

Tom Lehmann

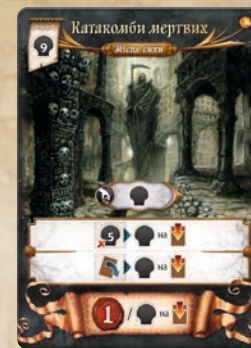
Res Arcana

Правила три



Вміст гри

40 карт артефактів



5 місць сили
(двосторонні)



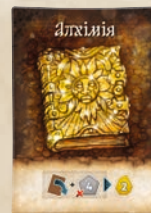
10 карт магів



Жетон
першого
гравця



10 карт монументів



8 магічних предметів



1 довідка

150 маркерів есенцій
(по 30 кожної)



12 жетонів есенцій «5x»



4 пам'ятки



Отгляд гри

Від 2 до 4 магів змагаються між собою за контроль над стародавніми монументами й місцями сили.

Як маг ви будете використовувати свої магичні есенції та предмети, щоб створювати артефакти, активувати їхні сили й командувати драконами. Переможе маг з найбільшою кількістю переможних очок.

Кожен маг починає гру з 1 есенцією кожного типу, 3 картами артефактів на руці та 1 магичним предметом.

Упродовж раунду кожен гравець збирає есенції, а потім у свій хід виконує лише 1 дію. Раунд триває, поки всі не спасують. Мета кожного гравця – здобути якнайбільше переможних очок (ПО). Гра закінчується, коли під час перевірки умови перемоги будь-хто з гравців має щонайменше 10 очок.



Компоненти

Компонент – це артефакт, маг, магичний предмет, монумент чи місце сили. Під час приготування до гри кожен гравець вибирає собі мага й перший магичний предмет. Щораунду, коли гравець пасуватиме, він обмінюватиме свій магичний предмет на новий.

Кожен гравець має особисту колоду з 8 артефактів, з яких 3 утворюють його початкову руку. Гравець вводить артефакти у гру, сплачуючи вартість їхнього розіграшу есенціями. Артефакти також бувають у вигляді драконів або істот, і деякі з них дають ПО.

Гравець може захопити викладені на центр стола монументи й місця сили, заплативши есенціями вартість їхнього розіграшу. Не можна захоплювати монументи й місця сили суперників. Завдяки картам монументів і місцям сили гравці здобувають більшу частину своїх ПО.

Компоненти з властивостями збирання дають гравцям есенції на початку кожного раунду.

Багато компонентів характеризуються 1 чи більше силами. Сили мають і вартість, і ефект. Здебільшого вартість передбачає активацію компонента, тобто розвертання карти на 90°. Після активації силу вже не можна застосувати, за винятком певних компонентів із силами реакції.



Наприкінці кожного раунду гравці перевіряють, чи вдалося комусь із них виконати умову перемоги. Якщо ніхто не набрав щонайменше 10 ПО, усі активовані компоненти треба розвернути назад, і гра триває далі.

Хто з магів зможе найкраще використати свої артефакти, магичні предмети, дії та есенції? Хто перший набере щонайменше 10 ПО й переможе?

Маг



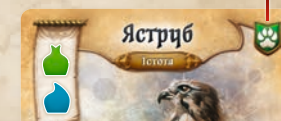
Магічний предмет



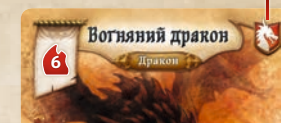
Артефакт



істота



дракон




Місце сили



Монумент



Приготування

1. Покладіть на центр стола 8 магичних предметів, лоток з есенціями та жетони есенцій «5х», щоб утворити загальний запас.
2. Поруч них викладіть 5 місць сили.
Перша гра. Використайте сторону із символом .
Наступні ігри. Навмання вибирайте, яку сторону кожного місця сили використати.
3. Перетасуйте карти монументів. Викладіть 2 з них горілиць, а решту покладіть поруч закритою колодою.
4. Кожен гравець бере по 1 маркеру кожної есенції (і золота теж), утворюючи свій початковий запас.
5. Виберіть гравця, що візьме жетон першого гравця.
6. Окремо перетасуйте карти магів та артефактів. Роздайте по 2 карти магів і 8 карт артефактів кожному гравцеві. Решту карт поверніть у коробку. Кожен гравець переглядає свої карти.

