Tom Lehmann

Res Arcana

Reglas

Contenido

40 cartas de Artefacto

10 cartas de Mago

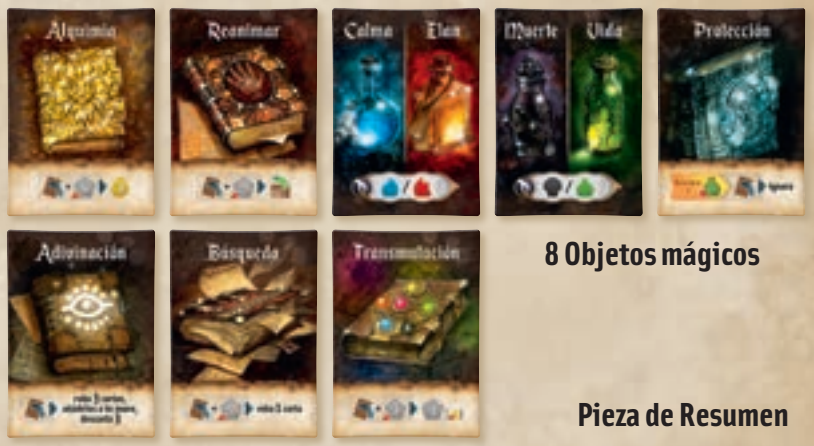
10 cartas de Monumento

150 fichas de Esencia (30 de cada)

Muerte Calma Vida Elan Oro

5 Lugares de Poder
(doble cara)

Ficha de Jugador inicial



8 Objetos mágicos

12 fichas de Esencia "x5"

4 cartas de Referencia

Pieza de Resumen

Resumen

En *Res Arcana™*, de 2 a 4 Magos alquímicos compiten por el control de Monumentos antiguos y Lugares de Poder.

Como Mago, deberás utilizar las Esencias y Objetos mágicos para construir Artefactos, activar sus efectos y comandar dragones. El Mago que consiga más puntos será el ganador de la partida.

Cada Mago comienza la partida con 1 Esencia de cada tipo, una mano inicial de 3 Artefactos y 1 Objeto mágico.

Durante las rondas recolectarás Esencias y podrás realizar una acción por turno hasta que todos los jugadores pasen. El objetivo del juego es ser el Mago con más puntos, 10 o más, cuando se compruebe la condición de victoria.

Esencias

Muerte · Calma · Vida · Elan · Oro

Componentes

Las cartas de Mago y los Objetos mágicos se eligen durante la preparación de la partida y comienzan en juego. En cada ronda, cuando un jugador pasa, entregará su Objeto mágico para obtener uno nuevo.

Cada jugador tiene un mazo personal de 8 Artefactos, 3 de los cuales forman su mano inicial. Los Artefactos se ponen en juego pagando su coste en Esencias. Algunos de estos Artefactos son también Dragones o Criaturas, incluso pueden valer puntos.

Los Monumentos y los Lugares de Poder se reclaman pagando su coste en Esencias. Una vez reclamado, un Monumento o Lugar de Poder no puede ser reclamado por otro jugador. Los Monumentos y los Lugares de Poder proporcionan la mayoría de los puntos a los jugadores.

Los componentes con la capacidad de Recolección proporcionan Esencias al inicio de cada ronda.

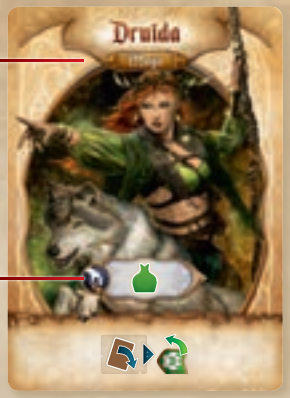
Muchos componentes tienen uno o más efectos. Los efectos tienen un coste y muchos de ellos precisan que el componente se "agote" para poder aplicarlo; cuando un componente se agota, sus efectos, exceptuando los de "Reacción", no se pueden utilizar.

agotar

Al final de cada ronda, se comprueba la condición de victoria. Si la ronda termina sin ganador de la partida, los componentes agotados se preparan (enderézalos) y se juega una nueva ronda.

¿Qué mago usará mejor sus Artefactos, Objetos mágicos, acciones y Esencias para ganar más de 10 puntos y proclamarse vencedor de la partida?

