

Tom Lehmann

Res Arcana

Spielanleitung



Spielmaterial

40 Artefaktkarten



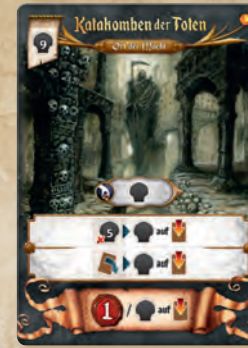
10 Magierkarten



10 Monumentkarten



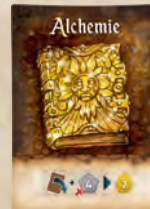
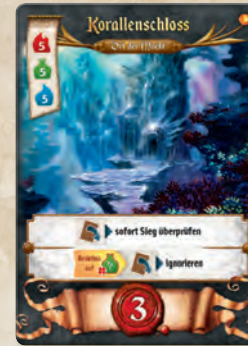
150 Essenzmarker (30 jeder Art)



5 Plättchen
„Ort der Macht“
(doppelseitig)



Startspielermarker



8 Plättchen
„Magischer Gegenstand“

1 Plättchen
„Rundenablauf“



12 „5x“-Essenzplättchen

Auspielkosten	Ertrag
diese Komponente erschöpfen	beliebige Komponente
1x Ruhe bezahlen	beliebige Komponente spielbereit machen
Drache erschöpfen	3 beliebige Essenzen bezahlen
2x Leben verlieren	Kreatur erschöpfen
Reaktion auf Lebensverlust	Kreatur spielbereit machen

4 Übersichtskarten



Überblick

2-4 alchemistische Magier konkurrieren um die Kontrolle über uralte Monumente und Orte der Macht.

Als Magier nutzt ihr eure magischen Essenzen und Gegenstände, um Artefakte zu fertigen, ihre Fähigkeiten zu nutzen und Drachen zu kontrollieren. Der Magier mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

Jeder Magier beginnt mit 1 Marker pro Essenz, 3 Artefakten auf der Hand und 1 Magischen Gegenstand.

Zu Beginn jeder Spielrunde erhaltet ihr Essenzen als Ertrag. Danach seid ihr reihum abwechselnd am Zug und führt je 1 Aktion aus, bis jeder gepasst hat. Das Ziel ist es, die meisten Siegpunkte zu haben, wenn der Sieg überprüft wird (bei 10 oder mehr Siegpunkten).



Die Spielkomponenten

Die Magierkarten und Magischen Gegenstände wählt ihr bereits beim Spielaufbau aus, sie liegen von Beginn an vor euch aus. Immer wenn ein Spieler passt und aus der laufenden Runde aussteigt, tauscht er seinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen aus.

Jeder Spieler hat einen eigenen Kartenstapel, der aus 8 Artefakten besteht (3 davon hat jeder zu Beginn auf der Hand). Um ein Artefakt auszuspielen, müssen erst die Ausspielkosten mit Essenzen bezahlt werden. Manche Artefakte sind Drachen oder Kreaturen, aber auch diese gelten als Artefakte. Einige Artefakte geben Siegpunkte.

Monumente und Orte der Macht können aus der Tischmitte in Besitz genommen werden, indem die Ausspielkosten bezahlt werden. Sobald ein Monument oder Ort der Macht einmal von einem Spieler in Besitz genommen wurde, kann es ihm keiner mehr wegnehmen.

Monumente und Orte der Macht geben den Großteil der Siegpunkte.

Komponenten mit einem Ertragsvorteil geben Essenzen zu Beginn jeder Runde.

Viele Komponenten haben eine oder mehrere Fähigkeiten. Diese haben sowohl Kosten als auch Effekte. Viele Kosten verlangen, dass die Komponente erschöpft (also zur Seite gedreht) wird. Solange eine Komponente erschöpft ist, kann die Fähigkeit darauf nicht mehr genutzt werden (mit Ausnahme von manchen Reaktionsfähigkeiten).




Am Ende jeder Runde wird die Siegbedingung überprüft. Wenn kein Spieler gewonnen hat, werden sämtliche Komponenten wieder spielbereit gemacht und eine neue Runde beginnt.

Welcher Magier wird am besten seine Artefakte, Magischen Gegenstände, Aktionen und Essenzen nutzen, um 10 oder mehr Siegpunkte zu verdienen und sich somit den Sieg zu sichern?







