

Tom Lehmann

Res Arcana

ルール



内容物

アーティファクトカード40枚



メイジカード10枚



モニュメントカード10枚



エッセンストークン150個(5色 各30個)



死

平穏

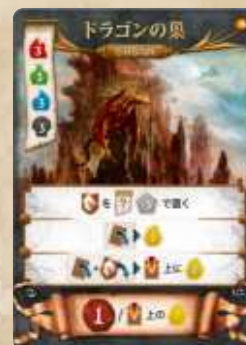
生命

活力

黄金



力ある場所5枚
(両面仕様)



スタートプレイヤートークン



マジックアイテム8枚



サマリータイトル



“5x”エッセンスチップ12枚



リファレンス
カード4枚



ゲームの概要

このゲームでは、2～4人の魔術師たちが古代のモニュメントや力ある場所を支配しようとして争います。

メイジとして、プレイヤーは魔法のエッセンスとアイテムを使ってアーティファクトを作成し、そのパワーを発動させ、ドラゴンに命令します。最も多くの得点を獲得したメイジが勝利します！

各メイジは各種類のエッセンス1個、手札のアーティファクトカード3枚、マジックアイテム1枚を持ってゲームを開始します。

ラウンド中、プレイヤーは最初にエッセンスを収集し、そのあと全員がパスするまで手番ごとに1アクションを実行していきます。目的は勝利判定時に最も多くの得点(10点以上)を獲得することです。

エッセンス



死

平穩

生命

活力

黄金

要素

プレイヤーは準備中にメイジカードとアイテムカードを選んでからゲームを開始します。各ラウンド中にパスしたとき、プレイヤーは自分のアイテムを新たなアイテムに交換します。

各プレイヤーはアーティファクトカード8枚からなる個人デッキを持ち、そのうち3枚は最初の手札となります。プレイヤーは配置コスト(エッセンス)を支払ってアーティファクトを登場させます。一部のアーティファクトはドラゴン/クリーチャーでもあります。また、得点を持っているアーティファクトもあります。

プレイヤーは配置コスト(エッセンス)を支払って、ディスプレイからモニュメントや力ある場所を獲得します。いったん獲得したモニュメント/力ある場所を他プレイヤーに奪われることはありません。プレイヤーは得点の大半をモニュメント/力ある場所から得ます。

収集能力を持っている要素は、各ラウンド開始時にエッセンスをもたらします。

多くの要素は1つ以上のパワーを持っています。各パワーはコストと効果の両方を持っています。大半のコストには、その要素を横倒しにすることが含まれています——ある要素がいったん横倒しにされたら、特定の“対応”パワーを除き、その要素のパワーを使うことはできなくなります。



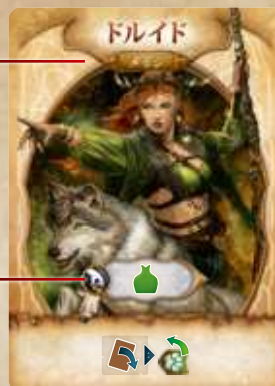
横倒し

各ラウンド終了時、勝利判定を行います。勝者がいない場合、すべての要素を縦向きに戻して新たなラウンドを始めます。

どのメイジがアーティファクト、マジックアイテム、アクション、エッセンスを最もうまく使い、10点以上を獲得して勝利するでしょうか？

メイジ

種別



収集能力

アイテム



アーティファクト

配置コスト



パワー

得点

クリーチャー



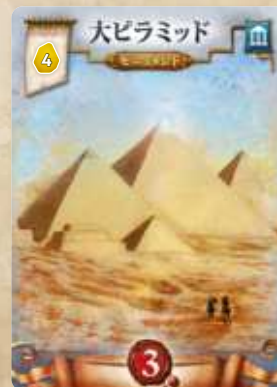
ドラゴン



力ある場所



モニュメント



得点

準備

- マジックアイテム8枚、エッセンスのトレイ、“5x”エッセンスチップをテーブルの中央に置いてサプライとします。
- サプライの横に力ある場所5枚を置き、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。
- モニュメントカードをよく混ぜてデッキを作り、サプライの横に置きます。このデッキからカードを2枚引き、表向きで山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個ずつ取って手元に置き、最初のエッセンスプールとします。
- 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ります。
- メイジカードとアーティファクトカードを個別によく混ぜ、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。残りのカードは箱に戻します。各プレイヤーは自分のカードを確認します。