Mago



Mago

Capacidad de Recolección

Objeto

Artefacto

Coste

Efectos

Puntos de victoria

Criatura

Dragón

Lugar de Poder

Monumento

Puntos de victoria

Preparación

1. Pon en el centro de la mesa los 8 Objetos mágicos, la bandeja de fichas de Esencia y las fichas de Esencia adicional para formar la reserva.
2. Coloca cerca los 5 Lugares de Poder.
   Primera partida: utiliza su lado con .
   Siguientes partidas: selecciona un lado al azar para cada Lugar de Poder.
3. Baraja las cartas de Monumento. Roba 2 cartas de Monumento y ponlas sobre la mesa, boca arriba, junto a su mazo.
4. Reparte 1 ficha de Esencia de cada tipo (incluyendo Oro) a cada jugador para formar su reserva inicial de Esencia.
5. Elige quién empieza a jugar y entrégale la pieza de Jugador inicial.
6. Baraja las cartas de Mago y las cartas de Artefacto por separado. Reparte 2 cartas de Mago y 8 cartas de Artefacto a cada jugador y devuelve el resto de las cartas a la caja del juego. Los jugadores pueden examinar sus cartas en este momento.
   Consejo: ¿Tienes Dragones, Criaturas o cartas que proporcionen Oro? Esto significa que algunos Lugares de Poder te podrían ser de utilidad o incluso que puedes obtener Monumentos.

   Después de examinar sus cartas, los jugadores barajan sus respectivas cartas de Artefacto, ofreciéndole a un oponente la posibilidad de cortar. Cada uno forma su propio mazo y roba a continuación 3 cartas de Artefacto como mano inicial.

   Acto seguido, cada jugador elige una de sus cartas de Mago y la revela. Devuelve a la caja del juego las cartas de Mago que no hayan sido elegidas.

   Primera partida: entrega un conjunto predefinido de 3 cartas, aquellas con los iconos 1 / 2 / 3 / 4 en su esquina inferior derecha, y su carta de Mago correspondiente. Luego, reparte 5 cartas de Artefacto a cada jugador, boca abajo y sin que nadie las vea, para formar sus respectivos mazos.
7. En sentido contrario a las agujas del reloj, y comenzando por el jugador sentado a la derecha del Jugador inicial, cada jugador elige 1 carta de Objeto mágico. Después, el Jugador inicial comienza a jugar.

Cómo jugar

Una partida dura normalmente de entre 4 a 6 rondas.

Sigue estos pasos en cada ronda:

1 Recolectar Esencia

- realiza cualquier capacidad de Recolectar y
- consigue Esencias de las cartas.

2 Jugar acciones

1 por turno, en sentido horario y comenzando por el Jugador inicial:

- jugar un Artefacto,
- reclamar un Monumento o un Lugar de Poder,
- descartar una carta para ganar una ficha de oro o bien otras dos fichas de esencia cualesquiera,
- utilizar el efecto de una carta que no se encuentre agotada, o bien
- pasar: intercambia Objetos mágicos y roba 1 carta.

Los jugadores continúan realizando acciones hasta que todos hayan pasado.

Después de Pasar:

a. si eres el primer jugador en pasar, coge la ficha de Jugador inicial,

b. intercambia tu Objeto mágico por uno diferente,

c. roba 1 carta.

3 Comprobar la condición de victoria (10+ puntos de victoria)

Si nadie ha ganado:

- prepara todas los componentes agotados y
- comienza una nueva ronda.

1. Recolectar

Cada jugador realiza sus capacidades de Recolectar y/o recibe Esencia de sus componentes (en cualquier orden).

Un *componente* puede ser un Artefacto, un Mago, un Objeto mágico, un Monumento, o bien un Lugar de Poder.

Por cada capacidad de Recolectar que tengan tus componentes, recibe de la reserva las Esencias correspondientes y añádelas a tu reserva de Esencia.

Recolectar

- Si una Esencia tiene un valor numérico, coge esa cantidad de fichas del tipo de Esencia indicado de la reserva, en caso contrario coge solamente una ficha de esa Esencia.
- Si el símbolo "+" está separando Esencias, coge todas esas Esencias.
- Si el símbolo "/" está separando Esencias, elige 1 de ellas.
- Si se indica un número en , elige cualquier combinación de Esencia igual a la cantidad indicada, siempre sujeto a cualquier tipo de restricción que siga a ese símbolo como, por ejemplo, ( ) (no puedes coger ni Oro ni Muerte.).