Spiel Aufbau

1. Legt die 8 Magischen Gegenstände, den Behälter mit den Essenzen und die „5x“-Essenzplättchen als allgemeinen Vorrat in die Tischmitte.
2. Legt daneben die 5 Orte der Macht aus.
Erste Partie: Verwendet die Seite mit dem -Symbol.
Für Fortgeschrittene: Verwendet bei jedem Ort der Macht eine zufällige Seite.
3. Mischt die Monumente zu einem verdeckten Nachziehstapel und deckt 2 davon auf.
4. Jeder Spieler erhält 1 Marker jeder Essenz (auch Gold). Das ist der Startvorrat jedes Spielers.
5. Bestimmt einen Startspieler, der den Startspielermarker erhält.
6. Mischt die Magierkarten und Artefaktkarten verdeckt und separat. Teilt an jeden Spieler 2 Magier und 8 Artefakte aus und legt den Rest zurück in die Spielschachtel. Dann darf sich jeder seine Karten anschauen.

Tip: Hast du Drachen, Kreaturen oder die Möglichkeit, an Gold zu kommen? Dadurch könnten manche Orte der Macht besonders interessant für dich sein oder du könntest mehrere Monumente kaufen.

Nachdem jeder seine Karten angeschaut hat, mischt jeder seine Artefakte zu seinem persönlichen Nachziehstapel (lässt einen anderen Spieler abheben), dann zieht jeder 3 Artefakte als seine Starthand.

Dann wählt jeder einen seiner Magier aus und deckt ihn auf. Der andere kommt zurück in die Spielschachtel.

Erste Partie: Gebt stattdessen jedem Spieler ein Set aus 4 Karten, die in der unteren rechten Ecke mit einer Zahl // oder  markiert sind (3 Artefakte als Starthand und 1 Magier). Dann erhält jeder zusätzlich 5 zufällige verdeckte Artefakte als persönlichen Nachziehstapel.


7. Zuletzt nimmt sich jeder Spieler 1 Magischen Gegenstand, beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann gegen den Uhrzeigersinn (also rückwärts). Die Partie beginnt beim Startspieler.



Spielablauf

Eine Partie dauert normalerweise zwischen 4 und 6 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1 Ertrag der Essenzen:

- ◆ Jeder handelt seine Ertragsvorteile  ab und
- ◆ darf Essenzen von seinen Komponenten nehmen.

2 Aktionsphase. 1 Aktion pro Zug, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn:

- ◆ Spiele ein Artefakt aus.
- ◆ Nimm ein Monument oder einen Ort der Macht in Besitz.
- ◆ Wirf ein Artefakt ab, um 1 Gold oder 2 beliebige andere Essenzen zu erhalten.
- ◆ Nutze eine Fähigkeit einer spielbereiten Komponente.
- ◆ Passe: Tausche deinen Magischen Gegenstand und ziehe 1 Artefakt.

Spielt so lange weiter, bis alle gepasst haben.

Reihenfolge beim Passen:

- Bist du der Erste, der passt, nimm dir den Startspielermarker.
- Tausche deinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen aus der Mitte und drehe ihn auf seine „Gepasst“-Seite.
- Ziehe 1 Artefakt.

3 Siegpunkte überprüfen (10+ SP):


Falls niemand 10+ Siegpunkte erreicht hat:




- ◆ Macht alle erschöpften Komponenten spielbereit und
- ◆ beginnt eine neue Runde.

1. Ertrag

Jeder handelt seine Ertragsvorteile ab und darf Essenzen von seinen Komponenten nehmen (in beliebiger Reihenfolge).

Eine *Komponente* ist ein Artefakt, Magier, Magischer Gegenstand, Monument oder Ort der Macht.

Für jeden Ertragsvorteil  auf deinen Komponenten musst du dir die abgebildeten Essenzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deinen Vorrat legen:

- Steht in einem Symbol eine Zahl, darfst du dir diese Anzahl nehmen; sonst nur 1.
- Steht zwischen mehreren Essenzen ein +, erhältst du alle davon.
- Steht zwischen mehreren Essenzen ein /, musst du eine Seite wählen.
- Steht beim Ertrag ein -Symbol, darfst du dir entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche) nehmen, jedoch keine Essenzen, die durch das rote Symbol verboten werden wie z. B. ( ): kein Gold oder Tod.

In dieser Phase darfst du auch Essenzen von deinen Komponenten nehmen.

Du darfst von einer beliebigen Anzahl deiner Komponenten Essenzen nehmen, wenn du dich aber entscheidest, von einer Komponente Essenzen zu nehmen, musst du alle von dieser Komponente nehmen.

Spezialfälle

Die beiliegenden Essenzmarker sind nicht begrenzt. Legt falls nötig einfach einen Marker auf ein „5x“-Essenzplättchen. Ab jetzt gilt er als 5 Essenzen dieser Art. Ihr dürft jederzeit wechseln.



