství esencí jakéhokoli druhu. Poznáte je podle symbolu. Vyberte si jakoukoli směs esencí v daném počtu, berte však v potaz případná omezení, jako například (kromě zlata a života).



Znič



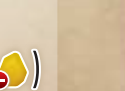
odhod' karta'



získej



odhozené karty v



Některé schopnosti zahrnují odhození nebo zničení artefaktů. Odhození se týká karet z ruky, zatímco zničení znamená vyřazení vyložené karty. Kartu přesuňte do svého odhazovacího balíčku (otočte ji na bok a vložte ji pod svůj balíček). Pokud se na zničené kartě nacházejí nějaké esence, vraťte je do společné zásoby. Zničit lze i otočený artefakt (schopností jiné vyložené karty).

Některé schopnosti vám umožní dobrat si kartu. Pokud už v dobíracím balíčku nemáte karty a máte si dobrat, zamíchejte své odhozené karty a vytvořte z nich nový dobírací balíček.

Některé efekty (Věštění, Jestřáb, Orákulum) vám umožňují dobrání 3 karet. Pokud máte v daném balíčku méně než 3 karty (po zamíchání, jde-li o balíček artefaktů), vezměte si je všechny a následně nahradíte/odhodíte odpovídající počet karet (nikoli 3).

Některé efekty (např. Kalich ohně, Oživování, Čarodějka) vám umožňují *narovnat* otočenou kartu, takže budete moci opět použít její schopnosti. Druidka může narovnat pouze artefakty typu bytosti.



Cena některých schopností (např. Athanor, Kámen mudrců, Prizma) zahrnuje určitý počet esencí stejného druhu. Jejich efekt tyto esence přemění na stejné množství esence jiného druhu, např. na zlato.



Některé efekty přidělují esence ze společné zásoby vašim protivníkům. Esence získají i protivníci, kteří vynechali tah.



Některé efekty (např. Magické jezírko, Ent) vám získají tolik esencí, kolik má váš protivník. K vyhodnocení tohoto efektu si můžete vybrat libovolného protivníka, včetně těch, kteří vynechali tah. Počítají se jen esence v zásobě daného hráče. Protivník o své esence nepřichází.



Některé efekty (např. Znesvěcený oltář, Ohnivý bič, Obětní dýka, Obětní jáma) vám poskytnou směs esencí závisících na ceně vyložení artefaktu. Sečtěte počet esencí v ceně, k výsledku započítejte případný modifikátor a vezměte si výsledný počet esencí ze společné zásoby. Může jít o libovolný druh esencí s ohledem na případná omezení. Esence, které si vezmete, nemusejí být stejného druhu jako ty uvedené v ceně artefaktu.

Vynechání tahu

Hráč, který nechce nebo nemůže vykonat žádnou akci, musí *vynechat* tah.



Pokud jste první, kdo v daném kole vynechal, vezměte si žeton prvního hráče – má cenu 1 bodu vítězství – a otočte ho stranou „Vynechává“ nahoru.



Vyměňte svůj magický předmět za *jiný* ze společné zásoby a tento otočte stranou „Vynechává“ nahoru.

Pak si doberte 1 kartu (pokud je to možné). Pokud už v balíčku nemáte karty a máte si dobrat, zamíchejte své odhozené karty a vytvořte z nich nový balíček.

Jakmile hráč vynechá tah, nemůže už v daném kole provádět žádné akce a nevztahují se na něj žádné efekty ztráty života způsobené kartami protivníků, stále však může získat esence vyhodnocením schopností protivníků.

3. Vítězství

Až vynechají tah všichni hráči, zkontrolujte, jestli někdo z vás dosáhl 10 nebo více bodů – počítají se body z vyložených artefaktů, monumentů, míst moci a žetonu prvního hráče.

Pokud některý hráč dosáhl 10 či více bodů, hra končí a hráč s nejvíce body vyhrává.