Los jugadores pueden coger Esencia de sus componentes durante este paso.

Puedes coger Esencia de algunos componentes y no de otros, pero si coges Esencia de un componente dado, debes cogerla *toda*.

Notas importantes

Las fichas de Esencia suministradas en este juego se consideran ilimitadas. Siempre que lo necesites puedes poner una ficha de Esencia sobre una ficha de Esencia adicional "x5" para indicar que esa ficha representa 5 fichas de Esencia de ese mismo tipo. Puedes cambiar fichas de Esencia en cualquier momento.

Algunas cartas (como por ejemplo Niebla maldita) indican un coste y un efecto que se activa si no se paga ese coste. Estos efectos pueden ser resueltos después de coger otras Esencias.

Los Artefactos Cámara y Muñeco de cuerda producen efectos si eliges dejar toda su Esencia en ellos. Consulta la página 10 para tener más detalles y ejemplos.

Puedes coger toda la Esencia de un Lugar de Poder, aunque hacerlo provocará la pérdida de puntos de victoria.

Los jugadores por lo general recolectan su Esencia simultáneamente pero, si es necesario y algún jugador así lo pide, se puede hacer este paso en sentido horario comenzando por el Jugador inicial.

2. Acciones

Comenzando por el Jugador inicial y continuando en sentido horario, cada jugador realiza 1 acción hasta que todos los jugadores hayan pasado. Un jugador que pasa no puede hacer una acción más adelante en este mismo paso.

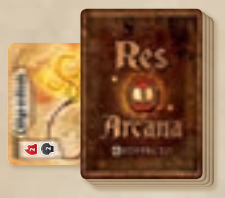
Acciones:

- **Juega un Artefacto** que tengas en la mano frente a ti, y paga su coste.
- **Reclama un Monumento** o **un Lugar de Poder** del centro de la mesa y ponlo frente a ti pagando su coste.

  Como todos los Monumentos tienen un coste de 4 fichas de Oro, puedes reclamar uno de los dos Monumentos que se encuentran visibles o el Monumento que se encuentra en la parte superior de su mazo. Si reclamas un Monumento que se encuentra visible, reemplázalo por el Monumento que se encuentra en la parte superior de su mazo siempre que sea posible.

  Una vez reclamado, ese Monumento o Lugar de Poder no puede ser reclamado por ningún otro jugador. El suministro de Monumentos y Lugares de Poder está limitado a su número de componentes.
- **Descarta un Artefacto** de tu mano para ganar 1 ficha de Oro o bien 2 fichas de Esencia de cualquier otro tipo (pueden ser iguales o diferentes).

  Coloca el Artefacto descartado de lado, boca arriba, debajo de tu mazo de Artefactos para distinguir tus descartes de tus demás Artefactos. Los descartes pueden ser inspeccionados por cualquier jugador en cualquier momento.



  Consejo: No intentes jugar todos tus Artefactos. En lugar de eso, descarta algunos de ellos para ganar la Esencia que necesitas para poner en juego los demás Artefactos.

- **Usa el efecto** de uno de tus componentes preparados (consulta la página 7). Los efectos de los componentes agotados no se pueden utilizar a no ser que se traten de efectos de Reacción (consulta la página 7).

  Un *componente* puede ser un Artefacto, un Mago, un Objeto mágico, un Monumento, o un Lugar de Poder.
- **Pasar,** termina tus acciones para esta ronda (consulta la página 8).

Coste

El coste para jugar un componente se muestra en su esquina superior izquierda. Paga la Esencia requerida a la reserva.

Si la Esencia tiene un valor numérico, paga esa cantidad de fichas de ese tipo de Esencia a la reserva, en caso contrario coge solamente una ficha de esa Esencia.

Si la Esencia es ⬟, paga con cualquier tipo de Esencia. Si indica 3, paga con cualquier combinación de Esencia la cantidad requerida.

Algunos Artefactos son también Dragones ( ), Criaturas ( ), o incluso ambos tipos (Serpiente marina). Algunos descuentos reducen el coste de los Artefactos, mientras que otros sólo reducen el coste de los Dragones.

Todos los componentes que juegues o que reclames entran en juego enderezados.

Notas importantes

Los Artefactos Fragmento mágico y Prisma tienen un coste de "0"; pueden jugarse como acción sin pagar Esencia.

Consejo: Como los Artefactos pueden ser descartados para obtener Esencia, todavía tienen un coste implícito para jugarlos.

