

Tom Lehmann

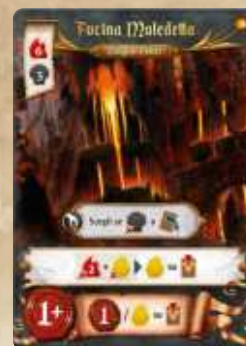
Res Arcana

Regolamento



Contenuto

40 Carte Artefatto



5 Luoghi di Potere (a due lati)



1 Segnalino Primo Giocatore



10 Carte Mago



10 Carte Monumento



8 Oggetti Magici



1 Tessera Riassuntiva



150 Segnalini Essenza (30 per tipo)



12 Gettoni Essenza "5x"

Costo di collocamento	Risconti
Questo componente	2 qualsiasi componente
Ritornare questo componente	Raddoppiare 2 qualsiasi componente
Pagare 3 essenze Calma	Pagare 3 essenze di qualsiasi tipo
Drago	Creatura
Ritornare 1 Drago	Raddoppiare 1 Creatura
Perdere 2 Vita	Reagire alla Perdita di Vita

4 Carte di Consultazione

Panoramica

In Res Arcana, da 2 a 4 maghi alchemici lottano per ottenere il controllo di antichi monumenti e luoghi di potere.

I maghi usano le loro essenze e i loro oggetti magici per costruire artefatti, attivare i loro poteri e dominare draghi. Il mago con il maggior numero di punti vince!

Ogni mago inizia con 1 essenza di ogni tipo, 3 artefatti in mano e 1 oggetto magico.

Durante un round, i giocatori riscuoteranno essenze e poi effettueranno 1 azione ogni turno, finché tutti non avranno passato. L'obiettivo è quello di possedere il maggior numero di punti, 10 o più, quando la vittoria viene verificata.

Essenze



Impeto

Vita

Calma

Morte

Oro

Componenti

I maghi e gli oggetti sono scelti durante la preparazione e iniziano la partita in gioco. Ogni round, quando un giocatore passa, consegna il suo oggetto in cambio di uno nuovo.

Ogni giocatore possiede un mazzo personale di 8 artefatti, 3 dei quali formano la sua mano di partenza. Gli artefatti vengono messi in gioco pagando il loro costo di collocamento in essenze. Alcuni artefatti possono essere anche Draghi e/o Creature, e alcuni valgono punti.

I monumenti e i luoghi di potere sono reclamati dal centro dell'area di gioco pagando il loro costo di collocamento in essenze. Una volta reclamato, un monumento o un luogo di potere non può essere preso da un altro giocatore. I monumenti e i luoghi di potere forniscono la maggior parte dei punti dei giocatori.

I componenti con delle capacità Riscuotiti forniscono essenze all'inizio di ogni round.

Molti componenti possiedono 1 o più poteri. I poteri hanno un costo e un effetto; molti di questi costi includono il fatto di ruotare quel componente. Una volta che un componente è ruotato (ovvero non dritto), i suoi poteri non possono essere utilizzati, ad eccezione di alcuni poteri Reazione.

Alla fine di ogni round, la vittoria viene verificata. Se nessun giocatore ha vinto, i componenti vengono raddrizzati e il gioco continua con un nuovo round.



Ruotare

Chi sarà il mago che riuscirà a usare al meglio i suoi artefatti, oggetti magici, azioni ed essenze in modo da guadagnare 10 o più punti e vincere?

Mago



Oggetto



Artefatto



Creatura



Drago



Luogo di Potere



Monumento



Punti Vittoria

Preparazione

1. Mettere gli 8 oggetti magici, il contenitore delle essenze e i gettoni essenza "5x" al centro dell'area di gioco per formare la riserva generale.
2. Disporre accanto a essi i 5 luoghi di potere.
Per la Prima Partita: usare il lato .
Per le Partite Successive: per ogni luogo di potere, selezionare casualmente il lato da utilizzare.
3. Mescolare i monumenti. Disporne 2 a faccia in su e formare un mazzo di pesca con quelli rimanenti.
4. Ogni giocatore riceve 1 essenza per tipo (incluso l'Oro), per formare la sua riserva delle essenze di partenza.
5. Selezionare il primo giocatore, che riceve il segnalino primo giocatore.
6. Mescolare i maghi e gli artefatti separatamente. Distribuire 2 maghi e 8 artefatti a ogni giocatore e rimettere gli altri nella scatola del gioco. Ogni giocatore esamina le sue carte.

