

Tom Lehmann

A hatalom alkímiája

Res Arcana

Játékszabály



A játék tartalma

40 ereklékártya



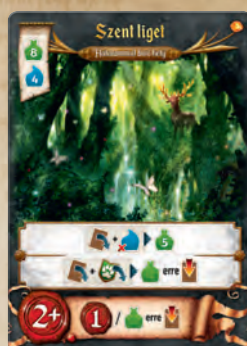
10 máguskártya



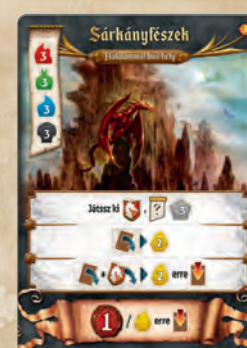
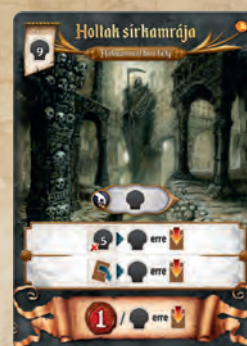
10 világcsodakártya



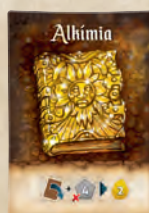
150 essenziajelző
(minden típusból 30)



5 hatalommal bíró hely
(kétoldalas)



Kezdőjátékos-jelző



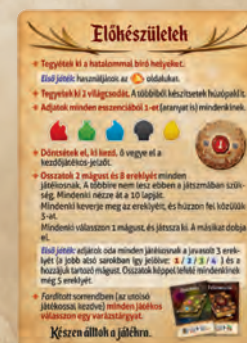
8 varázstárgy



12 „5x” essenzialapka

Kijátszott kártyák	Begyűjtés
Erő a játékosnak	Bármely játékosnak
Forgasd el ezt	Forgasd vissza bármely
Fiassz 1 nyugalmat	Fiassz 3 bármilyen esszenciát
Sárkány	Lény
Forgasd el egy sárkányt	Forgasd vissza egy lényt
Veszteszt 2 életet	Estérk-vesztésére

4 segédletkártya



Áttekintés

2-4 alkimista mágus vetekszik az ősi világcsodák feletti uralomért és a hatalommal bíró helyekért.

Mágusként használnod kell az esszenciákat és a tárgyakat, ereklyéket kell kovácsolnod, használnod kell hatalmukat, és uralmad alá kell vonnod a sárkányokat. A legtöbb pontot összegyűjtő mágus nyeri a játékot!

A játékot minden mágus 1-1 esszenciával, 1 varázstárggyal és a kezében 3 ereklyével kezdi. Egy forduló során esszenciákat gyűjtesz be, majd körönként 1 akciót végrehajtasz, amíg mindenki nem passzol. A cél az, hogy a legtöbb, de legalább 10 pontod legyen, amikor ellenőrzitek, győzött-e valaki.

Esszenciák



hév

élet

nyugalom

halál

arany

Játékelemek

A mágusokat és a tárgyakat az előkészületek során kell kiválasztani, ők már ekkor játékba is kerülnek. Minden egyes fordulóban, amikor egy játékos passzol, a nála lévő tárgyat le kell cserélnie egy újra.

Minden játékosnak van egy saját, 8 ereklyéből álló paklija, ezek közül a játék kezdetén 3 van a játékos kezében. Egy ereklyét akkor lehet játékba hozni, ha a játékos kifizeti annak esszenciaköltségét. Egyes ereklyék lehetnek sárkányok vagy lények. Néhány ereklye győzelmi pontokat is ér.

A világcsodák és a hatalommal bíró helyek a játéktér közepéről szerezhetők meg, ha egy játékos kifizeti az esszenciaköltségüket. Ha egy játékos megszerzett egy világcsodát vagy egy hatalommal bíró helyet, azt más már nem veheti el. A játékosok pontszámának jelentős részét adják a világcsodák és a hatalommal bíró helyek. A begyűjtés képességgel rendelkező játékelemek minden forduló elején esszenciákat biztosítanak tulajdonosuknak.