Pokud má nejvyšší počet bodů více hráčů, vítězí ten, kdo má v zásobě víc esencí. Zlato se počítá za dva body. Pokud je i nadále výsledek nerozhodný, vyhrávají oba hráči.

Pokud žádný z hráčů 10 bodů nedosáhl, narovnejte všechny otočené karty, otočte žeton prvního hráče a magické předměty lícovou stranou vzhůru a začněte nové kolo.

Doplňující informace

Při kontrole vítězství započítejte všechny příslušné vlastnosti míst moci i body vítězství z otočených karet.

Místa moci Prokletá kovárna, Posvátný háj a Obětní jáma každé poskytují 1 nebo 2 vítězné body a také body za esence na nich umístěné.

Žeton prvního hráče poskytuje při kontrole vítězství 1 bod hráči, před kterým leží.

Hráč, který si zabral Podmořský hrad nebo Čarodějův bestiář, může použít jejich schopnost okamžité kontroly vítězství uprostřed kola. Většinou se této schopnosti využívá ke zvítězení ve hře, pokud máte více než 10 bodů a náskok před ostatními.

Schopnost Reakce Zlaté sochy (utrat 3 zlata výměnou za 3 dočasné body) může být použita kdykoli při kontrole vítězství, ať už k ní dojde během kola, nebo po jeho skončení, a bez ohledu na to, zda její majitel vynechal tah, či nikoli.

Další varianty hry

Až se dostatečně seznámíte s artefakty, můžete si zkusit zahrát následující varianty.

Pro 2–4 hráče

Tato varianta nahrazuje 6. krok přípravy.

Poté, co každému hráči rozdáte 2 mágy, rozdejte každému 4 artefakty. Každý hráč si nechá 1 artefakt a zbylé karty pošle hráči po levici (po směru hodinových ručiček). Opakujte tento krok, dokud si hráči nerozeberou všechny artefakty.

Pak každému rozdejte další 4 artefakty. Každý hráč si nechá 1 artefakt a zbylé karty pošle hráči po pravici (proti směru hodinových ručiček). Opakujte tento krok, dokud si hráči nerozeberou všechny artefakty.

Každý hráč by měl mít 8 artefaktů. Poté, co si hráči své artefakty prohlédnou, zamíchají je do balíčku a podají ho spoluhráči k sejmutí. Pak si líznou do ruky 3 karty, se kterými začnou hru.

Poté si vyberou mágy a magické předměty jako obvykle. Můžete začít hrát.

Pro 2 hráče

Tato varianta sestává ze 3 her, mezi nimiž si hráči vybírají z odkrytých karet.

První hru odehrajte podle běžných pravidel.

Poté si hráči ponechají své mágy a umístí všech 16 artefaktů z první hry lícem nahoru mezi sebe. Provedte první čtyři kroky přípravy. Hráč, který první hru prohrál, si zvolí, kdo bude prvním hráčem ve druhé hře. První hráč si z vyložených artefaktů vybere 1. Pak se hráči střídají ve vybírání po 2 artefaktech, dokud uprostřed nezůstane 1, který si vezme první hráč.

Zamíchejte svůj balíček a nabídněte jej protivníkovi k sejmutí. Před výběrem magických předmětů si lízněte karty na ruku. Začněte druhou hru.

Pokud je po skončení druhé hry skóre vyrovnané, zahrajte si třetí hru. Provedte první čtyři kroky přípravy jako obvykle. Každý hráč si ponechá svého mága a artefakty, které měl po první hře.

Hráč, který prohrál druhou hru, si zvolí, kdo bude prvním hráčem ve třetí hře. Zamíchejte svůj balíček, nabídněte jej protivníkovi k sejmutí a lízněte si karty. Pak si vyberte magické předměty a začněte hrát.

Bavte se!



Doplňující informace ke kartám

Přečtěte si také doplňující informace ke schopnostem na stranách 7 a 8.

Mágové

Vynálezce: tato sleva se vztahuje pouze na artefakty, nikoli na místa moci či monumenty.