Las capacidades de Descuento que reducen el coste para jugar un componente (Artesano, Bridas de dragón, Guarida de dragón) son acumulativas entre sí y es posible que un efecto (Cripta, Huevo de dragón, Bestiario mágico) ponga etn juego otro componente. Un coste reducido por debajo de 0 tiene un coste final de 0.

Efectos

Muchos componentes tienen de 1 a 2 *efectos*. Los efectos tienen un coste y están separados por un triángulo.

Agota este componente + paga 1 ficha de Vida ➤ Recibe 1 ficha de Elan + 1 ficha de Muerte

Para utilizar un efecto, paga su coste, devolviendo la Esencia utilizada para ello a la reserva, y aplica el efecto (cogiendo de la reserva cualquier Esencia ganada).

El coste de un efecto a menudo consiste en varias partes separadas por el símbolo "**+**".

Debes pagar *todo* el coste para poder utilizar el efecto del componente.

Un efecto puede requerir agotar el componente que lo contiene como parte de su coste o incluso como su coste al completo. Cuando agotes un componente, al contrario de lo que sucede con sus capacidades, no podrás utilizar ninguno de sus efectos (a excepción de algunos efectos de Reacción) hasta que lo prepares.

Un efecto cuyo coste no involucre agotar su componente puede ser utilizado varias veces en una misma ronda, pero cada uno de esos usos requiere una acción por separado.

Muchos efectos indican poner las fichas de Esencia ganadas en el componente y no en tu reserva de Esencia, ya sea para ser Recolectada más adelante o para que cuente como puntos de victoria en los Lugares de Poder.

Ejemplo de juego

Pablo ha Reclamado las Catacumbas, un Lugar de Poder, y tiene 12 fichas de Muerte.

En su acción utiliza el primer efecto de las Catacumbas gastando 5 fichas de Muerte para poner 1 ficha de Muerte de la reserva en el componente.

En su siguiente acción vuelve a utilizar ese efecto.

En su tercera acción prefiere utilizar el segundo efecto de las Catacumbas. Para ello agota el componente para poner una ficha de Muerte de la reserva en él.

A Pablo le quedan 2 fichas de Muerte y ahora las Catacumbas tienen un valor de 3 puntos, 1 por cada ficha de Muerte que contiene.

Un efecto de Reacción se utiliza fuera de turno como respuesta a una condición. Usar este tipo de efectos no requiere acción alguna. Un efecto de Reacción, al contrario de lo que sucede con otros efectos, puede utilizarse incluso con el componente que lo contiene estando agotado, siempre que su coste no implique agotar el componente o bien no se pueda pagar su coste.

Pérdida de Vida

Los efectos de algunos componentes provocan Pérdida de Vida a los rivales que no hayan pasado. Cada uno de esto rivales debe perder la cantidad indicada de fichas de Vida de su reserva de Esencia. Por cada ficha de Vida que un Rival no pueda perder, ese rival deberá, siempre que sea posible, perder de su reserva de Esencia 2 fichas de cualquier otro tipo (incluido Oro).

Muchos efectos de Reacción permiten a los jugadores ignorar una Pérdida de Vida. Muchos efectos que infligen Pérdida de Vida (por ejemplo, los efectos de los Dragones) permiten de inmediato un efecto de Reacción a sus rivales con el que, si se paga su coste, permite ignorar la Pérdida de Vida.

Notas importantes

Algunos efectos proporcionan un número de fichas de Esencia. Elige una combinación cualquiera de fichas de Esencia igual al número indicado por el efecto, siempre sujeto a cualquier tipo de restricción como, por ejemplo, ( ): ni Oro ni Vida.

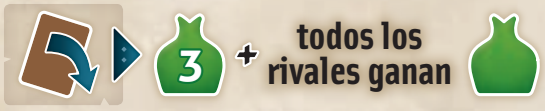
Algunos efectos precisan descartar o destruir alguno de tus Artefactos. El descarte se realiza de las cartas en tu mano, mientras que *destruir* implica descartar *una carta en juego*. Coloca el artefacto descartado de lado, boca arriba, debajo de tu mazo de Artefactos. Si la carta destruida contenía fichas de Esencia, devuélvelas a la reserva. Puedes destruir un Artefacto agotado con el efecto de otro componente.

Algunos efectos indican que robes una carta. Si no tienes cartas en tu mazo y necesitas robar una carta, vuelve a barajar tus descartes para crear un nuevo mazo.