ヒント: ドラゴンかクリーチャーか、黄金を生成する手段を持っていますか？ これはあなたにとってうまく機能する力ある場所や、あなたがいくつかのモニュメントを購入できるかどうかを示唆することがあります。

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カードをよく混ぜて自分のデッキを作り(他プレイヤーにカットしてもらってください)、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、各プレイヤーはメイジカードを1枚選んで表向きにし、手元に置きます。選ばなかったメイジカードは箱に戻します。

最初のゲーム: ステップ6の代わりに、準備済みの3枚のアーティファクトセット(右下に 1/2/3/4 と書かれています)と対応するメイジを配ります。そのあと、各プレイヤーにアーティファクトカードを裏向きで5枚ずつ配り、表面を見ずによく混ぜてデッキを作ります。

- スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回り順で、各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、スタートプレイヤーからゲームを開始します。



ゲームの進行

プレイヤーは概して4～6ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンド中、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1 エッセンスを収集します:

- ◆ すべての収集  能力を使い、
- ◆ 要素上にあるエッセンスを取ることができます。

2 スタートプレイヤーから時計回り順に、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枚獲得するか、
- ◆ 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)。

これを全プレイヤーがパスするまで続けます。

パスの進行:

- a. 最初にパスした場合、スタートプレイヤートークンを得ます。
- b. 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。
- c. カードを1枚引きます。

3 勝利判定(10点以上)を行います。

誰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、
- ◆ 次のラウンドを開始します。

1. 収集

各プレイヤーは収集能力を使ったり、要素上にあるエッセンスを取ったりすることができます(これらは任意の順番で実行することができます)。

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、力ある場所の総称です。

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  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ができます。

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個としてください。プレイヤーはいつでも“両替”することができます。



一部の要素(「呪われた鍛冶場」など)には収集コストと、このコストを支払わなかった場合に発動する効果が示されています。これらは他のエッセンスを得たあとで解決することができます。

2つのアーティファクト(「貯蔵庫」と「ネジ巻き人形」)は、プレイヤーがそれらのアーティファクト上からエッセンスを取らなかった場合に発動する効果を持っています。詳しくは10ページの詳細と例を参照してください。

プレイヤーは各力ある場所からすべてのエッセンスを取ることができます(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、全プレイヤーはエッセンスを同時に収集しますが、このステップを順番にプレイしたい場合、スタートプレイヤーから時計回り順にプレイします。

— 2. アクション —

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは全員がパスするまで1アクションを実行していきます。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することはできません。

アクション:

- **アーティファクトを1枚配置する:**手札のアーティファクトカードを1枚選んでそのコストを支払い、手元に置きます。
- **モニュメント/力ある場所を1枚獲得する:**モニュメント/力ある場所を1枚取ってそのコストを支払い、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。

いったん獲得したモニュメント/力ある場所を他プレイヤーに奪われることはありません。モニュメント/力ある場所の数には限りがあります。

- **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こうと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:**縦向きの要素1つのパワーを使います(7ページ参照)。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(一部の対応パワーは例外です。7ページ参照)。

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、力ある場所の総称です。

- **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。



- 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。 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。

一部のアーティファクトはドラゴン()かクリーチャー()か、またはその両方(「シーサーベント」)でもあります。値引き能力の中には任意のアーティファクトの配置コストを減らすものもあれば、ドラゴンの配置コストだけを減らすものもあります。

配置/獲得した要素は縦向きで手元に置きます。

詳細

2つのアーティファクト(「魔力の欠片」と「プリズム」)の配置コストは“0”です。これらは無料で(1アクションとして)置くことができます。

ヒント: アーティファクトはエッセンスを得るために手札から捨て札にすることができるので、これらを置くことには依然として潜在的なコストがかかっています。

配置コストを減らす値引き能力(「アーティフィサー」「ドラゴンの手綱」「ドラゴンの巣」)の効果は累積し、要素を配置するために使われるパワー(「遺体安置所」「ドラゴンの卵」「妖術師の動物寓話」)と組み合わせることもできます。コストが0未満になる場合、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。パワーはコストと効果を持っており、これらは三角形で分けられています。



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プライに置きます)、そのあとその効果を適用します(獲得したエッセンスはサプライから取ります)。

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(一部の対応パワーは例外です)。



横倒し

要素の横倒しをコストに含んでいないパワーは(その要素が縦向きである限り)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。