Manche Komponenten (z. B. die Verfluchte Schmiede) haben statt einem Ertrag Kosten und einen Effekt, der eintritt, wenn die Kosten nicht bezahlt werden. Diesen darfst du auch erst dann abhandeln, nachdem du andere Essenzen erhalten hast.

Zwei Artefakte, der Tresor und der Aufziehmännchen, haben einen Effekt, falls du alle Essenzen darauf liegen lässt. Siehe Seite 10 für Details und Beispiele.

Du darfst auch alle Essenzen von einem Ort der Macht nehmen (dadurch verlierst du allerdings die dadurch gewonnenen Siegpunkte).

Für gewöhnlich erhalten alle ihre Essenzen gleichzeitig, jedoch kann jeder darum bitten, dass dies in Spielerreihenfolge passiert. Beginnt mit dem Startspieler und macht dann im Uhrzeigersinn weiter.

2. Aktionen

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder 1 Aktion aus, bis alle gepasst haben. Wer passt, darf für den Rest der Runde in diesem Schritt keine Aktion mehr ausführen.

Aktionen:

- Spiele ein Artefakt von deiner Hand aus und bezahle die Kosten.
- Nimm ein Monument oder einen Ort der Macht in Besitz. Bezahle dazu die Kosten, nimm es/ihn aus der Tischmitte und lege es/ihn vor dich.

Da alle Monumente 4 Gold kosten, darfst du entweder eines der beiden ausliegenden Monumente oder die oberste (verdeckte) Karte des Stapels in Besitz nehmen. Füllt danach die Auslage wieder auf 2 Monumente auf (falls möglich).

Sobald ein Monument oder ein Ort der Macht einmal von einem Spieler in Besitz genommen wurde, kann es ihm kein Spieler mehr wegnehmen. Der Vorrat an Monumenten und Orten der Macht ist begrenzt.

- **Wirf ein Artefakt von deiner Hand ab**, um 1 Gold oder 2 beliebige andere Essenzen zu erhalten (gleiche oder unterschiedliche). Stecke das abgeworfene Artefakt seitwärts und aufgedeckt unter deinen Nachziehstapel (um es von erschöpften Artefakten zu unterscheiden). Dein Ablagestapel darf von jedem Spieler und zu jeder Zeit angeschaut werden.

Tipp: *Versuche nicht, alle deine Artefakte auszuspielen. Wirf lieber einige von ihnen ab, um Essenzen zu erhalten, mit denen du andere ausspielen kannst.*



- **Nutze eine Fähigkeit** auf einer deiner spielbereiten Komponenten (siehe Seite 7). Fähigkeiten auf erschöpften Komponenten können nicht genutzt werden (außer manche Reaktionsfähigkeiten, siehe Seite 7).
Eine Komponente ist ein Artefakt, Magier, Magischer Gegenstand, Monument oder Ort der Macht.
- **Passe und beende deine Aktionen** für diese Runde (siehe Seite 8).

Kosten

Die *Ausspielkosten* einer Komponente sind in der oberen linken Ecke angegeben. Lege zum Bezahlen die Essenzen zurück in den allgemeinen Vorrat.



- Steht bei den Kosten in einem Symbol eine Zahl, musst du diese Anzahl bezahlen; sonst nur 1.
- Steht bei den Kosten ein -Symbol, darfst du entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche) bezahlen (z. B. 3 beliebige bei).

Manche Artefakte sind außerdem Drachen (), Kreaturen (), oder beides (Seeschlange). Einige Komponenten bieten Vergünstigungsvorteile für das Ausspielen von Artefakten generell bzw. speziell für das Ausspielen von Drachen.

Alle ausgespielten oder in Besitz genommenen Komponenten kommen spielbereit ins Spiel.

Spezialfälle

Zwei Artefakte (Magische Scherbe und Prisma) haben Kosten von „0“; diese dürfen kostenlos (als Aktion) ausgespielt werden.

Hinweis: *Auch wenn diese Artefakte kostenlos ausgespielt werden können, so hat man sie nachher nicht mehr in seinem Kartenstapel, um sie für Essenzen abzuwerfen.*

Vergünstigungsvorteile für die Ausspielkosten (Feuerwerker, Drachenzaum, Drachenhort) sind kumulativ und auch mit einer Fähigkeit (Krypta, Drachenei, Bestiarium) kombinierbar, die das Ausspielen einer Komponente erlaubt. Kosten, die unter 0 reduziert werden, gelten als 0.

Fähigkeiten

Viele Komponenten haben 1 oder 2 *Fähigkeiten*. Fähigkeiten haben Kosten und einen Effekt, die durch einen Pfeil voneinander getrennt sind.