Los efectos de algunos componentes (Adivinación, Halcón, Oráculo) te permiten robar 3 cartas de un mazo. Si hay menos de 3 cartas en ese mazo (tras barajarlo en el caso de que sea tu mazo de Artefactos), roba todas las cartas que queden en ese mazo y reemplaza/descarta ese mismo número de cartas.

Algunos efectos (por ejemplo, los efectos del Cáliz de fuego, Reanimar, Bruja) te permiten preparar un componente agotado, con lo que sus efectos volverán a estar disponibles. La carta del Druida sólo puede preparar cartas de Artefacto de tipo Criatura.

Algunos efectos (por ejemplo, Atanor, Piedra filosofal, Prisma) tienen costes que incluyen el gasto de una cantidad de fichas de Esencia del mismo tipo. Sus efectos convierten esas fichas al mismo número de fichas de una Esencia diferente, como por ejemplo Oro.



Algunos efectos permiten que tus rivales ganen fichas de Esencia de la reserva. Aquellos rivales que pasaron *también* ganan esas fichas de Esencia.

Algunos efectos (por ejemplo, Cuenca hipnótica, Tratante) proporcionan un número de fichas de Esencia igual a las de un rival. Puedes elegir a cualquier oponente, incluyendo a aquellos que pasaron, para aplicar este efecto. Cuenta sólo las fichas de Esencia que el jugador elegido tenga en su reserva de Esencia. El jugador elegido no pierde ninguna ficha de Esencia.

Algunos efectos (por ejemplo, Altar corrupto, Látigo ardiente, Daga del sacrificio, Foso de sacrificio) producen una combinación de Esencia basada en el coste. Calcula el número de fichas de Esencia con el coste, aplicando cualquier modificador y, a continuación, coge ese mismo número de fichas de Esencia de la reserva en cualquier combinación y sujeto a cualquier tipo de restricción. Las fichas de Esencia que cojas no necesitan incluir ninguna de las Esencias indicadas en el coste del Artefacto.

Pasar

Cuando un jugador no pueda o no quiera jugar una acción, deberá pasar.

El primer jugador en pasar en una ronda, recibirá la ficha de Jugador inicial, que vale 1 punto cuando se compruebe la condición de victoria, y le dará la vuelta para mostrar el lado Paso.

Después deberá intercambiar su Objeto mágico por uno *diferente* de la reserva y darle la vuelta al nuevo Objeto mágico para mostrar el lado Paso.

A continuación, y si es posible, robará 1 carta. Si no tiene cartas en su mazo, deberá barajar su pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Cuando un jugador pasa ya no podrá realizar más acciones en esa ronda e ignorará cualquier Pérdida de Vida, aunque todavía podrá ganar fichas de Esencia debido a los efectos que activen sus rivales.

3. Victoria

Después de que todos hayáis pasado, comprueba si algún jugador tiene 10 o más puntos en total entre sus Artefactos, Monumentos, Lugares de Poder y la ficha de Jugador inicial.

Si al menos un jugador tiene 10 o más puntos, la partida finaliza con la victoria del jugador que tenga más puntos.

> Si varios jugadores están empatados a puntos (10 o más), el jugador de entre ellos con la mayor cantidad de fichas de Esencia en su reserva, y teniendo en cuenta que las fichas de Oro cuentan doble, gana. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Si nadie ha conseguido 10 o más puntos, los jugadores preparan todos sus componentes agotados, le dan la vuelta a la ficha de Jugador inicial y a los Objetos mágicos para que no muestren más su lado Paso, y se juega una nueva ronda.

Notas importantes

Ten en cuenta las capacidades de todos los Lugares de Poder y los puntos que se encuentren en los componentes agotados cuando compruebes la condición de victoria.

Los siguientes Lugares de Poder proporcionan 1 o 2 puntos además de los puntos por las fichas de Esencia que contengan: Forja maldita, Arboleda sagrada y Foso de sacrificio.

La ficha de Jugador inicial proporciona 1 punto al jugador que la posea cuando se compruebe la condición de victoria.

El jugador que haya reclamado el Castillo Coralino o el Bestiario mágico puede usar sus efectos para comprobar la condición de victoria durante una ronda y así poder proclamarse ganador si tiene 10 o más puntos (y si además tiene más puntos que los demás), antes de que otro jugador se le adelante.

