

Tom Lehmann

Res Arcana DUO

Regolamento

In un rinascimento di magia e alchimia, i maghi brandiscono la Vita e la Morte, l'Impeto (la vitalità interiore, l'essenza della terra e del fuoco) e la Calma (l'essenza del vento e dell'acqua).

In qualità di maghi alchemici, cercherete il dominio mistico sui luoghi del potere o perseguirete l'idea di un'influenza secolare trasformando le essenze in oro e prendendo il controllo di antichi monumenti!



3



Due maghi alchemici si affrontano l'un l'altro, contendendosi luoghi di potere e antichi monumenti. Chi dei due riuscirà a prenderne il controllo? Partendo da sole cinque essenze, quale mago saprà usare al meglio i propri artefatti, poteri e oggetti magici per ottenere 10 punti e ottenere la vittoria?

Res Arcana Duo è un gioco completo per 2 giocatori.

Res Arcana Duo può essere anche usato insieme al gioco base **Res Arcana** e a qualsiasi espansione, ovvero **Lux et Tenebrae** e **Perlae Imperii** (vedere a pagina 11).

Contenuto

16 Carte Artefatto



4 Carte Mago



7 Carte Monumento



2 Luoghi di Potere
(a due lati)



2 Carte di Consultazione



1 Carta Riassuntiva



5 Oggetti Magici



4 Gettoni Essenza "5x"



60 Segnalini Essenza (12 per tipo)



1 Segnalino Primo Giocatore

Simbolo Inizio
Simbolo Espansione



Preparazione

1. Mettere i 5 oggetti magici, il contenitore delle essenze e i gettoni essenza "5x" al centro dell'area di gioco per formare la riserva generale.
2. Disporre accanto a essi entrambi i luoghi di potere.
Per la Prima Partita: usare il lato .
Per le Partite Successive: per ogni luogo di potere, selezionare casualmente il lato da utilizzare.
3. Mescolare i 7 monumenti. Disporne 2 a faccia in su e formare un mazzo di pesca con quelli rimanenti.
4. Ogni giocatore riceve 1 essenza per tipo (incluso l'Oro), per formare la sua riserva delle essenze di partenza.
5. Selezionare il primo giocatore, che riceve il segnalino primo giocatore.
6. Mescolare i maghi e gli artefatti separatamente. Distribuire 2 maghi e 8 artefatti a ogni giocatore. Ogni giocatore esamina i suoi maghi ma non deve guardare i suoi artefatti.

Ogni giocatore pesca 2 suoi artefatti, li guarda, ne tiene 1 per sé e ne mette 1 da parte a faccia in giù per il suo rivale. Ripetere questo procedimento 4 volte. Quando entrambi i giocatori hanno terminato, ogni giocatore esamina le 4 carte che ha tenuto per sé e le 4 carte che ha ricevuto dal rivale, poi le mescola insieme per formare il suo mazzo *personale*.

Ogni giocatore pesca 3 artefatti come mano di partenza. Poi i giocatori scelgono il proprio mago, lo rivelano contemporaneamente e rimettono i maghi inutilizzati nella scatola del gioco.

Per la Prima Partita: mescolare separatamente i 2 maghi e i 6 artefatti con il simbolo inizio . Distribuire 1 mago a ogni giocatore; questi maghi inizieranno la partita in gioco. Distribuire 3 artefatti a ogni giocatore per formare la sua mano di partenza (che può essere esaminata). Mescolare gli altri 10 artefatti e distribuirne a faccia in giù 5 a ogni giocatore per formare il suo mazzo *personale*.

7. Il secondo giocatore sceglie 1 oggetto magico. Poi il primo giocatore sceglie 1 oggetto magico e inizia a giocare.



Componenti

Res Arcana è un gioco di magia e alchimia. I giocatori useranno il proprio mago, i propri oggetti magici, le proprie essenze di partenza e le proprie carte per ottenere 10 o più punti vittoria collocando artefatti, monumenti e luoghi di potere.

Per la Prima Partita: si consiglia di giocare fino a 7 o più punti vittoria, non 10 o più.

Un *componente* è un artefatto, un mago, un oggetto magico, un monumento o un luogo di potere.

