

Tom Lehmann

# Res Arcana

Rules

Translated by



Перевод:



[vk.com/bgc\\_moscow](http://vk.com/bgc_moscow)

# Состав

40 карт Артефактов



5 Мест Силы  
(двусторонних)



Жетон Первого Игрока



10 карт Магов



10 карт Монументов



8 Магических Предметов



Подсказка по  
подготовке к игре

150 фишек эссенций (30 каждого вида)



Elan  
Порыв

Life  
Жизнь

Calm  
Покой

Death  
Смерть

Gold  
Золото



12 "5x" жетонов-множителей  
эссенций



4 карты подсказки



# Обзор

От 2 до 4 магов-алхимиков ведут борьбу за владение древними Монуменами и Местами Силы.

Используйте свои эссенции и Магические Предметы для создания Артефактов, активации своих Сил и призыва Драконов.

Каждый игрок начинает игру с 1 эссенцией каждого вида, 3 Артефактами и 1 Магическим Предметом.

В течении раунда, вы будете собирать эссенции, а затем выполнять по 1 действию каждый ход, пока все игроки не спасуют. Цель - набрать наибольшее количество очков, 10 или более, на момент проверки условий победы.

## Эссенции



**Elan**  
Порыв

**Life**  
Жизнь

**Calm**  
Покой

**Death**  
Смерть

**Gold**  
Золото

## Компоненты

Игра начинается с Магами и Предметами, выбранными при подготовке к игре. Каждый раунд, когда игрок пасует, он должен вернуть свой Предмет на общий рынок и взять новый Предмет.

У каждого игрока есть своя колода из 8 Артефактов, 3 из которых составляют его стартовую руку. Артефакты выкладываются путем уплаты их стоимости необходимым кол-вом эссенций. Некоторые Артефакты также являются Драконами или Существом (см. иконку в углу). Некоторые Артефакты приносят победные очки.

Захват Монументов или Мест Силы требует оплаты их стоимости. После захвата Монумента или Места Силы другие игроки уже не могут забрать их у вас. Монументы и Места Силы дают наибольшее кол-во победных очков.

Компоненты со способностью "Сбор" обеспечивают игрока эссенциями в начале каждого раунда.

Многие компоненты имеют одну или более Сил. У Силы есть **стоимость** и **эффект**. Многие стоимости Сил включают в себя **поворот** компонента (turning). Когда компонент повернут, вы не можете использовать его Силы, за исключением Силы "React (Реакция)".



turning

В конце каждого раунда проверяются условия победы. Если победившего нет, то компоненты разворачиваются в исходное положение и начинается новый раунд.

**Условие победы - набрать 10+ победных очков!**

## Маг



## Предмет



## Артефакт



Существо



Дракон




## Место Силы



## Монумент




# Подготовка

1. Поместите 8 Магических Предметов, лоток с эссенциями (общий резерв) и множители "5X" в центр стола.
2. Рядом с ними разложите 5 Мест Силы.  
**Первая игра:** используйте сторону со знаком .  
**Последующие игры:** для каждого Места Силы выбирайте сторону случайным образом.
3. Перемешайте Монументы. Выложите два из них лицом вверх, а из оставшихся сформируйте колоду Монументов.
4. Раздайте по 1 штуке каждого вида эссенций (включая Золото) всем игрокам. Это стартовый запас эссенций игрока.
5. Выберите Первого Игрока и дайте ему соответствующий жетон.
6. Перемешайте колоды Магов и Артефактов. Раздайте каждому игроку по 2 Мага и 8 Артефактов. Оставшиеся карты уберите в коробку. Изучите свои карты.

**Подсказка:** Вам достались Драконы, Существа или возможность делать Золото? Это может подсказать вам, какое Место Силы подойдет вам больше всего. Или какой Монумент.

Изучив свои карты, каждый игрок перемешивает свою колоду Артефактов, дает поднять оппоненту и затем берет из нее 3 случайных Артефакта. Это его стартовая рука.

Затем каждый игрок выбирает 1 Мага (из 2-х стартовых) и показывает остальным игрокам. Второго Мага уберите в коробку.