Підказка. Ви маєте драконів, істот чи способи одержання золота? Ретельно вивчіть свої карти, адже від них залежатиме, які вам будуть потрібні місця сили або які монументи вам купувати.

Переглянувши свої карти артефактів, кожен гравець тасує їх і формує колоду. Далі треба попросити суперника зрізати її, узяти 3 верхні карти для початкової руки, а решту покласти стосом долілиць.

Потім кожен гравець вибирає 1 мага. Усі відкривають своїх магів, а решту карт повертають у коробку.

Перша гра. Кожен гравець натомість бере на руку підготовлений набір із 3 карт, що мають у правому нижньому куті позначки 1/2/3/4, і відповідного мага. Далі гравці отримують по 5 карт артефактів долілиць (не дивлячись їх), з яких формують закриту колоду.


7. Починаючи з гравця праворуч від першого гравця (і далі проти годинникової стрілки), кожен гравець вибирає 1 магичний предмет. Гру починає перший гравець.



Перебіг гри

Гра зазвичай триває від 4 до 6 раундів. Кожен раунд складається з таких фаз:

1 Збирання есенцій:

- ◆ застосувати властивості збирання ;
- ◆ можна взяти есенції з компонентів.

2 Виконання по 1 дії за хід

(починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою):

- ◆ зіграти артефакт;
- ◆ захопити монумент або місце сили;
- ◆ скинути карту й узяти 1 золото або будь-які 2 інші есенції;
- ◆ активувати компонент і застосувати його силу;
- ◆ пасувати (обміняти магічний предмет і взяти 1 карту артефакту).

Раунд завершується після того, як усі гравці спасують.

Процедура пасування:

- той, хто пасує перший, бере жетон першого гравця;
- гравець міняє свій магічний предмет на інший магічний предмет;
- гравець бере 1 карту артефакту.

3 Перевірка умови перемоги (щонайменше 10 переможних очок).


Якщо ніхто не переміг:



- ◆ гравці підготовляють (повертають на 90° у попередню позицію) всі активовані в цьому раунді компоненти;
- ◆ починається новий раунд.

1. Збирання есенцій

Кожен гравець збирає есенції зі своїх компонентів і/або застосовує їхні властивості збирання (у довільному порядку).

Компонент – це артефакт, маг, магічний предмет, монумент чи місце сили.

Якщо на компонентах гравця зображено символ збирання есенцій, то гравець бере із загального запасу зображені на них есенції та додає їх до свого запасу. 

- Якщо символ есенції має число, візьміть вказану кількість маркерів із загального запасу. Як не має – візьміть лише 1.
- Якщо між символами есенцій є "+", візьміть їх усі.
- Якщо між символами есенцій є "/", виберіть 1 з них.
- Якщо символ  має число, візьміть будь-яку комбінацію есенцій, рівну цьому числу. Дотримуйтеся будь-яких обмежень після цього символу (): не брати ні золота, ні смерті.

Упродовж цієї фази гравці також можуть брати будь-які есенції зі своїх компонентів. Можна вибирати, з яких компонентів збирати есенції, але якщо ви забираєте есенції з якогось компонента, то повинні взяти їх усі.

Роз'яснення

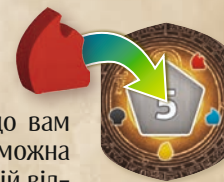
Кількість есенцій у грі необмежена. Якщо вам бракуватиме якихось маркерів есенцій, то можна використати жетон «5х», щоб мати 5 есенцій відповідного типу. Гравець може будь-коли розмінювати свої есенції.

Вартість деяких компонентів (як-от, «Проклята кузня») треба сплатити у фазі збирання. Якщо гравець цього не робить, то мусить застосувати ефект, що виникає в разі несплати. Це можна зробити після збирання інших есенцій.

Артефакти «Скарбниця» й «Автоматон» активують ефекти, якщо ви вирішите залишити всі есенції на них. Докладніше дивіться приклади на с. 10.

Ви можете взяти всі есенції зі свого місця сили (але через це втратите ПО).

Гравці зазвичай збирають свої есенції одночасно, але це також можна робити за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.



2. Дії

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує у свій хід 1 дію. Так триває, поки всі не спасують. Гравець, що спасував, більше не може виконувати дій у цьому раунді.