Mago



Oggetto



Luogo di Potere

Monumento

Artefatto



Il tipo Demone non è utilizzato da alcun potere presente in Duo. È indicato solo per coloro che dovessero utilizzare l'espansione Lux et Tenebrae.

Svolgimento

Una partita dura solitamente 4-6 round. Ogni round è composto dai seguenti 3 passi:

1 Riscuotere le essenze:

- ◆ risolvere le capacità Riscuoti 
- ◆ prendere opzionalmente le essenze dai componenti.

2 Effettuare le azioni, 1 per turno, partendo dal primo giocatore e alternandosi:

- ◆ collocare 1 artefatto
- ◆ reclamare 1 monumento o 1 luogo di potere
- ◆ scartare 1 carta per 1 Oro o 2 qualsiasi altre essenze
- ◆ usare 1 potere di un componente dritto
- ◆ passare: scambiare gli oggetti magici e pescare 1 carta

Ripetere finché entrambi i giocatori non hanno passato.

Procedura del Passo:

- a. se è il primo a passare, quel giocatore prende il segnalino primo giocatore
- b. il giocatore scambia il suo oggetto magico con uno differente
- c. il giocatore pesca 1 carta

3 Verificare la vittoria (10 o più PV).

Se nessuno ha vinto:

- ◆ raddrizzare tutti i componenti ruotati
- ◆ iniziare il round successivo

1. Riscossione

Ogni giocatore risolve le sue capacità Riscuoti e/o prende le essenze dai suoi componenti (in qualsiasi ordine).

Per ogni capacità Riscuoti  sui suoi componenti, un giocatore prende dalla riserva generale le essenze mostrate e le aggiunge alla sua riserva delle essenze:

- ◆ Se un'essenza contiene un numero, prendere un pari ammontare di essenze di quel tipo dalla riserva generale; altrimenti prenderne 1.
- ◆ Se le essenze sono separate da "+", prendere tutte quelle mostrate.
- ◆ Se le essenze sono separate da "/", sceglierne 1 tra quelle.
- ◆ Se compare un numero di , scegliere una qualsiasi combinazione di essenze pari a quel numero, rispettando eventuali restrizioni dopo il simbolo, come ( ); né Oro né Morte.

I giocatori possono inoltre prendere qualsiasi essenza sui propri componenti durante questo passo.

Un giocatore può prendere essenze anche solo da alcuni componenti e non da altri, ma se prende qualsiasi essenza da un dato componente, deve prenderle tutte da quel componente.

Approfondimenti

Le essenze fornite non sono da intendersi limitate. All'occorrenza, mettere un'essenza sopra un gettone essenza "5x" per rappresentare 5 essenze di quel colore. È possibile scambiarle in qualsiasi momento.

È possibile prendere tutte le essenze da un luogo di potere (ma facendolo si perderanno punti vittoria).

I giocatori solitamente riscuotono le essenze contemporaneamente, ma è possibile richiedere lo svolgimento di questo passo in ordine di gioco, ovvero partendo dal primo giocatore.



2. Azioni

Iniziando con il primo giocatore, i giocatori si alternano effettuando 1 azione finché entrambi i giocatori non hanno passato. Un giocatore che passa non può effettuare un'azione successivamente in questo passo.

Azioni

- **Collocare 1 artefatto** dalla mano davanti a sé, pagandone il costo.
- **Reclamare 1 monumento o 1 luogo di potere** dal centro dell'area di gioco, collocandolo davanti a sé e pagandone il costo.

Poiché tutti i monumenti costano 4 Oro, è possibile reclamare 1 dei 2 monumenti disponibili oppure quello in cima al mazzo dei monumenti. Se viene reclamato un monumento disponibile, rimpiazzarlo con la carta in cima al mazzo dei monumenti (se possibile).

Una volta reclamato, un monumento o un luogo di potere non può essere preso dal rivale.

- **Scartare 1 artefatto** dalla mano per ottenere 1 Oro o 2 qualsiasi altre essenze (uguali o diverse tra loro). Infilare l'artefatto scartato di lato, a faccia in su, sotto il proprio mazzo degli artefatti (per distinguere gli scarti dagli artefatti ruotati). Gli scarti possono essere visionati dal rivale in qualsiasi momento.