El efecto de Reacción de la Estatua dorada (gasta 3 fichas de Esencia de Oro para obtener 3 puntos temporales) siempre se puede utilizar al comprobar la condición de victoria, haya pasado o no su dueño.

Variantes de selección

Cuando te familiarices con los Artefactos, puedes jugar con estas variantes.

Partidas de 2 a 4 jugadores

Esta variante cambia el paso 6 de la preparación.

Después de que los jugadores reciban sus 2 Magos, reparte 4 Artefactos a cada jugador. Cada jugador conserva 1 Artefacto y pasa los demás al jugador de su *izquierda*. Repite esto hasta que no queden más Artefactos que pasar.

A continuación, reparte de nuevo 4 Artefactos a cada jugador. Cada jugador conserva 1 Artefacto y pasa los demás al jugador de su *derecha*. Repite esto hasta que no queden más Artefactos que pasar.

Ahora cada jugador debería tener 8 Artefactos. Después de examinarlos, barájalos para crear tu mazo de Artefactos, ofrécelo a un jugador para que corte y roba una mano inicial de 3 cartas de Artefacto.

Después, los jugadores eligen sus Magos y Objetos mágicos para poder empezar a jugar.

Variante de 2 jugadores

Esta variante añade una nueva mecánica de selección en el transcurso de un enfrentamiento a 3 partidas.

La primera partida se juega siguiendo las reglas ya descritas.

Después de la primera partida, los jugadores conservan sus Magos y ponen los 16 Artefactos de la primera partida, boca arriba, en el centro de la mesa. Sigue los pasos 1 a 4 de la preparación de la partida. Luego, el perdedor de la primera partida elige quién será el Jugador inicial para la segunda partida. El Jugador inicial elige un Artefacto boca arriba y, después, ambos jugadores se turnan eligiendo dos Artefactos boca arriba hasta que sólo quede 1 Artefacto para que lo robe el Jugador inicial.

Los jugadores barajan su mazo para que su oponente lo corte y roban su mano inicial antes de elegir los Objetos mágicos. Ya pueden comenzar a jugar la segunda partida.

Después de la segunda partida, si ambos jugadores están empatados a uno, se jugará una tercera partida. Sigue los pasos 1 a 4 de la preparación de la partida, con los jugadores conservando sus Magos y los Artefactos que robaron después de la primera partida.

El perdedor de la segunda partida elige quién será el Jugador inicial de la tercera partida. Los jugadores barajan su mazo para que su oponente lo corte y roban su mano inicial. A continuación, eligen los Objetos mágicos y comienzan la partida de desempate.

¡Pasadlo bien!

Notas importantes acerca de los componentes

Consulta la sección Efectos, Notas importantes, que encontrarás en las páginas 7 y 8.

Magos

Artesano: su descuento se aplica sólo a los Artefactos, no a los Monumentos o a los Lugares de Poder.

Transmutadora: algunas de las fichas de Esencia (no las de Oro) que cojas pueden ser las mismas que las que entregas. Si tienes menos de 2 fichas de Esencia en tu reserva, no podrás utiliza el efecto del Transmutadora.

Artefactos

Atanor: este Artefacto tiene dos efectos. El primero se utiliza para crear Elan en la carta (que puede a su vez ser Recolectado más adelante si así lo deseas). El segundo efecto requiere utilizar 6 fichas de Elan de este Artefacto para convertir cualquier número de fichas del mismo tipo de Esencia a ese mismo número de fichas de Oro.

Altar corrupto: el segundo efecto de esta carta puede utilizarse para destruir al Altar corrupto.

Cripta: el Artefacto que se juegue con el segundo efecto de esta carta puede estar en tu pila de descartes. Si el coste del Artefacto a poner en juego es de Oro y 1 ficha de cualquier otra Esencia, reduce su coste únicamente al Oro.

Látigo ardiente: el segundo efecto de esta carta no puede utilizarse sobre el Látigo ardiente.

Perro guardián: el primer efecto de esta carta (prepararse a sí misma), y al contrario de lo que sucede con la mayoría de los efectos, se puede utilizar con la carta del Perro guardián agotada.

Sirena: el efecto de esta carta es poner una ficha de Calma, Vida, o bien Oro, de la reserva de Esencia de su dueño sobre una de sus componentes. Normalmente se utiliza este efecto para poner una ficha de Esencia en un Lugar de Poder para que pueda puntuar.