Дії

- **Зіграти артефакт** зі своєї руки. Ви сплачуєте його вартість і кладете перед собою.

- **Захопити монумент або місце сили.** Ви сплачуєте вартість компонента, берете його з центру стола й кладете перед собою.

Ви можете взяти одну з двох відкритих карт монументів або одну верхню карту з колоди монументів. Якщо ви взяли відкритий монумент, то на його місце повинні покласти верхню карту з колоди монументів (якщо це можливо).

Суперники не можуть захоплювати ваші місця сили чи монументи. Вони залишаються у вас до кінця гри. Кількість монументів і місць сили у грі обмежена.

- **Скинути артефакт** із руки, щоб отримати 1 золото або будь-які 2 інші есенції (однакові або різні).

Скинутий артефакт треба розвернути на 90° й горілиць підкласти під свою колоду артефактів (щоб відрізнити скинуті карти від активованих). Суперники можуть будь-коли передивлятися скинуті вами карти.



Підказка. Не намагайтеся відразу зіграти всі ваші артефакти. Натомість скидайте деякі з них, щоб отримувати есенції, необхідні для розміщення інших.

- **Застосувати силу** одного з неактивованих компонентів (див. с. 7). Не можна застосовувати сили вже активованих компонентів (за винятком деяких сил реакцій, див. с. 7).

Компонент - це артефакт, маг, магічний предмет, монумент і місце сили.



- **Спасувати**, завершуючи свої дії в поточному раунді (див. с. 8).



Вартість

Вартість розіграшу компонента зображена в його лівому верхньому куті. Заплатіть вказані есенції, поклавши їх до загального запасу.



Якщо на символі есенції зображено число, заплатіть вказану кількість есенцій до загального запасу; інакше - заплатіть 1.

Якщо на карті є символ , треба заплатити будь-яку есенцію. Якщо на цьому символі зображено число , треба заплатити будь-яку комбінацію есенцій, рівну цьому числу.

Деякі артефакти можуть бути драконами () , істотами () або і тим, і тим («Морський змій»). Одні знижки зменшують вартість розіграшу будь-яких артефактів, тоді як інші зменшують лише вартість розіграшу драконів.

Усі зіграні й захоплені компоненти входять у гру неактивованими (у вертикальній позиції).

Роз'яснення

Два артефакти («Магічний уламок» і «Призма») мають ціну 0, тому їх можна зіграти безплатно, виконавши дію.

Підказка. Через те, що ці артефакти можна скидати заради есенцій, їхній розіграш певною мірою означає опосередковані витрати.

Властивості («Піромайстер», «Драконяча вуздечка», «Лігво дракона»), що дозволяють зменшувати вартість розіграшу, можуть додаватися як між собою, так і до сил («Крипта», «Драконяче яйце», «Бестіарій чаклуна»), які застосовуються для розіграшу компонентів. Вартість розіграшу не може бути меншою ніж 0. Навіть якщо компонент активований, його властивість знижки діє.

Сили

Багато компонентів характеризуються 1 чи 2 *силами*. Сили мають вартість і ефект, розділені стрілкою (трикутником).



Активуйте цей компонент + заплатіть 1 життя > Візьміть 1 запал + 1 смерть

Щоб застосувати силу, заплатіть її вартість (поклавши потрібні есенції до загального запасу) і застосуйте її ефект (взявши відповідні есенції із загального запасу).

Вартість сили часто складається з кількох частин, розділених знаком "+". Щоб застосувати силу, ви повинні оплатити її *повну* вартість.

Іноколи частина вартості (або й уся вартість) сили вимагає *активації* компонента.

Після активації компонента ви не зможете знову застосувати його силу (за винятком деяких сил реакцій), поки не підготуєте карту (розвернете у вертикальну позицію). Ця умова не стосується властивостей компонентів.



Якщо вартість сили не потребує активації компонента, то її можна застосовувати кілька разів за раунд, але кожне застосування цієї сили вважають окремою дією.

Багато ефектів вимагають покласти отримані есенції на карту компонента, а не до особистого запасу гравця. Такі есенції можна зібрати в одному з наступних раундів, або вони стають переможними очками на місцях сили.



Поки есенції лежать на карті компонента, їх не можна використовувати для оплати вартості.

Приклад

Павло захопив місце сили «Катакомби мертвих», і має 12 маркерів смерті.