Erschöpfe diese Komponente + zahle 1x Leben > Nimm 1x Elan + 1x Tod

Um eine Fähigkeit zu nutzen, musst du erst die Kosten bezahlen (Essenzen zurück in den allgemeinen Vorrat legen) und dann den Effekt abhandeln (erhalte Essenzen aus dem allgemeinen Vorrat).

Die Kosten bestehen oft aus mehreren Teilen, die durch ein + verbunden sind. Du musst stets alle Kosten bezahlen, um den Effekt zu nutzen.

Eine Fähigkeit kann als Kosten (oder Teil der Kosten) erfordern, dass du eine Komponente erschöpfst. Solange eine Komponente erschöpft ist, kann keine Fähigkeit darauf – im Gegensatz zu Vorteilen – genutzt werden, bis sie wieder spielbereit ist. Ausgenommen davon sind einige Reaktionsfähigkeiten.



erschöpfen

Eine Fähigkeit auf einer Komponente, die nicht erschöpft werden muss, darf mehrfach pro Runde genutzt werden, was jedoch jedes Mal eine separate Aktion ist.

Manche Effekte geben an, dass die erhaltenen Essenzen auf die Komponente anstatt in deinen Vorrat gelegt werden. Du kannst sie erst in einer späteren Runde nehmen oder sie werden zu Siegpunkten auf Orten der Macht.



auf diese Komponente

Beispielzug

Paul hat die Katakomben der Toten, einen Ort der Macht, in Besitz genommen und er hat 12x Tod.

Er nutzt die erste Fähigkeit und zahlt 5x Tod, um 1x Tod aus dem Vorrat darauf zu legen.

In seiner nächsten Aktion macht er das gleiche.

In seiner dritten Aktion nutzt er die zweite Fähigkeit und erschöpft die Katakomben, um 1x Tod aus dem Vorrat darauf zu legen.

Paul hat 2x Tod übrig und die Katakomben sind jetzt 3 Siegpunkte wert, 1 für jeden Tod darauf.



Eine *Reaktionsfähigkeit* darfst du außerhalb deines Zuges nutzen, falls die Bedingung erfüllt ist. Das gilt nicht als Aktion. Nur Reaktionsfähigkeiten dürfen auch dann genutzt werden, wenn die Komponente erschöpft ist (außer sie müsste als Bedingung erschöpft werden, da dies nicht mehr erfüllt werden könnte).



Reaktion auf

ignorieren

Lebensverlust

Manche Effekte verursachen bei Rivalen, die noch nicht gepasst haben, *Lebensverlust*. Jeder Rivale verliert die angegebene Anzahl Lebensessenzen aus seinem Vorrat. Für jede Lebensessenz, die jemand nicht bezahlen kann, muss er stattdessen, falls möglich, 2 andere Essenzen seiner Wahl abgeben (auch Gold).



alle Rivalen

Rivalen dürfen 1 Handkarte abwerfen

ignorieren

Durch viele Reaktionsfähigkeiten kann ein Lebensverlust-Effekt ignoriert werden. Viele Fähigkeiten, die Lebensverlust verursachen (z. B. Drachen), haben eine Reaktionsfähigkeit, die sofort von allen Rivalen genutzt werden darf, falls sie die Kosten bezahlen, wodurch der Lebensverlust ignoriert wird.

Spezialfälle

Manche Effekte geben eine bestimmte Anzahl \blacklozenge -Essenzen. Dann darfst du entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche) nehmen, jedoch keine verbotenen Essenzen wie z. B. $\left(\ominus, \ominus\right)$: kein Gold oder Leben.



Zerstöre Opferdolch

+ 1 Artefakt abwerfen

du erhältst



des abgeworfenen Artefakts als



Manche Fähigkeiten beinhalten das Abwerfen oder Zerstören deiner Artefakte. Abwerfen bedeutet von der Hand, Zerstören bedeutet ein ausliegendes Artefakt abzulegen. Lege in beiden Fällen das Artefakt seitwärts und aufgedeckt unter deinen Nachziehstapel. Liegen noch Essenzen auf dem zerstörten Artefakt, kommen sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Auch erschöpfte Artefakte können zerstört werden (durch die Fähigkeit einer anderen Komponente).



Passen

Durch manche Effekte darfst du ein Artefakt ziehen. Hast du keine Artefakte mehr in deinem Nachziehstapel, wenn du eines ziehen müsstest, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Durch manche Effekte (z. B. Wahrsagen, Falke, Orakel) darfst du 3 Karten von einem Stapel ziehen. Besteht der Stapel aus weniger als 3 Karten, ziehe sie alle (und mische ggf. deinen Stapel neu) und lege genau diese Anzahl zurück oder ab (je nach Effekt).