Suggerimento: Vi sono Draghi, Creature o modi per generare Oro! Questo potrebbe suggerire su quali luoghi di potere puntare oppure se convenga reclamare svariati monumenti.

Dopo aver esaminato le sue carte, ogni giocatore mescola i suoi artefatti per formare il suo mazzo, lo porge a un avversario per farlo tagliare, poi pesca 3 artefatti come mano di partenza.

Infine, ogni giocatore seleziona 1 mago. Rivelare i maghi contemporaneamente e rimettere quelli inutilizzati nella scatola del gioco.

Per la Prima Partita: invece di seguire il punto 6, ogni giocatore riceve una mano di 3 carte predeterminate, riconoscibili dai numeri  /  /  /  nell'angolo in basso a destra, e il mago ad esse corrispondente. Distribuire 5 artefatti a faccia in giù (senza guardarli) per formare il mazzo di ogni giocatore.

7. In senso antiorario (nel senso inverso rispetto al normale svolgimento di un round), iniziando con il giocatore alla destra del primo giocatore, ogni giocatore sceglie 1 oggetto magico. Il primo giocatore inizia la partita.



Svolgimento

Una partita dura solitamente 4-6 round. In ogni round, effettuare i passi seguenti:

1 Riscuotere le essenze:

- ♦ risolvere le capacità Riscuoti 
- ♦ prendere opzionalmente le essenze dai componenti

2 Effettuare le azioni, 1 per turno, in senso orario dal primo giocatore:

- ♦ collocare 1 artefatto
- ♦ reclamare 1 monumento o 1 luogo di potere
- ♦ scartare 1 carta per 1 Oro o per 2 qualsiasi altre essenze
- ♦ usare 1 potere di un componente dritto
- ♦ passare: scambiare gli oggetti magici e pescare 1 carta

Ripetere finché tutti i giocatori non hanno passato.

Procedura del Passo:

- a. se è il primo a passare, quel giocatore prende il segnalino primo giocatore
- b. il giocatore scambia il suo oggetto magico con uno differente
- c. il giocatore pesca 1 carta

3 Verificare la vittoria (10 o più PV).

Se nessuno ha vinto:

- ♦ raddrizzare tutti i componenti ruotati
- ♦ iniziare il round successivo

1. Riscossione

Ogni giocatore risolve le sue capacità Riscuoti e/o prende le essenze dai suoi componenti (in qualsiasi ordine).

Un *componente* è un artefatto, un mago, un oggetto magico, un monumento o un luogo di potere.

Per ogni capacità Riscuoti  sui suoi componenti, un giocatore prende dalla riserva generale le essenze mostrate e le aggiunge alla sua riserva delle essenze:

- Se un'essenza contiene un numero, prendere un pari ammontare di essenze di quel tipo dalla riserva generale; altrimenti prenderne 1.
- Se le essenze sono separate da "+", prendere tutte quelle mostrate.
- Se le essenze sono separate da "/", sceglierne 1 tra quelle.
- Se compare un numero di , scegliere una qualsiasi combinazione di essenze pari a quel numero, rispettando eventuali restrizioni dopo il simbolo, come ( ): né Oro né Morte.

I giocatori possono inoltre prendere qualsiasi essenza sui propri componenti durante questo passo.

Un giocatore può prendere essenze da alcuni componenti e non da altri, ma se prende qualsiasi essenza da un dato componente, deve prenderle *tutte* da quel componente.

Approfondimenti

Le essenze fornite non sono da intendersi limitate. All'occorrenza, mettere un'essenza sopra un gettone essenza "5x" per rappresentare 5 essenze di quel colore. È possibile scambiarle in qualsiasi momento.



Alcuni componenti (come la Fucina Maledetta) elencano un costo Riscuoti e un effetto che si verifica se il costo non è pagato. Tali effetti possono essere risolti dopo aver preso altre essenze.

Due artefatti, la Cassaforte e l'Uomo Meccanico, producono effetti se si sceglie di lasciare tutte le essenze su di essi. Vedere a pagina 10 per dettagli esemplificativi.

