

Шило костореза: скидка, которую даёт первая способность, распространяется и на золото.

Места силы

Волшебный зверинец: чтобы использовать вторую способность, в вашей колоде должна быть хотя бы 1 карта. Сброс при этом не учитывается, и вы не можете применить эту способность, чтобы перемешать сброс и сложить новую колоду.

Часто задаваемые вопросы

Вопрос: если для использования способности нужно сбросить артефакт с руки, получу ли я также 1 золото или 2 любые эссенции?

Ответ: нет (для этого нужно сбросить артефакт отдельным действием).

Вопрос: если для применения способности нужно повернуть другой артефакт, можно ли при этом применить способность и этого артефакта?

Ответ: нет (действие «применить способность» касается только одного компонента, поворот другого компонента является только оплатой цены применяемой способности).

Вопрос: можно ли применить способность, позволяющую класть эссенции на компоненты, к повернутым компонентам (например, способностью «Русалки» положить золото на повернутую «Проклятую кузню»).

Ответ: да.

Вопрос: можно ли применять к колодам соперников способности, позволяющие посмотреть и вернуть назад верхние карты колоды?

Ответ: нет.

Вопрос: эссенции для оплаты цены компонентов и способностей обязательно брать из личного запаса?

Ответ: да (кроме случаев, когда указано иное; например, вторая способность «Атанора» тратит пыл, лежащий на самой карте).

Вопрос: могу ли я в свой ход использовать способность, которая не будет иметь эффекта, чтобы не пасовать?

Ответ: да, если вы можете полностью оплатить её цену.

Вопрос: действуют ли способности, отвечающие на проверку условия победы («Золотая статуя», «Тёмный собор»), и при проверке посреди раунда (например, из-за способности «Кораллового замка») и в конце раунда?

Ответ: да, действуют при любой проверке условия победы.

5

Подготовка к игре

2-5	Монеты	Места силы
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Каждый игрок получает по 1 эссенции каждого вида (включая жемчуг).



Создатели игры

Разработка, правила
Том Леманн

Графический дизайн
Сириль Дожен

Иллюстрации на картах и коробке
Жюльен Делваль

Производство
Тед А. Марриоти

Тестировщики

Франсуа Кайя, Антуан Мартино и Мари Бюрго, Эмильен, Онорин и Бенуа Вальделивр, Уильям Аттиа и Конни Рихтер, Pufanou, Mazuka, Nono, Louf и Kraggnir, Вишаль и Рашина Гаури.

Особая благодарность автора

Алексу и Джессике Чен.

Консультанты по латинскому языку

Джованни Бенедетти, Дэвид Голдфарб, Эрик Танчини и Стив Томас.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко
Редактор: Даниил Молошников
Корректор: ООО «Корректор»
Руководитель проекта: Андрей Сесюнин

Общее руководство: Антон Сквородин
Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд»,
2021 – правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.



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

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



6

Tom Lehmann
Том Леманн

Res Arcana

Дополнение

2

Жемчужная империя

Perlae Imperii

У далёких берегов маг из морского народа готовится погрузиться в пучину в поисках чудотворных жемчужин. Тем временем госпожа драконов отправляется на Кровавый остров в поисках древнего дракона.

Перед вами Perlae Imperii™ (Жемчужная империя) – второе дополнение для настольной игры Res Arcana. Оно добавляет новый вид эссенций – жемчуг, и продляет игру до 13 победных очков.

Также в игре появятся новые маги, волшебные предметы, монументы, места силы и артефакты.

В это дополнение можно играть только с базовой игрой, а можно совместить его ещё и с дополнением Lux et Tenebrae (Свет и Тьма).