Daga del sacrificio: el segundo efecto de esta carta requiere que se destruya este Artefacto y que se descarte una carta de la mano.

Muñeco de cuerda: la capacidad de Recolectar de esta carta incrementa el número de fichas de Esencia en este Artefacto (para las siguientes rondas) siempre y cuando su dueño no coja fichas de Esencia de esta carta durante el paso Recolectar.

Ejemplo: En la ronda 1, el dueño de la carta del Muñeco de cuerda utiliza su efecto para poner sobre ella una ficha de Oro. Durante la ronda 2, el dueño de la carta no coge la ficha de Oro durante el paso de Recolectar, por lo que añade otras 2 fichas de Oro sobre ella, y después utiliza su efecto para poner una ficha de Elan en la carta. Durante la ronda 3, deja la ficha de Elan y las 3 fichas de Oro en la carta durante el paso de Recolectar, y añade otras 2 fichas de Oro y 2 de Elan. En la ronda 4, el dueño de la carta coge un total de 5 fichas de Oro y 3 fichas de Elan durante el paso de Recolectar.

Cámara: la capacidad de Recolectar de esta carta proporciona a su dueño 2 fichas de Esencia, que no sean de Oro, si no coge fichas de Oro de la Cámara.

Ejemplo: En la ronda 1, el dueño de la carta de la Cámara pone, de la reserva, una ficha de Oro en ella. En la ronda 2, deja el oro durante el paso de Recolectar y coge una ficha de Calma y otra de Vida de la reserva, y utiliza el efecto de la carta para añadir más fichas de Oro. En la ronda 3 coge 2 fichas de Oro de la carta en lugar de las 2 fichas de Esencia por no coger Oro.

Objetos mágicos

Transmutación: algunas de las fichas de Esencia que cojas pueden ser del mismo tipo que las que utilizas para convertir. Debes tener al menos 3 fichas de Esencia en tu reserva de Esencia para poder usar este efecto.

Monumentos

Estatua dorada: los puntos proporcionados por el efecto de Reacción de este Monumento son temporales y sólo duran hasta el final de la ronda.

Lugares de Poder

Forja maldita: durante el paso de Recolectar, paga 1 ficha de Muerte (la maldición) o agota este Lugar de Poder. Consulta la página 5.

Guarida de dragón: durante el paso de Recolectar, paga 1 ficha de Muerte (la maldición) o agota este Lugar de Poder. Consulta la página 5.

Arboleda sagrada: este efecto requiere agotar este componente y una carta de Criatura.

Bestiario mágico: este Lugar de Poder proporciona 3 puntos por la Serpiente marina puesto que es *tanto* un Dragón como una Criatura.

Glosario

Agotar: girar un componente, normalmente como parte del coste de un efecto.

Capacidad: un efecto de Recolectar, un descuento, o bien una formula de victoria que se aplica, siempre que sea apropiado, de manera automática ya se encuentre su componente agotado o no.

Componente: un Artefacto, Mago, Objeto mágico, Monumento, o Lugar de Poder.

Coste: el coste en fichas de Esencia para poner en juego un Artefacto o para reclamar un Monumento o Lugar de Poder.

Criatura: un tipo de Artefacto.

Descuento: una reducción del número de fichas de Esencia necesarias para poner en juego un componente determinado. Los descuentos por poner en juego un componente no pueden reducir un coste por debajo de cero.

Destruir: descartar un Artefacto en juego, no de la mano. Los Artefactos destruidos se colocan en tu pila de descartes.

Dragón: un tipo de Artefacto.

Efecto: el efecto de un componente ligado a un coste. A excepción de los efectos de Reacción, utilizar un efecto requiere que su componente esté preparado (no agotado), precisa de una acción, e implica el pago de su coste y la aplicación del efecto.

Efecto de Reacción: un efecto que puede utilizarse fuera de turno cuando se cumpla su condición. Un efecto de Reacción en un componente agotado puede ser utilizado si su coste no implica agotar ese componente.

Esencia: Calma, Muerte, Elan, Oro, o Vida.

Lugar de Poder: un tipo de componente que se reclama del centro de la mesa. Un Lugar de Poder no es un Artefacto y no puede ser destruido.

Mago: una carta que comienza la partida en juego. Un Mago no es un Artefacto y no puede ser destruido.

Monumento: un tipo de carta que se reclama del centro de la mesa. Un Monumento no es un Artefacto y no puede ser destruido.