Durch manche Effekte (z. B. Flammenkelch, Wiederbelebung, Hexe) darfst du eine erschöpfte Komponente wieder spielbereit machen, wodurch die Fähigkeit wieder nutzbar ist. Die Druidin kann nur Kreatur-Artefakte wieder spielbereit machen.



Manche Fähigkeiten (z. B. Athanor, Stein der Weisen, Prisma) haben Kosten, die mit einer bestimmten Anzahl Essenzen der gleichen Art bezahlt werden müssen. Der Effekt wandelt sie in gleich viele Essenzen anderer Art um, wie z. B. Gold.



Durch manche Effekte erhalten deine Rivalen Essenzen aus dem allgemeinen Vorrat, auch wenn sie bereits gepasst haben.



Durch manche Effekte (z. B. Hypnotisches Becken, Baumhirte) erhältst du Essenzen gleich der Anzahl Essenzen eines Rivalen. Du darfst den Rivalen frei wählen – auch einen, der bereits gepasst hat. Es zählen nur die Essenzen in seinem Vorrat und er verliert keine davon.



Durch manche Effekte (z. B. Verdorbener Altar, Flammenpeitsche, Opferdolch, Opfergrube) erhältst du einen Mix aus Essenzen abhängig von den Ausspielkosten eines Artefakts. Zähle die Gesamtzahl der Essenzen im Feld für die Kosten und rechne mögliche Bonusse hinzu (siehe oben). Nimm dir entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche), aber keine verbotenen. Du musst keine Essenzen nehmen, die bei den Kosten angegeben sind.



Willst oder kannst du keine Aktion mehr ausführen, musst du passen.



Bist du der Erste, der in dieser Runde passt, nimm dir den Startspielermarker – er ist 1 Siegpunkt wert, wenn die Siegbedingungen überprüft werden – und drehe ihn auf die „Gepasst“-Seite.



Tausche deinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen aus der Mitte und drehe deinen neuen auf die „Gepasst“-Seite.

Ziehe dann 1 Artefakt (falls möglich). Hast du keine Artefakte mehr in deinem Nachziehstapel, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Sobald du einmal gepasst hast, darfst du diese Runde keine Aktionen mehr ausführen und Lebensverlust-Effekte betreffen dich nicht mehr, du kannst aber immer noch Essenzen durch Fähigkeiten von Rivalen erhalten.

3. Sieg

Nachdem alle gepasst haben, überprüft ihr, ob irgendwer 10 oder mehr Siegpunkte durch seine ausgespielten Artefakte, Monumente, Orte der Macht und den Startspielermarker erreicht hat.

Falls mindestens ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte hat, ist das Spiel zu Ende und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Haben mehrere gleich viele Siegpunkte, ist derjenige von euch besser platziert, der mehr Essenzen in seinem *persönlichen Vorrat* hat, Gold gilt dabei als 2 Essenzen. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

Hat niemand 10 oder mehr Siegpunkte, macht alle Komponenten spielbereit, dreht den Startspielermarker und die Magischen Gegenstände um, falls sie auf der „Gepasst“-Seite liegen. Dann beginnt eine neue Runde.

Spezialfälle

Zählt die Siegvorteile von Orten der Macht und Siegpunkte auf anderen Komponenten auch dann, wenn sie erschöpft sind.

Die Orte der Macht „Verfluchte Schmiede“, „Heiliger Hain“ und „Opfergrube“ geben jeweils 1 oder 2 Siegpunkte zusätzlich zu den Siegpunkten durch Essenzen darauf.

Der Startspielermarker gibt dem Spieler, der ihn besitzt, 1 Siegpunkt beim Zählen der Siegpunkte.

Wer das Korallenschloss oder das Bestiarium in Besitz genommen hat, darf seine Fähigkeit nutzen, um sofort (mitten in der Runde) die Siegpunkte zu überprüfen (und sich den Sieg zu sichern, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte hat, bevor ihn ein anderer Spieler bis zum Ende der Runde einholt).

Die Fähigkeit der Goldenen Statue (3 Gold für 3 temporäre Siegpunkte) darfst du immer einsetzen, wenn die Siegpunkte überprüft werden, egal ob du gepasst hast oder nicht.

Spielvarianten

Nachdem ihr einigermaßen mit den Artefakten vertraut seid, könnt ihr eine der folgenden Varianten ausprobieren:

Draft-Variante für 2–4 Spieler

Diese Variante ersetzt Schritt 6 des Spielaufbaus.