Suggerimento: Non è importante collocare tutti gli artefatti. Meglio invece scartarne alcuni per ottenere le essenze necessarie a collocare gli altri.

- **Usare 1 potere** di un proprio componente dritto (vedere a pagina 7). A differenza delle capacità,

i poteri dei componenti ruotati non possono essere usati.

- **Passare**, terminando le proprie azioni per il round in corso (vedere a pagina 8).

Costo

Il *costo di collocamento* di un componente è mostrato nell'angolo in alto a sinistra. Pagare le essenze mostrate mettendole nella riserva generale.



Costo di Collocamento

Se un'essenza contiene un numero, pagare quel numero di essenze di quel tipo dalla propria riserva delle essenze, altrimenti pagarne 1.

Se l'essenza è , pagare 1 qualsiasi essenza. Se contiene un numero, come , pagare una combinazione qualsiasi di essenze pari a quel numero.

Tutti i componenti collocati o reclamati iniziano dritti in gioco.

Approfondimenti

Gli Abiti da Artefice possiedono una capacità di sconto che riduce il costo per collocare qualsiasi artefatto. Questa capacità può essere combinata con lo sconto fornito dal secondo potere del Crogiolo.

Un costo ridotto sotto 0 diventa 0.



Poteri

Molti componenti possiedono 1 o 2 poteri. I poteri hanno un costo e un effetto, separati da un triangolo.



Ruota questo componente + paga 1 Vita ➤ Prendi 1 Impeto + 1 Morte

Per usare un potere, pagare il suo costo (mettendo nella riserva generale le essenze spese) e applicare il suo effetto (prendendo dalla riserva generale le essenze ottenute).

Il costo di un potere è spesso composto da varie parti separate dal simbolo "+". È necessario pagare tutto il costo per usare un potere.

Un potere può richiedere di ruotare il componente lateralmente come parte del costo (o come unico costo). Una volta che il componente è ruotato, a differenza delle capacità, i suoi poteri non possono essere usati finché non viene raddrizzato.



Un potere il cui costo non richiede di ruotare il componente può essere usato più volte in uno stesso round, ma ogni uso di quel potere è un'azione separata.

Molti effetti indicano al giocatore di mettere sul componente le essenze ottenute (anziché nella riserva delle essenze) in modo da poter essere riscosse in un round successivo oppure per diventare punti vittoria su un luogo di potere.



Approfondimenti

Alcuni effetti forniscono un numero di essenze . Scegliere una qualsiasi combinazione di essenze pari a quel numero, rispettando eventuali restrizioni come ( ); né Oro né Vita.

È possibile usare un potere che non ha un effetto (pagandone il costo).

Alcuni effetti indicano di pescare 1 carta. Se un giocatore non ha carte nel mazzo e deve pescare, rimescola gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Alcuni effetti (Busto di Ottone) indicano di pescare 3 carte da un mazzo: se ci sono meno di 3 carte in quel mazzo (dopo aver rimescolato, se è il mazzo degli artefatti), pescarle tutte, poi rimettere in cima al mazzo un pari ammontare di carte.

Alcuni effetti indicano di recuperare 1 carta, prendendo una carta dalla propria pila degli scarti e mettendola nella propria mano. Se un giocatore non ha carte nella sua pila degli scarti, il recupero non ha effetto.

I poteri di pesca e recupero non possono essere usati sul mazzo o sulla pila degli scarti del proprio rivale.

Quando un giocatore scarta per pagare un costo (Boscuore Elfico) o come parte di un effetto (Cartomante), non ottiene 1 Oro o 2 qualsiasi altre essenze (poiché non sta effettuando l'azione di scartare 1 artefatto).

Il costo di alcuni poteri (Caverna del Drago, Circolo Druidico, Fonte Mistica, Drago Dormiente) richiede di ruotare un componente diverso, come una Creatura, un Drago o il proprio mago, al posto o in aggiunta alla rotazione del componente con quel potere. Questo non attiva il potere della Creatura, del Drago o del mago ruotati.