È possibile prendere tutte le essenze da un luogo di potere (ma facendolo si perderanno punti vittoria).

I giocatori solitamente riscuotono le essenze contemporaneamente, ma è possibile richiedere lo svolgimento di questo passo in ordine di gioco, ovvero in senso orario a partire dal primo giocatore.

2. Azioni

Iniziando con il primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore effettua 1 azione finché tutti i giocatori non hanno passato. Un giocatore che passa non può effettuare un'azione successivamente in questo passo.

Azioni:

- **Collocare 1 artefatto** dalla mano davanti a sé, pagandone il costo.
- **Reclamare 1 monumento o 1 luogo di potere** dal centro dell'area di gioco, collocandolo davanti a sé e pagandone il costo.

Poiché tutti i monumenti costano 4 Oro, è possibile reclamare 1 dei 2 monumenti disponibili oppure quello in cima al mazzo dei monumenti. Se viene reclamato un monumento disponibile, rimpiazzarlo con la carta in cima al mazzo dei monumenti (se possibile).

Una volta reclamato, un monumento o un luogo di potere non può essere preso da un altro giocatore. La riserva di monumenti e luoghi di potere è limitata.

- **Scartare 1 artefatto** dalla mano per ottenere 1 Oro o 2 qualsiasi altre essenze (uguali o diverse tra loro).

Infilare l'artefatto scartato di lato, a faccia in su, sotto il proprio mazzo degli artefatti (per distinguere gli scarti dagli artefatti ruotati). Gli scarti possono essere visionati dagli altri giocatori in qualsiasi momento.



Suggerimento: Non è importante collocare tutti gli artefatti. Meglio invece scartarne alcuni per ottenere le essenze necessarie a collocare gli altri.

- **Usare 1 potere** di un proprio componente dritto (vedere a pagina 7). I poteri dei componenti ruotati non possono essere usati (tranne alcuni poteri Reazione, vedere a pagina 7).
- **Passare**, terminando le proprie azioni per il round in corso (vedere a pagina 8).

Costo

Il *costo di collocamento* di un componente è mostrato nell'angolo in alto a sinistra. Pagare le essenze mostrate mettendole nella riserva generale.



Se un'essenza contiene un numero, pagare quel numero di essenze di quel tipo dalla propria riserva delle essenze, altrimenti pagarne 1.

Se l'essenza è , pagare 1 qualsiasi essenza. Se contiene un numero, come , pagare una combinazione qualsiasi di essenze pari a quel numero.

Alcuni artefatti sono anche Draghi () , Creature () o entrambi (come il Serpente Marino). Alcuni sconti riducono il costo per collocare qualsiasi artefatto, altri riducono il costo per collocare i Draghi.

Tutti i componenti collocati o reclamati iniziano dritti in gioco.

Approfondimenti

Due artefatti, il Frammento Magico e il Prisma, hanno un costo pari a 0: possono essere collocati gratuitamente (con un'azione).

Suggerimento: Poiché gli artefatti possono essere anche scartati dalla mano in cambio di essenze, è sempre presente un costo implicito per poterli collocare.

Le capacità di sconto che riducono il costo di collocamento (come quelle dei componenti Artefice, Briglia di Drago e Antro del Drago) sono cumulative tra loro e anche eventualmente con poteri che permettono di collocare un componente (come quelli dei componenti Cripta, Uovo di Drago e Bestiario del Mago). Se un costo è ridotto sotto 0, diventa 0. Le capacità di sconto si applicano anche se i loro componenti sono ruotati.

Poteri

Molti componenti possiedono 1 o 2 *poteri*. I poteri hanno un costo e un effetto, separati da un triangolo.



Ruota questo componente + paga 1 Vita ➤ Prendi 1 Impeto + 1 Morte

Per usare un potere, pagare il suo costo (mettendo nella riserva generale le essenze spese) e applicare il suo effetto (prendendo dalla riserva generale le essenze ottenute).

Il costo di un potere è spesso composto da varie parti separate dal simbolo "+". È necessario pagare tutto il costo per usare un potere.