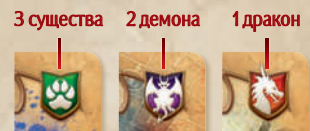


Состав игры



2 места силы (двухсторонних)

12 карт артефактов



1 волшебный предмет



4 карты магов



Памятка



4 карты монументов



25 фишек жемчуга



Символ дополнения



Подготовка к игре

Объедините компоненты базовой игры и дополнения. Сложите жемчуг в центре хранилища для эссенций. В начале партии каждый игрок получает 1 жемчуг (в дополнение к остальным эссенциям).

При разном количестве игроков используется разное количество мест силы и монументов. Волшебные предметы всегда доступны в полном составе.

Это дополнение позволяет играть в пятером, даже если вы не используете дополнение Lux et Tenebrae (Свет и Тьма). В любом случае, мы не рекомендуем играть в шестером, совмещая оба дополнения.

2-5	Монументы	Места силы
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Перемешайте все карты монументов, возьмите нужное количество карт (см. выше) и сложите в колоду лицом вниз. Неиспользуемые карты уберите в коробку, не глядя на них. Затем возьмите из колоды 2 верхних монумента и положите рядом лицом вверх.

Перемешайте все места силы, не глядя на них (например, под столом), и выложите нужное количество (см. выше) в середину стола, случайной стороной вверх.

Неиспользуемые места силы уберите в коробку.

Затем поместите в середине стола памятку стороной с изображением жемчуга вверх.

В остальном подготовка проводится так же, как в базовой игре.

Ход игры

Игра идёт по базовым правилам со следующими нововведениями:

Конец игры. Теперь игра завершается, если при проверке условия победы у одного или нескольких игроков есть 13 победных очков или более (вместо 10).

Жемчуг. Это новый вид эссенций. Все эффекты, которые не распространяются на золото, также не распространяются на жемчуг. Например, способности, которые дают любые эссенции, кроме золота, не дают и жемчуг.

В свой ход игрок может сколько угодно раз обменивать 1 жемчуг из личного запаса на 1 золото либо 2 любые эссенции, кроме золота или жемчуга (разные или одинаковые).

Также игрок может обменивать жемчуг из личного запаса вне своего хода, например, когда использует способность типа «ответ».

Если одновременно несколько игроков хотят произвести такой обмен, они делают это в порядке очерёдности хода, начиная с первого игрока и далее, по часовой стрелке.

Игрок получает 1 ПО за каждый жемчуг, что есть у него в личном запасе или на его компонентах на конец проверки условия победы. Таким образом, каждый жемчуг на месте силы «Жемчужное ложе» приносит 3 ПО (2 по свойству и 1 сам по себе). При равенстве ПО жемчуг не оказывает влияния на определение победителя (в отличие от остальных эссенций).

Примечание: тип артефакта «демон» (карты «Огненное колесо» и «Корабль-призрак») появился в дополнении LUX et Tenebrae (Свет и Тьма). Именно в нём вы можете найти компоненты, взаимодействующие с этим типом.

Справочник по компонентам

Маги

Иллюзионистка: обе её способности являются ответами и могут быть использованы для оплаты цены другой способности, требующей повернуть демона, существо или дракона; либо в ответ на вашу способность, которая инициирует проверку победы, если у вас есть место силы, приносящее ПО за каждого вашего демона, существо или дракона. Поскольку маги не могут быть уничтожены, первая способность этого мага не может быть использована со второй способностью «Адских врат» из дополнения LUX et Tenebrae (Свет и Тьма).

Артефакты

Пыточное колесо: первая способность заставляет терять эссенции жизни всех игроков, включая владельца этого артефакта.

Ворон: вы получаете золото, когда берёте его из общего запаса и помещаете в ваш личный запас или выкладываете на компонент. Это может быть результатом способности, свойства, действия сброса артефакта или обмена жемчуга. Если вы забираете золото с компонента (на этапе получения эссенций либо по второй способности «Адского механизма») или помещаете золото из вашего личного запаса на компонент (с помощью «Русалки» или «Возгонщика»), то это не является получением золота.

Феникс: символ, совмещающий символ уничтожения и символ этого компонента, означает «уничтожьте этот компонент».