Alcuni effetti (Gatto Nero, Monastero Mistico, Rianimare, Chiave di Salomone) consentono di raddrizzare un proprio componente ruotato o il proprio mago, rendendo nuovamente disponibile il suo potere.



Approfondimenti sui Poteri dei Componenti



Cultista: il suo potere consente al rivale di ottenere 1 essenza Morte (dalla riserva generale). Il rivale ottiene quell'essenza anche se ha già passato.

Corona del Comando: ogni suo potere consente di ottenere 1 monumento (dalla riserva generale). È possibile ottenerne uno tra quelli a faccia in su o quello in cima al mazzo dei monumenti.

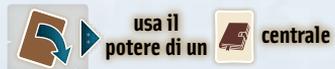
Cartomante: la carta che scarti o rimetti in cima non dev'essere necessariamente la carta che hai pescato.

Chiave d'Oro: il "giocatore" è uno qualsiasi dei due.



Fonte Mistica: l'opzione del suo primo potere di ottenere 1 Perla si applica solo quando si utilizza l'espansione *Perlae Imperii* (che aggiunge le Perle).

Chiave d'Argento: nelle partite di *Res Arcana* a 3 o più giocatori, è possibile scegliere il rivale a cui si applica questo effetto.



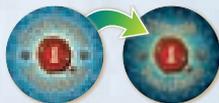
Chiave di Salomone: il suo primo potere si applica agli oggetti magici al centro dell'area di gioco, ma non può essere usato sulle pozioni Morte/Vita o Calma/Impeto (visto che non hanno poteri, ma solo capacità Riscuoti).



Cerchio Quadrato: il suo potere permette di collocare una qualsiasi essenza dalla riserva del suo proprietario su un suo componente (tipicamente, è usato per collocare un'essenza su un luogo di potere al fine di ottenere punti vittoria). Il componente su cui viene collocata l'essenza può essere anche già ruotato.

Passare

Un giocatore che non può o non vuole effettuare un'azione deve passare.



Se un giocatore è il primo a passare in un round, prende il segnalino primo giocatore (che vale 1 punto quando la vittoria viene verificata) e lo gira sul lato Passato.



Il giocatore scambia il suo oggetto magico con uno differente, girando il nuovo oggetto magico sul lato Passato.

Infine, il giocatore pesca 1 carta (se possibile). Se non ha carte nel suo mazzo, rimiscola i suoi scarti per formare un nuovo mazzo.

Una volta che un giocatore ha passato, non può effettuare ulteriori azioni in quel round, ma può ancora ottenere essenze dai poteri dei rivali.

3. Vittoria

Dopo che entrambi i giocatori hanno passato, verificare se un qualsiasi giocatore possiede 10 o più punti tra artefatti collocati, monumenti, luoghi di potere e segnalino primo giocatore.

Se almeno un giocatore possiede 10 o più punti, la partita termina e il giocatore con più punti vince!

Se entrambi i giocatori sono in parità per la vittoria, vince il giocatore con il maggior numero di essenze nella sua riserva, con le essenze Oro che valgono per 2. Se il pareggio persiste, condividono la vittoria.

Se nessun giocatore possiede 10 o più punti, raddrizzare tutti i componenti ruotati, girare il segnalino primo giocatore e gli oggetti magici che erano sul lato Passato e iniziare un nuovo round.

Per la Prima Partita: Si consiglia di giocare fino a 7 o più punti, non 10 o più.

Approfondimenti

Quando la vittoria viene verificata, contare tutte le capacità di vittoria dei luoghi di potere e i punti vittoria sui componenti ruotati.

I luoghi di potere Fucina dei Nani e Boscuore Elfico valgono 1 punto ciascuno in aggiunta ai punti per le essenze su di essi.

Il segnalino primo giocatore vale 1 punto per il giocatore che lo detiene quando la vittoria viene verificata.

Un giocatore che ha reclamato il monumento Cerchio di Pietre o che ha collocato l'artefatto Magnum Opus può usare il loro potere per verificare la vittoria nel corso di un round. Solitamente un giocatore usa tale potere se possiede 10 o più punti e si trova in testa, prima che il suo rivale possa ottenere punti.