Un potere può richiedere di ruotare il componente lateralmente come parte del costo (o come unico costo). Una volta che il componente è ruotato, a differenza delle capacità, i suoi poteri non possono essere usati (tranne alcuni poteri Reazione) finché non viene raddrizzato.

Un potere il cui costo non richiede di ruotare il componente può essere usato più volte in uno stesso round, ma ogni uso di quel potere è un'azione separata.

Molti effetti indicano al giocatore di mettere sul componente le essenze ottenute (anziché nella riserva delle essenze) in modo da poter essere riscosse in un round successivo oppure per diventare punti vittoria su un luogo di potere.



Ruotare



Sul componente

Esempio di Gioco

Manuela ha reclamato il luogo di potere Catacombe Mortali e possiede 12 Morte.

Usa il primo potere per spendere 5 Morte e mettere 1 Morte dalla riserva generale su di esso.

Con l'azione successiva, riutilizza lo stesso potere.

Con la terza azione, usa il secondo potere, ruotando il luogo di potere per mettere 1 Morte dalla riserva generale su di esso.

Manuela possiede 2 Morte nella sua riserva delle essenze e le Catacombe Mortali ora valgono 3 punti vittoria, 1 per ogni Morte su di esse.



Un potere Reazione viene usato fuori dal turno, in risposta alla sua condizione innescante. Usare tale potere non è un'azione. Un potere Reazione, a differenza degli altri poteri, può essere usato anche se il componente è ruotato, a meno che il suo costo non richieda di ruotare il componente (e quindi non possa essere pagato).

Perdita di Vita

Alcuni effetti infliggono *Perdita di Vita* ai rivali che non hanno ancora passato nel round in corso. Ogni rivale deve perdere il numero indicato di essenze Vita dalla propria riserva. Per ogni essenza Vita che non possiede, quel rivale deve perdere invece 2 qualsiasi altre essenze dalla sua riserva (anche Oro), se possibile.



Molti poteri Reazione permettono a un giocatore di ignorare un dato effetto Perdita di Vita. Molti poteri che infliggono Perdita di Vita (come quelli dei Draghi) forniscono ai rivali un potere Reazione immediato che, se il costo ne viene pagato, consente ai rivali di ignorare la Perdita di Vita.

Approfondimenti

Alcuni effetti indicano un numero di essenze . Scegliere una qualsiasi combinazione di essenze pari a quel numero, rispettando eventuali restrizioni come : né Oro né Vita.



Alcuni poteri richiedono di scartare o distruggere i propri artefatti. Scartare si intende dalla mano, mentre *distruggere* significa *scartare dal gioco*. Mettere la carta nella pila degli scarti (infilarla lateralmente sotto il proprio mazzo). Se ci sono essenze sulla carta distrutta, rimetterle nella riserva generale. Un artefatto ruotato può essere distrutto (dal potere di un altro componente).

Alcuni effetti indicano di pescare 1 carta. Se un giocatore non ha carte nel mazzo e deve pescare, rimescola gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Alcuni effetti (Divinazione, Falco, Oracolo) indicano di pescare 3 carte da un mazzo: se ci sono meno di 3 carte in quel mazzo (dopo aver rimescolato, se è il mazzo degli artefatti), pescarle tutte, poi riordinare/scartare un pari ammontare di carte (come indicato dall'effetto in questione).

Alcuni effetti (come quelli di Calice di Fuoco, Rianimare e Strega) consentono di raddrizzare un componente ruotato, rendendo nuovamente disponibile il suo potere. La Druida può raddrizzare solo artefatti Creatura.



Alcuni poteri (come quelli di Atanor, Pietra Filosofale e Prisma) hanno costi che includono un numero di essenze che devono essere dello stesso tipo. Tali effetti le convertono tutte in un pari ammontare di essenze di un tipo differente, come l'Oro.



Alcuni effetti indicano ai rivali di ottenere essenze dalla riserva generale. Anche i rivali che hanno passato ottengono tali essenze.



Alcuni effetti (come quelli di Bacino Ipnotico e Treant) permettono di ottenere essenze pari al numero di essenze di un rivale. Un giocatore può scegliere qualsiasi avversario (anche quelli che hanno passato) per questo effetto. Contare solo le essenze nella riserva di quel giocatore. Tali essenze non sono rimosse.