Měnitelka: esence (kromě zlata), které si vezmete, mohou být stejného druhu jako ty, které jste zaplatili. Pokud máte v zásobě méně než 2 esence, nemůžete tuto schopnost použít.

Artefakty

Athanor: tento artefakt má dvě schopnosti. První slouží ke shromažďování elánu na této kartě (esence si lze z karty vzít během fáze sběru). Druhá schopnost vyžaduje zaplacení 6 esencí elánu z této karty, abyste mohli přeměnit libovolný počet esencí jakéhokoli (ale stejného) druhu ve stejný počet zlata.

Znesvěcený oltář: druhou schopností této karty lze zničit tento artefakt.

Krypta: artefakt, který vyložíte použitím druhé schopnosti Krypty, se musí nacházet ve vašem odhazovacím balíčku. Pokud se cena vyložení tohoto artefaktu skládá ze zlata a jedné další esence, snižte cenu pouze na zlato.

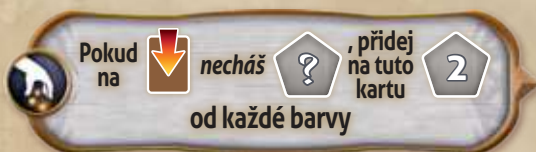
Ohnivý bič: druhou schopnost této karty nelze použít na tuto kartu.

Hlídací pes: první schopnost Hlídacího psa (narovnání) lze použít, pokud je tato karta otočená (na rozdíl od většiny schopností).

Mořská víla: schopnost této karty umožňuje umístění 1 esence klidu, života nebo zlata ze zásoby hráče na jednu z jeho vyložených karet (může být otočená). Obvykle se této schopnosti využívá k umístění esence na místo moci, ze kterého pak hráči plynou body.

Obětní dýka: její druhá schopnost vyžaduje jak zničení tohoto artefaktu, tak odhození karty z ruky.

Natahovací mužík: pokud si z této karty během fáze sběru hráč nevezme žádné esence, její vlastnost „Vezmi si“ zvyšuje počet esencí na tomto artefaktu (na příští kolo).



Příklad. V prvním kole využije hráč schopnost svého Natahovacího mužíka k umístění zlata na jeho kartu. Během fáze sběru ve druhém kole hráč nechá zlato na kartě, přidá k němu další 2 zlata a poté použije Mužíkovu schopnost a umístí na kartu esenci elánu. Během fáze sběru ve třetím kole hráč nechá na kartě 3 zlata a 1 esenci elánu a přidá na ni 2 zlata a 2 esence elánu. Během fáze sběru ve čtvrtém kole si hráč vezme z tohoto artefaktu 5 esencí zlata a 3 esence elánu.

Trezor: pokud je na této kartě 1 nebo víc zlata, které si hráč nevzal během fáze sběru, její vlastnost „Vezmi si“ poskytne hráči jakékoli 2 esence (ne zlato) jako „úrok“.

Příklad. V prvním kole hráč otočí kartu Trezoru na bok, aby na ni mohl umístit zlato ze společné zásoby. Během fáze sběru ve druhém kole hráč nechá zlato na kartě, vezme si 1 esenci klidu a 1 esenci života ze společné zásoby a použije schopnost Trezoru, aby na něj přidal zlato. Ve třetím kole si hráč místo 2 libovolných esencí (kromě zlata) ze společné zásoby vezme 2 esence zlata z karty Trezoru.

Magické předměty

Přeměňování: některé esence, které si vezmete, mohou být stejného druhu jako ty, které jste zaplatili. Abyste mohli tuto schopnost použít, musíte mít ve své zásobě alespoň 3 esence.

Monumenty

Zlatá socha: body, které vám schopnost Reakce tohoto předmětu poskytuje, jsou dočasné – platí pouze během kontroly vítězství.

Místa moci

Prokletá kovárna: během fáze sběru buď zaplaťte 1 esenci smrti (kletba), nebo kartu tohoto místa moci otočte. Viz str. 5.