Glossario

Capacità: un effetto Riscuoti, uno sconto di collocamento o una formula di vittoria su un componente che si applica automaticamente (ove opportuno), a prescindere dal fatto che il componente sia ruotato o meno.

Componente: un artefatto, un mago, un oggetto magico, un monumento o un luogo di potere.

Costo: il costo in essenze da prelevare dalla propria riserva per collocare un artefatto, per reclamare un monumento o un luogo di potere, o per usare un potere.

Essenza: Calma, Impeto, Morte, Oro o Vita.

Potere: un costo e un effetto su un componente. Usare un potere richiede che il suo componente sia dritto (non ancora ruotato lateralmente), richiede un'azione e comporta il pagamento del suo costo e l'applicazione del suo effetto. Un potere può essere usato anche se non ha effetto (tipicamente per non passare), a patto che il suo costo sia pagato interamente.

Raddrizzare: riportare in posizione dritta un componente ruotato, pronto per essere usato nuovamente.

Riserva delle Essenze: essenze possedute da un giocatore, non sui componenti, che possono essere spese per pagare i costi.

Rivale: l'avversario di un giocatore.

Ruotare: ruotare lateralmente un componente come parte del costo di un potere.

Sconto: una riduzione nel numero di essenze necessarie per collocare un artefatto. Gli sconti non possono ridurre un costo sotto zero.

Tipi di artefatti: Creature, Draghi e Demoni. I maghi, gli oggetti magici, i monumenti e i luoghi di potere non sono artefatti.

Round Esemplificativo

Silvia e Fabio stanno giocando la loro **Prima Partita** a *Res Arcana Duo*, usando i maghi e gli artefatti di partenza con il simbolo . A Fabio, che è il primo giocatore, vengono distribuiti il Fabbro come mago e gli artefatti Crogiolo, Idolo Maledetto e Cerchio Quadrato. Silvia possiede invece l'Incantatrice come mago e gli artefatti Cigno Bianco, Cnosi e Chiave di Salomone.

Luoghi di potere: Circolo Druidico, Fucina dei Nani.

Monumenti a faccia in su: Tempio Oscuro, Monastero Mistico.

I giocatori preparano la partita (vedere a pagina 3) e iniziano a giocare!

Fabio esamina le sue carte, guarda il Monastero Mistico e decide di tentare una strategia basata sui monumenti. Silvia guarda le sue carte e nota che il Cigno Bianco è in grado di accrescere le sue essenze ed è pure una Creatura, così decide di puntare al luogo di potere Circolo Druidico.

In quanto secondo giocatore, Silvia seleziona per prima il suo oggetto magico e prende la Ricerca. Fabio prende invece la pozione Calma/Impeto.

Riscuoti : Silvia prende 1 Calma (Incantatrice) e Fabio sceglie di prendere 1 Impeto (dalla pozione).

Azioni

1. Fabio colloca il Crogiolo spendendo 1 Oro e 1 Impeto.



1. Silvia ruota la Ricerca e spende 1 Morte, poi pesca Magnus Opus dal suo mazzo.



2. Fabio ruota il Crogiolo e spende 1 Impeto, 1 Calma, 1 Morte e 1 Vita per 3 Oro.

2. Silvia colloca il Cigno Bianco spendendo 2 Calma e 1 Vita.

3. Fabio scarta 1 carta per 2 Impeto.

3. Silvia scarta 1 carta per 2 Calma.



4. Fabio ruota il Fabbro e spende 1 Impeto per 1 Oro.

4. Silvia scarta 1 carta per 1 Calma e 1 Vita.

5. Fabio spende 4 Oro per il monumento Monastero Mistico a faccia in su, sostituendolo con il Pozzo della Memoria.

5. Silvia scarta la sua ultima carta per 1 Calma e 1 Vita.



6. Fabio ruota il Monastero Mistico per raddrizzare il suo Fabbro.



6. Silvia spende 1 Calma e 1 Vita per mettere 1 Calma e 2 Vita sul Cigno Bianco..

7. Fabio scarta la sua ultima carta per 1 Oro.

7. Silvia spende 1 Calma e 1 Vita per mettere ancora 1 Calma e 2 Vita sul Cigno Bianco.



8. Fabio ruota il Fabbro usando l'altro potere di quest'ultimo e spende 1 Oro per mettere su di esso una qualsiasi combinazione di 4 essenze non Oro. Fabio sceglie 4 essenze Impeto.