Alcuni effetti (come quelli di Altare Corrotto, Frusta Ardente, Daga Sacrificale, Fossa Sacrificale) producono una combinazione di essenze che dipende dal costo di collocamento di un artefatto. Sommare il numero di essenze nel costo, applicarvi eventuali modificatori e infine prendere un pari ammontare di essenze dalla riserva generale in qualsiasi combinazione (rispettando eventuali restrizioni). Le essenze prese non devono necessariamente includere le essenze indicate nel costo di quell'artefatto.

Passare

Un giocatore che non può o non vuole fare un'azione deve *passare*.



Se un giocatore è il primo a passare in un round, prende il segnalino primo giocatore (che vale 1 punto quando la vittoria viene verificata) e lo gira sul lato Passato.



Il giocatore scambia il suo oggetto magico con uno *differente*, girando il nuovo oggetto magico sul lato Passato.

Infine, il giocatore pesca 1 carta (se possibile). Se non ha carte nel suo mazzo, rimescola i suoi scarti per formare un nuovo mazzo.

Una volta che un giocatore ha passato, non può effettuare ulteriori azioni in quel round e ignora tutte le Perdite di Vita, ma può ancora ottenere essenze dai poteri dei rivali.

3. Vittoria

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, verificare se un qualsiasi giocatore possiede 10 o più punti tra artefatti collocati, monumenti, luoghi di potere e segnalino primo giocatore.

Se almeno un giocatore possiede 10 o più punti, la partita termina e il giocatore con più punti vince!

Se più giocatori con 10 o più punti sono in parità per la vittoria, vince il giocatore tra quelli con il maggior numero di essenze *nella sua riserva*, con le essenze Oro che valgono per 2. Se il pareggio persiste, condividono la vittoria.

Se nessun giocatore possiede 10 o più punti, raddrizzare tutti i componenti ruotati, girare il segnalino primo giocatore e gli oggetti magici che erano sul lato Passato e iniziare un nuovo round.

Approfondimenti

Quando la vittoria viene verificata, contare tutte le capacità di vittoria dei luoghi di potere e i punti vittoria sui componenti ruotati.

I luoghi di potere Fucina Maledetta, Boschetto Sacro e Fossa Sacrificale valgono 1 o 2 punti ciascuno in aggiunta ai punti per le essenze su di essi.

Il segnalino primo giocatore vale 1 punto per il giocatore che lo detiene quando la vittoria viene verificata.

Un giocatore che ha reclamato il Castello Corallino o il Bestiario del Mago può usare il loro potere per verificare la vittoria immediatamente nel corso di un round. Solitamente un giocatore usa tale potere se possiede 10 o più punti e si trova in testa, prima che altri possano ottenere punti.

Il potere Reazione della Statua d'Oro (spendere 3 Oro per 3 punti temporanei) può sempre essere usato quando la vittoria viene verificata, sia che la verifica avvenga durante il passo delle azioni o dopo di esso, a prescindere dal fatto che il suo proprietario abbia passato o meno.

Varianti con Draft

Dopo aver acquisito sufficiente dimestichezza con gli artefatti, è possibile sperimentare alcune varianti.

Da 2 a 4 Giocatori

Questa variante sostituisce il passo 6 della preparazione.

Dopo che i giocatori hanno ricevuto i 2 maghi, distribuire 4 artefatti a ogni giocatore. Ogni giocatore tiene 1 artefatto e passa le altre carte a sinistra (in senso orario). Ripetere questa sequenza (tenere 1 e passare il resto) finché non ci sono più artefatti da passare.

Poi distribuire altri 4 artefatti a ogni giocatore. Ogni giocatore tiene 1 di questi artefatti e passa il resto a destra (in senso antiorario). Ripetere questa sequenza (tenere 1 e passare il resto) finché non ci sono più artefatti da passare.

Ogni giocatore dovrà avere 8 artefatti. Dopo averli esaminati, ogni giocatore li mescola per formare il mazzo di partenza, lo porge a un avversario per farlo tagliare, poi pesca 3 artefatti come mano di partenza.

Poi scegliere i maghi e gli oggetti magici normalmente e iniziare la partita.