Nachdem jeder seine 2 Magier erhalten hat, teilt 4 Artefakte an jeden Spieler aus. Dann wählt jeder 1 Artefakt aus und gibt den Rest nach links (im Uhrzeigersinn) weiter. Wiederholt den Schritt „1 nehmen, Rest weitergeben“, bis es keine Artefakte mehr zum Weitergeben gibt.

Teilt dann erneut 4 Artefakte an jeden Spieler aus. Wiederholt das Nehmen und Weitergeben wie oben, diesmal aber rechts herum (gegen den Uhrzeigersinn).

Jetzt sollte jeder 8 Artefakte ausgewählt haben. Schaut sie euch gut an und mischt sie zu einem persönlichen Nachziehstapel (lasst einen anderen Spieler abheben), dann zieht jeder 3 Artefakte als seine Starthand.

Wählt dann die Magier und Magischen Gegenstände wie gewohnt aus und die Partie beginnt.

Wettkampf-Variante für 2 Spieler

In dieser Variante spielt ihr bis zu drei Partien und sucht euch die Artefakte nach der ersten Partie abwechselnd aus.

Die erste Partie verläuft wie gewohnt nach den normalen Regeln.

Nach der ersten Partie behält jeder seinen Magier und alle 16 Artefakte aus der ersten Partie werden aufgedeckt in die Mitte gelegt. Folgt dann den Schritten 1–4 des Spielaufbaus. Der Verlierer der ersten Partie entscheidet, wer Startspieler für die zweite Partie wird. Dieser nimmt sich 1 Artefakt aus der Mitte. Danach nimmt sich jeder abwechselnd 2 Artefakte, bis nur noch 1 für den Startspieler übrig ist, welches er sich nimmt.

Mischt eure Artefakte zu einem persönlichen Nachziehstapel (lasst den anderen Spieler abheben). Zieht dann eure Starthand und wählt danach eure Magischen Gegenstände. Partie 2 beginnt.

Herrscht nach der zweiten Partie Gleichstand, spielt noch eine Entscheidungspartei. Folgt den Schritten 1–4 des Spielaufbaus wie gewohnt, dabei behält jeder seinen Magier und seine Artefakte aus der zweiten Partie. Der Verlierer der zweiten Partie entscheidet, wer Startspieler für die dritte Partie wird. Mischt eure Nachziehstapel, lasst den anderen Spieler abheben und zieht eure Starthand. Wählt dann eure Magischen Gegenstände und die Entscheidungspartei beginnt.

Viel Spaß!



Komponenten – Spezialfälle

Siehe außerdem Fähigkeiten – Spezialfälle auf den Seiten 7 und 8.

Magier

Feuerwerker: Die Vergünstigung gilt nur für Artefakte, nicht für Orte der Macht oder Monumente.

Verwandlerin: Einige der Essenzen, die du erhältst (kein Gold), dürfen die gleichen sein wie die eingetauschten. Hast du weniger als 2 Essenzen in deinem Vorrat, kannst du die Fähigkeit nicht nutzen.

Artefakte

Athanor: Dieses Artefakt hat zwei Fähigkeiten. Mit der ersten kannst du Elan darauf sammeln (welches in der Ertragsphase genommen werden darf). Mit der zweiten kannst du 6 auf diesem Artefakt gesammelte Elan ausgeben, um beliebig viele gleiche Essenzen in entsprechend viel Gold umzuwandeln.

Aufziehmännchen: Sein Ertragsvorteil erhöht die Anzahl der Essenzen auf diesem Artefakt (für spätere Runden), vorausgesetzt du nimmst die Essenzen nicht vorher in der Ertragsphase herunter.



Beispiel: In Runde 1 nutzt du die Fähigkeit des Aufziehmännchens, um 1x Gold daraufzulegen. In Runde 2 lässt du das Gold in der Ertragsphase darauf liegen und legst dadurch zwei weitere dazu. Dann nutzt du seine Fähigkeit und legst 1x Elan darauf. In der Ertragsphase lässt du das Gold und den Elan darauf liegen. Dadurch legst du 2x Gold und 2x Elan dazu. In Runde 4 nimmst du in der Ertragsphase 5x Gold und 3x Elan herunter, wodurch nichts darauf liegenbleibt oder hinzukommt.

Flammenpeitsche: Die zweite Fähigkeit kann nicht auf sie selbst angewendet werden.

Krypta: Das Artefakt, das durch den Effekt der zweiten Fähigkeit ausgespielt wird, muss aus deinem Ablagestapel kommen. Sind die Ausspielkosten 1x Gold und 1x eine andere Essenz, reduzieren sich die Kosten auf 1x Gold.