8. Silvia spende 1 Calma e 1 Oro per mettere ancora 1 Calma e 2 Vita sul Cigno Bianco.

9. Fabio possiede 1 Impeto nella sua riserva delle essenze, non ha carte in mano e tutti i suoi componenti sono ruotati. Deve pertanto passare. Essendo il primo a farlo, mantiene il segnalino primo giocatore, scambia la sua pozione Calma/Impeto con l'oggetto magico Vita/Morte e poi pesca 1 carta (il Busto di Ottone) dal suo mazzo.



9. Silvia ruota l'Incantatrice e spende 1 Impeto per mettere 2 Morte sull'Incantatrice.

Silvia potrebbe continuare a effettuare azioni, ma come sua 10° azione sceglie di passare, scambiando la Ricerca per la pozione Calma/Impeto rilasciata da Fabio. Poi pesca 1 carta (il Draghetto Fatato) dal suo mazzo.

Vittoria: Fabio ha 2 PV dal Monastero Mistico e 1 PV dal segnalino primo giocatore. Silvia ha 0 PV. Nessuno dei due ha 7 o più PV (**Prima Partita**) e quindi entrambi raddrizzano i propri maghi e tutti i componenti ruotati per iniziare il round 2.

Round successivi. Nel round seguente, il Cigno Bianco da 9 essenze permette a Silvia di pagare il Circolo Druidico, i cui poteri le garantiscono ben 2 PV. Silvia passa per prima, ottenendo il segnalino primo giocatore.

Nel Round 3, Silvia può collocare il Draghetto Fatato per i PV e può usare i poteri del suo Circolo Druidico per un totale di 3 PV; se passasse per prima e mantenesse il segnalino primo giocatore, raggiungerebbe quota 7 PV.

Nel frattempo Fabio potrebbe reclamare un monumento, ma a faccia in su ci sono solo monumenti da 1 PV. Se reclamasse alla cieca dal mazzo dei monumenti potrebbe anche pescare l'ultimo monumento da 1 PV.

Meglio sarebbe quindi, nel Round 2, investire nel Busto di Ottone per riordinare il mazzo dei monumenti! Nel Round 3, invece, meglio sarebbe per Fabio passare prima di Silvia per prolungare la partita almeno fino al Round 4!

Finite la partita per scoprirlo voi stessi!

Giocare una partita a 10 o più PV con un draft è ben diverso da 7 o più PV con le carte di partenza. Quando i giocatori si sentono a loro agio con il regolamento, possono di provare una partita completa. Buon divertimento!

E Ora?

Se i giocatori hanno apprezzato *Duo*, possono provare il gioco base di *Res Arcana*: aggiunge 2 giocatori, 10 maghi, 40 artefatti, 10 monumenti, 5 luoghi di potere a doppio lato e poche nuove regole (Perdita di Vita e poteri Reazione).

È possibile unire i contenuti di *Duo* al gioco base, tranne gli oggetti magici (che sono i medesimi) e il segnalino primo giocatore.

Duo Come Espansione

Oltre che come gioco a sé, *Duo* può essere usato come espansione del gioco base di *Res Arcana*. Per farlo, rimuovere gli oggetti magici doppi, il segnalino primo giocatore e la carta riassuntiva di *Duo*. Combinare gli altri contenuti di *Duo* con i componenti del gioco base.

Nuove icone. Ruotare/raddrizzare il mago (Fonte Mistica, Monastero Mistico, Drago Dormiente, Chiave di Salomone) e oggetti magici  (Chiave di Salomone).

Preparazione. Quando si usa *Duo* come espansione per il gioco base, il numero di luoghi di potere e di monumenti da utilizzare varia in base al numero di giocatori (vedere la tabella sottostante). Tutti gli oggetti magici sono sempre disponibili.

 2-4	Monumenti	Luoghi di Potere
2	7	4
3	10	5
4	12	6

Mescolare assieme tutti i monumenti. Distribuirne il numero indicato sopra per formare il mazzo iniziale e rimettere nella scatola del gioco i monumenti non utilizzati (senza guardarli). Poi pescare 2 monumenti e collocarli a faccia in su al centro dell'area di gioco.