Objeto mágico: un tipo de componente que se roba de la reserva durante la preparación de la partida y que debe intercambiarse por otro Objeto mágico cuando un jugador pasa.

Pasar: un jugador que pase no puede realizar más acciones en la ronda en la que pasó e ignora todas las Pérdidas de Vida, aunque sigue ganando fichas de Esencia debido a los efectos de las cartas de sus rivales.

Pérdida de Vida: un efecto de componente de un rival que requiere que uses un efecto de Reacción para ignorarlo o que pagues el número de fichas de Vida indicado. Por cada ficha de Vida que no puedas pagar, debes perder otras 2 fichas de Esencia de tu reserva de Esencia (si es posible). Los jugadores que hayan pasado ignoran la Pérdida de Vida.

Preparar: enderezar un componente agotado para que pueda volver a utilizarse.

Reserva de Esencia: las fichas de Esencia que tiene un jugador fuera de sus componentes y que puede utilizar para pagar costes.

Rivales: tus oponentes.

Créditos

Diseño y reglamento
Tom Lehmann

Ilustraciones
Julien Delval

Diseño gráfico
Cyrille Daujean

Producción
Ted A. Marrioti

Traducción
Moisés Busanya

Pruebas de juego y consejos
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 ane Will DeMorris, Bianca van Duyl, Chis Esko, Jim Fairchild, Mike Fitzgerald, Rachel Gay, Jennifer Geske, Astrid, Eric, y Franz Grundner, Sam Hillaire, Bryan Howard, Joe Huber, Aeos James, June King, Ron Krantz, Matt Leacock, Herb Levy, Chris Lopez, Dan y Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary y Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis y Don Woods.

Agradecimiento especial del autor para
William Attia y Conny Richter.

Agradecimiento especial de Sand Castle Games para
Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal y Raashina Gauri, Hélène y Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Souriau, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza, y a todos nuestros amigos que nos han ayudado a publicar este juego.

Preparación

- Coloca los **Lugares de Poder.**
  Primera partida: usa sus lados .
- **Separa 2 Monumentos.** Forma un mazo de robo con los demás.
- **Entrega 1 ficha de Esencia de cada tipo** (Oro incluido) a cada jugador.

- **Elige quién juega primero,** dale la ficha de Jugador inicial.
- **Reparte 2 cartas de Mago y 8 cartas de Artefacto** a cada jugador. Devuelve el resto de las cartas a la caja. Mira las 10 cartas.
  Cada jugador baraja sus cartas de Artefacto y roba 3 para su mano inicial.
  Cada jugador elige una carta de Mago y la revela. Devuelve a la caja las demás cartas de Mago.

  Primera partida: (señaladas con 1 / 2 / 3 / 4 en su esquina inferior derecha) y su carta de Mago correspondiente. Reparte 5 cartas de Artefacto para formar el mazo de cada jugador.
- En orden *contrario a las agujas del reloj* (comenzando por el último jugador), **cada jugador elige un Objeto mágico.**

Ya estás listo para jugar.

Resumen de ronda

1 Recolectar Esencia:

- aplica las capacidades ,
- puedes coger fichas de Esencia de los componentes.

2 Realiza acciones, 1 por turno:

(sentido horario comenzando por el Jugador inicial)

- pon en juego un Artefacto,
- reclama un Monumento o un Lugar de Poder,
- descarta una carta y recibe 1 ficha de Oro o 2 fichas de otras Esencias,
- usa un efecto,
- pasar (ver más abajo),

hasta que todos los jugadores hayan pasado.

Al pasar

a. si eres el primero en pasar recibe la ficha de Jugador inicial,
b. intercambia tu Objeto mágico por otro diferente,
c. roba 1 carta.

3 Comprobar condición de victoria:

¿Alguien tiene 10 puntos de victoria o más?

- en caso contrario, los jugadores preparan sus componentes; comienza una nueva ronda.

Ganador: quien tenga más puntos

- en caso de empate, el jugador empatado con más fichas de Esencia en su reserva gana;
- cada ficha de Oro cuenta como 2 fichas de Esencia.

Indice

Resumen 3
Preparación 4
Cómo jugar 5
1. Recolectar 5
2. Acciones 6
- Coste 6
- Efectos 7-8
- Pérdida de Vida 7
- Pasar 8
3. Victoria 8
Variantes de selección 9
Notas importantes acerca de los componentes ... 10
Glosario 11

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

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.