Він застосовує свою першу силу - витрачає 5 маркерів смерті, щоб покласти на цю карту 1 маркер смерті із загального запасу.

У свій другий хід він робить так само.

У свій третій хід він застосовує другу силу «Катакомб», активуючи карту, щоб покласти на неї 1 маркер смерті із загального запасу.

У Павла залишилися 2 маркери смерті, а «Катакомби» тепер варті 3 ПО - по 1 ПО за кожен маркер смерті на цьому місці сили.




ігноруйте

Ви можете застосувати силу реакції під час ходу суперника, щоб відреагувати на нову ситуацію у грі.

Застосування сили реакції не вважають дією. На відміну від інших, силу реакції можна застосувати навіть на активованих компонентах, але за умови, що вартість реакції не вимагає активації компонента (тоді її не можна оплатити).

Втрата життя

Деякі ефекти спричиняють *втрату життя*  в усіх суперників, крім тих, хто спасував. Кожен суперник повинен втратити вказану кількість есенцій життя зі свого запасу. За кожну несплачену есенцію життя суперник повинен втратити зі свого запасу будь-які 2 інші есенції (і золота теж). Якщо гравець взагалі не має есенцій, нічого не відбувається.



усі суперники






суперники можуть скинути 1 карту з руки

та ігнорувати

Багато сил реакцій дозволяють гравцеві ігнорувати ефект втрати життя. Багато сил, що спричиняють втрату життя (як-от, компоненти із символом дракона), забезпечують кожного суперника негайною силою реакції, яка дозволяє ігнорувати втрату життя, якщо її вартість оплачена.

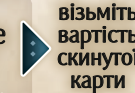
Роз'яснення

Деякі ефекти забезпечують певну кількість маркерів есенцій . Візьміть будь-яку комбінацію есенцій, рівну цьому числу, з урахуванням будь-яких обмежень (як-от,  ): за винятком золота й життя).

Зниште



+ скиньте карту



візьміть вартість скинутої карти



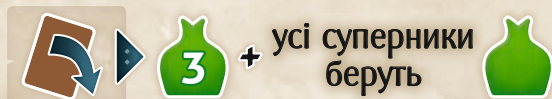
Деякі сили передбачають скидання або знищення власних артефактів. Скидання відбувається з руки, а *знищення* стосується *зіграних* карт. Ви горілиць кладете скинуті та знищені карти розвернутими на 90° під свою колоду артефактів. Якщо на знищеній карті є есенції, їх треба повернути до загального запасу. Активованій артефакт можна знищити (силою іншого компонента).

Деякі ефекти дозволяють вам узяти карту. Якщо ви не маєте карт у своїй колоді, а вам треба взяти карту, перетасуйте свій скід і сформууйте з нього нову колоду.

Деякі ефекти («Віщування», «Яструб», «Оракул») дозволяють вам узяти 3 карти з колоди. Якщо в цій колоді менше ніж 3 карти (вже після перетасування, і якщо це ваша колода артефактів), візьміть їх усіх, а потім замініть/скиньте таку ж кількість карт.

Деякі ефекти (як-от, «Келих вогню», «Оживлення», «Відьма») дозволяють вам *підготувати* активований компонент, щоб можна було знову скористалися його силами. «Друїдка» дозволяє підготувати лише істот.

Вартість застосування деяких сил (як-от, «Атанор», «Камінь мудрості», «Призма») треба оплатити певною кількістю однакових есенцій. Ефект таких сил перетворює ці есенції на таку саму кількість інших есенцій (наприклад, золота).



Деякі ефекти дозволяють вашим суперникам отримати есенції із загального запасу. Суперники, що спасували, також їх отримують.



Деякі ефекти (як-от, «Гіпнотична бухта», «Ент») дають стільки есенцій певного типу, скільки їх має будь-який суперник. Для цього ефекту ви можете вибрати будь-якого суперника (і також того, що спасував). Ви рахуєте кількість цього типу есенцій в особистому запасі суперника й берете таку ж кількість із загального запасу (ці есенції не вилучаються із запасу суперника).