Meerjungfrau: Durch ihre Fähigkeit kannst du 1x Ruhe, 1x Leben oder 1x Gold aus deinem Vorrat auf eine Komponente legen (um z. B. Essenzen auf einen Ort der Macht zu legen, was Siegpunkte gibt).

Opferdolch: Für die zweite Fähigkeit musst du sowohl den Opferdolch zerstören und ein Artefakt von der Hand abwerfen.

Tresor: Durch den Ertragsvorteil erhältst du 2 beliebige (nicht Gold) Essenzen (als „Zinsen“), falls sich in der Ertragsphase noch Gold im Tresor befindet, welches du nicht herunternimmst.

Beispiel: In Runde 1 erschöpfst du den Tresor, um 1x Gold aus dem allgemeinen Vorrat darauf zu legen. In Runde 2 lässt du das Gold in der Ertragsphase darauf liegen und nimmst dir dafür 1x Ruhe und 1x Leben aus dem Vorrat und nutzt danach die Fähigkeit um ein weiteres Gold daraufzulegen. In Runde 3 nimmst du das Gold herunter, anstatt 2 andere Essenzen aus dem Vorrat zu nehmen.

Verdorbener Altar: Mit der zweiten Fähigkeit darfst du auch den Verdorbenen Altar selbst zerstören.

Wachhund: Die erste Fähigkeit (um sich selbst spielbereit zu machen) kann genutzt werden, wenn der Wachhund erschöpft ist (anders als die meisten Fähigkeiten).

Magische Gegenstände

Umwandlung: Einige der Essenzen, die du erhältst, dürfen die gleichen sein wie die eingetauschten. Hast du weniger als 3 Essenzen in deinem Vorrat, kannst du die Fähigkeit nicht nutzen.

Monumente

Goldene Statue: Die zusätzlichen Siegpunkte, die du durch die Reaktionsfähigkeit erhältst, sind temporär. Sie gelten nur bis zum Ende dieser Siegpunktüberprüfung.

Orte der Macht

Bestiarium: Durch das Bestiarium erhältst du für die Seeschlange 3 Siegpunkte (da sie ein Drache und eine Kreatur ist).

Drachenhort: Für diese Fähigkeit musst du den Drachenhort und einen Drachen erschöpfen.



Heiliger Hain: Für diese Fähigkeit musst du den Heiligen Hain und eine Kreatur erschöpfen.



Verfluchte Schmiede: In der Ertragsphase musst du entweder 1x Tod (den Fluch) bezahlen oder diesen Ort der Macht erschöpfen (siehe Seite 5).

Glossar

Ausspielkosten: Die Kosten in Essenzen, um ein Artefakt auszuspielen oder ein Monument oder einen Ort der Macht in Besitz zu nehmen.

Drache: Ein besonderes Artefakt.

Erschöpfen: Eine Komponente zur Seite drehen, üblicherweise als Teil der Kosten einer Fähigkeit.

Essenz: Ruhe, Tod, Elan, Gold oder Leben.

Fähigkeit: Die Kosten und ein Effekt auf einer Komponente. Außer bei Reaktionsfähigkeiten muss die Komponente spielbereit (noch nicht erschöpft) sein, um die Fähigkeit zu nutzen. Das kostet eine Aktion und die Kosten müssen bezahlt werden, dann tritt der Effekt ein.

Gepasst: Ein Spieler, der gepasst hat, kann diese Runde keine Aktionen mehr ausführen und ignoriert Lebensverlust-Effekte. Er erhält trotzdem Essenzen durch Fähigkeiten von Rivalen.

Komponente: Ein Artefakt, Magier, Magischer Gegenstand, Monument oder Ort der Macht.

Kreatur: Ein besonderes Artefakt.

Lebensverlust: Ein Effekt eines Rivalen, der dich dazu zwingt, eine Reaktionsfähigkeit zu verwenden, um ihn zu ignorieren, oder diese Menge Lebensessenzen zu bezahlen. Für jede Lebensessenz, die du nicht bezahlen kannst, musst du 2 andere Essenzen deiner Wahl abgeben (falls möglich). Spieler, die gepasst haben, ignorieren Lebensverlust-Effekte.

Magier: Eine Komponente, die von Beginn an im Spiel ist. Ein Magier ist kein Artefakt und kann nicht zerstört werden.

Magischer Gegenstand: Eine Komponente, die du zu Spielbeginn aus der Mitte erhältst und du jedes Mal beim Passen tauschst.

Monument: Eine Komponente, die du aus der Mitte in Besitz nehmen kannst. Ein Monument ist kein Artefakt und kann nicht zerstört werden.