**Первая игра:** вместо случайных карт раздайте игрокам по 3 карты Артефактов, помеченных в нижнем правом углу , и соответствующего Мага. Раздайте каждому по 5 Артефактов (не смотря на них) из колоды, чтобы сформировать колоды игроков.


7. Начиная с игрока справа от Первого Игрока и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок берет по одному Магическому Предмету. Затем Первый Игрок начинает игру.



# Игра

Игра длится примерно 4-6 раундов, каждый раунд делится на три шага:

## 1 Сбор эссенций:

- ♦ выполните любые способности Сбора  , и
- ♦ можете взять эссенции со своих компонентов

## 2 Выполнение действий, по 1 за ход, по часовой стрелке, с Первого Игрока:

- ♦ выложить Артефакт с руки,
  - ♦ захватить Монумент или Место Силы,
  - ♦ сбросить карту за 1 Золото или 2 любые другие эссенции,
  - ♦ использовать Силы на своих компонентах, или
  - ♦ пасовать: поменять Предмет и возьмите 1 карту
- Продолжайте действия, пока все игроки не спасуют.

### Процедура паса:

- а. если вы пасуете первым, возьмите жетон Первого Игрока,
- б. поменяйте свой Магический Предмет на другой Предмет,
- с. возьмите 1 карту из колоды Артефактов.

## 3 Проверка условий победы (10+ ПО)


Если никто не выиграл:




- ♦ верните в исходное положение все **повернутые** компоненты, и
- ♦ начинайте следующий раунд

# 1. Сбор

Каждый игрок использует способность Сбора эссенций и\или берет эссенции со своих компонентов. Порядок получения не важен.

**Компонент** – это Артефакт, Маг, Магический Предмет, Монумент или Место Силы

За каждую способность Сбора  на ваших компонентах, возьмите из общего резерва указанное кол-во эссенций и добавьте их в свой запас эссенций:

- Если на знаке эссенции есть число, возьмите такое кол-во эссенций из резерва; если числа нет - возьмите только одну.
- Если эссенции разделены знаком “+”, возьмите все эссенции
- Если разделены знаком “/”, возьмите только одну из них
- Если число указано на символе  , возьмите такое кол-во эссенций в любом сочетании, учитывая возможные ограничения после этого символа, такие как (   ): не Золото или Смерть.

Игроки также **могут** забирать эссенции со своих компонентов во время этого шага и добавлять в свой запас эссенций.

Не обязательно забирать эссенции со **всех** компонентов, но, если вы забираете эссенции с какого-то компонента, вы **должны** забрать с него **все** эссенции.

## Нюансы

Кол-во эссенций в игре не ограничено. Если у вас закончились эссенции в общем резерве, используйте жетоны “5X” как множитель для эссенции этого вида.



Некоторые компоненты (например, Cursed Forge) имеют стоимость Сбора и эффект, который произойдет, если эта стоимость не будет оплачена. Такой сбор можно использовать после сбора других эссенций

Два Артефакта, Vault и Windup Man, дают эффект **только если** не забирать с них эссенции. См. детали и примеры на странице 10.

Вы можете забирать все эссенции с Мест Силы (но это может привести к потере победных очков).

Обычно игроки собирают свои эссенции одновременно, но можно делать это и по очереди, по часовой стрелке, начиная с Первого Игрока.

## 2. Действия

Начиная с Первого Игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок делает по 1 действию, пока все игроки не спасуют. Спасовав, игрок заканчивает свои действия до конца раунда.

### Действия:

- **Выложите Артефакт** с руки, заплатив его стоимость и положив его перед собой.
- **Захватите Монумент или Место Силы** из центра стола, заплатив его стоимость и положив перед собой.

Все Монументы стоят 4 Золота, так что вы можете взять либо один из двух, открытых на столе, либо верхнюю карту колоды Монументов. Если вы взяли Монумент из 2-х открытых, положите на его место Монумент с верха колоды Монументов (если возможно).

Захваченные одним игроком Монументы и Места Силы уже не могут быть захвачены другими игроками. Запас Монументов и Мест Силы ограничен.

- **Сбросьте Артефакт** с руки и получите 1 Золото **или** 2 эссенции любого другого вида (одинаковые или разные).

Положите сброшенный вами Артефакт лицом вверх под вашу колоду Артефактов, чтобы отличать ваш сброс от **повернутых** Артефактов. Ваш сброс может быть проверен другими игроками в любое время.