Деякі ефекти (як-от, «Нечестивий вівтар», «Вогненний батіг», «Жертовний кинджал», «Жертовна яма») дозволяють брати різні комбінації есенцій. Їхня кількість залежить від вартості розіграшу іншого артефакту, який ви вирішуєте знищити. Підрахуйте загальну кількість есенцій у вартості знищеної карти, скоригуйте її за допомогою будь-якого модифікатора, а потім візьміть цю кількість есенцій із загального запасу в будь-якій комбінації (зважаючи на обмеження, якщо вони є). Ви можете взяти будь-які есенції, вони не повинні бути вказані у вартості знищеного артефакту.

Пасування

Гравець, що не може або не хоче виконувати жодної дії, мусить спасувати.



Якщо ви першим пасуєте в раунді, то берете жетон першого гравця (він дає 1 ПО під час перевірки умови перемоги) та перевертаєте його стороною «Пас» догори.



Ви міняєте свій магічний предмет на *інший* із загального запасу, перевертаючи новий магічний предмет стороною «Пас» догори.

Потім візьміть 1 карту (якщо можливо). Якщо ви не маєте карт у своїй колоді, перетасуйте свій скід і сформууйте нову колоду.

Спасувавши, ви більше не можете виконувати дії в цьому раунді й ігноруєте всі ефекти втрати життя. Однак ви досі можете отримувати есенції від ефектів сил суперників.

3. Перемога

Після того як усі гравці спасують, перевірте, чи хтось не набрав у сумі щонайменше 10 ПО за свої зіграні артефакти, монументи, місця сили й жетон першого гравця.

Якщо принаймні один гравець має щонайменше 10 ПО, то гра закінчується. Перемагає той гравець, який набрав найбільшу кількість ПО!

Якщо кілька гравців мають однакову кількість очок (але щонайменше 10), то перемагає гравець із найбільшою кількістю есенцій у *своєму запасі*. Золото рахують як 2 есенції. Якщо й далі нічия, гравці ділять перемогу.

Якщо ніхто не має щонайменше 10 ПО, гравці повинні підготувати всі активовані компоненти, перевернути магичні предмети стороною «Пас» донизу, а перший гравець до того ж перевертає свій жетон першого гравця. Тепер починається новий раунд.

Роз'яснення

Перевіряючи виконання умови перемоги, треба порахувати очки, що їх дають відповідні властивості місць сили, і очки на активованих компонентах.

Місця сили «Проклята кузня», «Священний гай» і «Жертвенна яма» дають по 1 або 2 ПО на додачу до ПО за есенції, що лежать на них.

Жетон першого гравця дає 1 ПО тому, хто його має на момент перевірки умови перемоги.

Якщо ви захопили «Кораловий замок» або «Бестіарій чаклуна», можете застосовувати їхні сили, щоб негайно перевірити умову перемоги під час раунду. Зазвичай, це варто робити тоді, коли ви маєте щонайменше 10 ПО і не хочете, щоб один з ваших суперників встиг набрати більше очок, ніж ви.

Ви можете застосовувати силу реакції «Золотої статуї» (заплатити 3 золота, щоб здобути 3 тимчасові ПО) під час кожної перевірки умови перемоги. Це можна зробити навіть тоді, коли ви вже спасували.

Варіанти гри з відбором карт

Добре вивчивши карти артефактів, ви можете грати за такими правилами.

Варіант для 2-4 гравців

У цьому варіанті крок 6 приготування до гри відрізняється від звичайного.

Після того як усі гравці отримають по 2 карти магів, роздайте кожному ще по 4 карти артефактів. Кожен гравець лишає собі 1 артефакт і передає решту карт суперникові ліворуч (за годинниковою стрілкою). Так повторюється (вибрати 1 артефакт і передати решту карт ліворуч), поки не залишиться карт артефактів для передавання.

Далі знову роздайте кожному гравцеві по 4 карти артефактів. Кожен лишає собі 1 з цих артефактів і передає решту карт праворуч (проти годинникової стрілки). Так повторюється (вибрати 1 артефакт і передати решту карт праворуч), поки не залишиться карт артефактів для передавання.

Переглянувши свої карти артефактів, кожен гравець тасує їх і формує колоду. Далі треба попросити суперника зрізати її, узяти 3 верхні карти для початкової руки, а решту покласти стосом долілиць.

Потім кожен гравець звичним способом вибирає собі мага й магичний предмет. Можна починати гру.

Поєдинок для 2 гравців

У цьому варіанті відбувається відкритий відбір карт у середині поєдинку із 3 партій.