多くの効果によって、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くよう指示されます。これは以降のラウンドの収集ステップ中に行うことができ、力ある場所では得点になります。



その要素上へ

プレイの例

ボールは力ある場所である「死の地下墓地」を獲得しており、死を12個持っています。

ボールは1つ目のパワーを使って死を5個支払い、サプライから死を1個取って「死の地下墓地」上に置きました。

次のアクションで、ボールはもう一度これを実行しました。

3回目のアクションで、ボールは2つ目のパワーを使って「死の地下墓地」を横倒しにし、サプライから死を1個取って「死の地下墓地」上に置きました。

ボールはエッセンスプールに死を2個残しており、「死の地下墓地」は現在3点(置かれている死1個ごとに1点)の価値を持っています。



対応



無視

対応パワーは自分の手番の外で、その条件の発生に対応して使われます。対応パワーの使用はアクションではありません。他のパワーとは異なり、対応パワーはその要素が横倒しになっている場合でも(そのコストに要素の横倒しが含まれていない限り)使うことができます。

生命の喪失

一部の効果は、パスしているプレイヤーを除くすべての対戦相手の生命を喪失させます。各対戦相手は、示されている数の生命を自分のプールからサプライに戻さなければなりません。不足した生命1個ごとに、そのプレイヤーは(可能ならば)他の任意のエッセンス(黄金を含みます)2個をサプライに戻さなければなりません。



すべての対戦相手



対戦相手は手札を1枚捨て札にできる

無視

多くの対応パワーによって、プレイヤーは課せられた生命の喪失効果を見逃すことができます。生命を喪失させる多くのパワー(ドラゴンなど)は、各対戦相手に一時的な対応パワーを与えます。そのコストを支払った場合、そのプレイヤーは生命の喪失を見逃すことができます。

詳細

一部の効果は何個かのエッセンスをもたらしします。プレイヤーはその数の任意の組み合わせのエッセンスを得ますが、制限がある場合にはそれに従います。たとえば()とある場合、黄金や生命を選ぶことはできません。

破壊



カードを1枚捨てる

その捨て札の



を得る()

一部のパワーは自分のアーティファクトを捨て札にさせたり、破壊させたりします。捨て札は手札から行い、破壊は手元に置いているアーティファクトを捨て札にします。これらのカードは捨て札置き場に置きます(横倒しにしてデッキの底に差し込みます)。破壊したカード上にエッセンスが置かれている場合、サプライに戻します。横倒しになっているアーティファクトを(他の要素のパワーによって)破壊することもできます。

一部の効果によって、プレイヤーはカードを引くことができます。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(「ディビネーション」「鷹」「神託神殿」)によって、プレイヤーはデッキからカードを3枚引くことができます。デッキ(アーティファクトデッキの場合は捨て札を混ぜ直したあと)に3枚未満しかカードがない場合、そのすべてを引いて、その枚数のカード戻す／捨て札にします。



任意の要素を
縦向きにする



クリーチャーを
縦向きにする

「一部の効果(「炎の聖杯」「リアニメイト」「ウィッチ」など)によって、プレイヤーは横倒しの要素を縦向きにし、そのパワーを再び使えるようにすることができます。「ドレイド」はクリーチャーアーティファクトだけを縦向きにすることができます。

一部のパワー(「錬金炉」「賢者の石」「プリズム」など)のコストには、同じ種類の何個かのエッセンスが含まれています。これらの効果は、それらのエッセンスすべてを同じ数の異なる1種類のエッセンス(黄金など)に変換します。



同種の
エッセンス



すべての
対戦相手は 3 を得る

一部の効果は、他プレイヤーにサプライからエッセンスを獲得させます。パスしている他プレイヤーもこれらのエッセンスを得ます。



対戦相手
1人の



に等
しい



を得る

一部の効果(「眠りを誘う溜池」「トレント」など)は対戦相手1人が持っているエッセンスの数に等しいエッセンスをもたらします。プレイヤーは任意の対戦相手(パスしていても可)を1人選び、そのプレイヤーのプールにあるエッセンスだけを数えます。これらのエッセンスは失われません。



あなたの任意の
アーティファクトを1つ破壊



を

+2 で得る
()