Dračí doupě: schopnost této karty vyžaduje jak otočení této karty, tak otočení draka.



Posvátný háj: schopnost této karty vyžaduje jak otočení této karty, tak otočení bytosti.



Otočení karty draka či bytosti kvůli této schopnosti nevyžaduje ani neaktivuje jejich vlastní schopnost.

Čarodějův bestiář: toto místo moci vám poskytne 3 body za Mořského hada, jenž je zároveň drakem i bytostí.

Slovníček

Bytost: druh artefaktu.

Cena vyložení: cena v esencích, kterou musíte zaplatit za vyložení artefaktu nebo zabrání monumentu či místa moci.

Drak: druh artefaktu.

Esence: klid, smrt, elán, zlato a život.

Mág: karta, s níž začínáte hru. Mág není artefakt a nelze ho zničit.

Magický předmět: typ karty, který si vezmete ze společné zásoby během přípravy hry a při vynechání tahu ho vyměníte za jiný.

Místo moci: typ karty, který si můžete zabrat z prostředku herní plochy. Místo moci není artefakt a nelze ho zničit.

Monument: typ karty, který si můžete zabrat z prostředku herní plochy. Monument není artefakt a nelze ho zničit.

Narovnání karty: vrácení otočené karty do původní pozice (nastojato). Narovnanou kartu lze opět používat.

Otočení karty: otočení karty na bok (naležato), většinou v rámci zaplacení ceny schopnosti.

Protihráči: vaši spoluhráči.

Schopnost: cena a efekt karty. Použití schopnosti (s výjimkou Reakce) vyžaduje, aby byla vyložená karta v narovnané pozici (nikoli otočená na bok), počítá se za akci a vyžaduje zaplacení ceny a vyhodnocení efektu. Schopnost můžete použít i bez vyhodnocení efektu. Hráči tak častokrát předcházejí vynechání tahu. Stále však musí zaplatit cenu schopnosti.

Schopnost Reakce: tuto schopnost lze použít i mimo tah, pokud nastane daná podmínka. Pokud cena této schopnosti nezahrnuje otočení dané karty, můžete schopnost Reakce použít i v případě, že je její karta otočená.

Sleva: snížení počtu esencí potřebného k vyložení dané karty. Slevy z ceny vyložení nemohou cenu snížit pod nulu.

Vlastnost: prvek vyložené karty, jako je efekt sběru, sleva z ceny vyložení nebo poskytování bodů vítězství, který platí automaticky (jsou-li splněny podmínky), ať už je karta otočená, či nikoli.

Vyložená karta: artefakt, mág, magický předmět, monument nebo místo moci, které jsou ve hře.

Vynechání tahu: hráč, který vynechá tah, nemůže už v daném kole provádět žádné akce a nevztahují se na něj žádné efekty ztráty života způsobené kartami protivníků, stále však může získat esence v rámci efektu schopností protivníků.

Zásoba hráče: esence, které má hráč k dispozici k placení. Esence na vyložených kartách se do zásoby nepočítají.

Zničení: odhození artefaktu ze hry, nikoli z ruky. Zničené artefakty putují do odhazovacího balíčku daného hráče.

Ztráta života: efekt karty protivníka, který od vás vyžaduje použití schopnosti Reakce a ignorování efektu, nebo zaplacení požadovaného počtu esencí života. Za každou esenci života, kterou nemůžete zaplatit, musíte se své zásoby odevzdat jiné 2 esence (pokud je to možné). Hráči, kteří vynechali tah, ztrátu života ignorují.