У першій партії приготування виконується за звичайними правилами.

Після першої партії гравці зберігають своїх магів і викладають горілиць усі 16 артефактів з першої партії між собою. Далі ви виконуєте кроки 1-4 звичайного приготування до гри. Переможений у першій партії вирішує, хто буде першим гравцем у другій партії. Перший гравець вибирає 1 з викладених артефактів. Потім гравці по чергово беруть по 2 артефакти, поки не залишиться тільки 1 артефакт. Його забирає собі перший гравець.

Кожен гравець тасує свою колоду й дає суперникові її зрізати. Потім треба взяти на руку 3 карти, і аж тоді вибрати собі магичний предмет. Починається друга партія.

Якщо після другої партії нічия за перемогами, зіграйте третю партію. Виконайте кроки 1-4 звичайного приготування до гри. Кожен гравець зберігає свого мага й артефакти, отримані після другої партії.

Переможений у другій партії вибирає, хто буде першим гравцем у третій партії. Кожен гравець тасує свою колоду й дає суперникові її зрізати. Потім треба взяти на руку 3 карти, і аж тоді вибрати собі магичний предмет. Починається третя партія.



Роз'яснення компонентів

Див. також роз'яснення в розділі «Сили» на с. 7 і 8.

Маги

«**Піромайстер**». Ця знижка стосується лише артефактів, вона не поширюється на місця сили чи монументи.

«**Перетворниця**». Ви можете брати такі самі есенції, які віддаєте (крім золота). Якщо у вашому запасі менше ніж 2 есенції, ви не можете застосовувати цю силу.

Артефакти

«**Атанор**». Цей артефакт має дві сили. Завдяки першій ви можете створювати на цій карті есенції запалу (як хочете, можете забирати їх під час фази збирання есенцій). Щоб застосувати другу силу, ви повинні віддати до загального запасу 6 есенцій запалу, які лежать на карті цього артефакту. Якщо ви це зробите, зможете поміняти будь-яку кількість есенцій одного типу зі свого запасу на таку ж кількість золота.

«**Нечестивий вітвар**». Ви можете застосувати його другу силу, щоб знищити сам «Нечестивий вітвар».

«**Крипта**». Артефакт, який ви хочете зіграти завдяки другій силі цієї карти, мусить бути у вашому скиді. Якщо у вартості розіграшу цього артефакту є золото й 1 інша есенція, заплатіть лише золото.

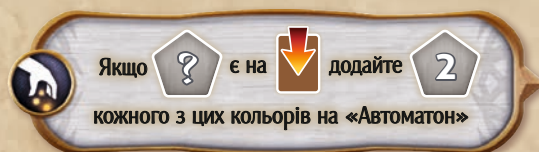
«**Вогненний батіг**». Ви не можете застосувати його другу силу до нього самого.

«**Сторожовий пес**». Першу силу цього артефакту (підготувати самого себе) можна застосувати, коли «Сторожовий пес» активований (на відміну від більшості інших сил).

«**Морська діва**». Завдяки силі цього артефакту ви можете покласти 1 спокій, 1 життя або 1 золото зі свого запасу на один зі своїх компонентів. (Зазвичай, цю силу застосовують, коли треба покласти есенції на місце сили, що дає ПО за есенції.)

«**Жертовний кинджал**». Друга сила цього артефакту вимагає одночасно знищити цей артефакт і скинути 1 карту з руки.

«**Автоматон**». Властивість збирання цього артефакту збільшує кількість есенцій, які на ньому лежать (для наступного раунду), але за умови, що ви не забираєте з нього есенції під час фази збирання.



Приклад. У першому раунді ви застосовуєте силу артефакту «Автоматон», щоб покласти на нього 1 золото. У другому раунді під час фази збирання есенцій ви залишаєте золото на цій карті й докладаєте ще 2 золота. Потім застосовуєте силу артефакту, щоб покласти на нього 1 запал. У третьому раунді під час фази збирання ви залишаєте 1 запал і 3 золота на цій карті й докладаєте ще 2 золота і 2 запалу. У четвертому раунді під час фази збирання есенцій ви забираєте з карти 5 золота і 3 запалу.

«**Скарбниця**». Властивість збирання цього артефакту дає вам 2 будь-які есенції (крім золота), якщо на цій карті є 1 чи більше золота, яке ви не забираєте.