一部の効果(「墮落した祭壇」「炎の鞭」「生贄の短剣」「生贄の縦穴」)はアーティファクトの配置コストに基づいたエッセンスをもたらします。コスト内のエッセンスの数を合計し、修正を(もしあれば)加えたあと、その数のエッセンスを任意の組み合わせで得ます(制限があればそれに従います)。獲得するエッセンスに、そのアーティファクトのコストに示されているエッセンスの一部(または全部)を含める必要はありません。

パス

アクションを実行することができない(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。



ラウンド中に最初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プ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することはできず、すべての生命の喪失効果は無視します。しかし、依然として対戦相手のパワーによってエッセンスを得ることはできます。

3. 勝利

全プレイヤーがパスしたあと、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点以上獲得しているプレイヤーがいるかどうかを確認します。

10点以上獲得しているプレイヤーが少なくとも1人いる場合、ゲームは終了します。10点以上獲得しているプレイヤーが1人のみだった場合、そのプレイヤーが勝利します。もし、複数のプレイヤーが10点以上獲得していたならば、その中でもっとも多くの得点を獲得しているプレイヤーが勝利します。

10点以上で最も多くの得点を獲得しているプレイヤーが複数いる場合、その中で自分のエッセンスプールに最も多くのエッセンスを持っているプレイヤーが勝利します(このとき、黄金の数は2倍にして数えます)。これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。

誰も10点以上獲得していない場合、横倒しになっているすべての要素を縦向きにし、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、そのあと次のラウンドを開始します。

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すべての得点も数えます。

力ある場所の「呪われた鍛冶場」「聖なる林」「生贄の縦穴」は、それらの上にあるエッセンスによる得点に加えて、追加の1点か2点をもたらします。

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点をもたらします。

「珊瑚の城」か「妖術師の動物寓話」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即座に勝利判定を行うことができます(10点以上獲得しており、他の誰も10点以上獲得していない場合、そのプレイヤーが勝利します)。

「黄金の彫像」の対応パワー(黄金を3個支払い、一時的な3点を得ます)は、勝利判定を行うときには常に(その所有者がパスしていたとしても)使うことができます。

ドラフト選択ルール

満足がいく程度にアーティファクトに詳しくなったあと、プレイヤーは以下の選択ルールに挑戦することができます。

2～4人プレイゲーム

この選択ルールは準備のステップ6に置き換わります。

各プレイヤーにメイジを2枚ずつ配ったあと、アーティファクトを4枚ずつ配ります。各プレイヤーはアーティファクトを1枚選んで保持し、残りを左隣(時計回り方向)のプレイヤーに渡します。渡すアーティファクトがなくなるまで、この1枚保持して残りを渡す手順を繰り返します。

そのあと、各プレイヤーにアーティファクトをさらに4枚ずつ配ります。各プレイヤーはこれらのアーティファクトのうち1枚を選んで保持し、残りを右隣(反時計回り方向)のプレイヤーに渡します。渡すアーティファクトがなくなるまで、この1枚保持して残りを渡す手順を繰り返します。

各プレイヤーはアーティファクトを8枚持つことになります。アーティファクトを確認したあと、各プレイヤーはこれらをよく混ぜて自分のデッキを作り(他プレイヤーにカットしてもらってください)、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、通常通りにメイジとマジックアイテムを選んでゲームを開始します。

2人プレイ用マッチプレイルール

これは3ゲームマッチの途中に表向きのドラフトを追加します。

通常の準備ルールを使って1ゲーム目をプレイします。

1ゲーム目のあと、プレイヤーは自分のメイジを持ち続け、1ゲーム目で使った16枚のアーティファクトすべてを表向きで両プレイヤーのあいだに置きます。1ゲーム目の敗者は、どちらが2ゲーム目のスタートプレイヤーとなるかを選びます。スタートプレイヤーは表向きのアーティファクトから1枚を選びます。そのあと、両プレイヤーは交互にアーティファクトを2枚ずつ選び、最後の1枚はスタートプレイヤーが取ります。

各プレイヤーは自分のデッキをよく混ぜ、相手にカットしてもらいます。最初の手札を引いたあとでマジックアイテムを選び、2ゲーム目を開始します。

2ゲーム目のあと、1ゲームずつ勝利して引き分けの場合、3ゲーム目をプレイします。ステップ1～4は通常通りに準備します。両プレイヤーは自分のメイジと、1ゲーム目のあとでドラフトしたアーティファクトを持ち続けます。

2ゲーム目の敗者は、どちらが3ゲーム目のスタートプレイヤーとなるかを選びます。各プレイヤーは自分のデッキをよく混ぜ、相手にカットしてもらいます。最初の手札を引いたあとでマジックアイテムを選び、3ゲーム目を開始します。

楽しんでください!