**Подсказка:** Не пытайтесь выложить все Артефакты. Иногда лучше сбросить некоторые из них, чтобы получить эссенции для выкладывания более нужных.

- **Используйте Силу** с одного из ваших компонентов (см. страницу 7). Силы на повернутых компонентах использовать нельзя, кроме некоторых сил Реакции (React).

Компонент - это Артефакт, Маг, Магический уПредмет, Монумент или Место Силы.



- **Пасуйте**, тем самым закончив свои действия в этом раунде (см. страницу 8).



## Стоимость

**Стоимость** компонента указана в левом верхнем углу карты. Заплатите указанные эссенции в общий резерв.



Если на знаке эссенции указано число, заплатите это кол-во эссенций; если числа нет - заплатите только одну.

Если эссенция обозначена как , заплатите любую эссенцию. Если указано число , заплатите это кол-во любыми эссенциями в любых пропорциях.

Некоторые Артефакты также являются  Драконами,  Существами или и тем и другим одновременно (Sea Serpent). Некоторые свойства снижают стоимость любых Артефактов, а некоторые снижают стоимость только Артефактов Драконов.

Все выложенные или захваченные компоненты сразу вступают в игру (вы можете использовать их Силы).

### Нюансы

Два Артефакта (Magical Shard, Prism) имеют стоимость "0"; их можно выложить бесплатно (но в качестве действия).

**Tip:** As artifacts can instead be discarded from hand for essences, there is still an implicit cost to place them. (перевод отсутствует...)

Свойства Скидок, снижающие стоимость компонентов (Artificer, Dragon Bridle, Dragon Lair), могут суммироваться друг с другом и применяться в Силах (Crypt, Dragon Egg, Sorcerer's Bestiary), позволяющих выкладывать компоненты. Если в итоге стоимость падает ниже нуля, она становится равной "0".

# Силы

Многие компоненты содержат 1 или 2 Силы. Силы имеют стоимость и эффект, разделенные треугольником.



Поверните компонент + заплатите 1 Жизнь > Возьмите 1 Порыв + 1 Смерть

Чтобы использовать Силу, заплатите её стоимость (поместите указанные эссенции в общий резерв) и получите указанный эффект (возьмите указанные эссенции из общего резерва).

Знак “+” между частями в стоимости Силы означает, что вы должны заплатить **все** составляющие ее стоимости.

Иногда часть стоимости Силы требует поворота компонента. После поворота компонента, его Силы уже нельзя использовать (кроме некоторых Сил Реакций (React)), пока он не вернется в исходное состояние.



Сила, стоимость которой не требует поворота компонента, может быть использована несколько раз за раунд, но каждый раз как отдельное действие.

Многие эффекты требуют разместить эссенции на компоненте, а не в личном запасе, чтобы собрать их в будущих раундах, применить для различных эффектов или превратить в победные очки на Местах Силы.



## Игровой пример

У Ромы есть Место Силы “Catacombs of the Dead” и 12 эссенций Смерти.

Он использует его первую Силу: тратит 5 Смерти, чтобы положить на него 1 Смерть из резерва.

В следующее свое действие он делает то же самое.


Во время своего третьего действия, он использует его вторую Силу: повернуть компонент, чтобы положить на него 1 Смерть из резерва.

У Ромы осталось 2 Смерти в запасе, и Катакомбы теперь дают 3 победных очка, по 1 за каждую Смерть на компоненте.



Силы Реакции обычно работают в чужой ход в ответ на выполнение условий их активации. Это не считается действием. В отличие от других Сил Реакции могут использоваться даже на повернутых компонентах, если только в их стоимости не указан поворот компонента (т.е. нет возможности заплатить стоимость).




## Потеря Жизни

Некоторые эффекты вызывают Потерю Жизни  у всех противников, кроме тех, кто спасовал. Каждый противник должен потерять указанное кол-во эссенций Жизни из своего запаса. За каждую эссенцию Жизни, которой у него не окажется, игрок должен потерять, если может, 2 любые другие эссенции из своего запаса (включая Золото).