Приклад. У першому раунді ви активуєте «Скарбницю», щоб покласти на неї 1 золото із загального запасу. У другому раунді під час фази збирання ви залишаєте це золото на артефакті, берете 1 спокій і 1 життя із загального запасу, а у фазі дій застосовуєте силу «Скарбниці», щоб покласти на неї ще 1 золото. У третьому раунді ви забираєте 2 золота з артефакту замість будь-яких 2 есенцій (не золота) із загального запасу.

Магічні предмети

«**Трансмутація**». Ви можете брати ті ж есенції, які й віддаєте (крім золота). Щоб застосувати цю силу, ви повинні мати щонайменше 3 есенції у своєму запасі.

Монументи

«**Золота статуя**». Очки, отримані завдяки силі реакції «Золотої статуї» - тимчасові. Вони зберігаються лише до кінця перевірки умови перемоги.

Місця сили

«**Проклята кузня**». У фазі збирання есенцій ви повинні заплатити 1 смерть або активувати це місце сили (див. с. 5).

«**Бестіарій чаклуна**». Це місце сили дає 3 ПО за «Морського змія» (який одночасно є і драконом, і істотою).

«**Лігво дракона**». Ця сила вимагає активувати цей компонент та дракона.



«**Священний гай**». Ця сила вимагає активувати цей компонент та істоту.



Активация дракона чи істоти для цих сил не вимагає і не передбачає застосування власних сил цих компонентів.

Словник

Активувати – розвернути карту компонента на 90°; зазвичай входить у вартість застосування сили.

Вартість розіграшу – ті есенції, які ви повинні повернути до загального запасу, щоб зіграти артефакт або захопити монумент чи місце сили.

Властивість – ефект збирання, знижка на розіграш чи формула перемоги на компоненті, що застосовуються автоматично (за певних умов), незалежно від того, активований компонент чи ні.

Втрата життя – ефект, що наказує суперникам заплатити певну кількість есенцій життя або застосувати силу реакції, щоб ігнорувати його. За кожну несплачену есенцію життя, ви повинні втратити 2 інші есенції з вашого запасу (якщо це можливо). Гравці, що спасували, ігнорують ефект втрати життя.

Дракон – тип артефакту.

Есенція – спокій, смерть, запал, золото чи життя.

Запас есенцій – есенції гравця, що не лежать на картах компонентів; гравець може використовувати їх для оплати вартості.

Знижка – зменшення кількості есенцій, потрібних для розіграшу певного компонента. Після використання знижки вартість не може стати меншою ніж 0.

Знищити – скинути зіграний артефакт (але не артефакт з руки). Знищений артефакт треба покласти до свого скиду.

Зрізати колоду – навмання розділити колоду надвоє. Потім верхню частину покласти під нижню, знову утворивши колоду.

Істота – тип артефакту.

Компонент – артефакт, маг, магічний предмет, монумент чи місце сили.

Маг – компонент, що відразу з'являється у грі. Це не артефакт, його не можна знищити.

Магічний предмет – тип компонента, який гравець бере із загального запасу під час приготування до гри, та міняє на інший після свого паса.

Місце сили – тип компонента, який ви можете захопити, оплативши його вартість і взявши з центру стола. Це не артефакт, його не можна знищити.

Монумент – тип компонента, який ви можете захопити, оплативши його вартість і взявши з центру стола. Це не артефакт, його не можна знищити.

Пас – гравець, що спасував, не може більше виконувати дії в цьому раунді й ігнорує всі ефекти втрати життя. Однак він може отримувати будь-які есенції, надані силами суперників.

Підготувати – розвернути активований компонент у вертикальну позицію. Це дозволяє знову застосувати силу компонента.

Сила – вартість і ефект, вказані на компоненті. Щоб застосувати силу компонента, той має бути підготований (розвернутий у вертикальну позицію), а гравець мусить виконати дію, оплатити її вартість і виконати ефект. Ця умова не стосується сили реакції компонента. Силу можна застосувати без виконання ефекту (зазвичай, щоб уникнути пасування), але її вартість усе одно треба оплатити повністю.

Сила реакції – сила, яку можна застосувати в будь-чий хід, якщо справджуються її умови. Силу реакції на активованому компоненті можна застосувати, якщо її застосування не вимагає активації цього компонента.