Autoři

Návrh hry a pravidla
Tom Lehmann

Ilustrace na přebalu a kartách
Julien Delval

Grafický návrh
Cyrille Daujean

Produkce
Ted A. Marrioti

Testování a poradenství

Elmar Blaschek, Jim Boyce, Stephan Brissaud, Chad Cook, Dave Eisen, Beth Heile, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha a Wei-Hwa Huang, John Knoerzer, Chris Lopez, Herbert Maderbacher, Adrien Martinot, Aliza Panitz, Bernhard Petschina, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Karin Seiberl, Greg Silberman, Kevin Thornbury, Gabriel Warshauer-Baker, Dan Blum, Lisa Bjornseth, Melissa a ne Will DeMorris, Bianca van Duyl, Chis Esko, Jim Fairchild, Mike Fitzgerald, Rachel Gay, Jennifer Geske, Astrid, Eric és Franz Grundner, Sam Hillaire, Bryan Howard, Joe Huber, Aeos James, June King, Ron Krantz, Matt Leacock, Herb Levy, Chris Lopez, Dan a Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary a Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis a Don Woods.

Zvláštní poděkování autorů

Williamu Attiovi a Connymu Richterovi.

Zvláštní poděkování týmu Sand Castle Games

Julienu Delvalovi, Françoisu Kayatovi, Maud Daujeanové, Lydii Tudalové, Vishalovi a Raashině Gauriovým, Hélène a Tanguyovi Grébanovým, Virginii Gilsonové, Céline Boutetové, Cat Maurasové, Didieru Weissovi, Benoitu Valdelièvreovi, Mathilde Pignolové, Curtovi Berertonovi, Antoinu Bauzovi a všem našim nadšeným přátelům, kteří nám s vydáním této hry pomohli.

Příprava

♦ Vyložte místa moci.

První hra: použijte strany se symbolem .

♦ Vyložte 2 monumenty. Ze zbytku vytvořte dobírací balíček.

♦ Každému hráči rozdejte po 1 žetonu od každé esence (vč. zlata).



♦ Určete, kdo bude hrát jako první, a dejte mu žeton prvního hráče.

♦ Každému hráči rozdejte 2 mágy a 8 artefaktů. Zbytek se v této hře nepoužije. Podívejte se na všech 10 svých karet.

Každý hráč si zamíchá artefakty a lízne si 3, které budou tvořit jeho počáteční ruku.

Každý hráč si vybere 1 mága. Vybraného mága vyložte před sebe. Ostatní vraťte do krabice.

První hra: každému hráči rozdejte předem sestavenou sadu 3 karet (označených v pravém dolním rohu číslem 1 / 2 / 3 / 4) a odpovídajícího mága. Rozdejte každému 5 artefaktů lícem dolů (tajně), které budou tvořit hráčův balíček.

♦ Každý hráč si vybere magický předmět, počínaje posledním hráčem (proti směru hodinových ručiček).



Začněte hrát.



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

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

Shrnutí kola

1 Sběr esencí:

- ♦ vyhodnoťte vlastnosti ,
- ♦ případně si vezměte esence z vyložených karet.

2 Provedení akce (1 na tah):

(po směru hodinových ručiček od prvního hráče)

- ♦ vyložení artefaktu,
 - ♦ zabrání monumentu nebo místa moci,
 - ♦ odhození karty za 1 zlato nebo 2 jiné esence,
 - ♦ použití schopnosti,
 - ♦ vynechání tahu.
- Pokračujte ve hře, dokud všichni hráči nevynechají.

Postup při vynechání:

- a. pokud jste první, kdo vynechává tah, vezměte si žeton prvního hráče,
- b. vyměňte si svůj magický předmět za jiný,
- c. doberte si 1 kartu.

3 Kontrola vítězství: má někdo 10 nebo víc bodů?

- ♦ Pokud ne, narovnejte všechny otočené karty a začněte další kolo.

Vyhrává hráč s nejvíce body vítězství.

- ♦ Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč s nejvíce esencemi v zásobě.
- ♦ 1 zlato se počítá za 2 esence.

Obsah

Přehled	3	– Ztráta života	7
Příprava	4	– Vynechání tahu	8
Hra	5	3. Vítězství	9
1. Sběr	5	Další varianty hry	9
2. Akce	6	Doplňující informace ke kartám	10
– Cena	6	Slovníček	11
– Schopnosti	7–8		