要素の詳細

7、8ページにあるパワーの詳細も参照してください。

メイジ

アーティフィサー:この値引きはアーティファクトにのみ適用され、力ある場所やモニュメントには適用されません。

トランスミューター:獲得するエッセンスの一部は、あなたが支払ったエッセンスと同じものでもかまいません(黄金は不可)。プールにエッセンスが1個以下しかない場合、このパワーを使うことはできません。

アーティファクト

生贄の短剣:2つ目のパワーは「生贄の短剣」の破壊と、手札を1枚捨てることの両方を必要とします。

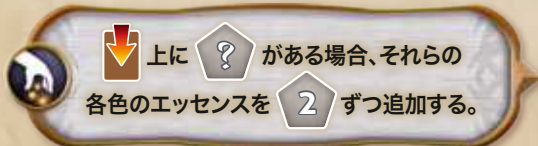
遺体安置所:2つ目のパワーで配置するアーティファクトは、あなたの捨て札置き場にあるものでなければなりません。そのアーティファクトの配置コストが黄金1個+他のエッセンス1個である場合、そのコストは黄金1個になります。

墮落した祭壇:2つ目のパワーで「墮落した祭壇」自身を破壊することもできます。

貯蔵庫:「貯蔵庫」上に1個以上の黄金があり、それらを収集ステップ中に取らなかった場合、所有者は「貯蔵庫」の収集能力で黄金以外の任意のエッセンス(“利息”です)を2個得ます。

例:ラウンド1中、所有者は「貯蔵庫」のパワーを使い、サプライから黄金を1個取ってその上に置きました。ラウンド2中、所有者は収集ステップ中に黄金をその上に残しておき、サプライから平穏1個と生命1個を得て、そのあとパワーを使ってその上に黄金を1個置きました。ラウンド3中、所有者はサプライから黄金以外のエッセンスを2個得る代わりに「貯蔵庫」上から黄金を2個取りました。

ネジ巻き人形:「ネジ巻き人形」上に1個以上のエッセンスがあり、それらを収集ステップ中に取らなかった場合、所有者は「ネジ巻き人形」の収集能力によって「ネジ巻き人形」上にある各色のエッセンスを2個ずつ増やします。



例:ラウンド1中、所有者は「ネジ巻き人形」のパワーを使い、その上に黄金を1個置きました。ラウンド2中、所有者は収集ステップ中に黄金をその上に残しておき、黄金2個を追加して、そのあとパワーを使ってその上

に活力を1個置きました。ラウンド3中、所有者は収集ステップ中に活力1個と黄金3個をその上に残しておき、黄金2個と活力2個を追加しました。ラウンド4中、所有者は収集ステップ中に「ネジ巻き人形」から黄金5個と活力3個を取りました。

番犬:大半のパワーとは異なり、横倒しになっている「番犬」は、手番中に1つ目のパワーを使って「番犬」自身を縦向きにすることができます。

炎の鞭:2つ目のパワーで「炎の鞭」自身を破壊することはできません。

マーメイド:このパワーは所有者のプールにある平穏が生命か黄金1個を任意の要素上に置きます(概して、これは力ある場所上にエッセンスを置いて得点にするために使われます)。

錬金炉:このアーティファクトは2つのパワーを持っています。1つ目はこのカード上に活力を置くために使われます(望むなら、収集ステップ中にこれらの活力を取ることができます)。2つ目はこのカード上の活力6個の支払いを必要とし、1種類の任意の数のエッセンスを同数の黄金に変換します。

マジックアイテム

トランスミューテーション:獲得するエッセンスの一部は、あなたが支払ったエッセンスと同じものでもかまいません(黄金は不可)。プールにエッセンスが2個以下しかない場合、このパワーを使うことはできません。

モニュメント

黄金の彫像:この対応パワーによってもたらされる得点は一時的なもので、この勝利判定の終了時に失われます。

力ある場所

聖なる林:このパワーでは「聖なる林」とクリーチャー1枚の両方を横倒しにする必要があります。



ドラゴンの巣:このパワーでは「ドラゴンの巣」とドラゴン1枚の両方を横倒しにする必要があります。



呪われた鍛冶場:収集ステップ中、あなたは死(呪い)を1個支払うか、「呪われた鍛冶場」を横倒しにします(5ページ参照)。

妖術師の動物寓話:「シーサーペント」(ドラゴンでもあり、クリーチャーでもあります)を持っている場合、あなたは「妖術師の動物寓話」から3点を得ます。

用語解説

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にあり、コストを支払うために使うことができるエッセンスです。