Многие Реакции позволяют игроку игнорировать получение эффекта Потери Жизни. Многие Силы, которые вызывают Потерю Жизни (например, Драконы), также дают каждому противнику мгновенную Реакцию, которая, если ее стоимость оплачена, позволяет этому противнику игнорировать Потерю Жизни.

## Нюансы

Некоторые эффекты дают определенное число  эссенций. Возьмите это число эссенций в любой комбинации, учитывая возможные ограничения, как (   ): не Золото или Жизнь.



Некоторые Силы включают сброс и/или уничтожение ваших Артефактов. Сброс происходит с руки, а уничтожение означает сброс уже **выложенных карт**. Положите сброшенную карту в вашу колоду сброса. Если на уничтоженной карте были эссенции, верните их в общий резерв. Повернутый Артефакт так же может быть уничтожен (Силой другого компонента).



# Силы (прод.)

Некоторые эффекты указывают вам взять карту. Если у вас нет карт в колоде и вы должны взять карту, перемешайте ваш сброс и сформируйте новую колоду.

Некоторые эффекты (Divination, Hawk, Oracle) указывают вам взять 3 карты из колоды. Если в этой колоде меньше 3-х карт (уже перемешана и это ваша колода Артефактов), возьмите сколько есть, а затем замените/сбросьте такое же кол-во карт.



развернуть  
любой  
компонент



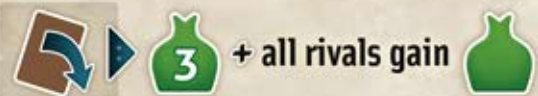
развернуть  
существо

Некоторые эффекты (Chalice of Fire, Reanimate, Witch) позволяют вам развернуть повернутые компоненты, делая их Силы вновь доступными. Druid может разворачивать только карты Существ.

Некоторые Силы (Athanor, Philosopher's Stone, Prism) имеют стоимость, в которой все эссенции должны быть одного вида. Эффект таких Сил конвертирует их в такое же кол-во эссенций другого вида. Например, в Золото.



одинаковые  
эссенции



Некоторые эффекты указывают вашим противникам получить эссенции из резерва. Их получают и спасовавшие противники.



Некоторые эффекты (Hypnotic Basin, Treant) дают столько эссенций, сколько есть у противника. Вы можете выбрать любого противника, включая спасовавшего, для этого эффекта. Считаются только эссенции, находящиеся в запасе этого игрока.



Некоторые эффекты (Corrupt Altar, Fiery Whip, Sacrificial Dagger, Sacrificial Pit) производят набор эссенций, опираясь на стоимость Артефакта. Сложите общее число эссенций в стоимости, добавьте модификатор (если есть) и возьмите получившееся число эссенций из резерва в любых пропорциях (учитывая ограничения, если есть). При этом не обязательно брать эссенции, указанные в стоимости.

# Пас

Если игрок не хочет или не может сделать действие в свой ход, он должен **спасовать**.



Если вы первый, кто спасовал в текущем раунде, возьмите жетон Первого Игрока (он дает 1 победное очко) и переверните его на сторону **Passed** ("спасовал").



Замените ваш Магический Предмет **на другой** из резерва и переверните ваш новый Магический Предмет на сторону Passed.

Затем возьмите 1 карту (если возможно). Если у вас не осталось карт в колоде, перемешайте ваш сброс и сформируйте новую колоду.

Как только игрок пасует, он больше не может выполнять действия в этом раунде и игнорирует все эффекты Потери Жизни. Но при этом он все еще может получать эссенции от эффектов Сил противников.



## 3. Победа

Как только все игроки пасуют, проверьте, набрал ли кто-то из игроков 10 или более очков на своих выложенных Артефактах, Местах Силы, Монументах и жетоне Первого Игрока.

Если хотя бы один игрок имеет 10+ очков, игра заканчивается, и игрок с наибольшим кол-вом очков становится победителем!

Если несколько игроков делят первое место по очкам, тогда выигрывает игрок с наибольшим кол-вом эссенций в своем запасе, при этом 1 Золото считается как 2 эссенции. Если по-прежнему ничья, эти игроки делят между собой победу.

Если никто не набрал 10+ очков, разверните все повернутые компоненты в исходное состояние, переверните жетон Первого Игрока и Магические Предметы с их Passed сторон на лицевую и начинайте следующий раунд.