Per 2 Giocatori al Meglio delle Tre

Questa variante aggiunge un draft scoperto in una partita al meglio delle tre.

Giocare la partita 1 con le regole di preparazione standard.

Dopo la partita 1, i giocatori tengono i maghi e collocano i 16 artefatti della partita 1 a faccia in su tra di loro. Effettuare i passi di preparazione dall'1 al 4. Il perdente della partita 1 sceglie chi sarà il primo giocatore per la partita 2. Il primo giocatore sceglie 1 degli artefatti a faccia in su. I giocatori poi si alternano scegliendo 2 artefatti a testa finché non resterà soltanto 1 artefatto che sarà preso dal primo giocatore.

Ogni giocatore mescola il suo mazzo e lo porge all'avversario per farlo tagliare, poi pesca la mano di partenza prima di scegliere gli oggetti magici. La partita 2 ha inizio.

Dopo la partita 2, se i giocatori sono in parità con 1 vittoria a testa, giocare la partita 3. Effettuare i passi di preparazione dall'1 al 4 normalmente, tenendo i maghi e gli artefatti ottenuti nel draft dopo la partita 1.

Il perdente della partita 2 sceglie chi sarà il primo giocatore per la partita 3. Ogni giocatore mescola il suo mazzo e lo porge all'avversario per farlo tagliare, poi pesca la mano di partenza prima di scegliere gli oggetti magici. La partita 3 ha inizio.

Buon divertimento!



Approfondimenti sui Componenti

Vedere anche gli Approfondimenti sui Poteri alle pagine 7 e 8.

Maghi

Artefice: questo sconto si applica solo agli artefatti, non ai luoghi di potere né ai monumenti.

Trasmutatrice: alcune delle essenze non Oro prese possono essere le stesse di quelle spese. Se il giocatore ha meno di 2 essenze nella sua riserva, non può usare questo potere.

Artefatti

Atanor: questo artefatto ha 2 poteri. Il primo è usato per accumulare Impeto su di esso (che all'occorrenza può essere preso durante il passo di riscossione). Il secondo richiede di pagare 6 Impeto da questo artefatto per convertire un qualsiasi numero di un certo tipo di essenze (tutte uguali) in un pari ammontare di Oro.

Altare Corrotto: il suo secondo potere può essere usato per distruggere l'Altare Corrotto stesso.

Cripta: l'artefatto collocato dal secondo potere deve essere nella pila degli scarti. Se il costo di collocamento dell'artefatto è X Oro e 1 altra essenza, il costo è solo di X Oro.

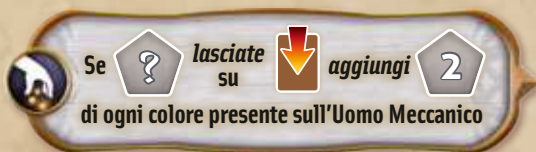
Frusta Ardente: il suo secondo potere *non* può essere usato sulla Frusta Ardente.

Cane da Guardia: il suo primo potere (raddrizzarsi) può essere usato quando il Cane da Guardia è ruotato (diversamente dalla maggior parte dei poteri).

Sirena: il suo potere è quello di collocare 1 essenza Calma/Vita/Oro dalla riserva del proprietario su uno dei suoi componenti, che può anche essere ruotato (solitamente si usa per collocare essenze su un luogo di potere in modo da ottenere punti vittoria).

Daga Sacrificale: il suo secondo potere richiede *sia* di distruggere questo artefatto *che* di scartare 1 carta dalla mano.

Uomo Meccanico: la sua capacità Riscuoti aumenta il numero di essenze su questo artefatto (per i round successivi), a patto che il proprietario non prenda alcuna essenza da esso durante il passo di riscossione.



Esempio. Nel Round 1, il proprietario usa il potere dell'Uomo Meccanico per mettere 1 Oro su di esso. Durante il Round 2, il proprietario lascia l'Oro su di esso durante la riscossione, aggiunge altri 2 Oro su di esso, poi usa il suo potere per mettervi 1 Impeto. Durante il Round 3, il proprietario lascia l'Impeto e i 3 Oro su di esso durante la riscossione e aggiunge 2 Oro e 2 Impeto. Nel Round 4, il proprietario prende 5 Oro e 3 Impeto da questo artefatto nel passo di riscossione.