クリーチャー: アーティファクトの種類の1つです。

生命の喪失: あなたに何個かの生命を失わせるか、それを無視するための対応パワーを使わせる、対戦相手の効果です。支払うことができない生命1個ごとに、あなたは(可能ならば)プールにある他の任意のエッセンス2個を支払わなければなりません。パスしているプレイヤーは生命の喪失を無視します。

対応パワー: 条件が発生した場合に、自分の手番の外で使うことができるパワーです。コストに要素の横倒しが含まれていない場合、あなたは横倒しになっている要素の対応パワーを使うこともできます。

対戦相手: あなた以外のプレイヤーです(あなたは含まれません)。

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。

力ある場所: ディスプレイから獲得される種類の要素です。力ある場所はアーティファクトではなく、破壊することはできません。

ドラゴン: アーティファクトの種類の1つです。

値引き: ある要素を置くために必要なエッセンスの数を減らすことです。配置コストを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。

配置コスト: アーティファクトを配置したり、モニュメントや力ある場所を獲得したりするために支払うエッセンスです。

破壊: 手札ではなく、手元に置いているアーティファクトを捨て札にすることです。破壊したアーティファクトは捨て札置き場に置きます。

パス: 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することはできず、すべての生命の喪失効果を無視します。しかし、依然として対戦相手のパワーによってエッセンスを得ることはできます。

パワー: 要素上にある1つのコストと1つの効果の組み合わせです。対応パワーを除いて、パワーを使うためにはその要素が縦向きになっている(まだ横倒しになっていない)必要があります。パワーの使用は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。

マジックアイテム: 準備中にサプライから獲得され、パスしたときに交換される種類の要素です。

メイジ: 最初から手元にある要素です。メイジはアーティファクトではなく、破壊することはできません。

モニュメント: ディスプレイ(またはデッキの一番上)から獲得される種類の要素です。モニュメントはアーティファクトではなく、破壊することはできません。

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: 要素を横倒しにすることです(通常はパワーのコストの一部です)。

Credits

デザイン/ルール
Tom Lehmann

カバー/カードイラストレーション
Julien Delval

グラフィックデザイン
Cyrille Daujean

制作
Ted A. Marrioti

プレイテストと助言

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

作者の深謝

William Attia and Conny Richter.

Sand Castle Gamesの深謝

Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal and Raashina Gauri, Hélène and Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Mauras, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza, and all our enthusiastic friends who helped this game to be published.

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。
残りはこのゲームでは使わない。各プレイヤーは自分のカード10枚を見る。
各プレイヤーは自分のアーティファクトをよく混ぜ、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枚選び、もう1枚を箱に戻す。

最初のゲーム: 準備済みの3枚のアーティファクトセット(右下に1/2/3/4と書かれている)と対応するメイジを配る。アーティファクトカードを裏向きで5枚ずつ配って各プレイヤーのデッキを作る。

- ◆ 最後番手プレイヤーから反時計回り順に、各プレイヤーはマジックアイテムを1枚選ぶ。

ここからゲームを開始する。



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取ることができる。

2 手番ごとに1アクションずつ実行する:

(スタートプレイヤーから時計回り順)

- ◆ 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)

全プレイヤーがパスするまで繰り返す

パスステップ:

- 最初にパスした場合、スタートプレイヤートークンを取る。
- 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枚引く。

3 勝利判定: 誰かが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開始する。

勝者: 得点が最も多いプレイヤー

- ◆ 同点の場合、その中でプールに最も多くのエッセンスを持っているプレイヤー。
- ◆ プール内の黄金はエッセンス2個として数える。

目次

ゲームの概要	3	- 生命の喪失	7
準備	4	- パス	8
ゲームの進行	5	3. 勝利	9
1. 収集	5	ドラフト選択ルール	9
2. アクション	6	要素の詳細	10
- コスト	6	用語解説	11
- パワー	7-8		



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 園田ビル2F
電話: 0422-26-5707



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

Res Arcana © 2019 - 2020 / Sand Castle Games inc.