### Нюансы

Не забудьте учесть победные очки за эффекты Мест Силы и на повернутых компонентах, они тоже учитываются при подсчете.

Места Силы Cursed Forge, Scared Grove и Sacrificial Pit каждое дают 1 или 2 очка помимо очков за эссенции, находящиеся на них.

Жетон Первого игрока дает 1 очко тому игроку, у которого он находится на момент проверки победных условий.

Игрок, захвативший Coral Castle или Sorcerer's Bestiary может использовать их Силу, чтобы тут же, в середине раунда, проверить победные условия (имеет смысл, если вы уже набрали 10+ очков, а ваши противники еще не успели).

Силу Реакции Golden Statue (повернуть и поменять 3 Золота на 3 временных победных очка) можно использовать при проверке победных условий всегда, неважно, спасовал ее владелец или нет.

## Варианты драфта

После того, как вы освоитесь с Артефактами, возможно, вам будет интересно попробовать другие варианты игры.

### Для 2-4 игроков

Этот вариант заменяет шаг 6 при подготовке к игре

После получения 2-х Магов, раздайте по 4 Артефакта каждому игроку. Каждый игрок оставляет себе 1 Артефакт и передает остальные Артефакты игроку слева (по часовой стрелке). Повторяйте это действие, пока на руках не останется карт для передачи.

Затем раздайте еще по 4 Артефакта каждому игроку. Каждый игрок оставляет себе 1 Артефакт и передает остальные Артефакты игроку **справа** (против часовой стрелки). Повторяйте это действие, пока на руках не останется карт для передачи.

У каждого игрока должно получиться в итоге по 8 Артефактов. После их изучения, перемешайте их и сформируйте вашу колоду, дайте поднять другому игроку и возьмите стартовые 3 Артефакта.

Затем выберите Магов и Магические Предметы, как обычно, и начинайте играть.

### Матч для 2-х

Добавляет драфт “в открытую” в середине матча из 3-х игр

Играйте первую игру по обычным правилам.

После первой игры игроки сохраняют своих Магов из первой партии и размещают 16 Артефактов из первой партии лицом вверх на поле. Выполните шаги 1-4 из подготовки к игре. Проигравший в первой партии выбирает, кто будет Первым Игроком во второй. Первый Игрок выбирает **один** из Артефактов, лежащих лицом вверх. Чередуясь, игроки затем выбирают **по два** Артефакта, пока не останется всего 1 Артефакт, который забирает Первый Игрок.

Перемешайте свою колоду Артефактов, дайте поднять оппоненту и наберите стартовую руку из 3 карт. Выберите Магические Предметы. Начинайте вторую игру.

После второй игры, если у вас поровну выигрышей, начинайте 3-ю игру. Выполните обычные шаги 1-4 из подготовки к игре, сохраняя своих Магов и Артефакты, полученные во второй игре.

Проигравший во второй игре выбирает, кто будет Первым Игроком в третьей игре. Перемешайте свою колоду Артефактов, дайте поднять оппоненту и наберите стартовые 3 Артефакта. Затем, выберите Магические Предметы и начинайте игру.

# Нюансы компонентов

См. также Силы, Нюансы, на страницах 7 и 8.

## Маги

**Artificier:** эта Скидка применяется только к Артефактам, не к Местам Силы.

**Transmuter:** вы можете брать те же эссенции, что и сдаете (кроме Золота). Если у вас меньше 2-х эссенций, вы не можете использовать эту Силу.

## Артефакты

**Athanon:** этот Артефакт имеет две Силы. Первая используется для производства **на нем** Порыва (который можно взять с него на шаге Сбора, если нужно). Вторая Сила требует потратить 6 эссенций Порыва **с этого** Артефакта, чтобы превратить любое кол-во эссенции одного вида (из запаса) в такое же кол-во Золота.

**Corrupt Altar:** его вторая Сила может быть использована, чтобы уничтожить сам Corrupt Altar.

**Crypt:** Артефакт, размещаемый его второй Силой, должен быть в вашем сбросе. Если в стоимости Артефакта есть Золото и другие эссенции, понизьте его стоимость только до Золота.