Cassaforte: la sua capacità Riscuoti fa ottenere al proprietario 2 essenze qualsiasi non Oro (come "interesse"), se ci sono 1 o più Oro sulla Cassaforte non presi dal proprietario.

Esempio. Nel Round 1, il proprietario ruota la Cassaforte per collocare 1 Oro dalla riserva su di essa. Nel Round 2, il proprietario lascia quell'Oro su di essa durante la riscossione, prende 1 Calma e 1 Vita dalla riserva generale, poi usa il suo potere per aggiungere 1 Oro su di essa. Nel Round 3, il proprietario prende 2 Oro da essa (senza quindi poter prendere 2 essenze non Oro dalla riserva generale).

Oggetti Magici

Trasmutazione: alcune essenze prese possono essere le stesse di quelle spese. Il giocatore deve avere almeno 3 essenze nella sua riserva per poter usare questo potere.

Monumenti

Statua d'Oro: i punti forniti dal suo potere Reazione sono *temporanei*, ovvero durano fino alla fine di questa verifica della vittoria.

Luoghi di Potere

Fucina Maledetta: durante il passo di riscossione, il giocatore paga 1 Morte (ecco perché maledetta!) oppure ruota questo luogo di potere (vedere a pagina 5).

Antro del Drago: questo potere richiede di ruotare *sia* questo componente *che* 1 Drago.



Boschetto Sacro: questo potere richiede di ruotare *sia* questo componente *che* 1 Creatura.



Ruotare 1 Drago o 1 Creatura per il costo di questi poteri non richiede né attiva il loro potere.

Bestiario del Mago: questo luogo di potere vale 3 punti per il Serpente Marino (che è *sia* un Drago *che* una Creatura).

Glossario

Capacità: un effetto Riscuoti, uno sconto di collocamento o una formula di vittoria su un componente che si applica automaticamente (ove opportuno), a prescindere dal fatto che il componente sia ruotato o meno.

Componente: un artefatto, un mago, un oggetto magico, un monumento o un luogo di potere.

Costo di Collocamento: il costo in essenze per collocare un artefatto o per reclamare un monumento o un luogo di potere.

Creatura: un tipo di artefatto.

Distruggere: scartare un artefatto dal gioco, non dalla mano. Gli artefatti distrutti vengono collocati nella propria pila degli scarti.

Drago: un tipo di artefatto.

Essenza: Calma, Impeto, Morte, Oro o Vita.

Luogo di Potere: un tipo di componente reclamato dal centro dell'area di gioco. Un luogo di potere non è un artefatto e non può essere distrutto.

Mago: un componente che inizia in gioco. Un mago non è un artefatto e non può essere distrutto.

Monumento: un tipo di componente reclamato dal centro dell'area di gioco. Un monumento non è un artefatto e non può essere distrutto.

Oggetto Magico: un tipo di componente preso dalla riserva generale durante la preparazione e scambiato quando un giocatore passa.

Passare: un giocatore che ha passato non può fare ulteriori azioni in quel round e ignora ogni Perdita di Vita, ma ottiene comunque qualsiasi essenza fornita dai poteri dei rivali.

Perdita di Vita: l'effetto di un rivale che richiede al giocatore di usare un potere Reazione per ignorarlo oppure pagare il numero indicato di Vita. Per ogni Vita che non può pagare, il giocatore deve perdere altre 2 essenze dalla sua riserva (se possibile). I giocatori che hanno passato ignorano la Perdita di Vita.

Potere: un costo e un effetto di un componente. Fatta eccezione per i poteri Reazione, usare un potere richiede che il suo componente sia dritto (non ancora ruotato lateralmente), richiede un'azione e comporta il pagamento del suo costo e l'applicazione del suo effetto. Un potere può essere usato anche se non ha effetto (tipicamente per non passare), a patto che il suo costo sia pagato interamente.

Potere Reazione: un potere che può essere usato fuori dal turno se si verifica la sua condizione. Una Reazione su un componente ruotato può essere usata se il suo costo non richiede la rotazione del componente.

Raddrizzare: riportare in posizione dritta un componente ruotato, pronto per essere usato nuovamente.