Ort der Macht: Eine Komponente, die du aus der Mitte in Besitz nehmen kannst. Ein Ort der Macht ist kein Artefakt und kann nicht zerstört werden.

Persönlicher Vorrat: Essenzen, die ein Spieler in seinem Vorrat besitzt, nicht auf Komponenten. Können ausgegeben werden, um Kosten zu bezahlen.

Reaktionsfähigkeit: Eine Fähigkeit, die außerhalb deines Zuges genutzt werden kann, wenn die Bedingungen zutreffen. Eine Reaktion von einer erschöpften Komponente darf genutzt werden, wenn sie dafür nicht erschöpft werden muss.

Rivalen: Deine Gegenspieler (nicht du).

Spielbereit machen: Eine erschöpfte Komponente wieder gerade drehen, damit sie wieder genutzt werden kann.

Vergünstigung: Verringert die Menge an Essenzen, die zum Ausspielen einer bestimmten Komponente benötigt wird. Vergünstigungen können die Kosten nicht unter 0 senken.

Vorteil: Ein Ertragseffekt, eine Vergünstigung oder eine Siegpunkteformel auf einer Komponente, die automatisch eintritt (falls sie eintreten kann), egal ob die Komponente erschöpft ist oder nicht.

Zerstören: Ein bereits ausgespieltes Artefakt abwerfen, statt von der Hand. Zerstörte Artefakte kommen auf deinen Ablagestapel.

Credits

Autor
Tom Lehmann

Illustrationen (Karten und Schachtel)
Julien Delval

Grafische Bearbeitung
Cyrille Daujean

Produktionsleitung
Ted A. Marrioti

Für Testspiele und viele wertvolle Hinweise danken wir:

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

Der Autor bedankt sich besonders bei
William Attia und Conny Richter.

Sand Castle Games bedankt sich besonders bei
Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal und Raashina Gauri, Hélène und Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Mauras, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza und bei allen unseren enthusiastischen Freunden, die dazu beigetragen haben, dieses Spiel zu veröffentlichen.

— Spielaufbau —

◆ Orte der Macht auslegen.

Erste Partie: Verwendet die -Seiten.

◆ 2 Monumente aufdecken. Rest als Nachziehstapel daneben.

◆ Jeder Spieler erhält 1 Essenz pro Art (auch Gold).







◆ Bestimmt einen Startspieler, der den Startspielermarker erhält.

◆ Jeder erhält 2 Magier und 8 Artefakte. Der Rest wird nicht gebraucht. Schaut euch eure 10 Karten an.

Jeder mischt seine Artefakte und zieht 3 davon als seine Starthand.

Jeder wählt 1 Magier und deckt ihn auf. Der andere wird nicht gebraucht.

Erste Partie: Gebt jedem Spieler ein Set aus 3 Artefakten als Starthand (markiert mit // oder  in der unteren rechten Ecke) und den passenden Magier. Dann erhält jeder 5 Artefakte als Nachziehstapel.

◆ In umgekehrter Spielerreihenfolge (beginnend mit dem letzten Spieler) nimmt sich jeder 1 Magischen Gegenstand.



Ihr seid startbereit.




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

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

— Rundenablauf —

1 Ertrag der Essenzen:

- ◆ -Vorteile abhandeln.
- ◆ Essenzen von Komponenten nehmen (falls gewünscht).

2 Aktionen ausführen, 1 pro Zug:

(Vom Startspieler, im Uhrzeigersinn)

- ◆ Artefakt ausspielen
- ◆ Monument oder Ort der Macht in Besitz nehmen
- ◆ Artefakt von der Hand abwerfen, um 1 Gold oder 2 andere Essenzen zu erhalten
- ◆ Fähigkeit nutzen
- ◆ Passen (siehe unten)

So lange, bis alle gepasst haben.

Passen:

- Bist du der Erste, der passt, nimm den Startspielermarker.
- Tausche deinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen.
- Ziehe 1 Artefakt.

3 Sieg überprüfen: Hat jemand 10+ SP?

- ◆ Falls nicht, alle Komponenten spielbereit machen und neue Runde beginnen.

Gewinnen: meiste SP

- ◆ Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Essenzen in seinem Vorrat hat;
- ◆ Gold gilt dabei als 2 Essenzen.

— Inhaltsverzeichnis —

Überblick	3	- Lebensverlust	7
Spielaufbau	4	- Passen	8
Spielablauf	5	3. Sieg	8
1. Ertrag	5	Spielvarianten	9
2. Aktionen	6	Komponenten –	
- Kosten	6	Spezialfälle	10
- Fähigkeiten	7-8	Glossar	11