**Fiercy Whip:** его вторую Силу **нельзя** использовать на нем самом.

**Guard Dog:** его первая Сила **может** быть использована когда он повернут (в отличие от большинства других Сил).

**Mermaid:** его Сила - положить 1 Покой, Жизнь или Золото из запаса владельца на один из его компонентов (так можно класть эссенции на Места Силы, которые дают за это победные очки).

**Sacrificial Dagger:** его вторая Сила требует одновременно и уничтожения этого Артефакта и сброса карты с руки.

**Windup Man:** его способность Сбора повышает кол-во эссенций на этом Артефакте (для будущих раундов), только если владелец не забрал с него эссенции на шаге Сбора.



**Пример.** В первом раунде игрок использует Силу Windup Man, чтобы положить на него 1 Золото. Во втором раунде игрок оставляет лежащее на нем Золото на шаге Сбора, добавляет еще 2 Золота на Артефакт и затем использует Силу Артефакта, чтобы положить на него еще 1 Порыв. Во время третьего раунда игрок оставляет 1 Порыв и 3 Золота на Артефакте на шаге Сбора и добавляет еще 2 Золота и 2 Порыва. В четвертом раунде игрок забирает с Артефакта все эссенции на шаге Сбора и получает в свой запас 5 Золота и 3 Порыва.

**Vault:** его способность Сбора позволяет владельцу получить любые 2 эссенции, кроме Золота, только если на Артефакте есть 1 или более Золота, которое игрок не забрал на шаге Сбора.

**Пример.** В первом раунде игрок поворачивает Vault, чтобы положить на него 1 Золото из общего резерва. Во втором раунде игрок оставляет 1 Золото на Артефакте на шаге Сбора, берет 1 Покой и 1 Жизнь из общего резерва и вновь поворачивает Vault, чтобы положить на него еще 1 Золото. В третьем раунде игрок решает забрать 2 Золота с Артефакта вместо того, чтобы взять 2 не-Золота из резерва.

## Магические Предметы

**Transmutation:** вы можете получать эссенции того же вида, что и отдаете. У вас должно быть как минимум 3 эссенции в запасе, чтобы использовать эту Силу.

## Монументы

**Golden Statue:** победные очки от этой Реакции - временные, и считаются только до конца проверки условий победы этого раунда.

## Места Силы

**Cursed Forge:** во время шага Сбора заплатите 1 Смерть (проклятие), иначе поверните этот компонент. См. страницу 5.

**Dragon's Lair:** эта Сила требует повернуть и этот компонент и Дракона.



**Sacred Grove:** эта Сила требует повернуть и этот компонент и Существо.



**Sorcerer's Bestiary:** это Место Силы дает 3 победных очка за Sea Serpent (который является и Драконом и Существом).

# Глоссарий

**Способность:** эффект Сбора, Скидка на выкладывание или победная формула компонента, которые работают автоматически (в опр. условиях), неважно, повернут компонент или нет.

**Компонент:** Артефакт, Маг, Монумент, Магический Предмет или Место Силы.

**Существо:** тип Артефакта.

**Уничтожить:** сбросить выложенный Артефакт, не с руки. Уничтоженные Артефакты кладутся в колоду сброса.

**Скидка:** уменьшение в кол-ве эссенций, необходимых для выкладывания данного компонента. Скидка не может понизить стоимость компонента ниже нуля.

**Дракон:** тип Артефакта.

**Эссенция:** Покой, Смерть, Порыв, Золото или Жзнь.

**Запас эссенций:** имеющиеся у игрока эссенции (не на компонентах), которыми он может оплачивать стоимость.

**Потеря Жизни:** эффект противника, обязывающий вас либо использовать Силу Реакции, чтобы игнорировать этот эффект, либо потерять указанное кол-во Жизней. За каждую 1 Жизнь, которой у вас не окажется, потеряйте 2 другие эссенции из вашего запаса (если возможно). Спасовавшие игроки игнорируют этот эффект.

**Маг:** компонент, который в игре с самого начала. Маг не является Артефактом и не может быть уничтожен.

**Магический Предмет:** вид компонента, который берется из запаса во время подготовки к игре и меняется в момент Паса.

**Монумент:** вид компонента, захватываемый из центра стола. Монумент не является Артефактом и не может быть уничтожен.

**Спасовать:** спасовавший игрок не может больше выполнять действия в этом раунде и игнорирует все Потери Жизни, но по-прежнему может получать эссенции от Сил противников.