Mescolare assieme sotto al tavolo e senza guardarli tutti i luoghi di potere, girandoli ripetutamente varie volte mentre vengono mescolati (in modo che il lato a faccia in su di ogni luogo di potere sia casuale). Disporne accanto agli oggetti magici un numero pari a quello indicato sopra e rimettere nella scatola del gioco i luoghi di potere non utilizzati.

Partita. In *Duo* non sono presenti né effetti Perdita di Vita né poteri Reazione.

Preparazione

◆ Disporre i luoghi di potere.

Per la Prima Partita: usare il lato .

◆ Disporre 2 monumenti. Formare un mazzo di pesca con il resto.

◆ Dare 1 essenza di ogni tipo (incluso l'Oro) a ogni giocatore.



◆ Selezionare il primo giocatore, che riceve il segnalino primo giocatore.

◆ Distribuire 2 maghi e 8 artefatti a ogni giocatore. Esaminare i propri maghi ma non gli artefatti. Pescare 2 artefatti, tenerne 1 e metterne 1 da parte a faccia in giù per il proprio rivale. Ripetere questo procedimento 4 volte. Esaminare e mescolare le proprie carte per formare un mazzo. Pescare 3 carte come mano di partenza. Ogni giocatore seleziona 1 mago, poi lo rivela. Rimuovere quelli inutilizzati.

Per la Prima Partita: Distribuire 1 mago di partenza e 3 dei 6 artefatti di partenza (identificati con il simbolo ) a ogni giocatore per formare la sua mano di partenza. Distribuire a faccia in giù 5 artefatti a ogni giocatore per formare il suo mazzo.

◆ In ordine *inverso* (partendo dal secondo giocatore), ogni giocatore sceglie 1 oggetto magico.

Ora la partita può iniziare.



Indice

Contenuto	2	3. Vittoria	9
Preparazione	3	Glossario	9
Componenti	4	Round	
Svolgimento	5	Esemplificativo	10
1. Riscossione	5	Duo Come	
2. Azioni	6	Espansione	11
- Costo	6		
- Poteri	7		
- Passare	8		



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

Rev Arcana © 2019 - 2024 / Sand Castle Games Inc.

Riassunto del Round

1 Riscuotere le essenze:

- ◆ risolvere le capacità 
- ◆ prendere opzionalmente le essenze dai componenti

2 Effettuare le azioni, 1 per turno:

(*alternandosi a partire dal primo giocatore*)

- ◆ collocare 1 artefatto
- ◆ reclamare 1 monumento o 1 luogo di potere
- ◆ scartare 1 carta per 1 Oro o 2 altre essenze
- ◆ usare 1 potere
- ◆ passare (a seguire)

finché entrambi i giocatori non hanno passato.

Procedura del Passo:

- il primo a passare prende il segnalino primo giocatore
- scambiare il proprio oggetto magico con uno differente
- pescare 1 carta

3 Verificare la vittoria: un giocatore ha 10 o più PV?

- ◆ se no, raddrizzare i componenti; iniziare il round successivo.

Vittoria: il giocatore con più PV

- ◆ in caso di pareggio, vince il giocatore in pareggio con più essenze nella propria riserva
- ◆ ogni Oro nella riserva vale 2 essenze

Riconoscimenti

Design e Regolamento

Tom Lehmann

Illustrazioni

Julien Delval

Progetto Grafico:

Cyrille Daujean

Produzione: Ted A. Marriotti

Traduzione e Revisione:

Luca Baboni e Fabio Severino

Playtest e Suggestimenti

William Attia, Veronica Boyce, Alex e Jessica Chen, Alexis Folsom, Trisha e Wei-Hwa Huang, Michelle Holland, Cindy Ivers, Ted A. Marriotti, Theresa e Thomas Pantle, Ben Prystawski, Jennifer Rawlings, Conny Richter, Steve Thomas, Dave Thorby e Ashe Vazquez.

Ringraziamenti Speciali

Alex Chen e Thomas Pantle.