Riserva delle Essenze: essenze possedute da un giocatore, non sui componenti, che possono essere spese per pagare i costi.

Rivali: gli avversari di un giocatore.

Ruotare: ruotare lateralmente un componente, solitamente come parte del costo di un potere.

Sconto: una riduzione nel numero di essenze necessarie per collocare un dato componente. Gli sconti di collocamento non possono ridurre un costo sotto zero.

Riconoscimenti

Design e Regolamento

Tom Lehmann

Illustrazioni della Copertina

e delle Carte

Julien Delval

Progetto Grafico

Cyrille Daujean

Produzione

Ted A. Marrioti

ASMODEE ITALIA

Traduzione e Revisione: Luca Baboni e Fabio Severino
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtest e Suggerimenti

Elmar Blaschek, Jim Boyce, Stephan Brissaud, Chad Cook, Dave Eisen, Beth Heile, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha e 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 e Will DeMorris, Bianca van Duyl, Chis Esko, Jim Fairchild, Mike Fitzgerald, Rachel Gay, Jennifer Geske, Astrid, Eric e Franz Grundner, Sam Hillaire, Bryan Howard, Joe Huber, Aeos James, June King, Ron Krantz, Matt Leacock, Herb Levy, Chris Lopez, Dan e Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary e Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis e Don Woods.

Ringraziamenti Speciali dell'Autore

William Attia e Conny Richter.

Ringraziamenti Speciali della Sand Castle Games

Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal e Raashina Gauri, Hélène e Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Maura, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza e tutti i nostri entusiastici amici che hanno contribuito alla pubblicazione di questo gioco.

Preparazione

- ◆ Disporre i luoghi di potere.

Per la Prima Partita: usare il lato .

- ◆ Disporre 2 monumenti. Formare un mazzo di pesca con il resto.
- ◆ Dare 1 essenza di ogni tipo (incluso l'Oro) a ogni giocatore.



- ◆ Selezionare il primo giocatore, che riceve il segnalino primo giocatore.
- ◆ Distribuire 2 maghi e 8 artefatti a ogni giocatore. Il resto non sarà usato in questa partita. Esaminare le proprie 10 carte. Ogni giocatore mescola i suoi artefatti e ne pesca 3 per formare la mano di partenza. Ogni giocatore seleziona 1 mago. Rivelarli. Rimuovere il resto.

Per la Prima Partita: ogni giocatore riceve una mano di 3 carte artefatto predeterminate (con i numeri **1**/**2**/**3**/**4** in basso a destra) e il mago corrispondente. Distribuire 5 artefatti (senza guardarli) per formare il mazzo di ogni giocatore.

- ◆ In senso *antiorario* (partendo dall'ultimo giocatore), **ogni giocatore sceglie 1 oggetto magico.**

Ora la partita può iniziare.



Riassunto del Round

1 Riscuotere le essenze:

- ◆ risolvere le capacità 
- ◆ prendere opzionalmente le essenze dai componenti

2 Effettuare le azioni, 1 per turno:

(in senso orario dal primo giocatore)

- ◆ collocare 1 artefatto
- ◆ reclamare 1 monumento o 1 luogo di potere
- ◆ scartare 1 carta per 1 Oro o 2 altre essenze
- ◆ usare 1 potere
- ◆ passare (a seguire)

finché tutti i giocatori non hanno passato.

Procedura del Passo:

- il primo a passare prende il segnalino primo giocatore
- scambiare il proprio oggetto magico con uno differente
- pescare 1 carta

3 Verificare la vittoria: un giocatore ha 10 o più PV?

- ◆ Se no, raddrizzare i componenti; iniziare il round successivo

Vittoria: il giocatore con più PV

- ◆ in caso di pareggio, vince il giocatore in pareggio con più essenze
- ◆ ogni Oro nella riserva vale 2 essenze

Indice

Contenuto	3	- Perdita di Vita	7
Preparazione	4	- Passare	8
Svolgimento	5	3. Vittoria	9
1. Riscossione	5	Varianti con Draft	9
2. Azioni	6	Approfondimenti sui Componenti	10
- Costo	6	Glossario	11
- Poteri	7-8		



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

Res Arcana © 2019 - 2021 / Sand Castle Games inc.