**Место Силы:** вид компонента, захватываемый из центра стола. Место Силы - не Артефакт и не может быть уничтожено.

**Стоимость выкладывания:** набор эссенций, необходимых для выкладывания Артефакта, захвата Монумента или Места Силы.

**Сила:** стоимость и эффект на компоненте. За исключением Сил Реакций, использование Силы требует: чтобы компонент был не повернут, выполнения действия, оплаты стоимости и применения ее эффекта.

**Сила Реакции:** Сила, которую можно использовать не в свой ход, если для этого выполнены условия. Реакция на повернутом компоненте **может** быть использована, но только если ее стоимость не требует поворота этого компонента.

**Противники:** ваши оппоненты (не вы).

**Повернуть:** повернуть компонент на бок, обычно в рамках оплаты стоимости Сил.

**Развернуть:** вернуть повернутый компонент в исходное состояние, чтобы снова использовать.

## Credits

**Design and rules**  
**Tom Lehmann**

**Cover and card illustrations**  
**Julien Delval**

**Graphic Design**  
**Cyrille Daujean**

**Production**  
**Ted A. Marrioti**

### Playtesting and Advice

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.

### Author's Special Thanks

William Attia and Conny Richter.

### Sand Castle Games' Special Thanks

Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal and Raashina Gauri, H el ene and Tanguy Gr eban, Virginie Gilson, C eline Boutet, Cat Mauras, Didier Weiss, Benoit Valdeli evre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza, and all our enthusiastic friends who helped this game to be published.

## Подготовка

- ♦ Выложите Места Силы.

Первая игра: используйте  сторону.

- ♦ Выложите 2 Монуента. Сформируйте колоду из остальных.
- ♦ Раздайте по 1 эссенции (включая Золото) каждому игроку.



- ♦ Выберите кому ходить первым, он берет жетон Первого Игрока.
- ♦ Раздайте по 2 Мага и по 8 Артефактов каждому игроку. Остальные карты уберите в коробку. Посмотрите на все 10 карт. Каждый игрок перемешивает свои Артефакты и берет 3 их них в стартовую руку. Каждый игрок выбирает 1 Мага. Второго Мага убирает в коробку.

Первая игра: раздайте игрокам по 3 определенных Артефакта (пометки 1/2/3/4 в правом нижнем углу) и определенного Мага. Раздайте по 5 случайных Артефактов в колоды игроков.


- ♦ В обратном порядке (с последнего), каждый игрок выбирает 1 Магический Предмет.



Можете начинать игру.

## Структура Раунда

### 1 Соберите эссенции:

- ♦ используйте  способность
- ♦ можете забрать эссенции с компонентов

### 2 Выполняйте действия, 1 за ход:

(по часовой стрелке, начиная с Первого Игрока)

- ♦ выложите Артефакт
- ♦ захватите Монуент или Место Силы
- ♦ сбросьте Артефакт и получите 1 Золото или 2 другие эссенции
- ♦ используйте Силу
- ♦ пасуйте (см. ниже)

пока все игроки не спасуют.

#### Пас шаги:

- если спасовали первым, возьмите жетон Первого Игрока,
- замените свой Магический Предмет на другой Предмет,
- возьмите 1 карту.

### 3 Проверьте победные условия: у кого-то есть 10+ ПО?

- ♦ если нет, разверните все компоненты; начните новый раунд.

#### Победитель: наибольшее кол-во ПО

- ♦ если поровну, побеждает игрок с наибольшим запасом эссенций;
- ♦ каждое Золото в запасе считается как 2 эссенции



**Sand Castle Games**

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

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.



**Перевод и адаптация PDF**

vk.com/bgc\_moscow

## Оглавление

Обзор .....	3	- Потеря Жизни .....	7
Подготовка .....	4	- Пас .....	8
Игра .....	5	3. Победа .....	9
1. Сбор .....	5	Варианты драфта .....	9
2. Действия .....	6	Нюансы	
- Стоимость .....	6	компонентов .....	10
- Силы .....	7-8	Глоссарий .....	11