Суперники – решта гравців (не ви).

Творці гри

Ідея гри та правила

Том Леманн

Обкладинка та ілюстрації карт

Жульєн Дельваль

Графічний дизайн

Сіріль Дожан

Редактор

Тед А. Марріоті

За тестування гри й поради дякуємо:

Джиму Бойсу, Стефану Бріссо, Ельмар Блашек, Чаду Куку, Дейву Ейсену, Бет Гейл, Дейвідові Гелмболду, Джей Геймен, Тріші й Вей-Хва Хвану, Джону Кнерцеру, Крісу Лопезу, Герберту Мадербахеру, Едрієну Мартіно, Алізі Паніц, Бернарду Петчіні, Ларрі Розенбергу, Рону Сапольські, Карін Сейберл, Грегу Сільберману, Кевіну Торнбері, Гебрієлу Воршауер-Бейкеру та Дону Вудсу.

Особливу подяку автору гри переказує:


Вільяму Аттіа та Конні Ріхтер.

Окрема подяка від Sand Castle Games лине до:

Жульєна Дельваля, Франсуа Каят, Мод Дожан, Лідії Тудал, Вішала й Рашіні Гаурі, Гелен і Тангі Гребан, Вірджинії Жільсон, Селін Буге, Кет Морас, Дідье Вайса, Бенуа Вальдельєвре, Матильди Піньюоль, Курта Берертонна, Антуана Баузи та всіх наших друзів, які радо допомогли нам видати цю гру.

Приготування

- ◆ Викладіть місця сили.

Перша гра. Використайте сторону з .

- ◆ Викладіть 2 монументи. Решту покладіть колодою долілиць.
- ◆ Кожен гравець бере по 1 маркеру кожної есенції (і золота теж).



- ◆ **Виберіть гравця, що візьме жетон першого гравця.**
- ◆ Кожен гравець бере по 2 карти магів і 8 карт артефактів. Решту карт поверніть у коробку. Кожен гравець переглядає свої 10 карт.
Кожен гравець тасує свої артефакти й бере 3 карти для початкової руки.
Кожен гравець вибирає 1 мага. Усі відкривають своїх магів. Решту магів повертають у коробку.

Перша гра. Кожен гравець бере на руку набір із 3 карт артефактів (мають у правому нижньому куті позначки 1 / 2 / 3 / 4) і відповідного мага. Далі гравці отримують по 5 карт артефактів долілиць, з яких формують закриту колоду.


- ◆ У зворотному порядку (починаючи з останнього гравця) **кожен гравець вибирає 1 магічний предмет.**



Можна починати гру!

Перебіг раунду

1 Збирання есенцій

- ◆ Використати властивості .
- ◆ Можна взяти есенції з компонентів.

2 Виконання по 1 дії за хід (починає перший гравець і далі за годинниковою стрілкою)

- ◆ Зіграти артефакт.
- ◆ Захопити монумент або місце сили.
- ◆ Скинути карту й узяти 1 золото або будь-які 2 інші есенції.
- ◆ Застосувати силу компонента.
- ◆ Пасувати (див. нижче).

Повторюється, поки всі гравці не спасують.

Пасування:

- якщо ви пасуєте перший, берете жетон першого гравця;
- міняєте свій магічний предмет на інший магічний предмет;
- берете 1 карту артефакту.

3 Перевірка умови перемоги (щонайменше 10 переможних очок)

- ◆ Якщо ніхто не виконав цю умову, підготуйте компоненти й починайте наступний раунд.

Перемога = найбільше переможних очок

- ◆ У разі нічиєї перемагає той, у кого найбільше есенцій у запасі.
- ◆ Кожне золото у запасі рахують як 2 есенції.

Українське видання



Керівник проєкту - Олександр Ручка

Переклад - Святослав Михаць

Неоціненна допомога - Сергій Лисенко,

Артур Патрихалко, Максим Ткаченко



Sand Castle Games

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

Зміст

Огляд гри	3	- Втрата життя	7
Приготування	4	- Пасування	8
Перебіг гри.	5	3. Перемога	9
1. Збирання есенцій	5	Варіанти гри	9
2. Дії	6	Роз'яснення	
- Вартість	6	компонентів	10
- Сили	7-8	Словник	11