Több játékelemnek van egy vagy több képessége. Ezeknek a képességeknek van költségük és hatásuk. Sok költség része az adott játékelem elforgatása: amint egy játékelemet elforgattak, annak hatása (egyres reakció hatásokat kivéve) nem használható.

Minden forduló végén ellenőrizni kell, hogy győzött-e valaki. Ha egyik játékos sem győzött, a játékelemeket vissza kell forgatni, a játék pedig új fordulóval folytatódik.



elforgatás

Melyik mágus használja majd leghatékonyabban ereklyéit, varázstárgyait, akcióit és esszenciáit, hogy megszerezze a 10+ győzelmi pontot, és megnyerje a játékot?

Mágus



Tárgy



Ereklye



lény



sárkány



Hatalommal bíró helyek



Világcsodák



3

Előkészületek

1. Tegyétek a 8 varázstárgyat, az esszenciartartót és az 5x-ös esszencialap-kákat az asztal közepére, ez lesz a készlet.
2. A készlet mellé tegyétek ki az öt hatalommal bíró helyet.
Az első játék során: használjátok a  oldalukat.
Későbbi játékok során: minden hatalommal bíró hely esetén véletlenszerűen döntsetek el, melyik oldalát használjátok.
3. Keverjétek össze a világsodákat. Közülük kettőt fordítsatok képpel felfelé, a maradékból alakítsatok ki mellettük húzópaklit.
4. Minden játékosnak adjatok minden esszenciából 1-et (aranyból is). Ez lesz a játékosok kezdő esszenciakészlete.
5. Válasszatok kezdőjátékost, ő vegye magához a kezdőjátékos-jelzőt.
6. Keverjétek meg a mágusokat és az ereklýeket külön-külön. Minden játékosnak adjatok 2 mágust és 8 ereklýét. A maradékot tegyétek vissza a dobozba. Minden játékos nézze át a kártyáit.

Tipp. vannak sárkányaid, lényeid vagy tudsz aranyat csinálni? Ez utalhat arra, hogy melyik hatalommal bíró helyek lesznek hasznodra, vagy hogy sikerülhet-e több világsodát is vinned.

Miután a játékosok átnézték a kártyáikat, mindenki keverje meg az ereklýeit. Ezt a paklit mindenki adja át egy ellenfélnek, hogy az elemelhesse, majd húzza fel a pakliból a kezdő 3 ereklýjét.

Ezután minden játékos válasszon egy mágust. A nem használt mágusokat tegyétek vissza a dobozba.

Az első játék során: a fentiek helyett minden játékos vegyen el egy mágust és a hozzá tartozó, jobb alsó sarkukban  szimbólummal megjelölt kártyákat. Ezután osszatok minden játékosnak (képpel lefelé) öt lapot, hogy mindenkinek teljes legyen a paklija.

7. Az óramutató járásával ellentétes (fordított) sorrendben, a kezdőjátékostól jobbra ülő játékoskal kezdve minden játékos válasszon egy varázstárgyat. A játékot a kezdőjátékos kezdi.



A játék menete

Egy játszma általában 4–6 fordulón át tart. Minden fordulóban a következő lépéseket kell végrehajtani:

1 Esszenciák begyűjtése:

- ♦ hajtsd végre a begyűjtés képességeket, és 
- ♦ levehetsz esszenciákat a játékelemekről.

2 Körönként 1 akció végrehajtása, az óramutató járása szerint, a kezdőjátékkal kezdve:

- ♦ egy ereklye kijátszása,
 - ♦ egy világcsoda vagy egy hatalommal bíró hely megszerzése,
 - ♦ egy kártya eldobása 1 aranyért vagy 2 tetszőleges egyéb esszenciáért cserébe,
 - ♦ egy álló játékelem hatásának használata, vagy
 - ♦ passzolás: varázstárgyak cseréje és 1 kártya húzása.
- Folytassátok addig, amíg minden játékos nem passzolt.

A passzolás menete:

- ha te passzolsz elsőként, vedd el a kezdőjátékos-jelzőt,
- cseréld le a varázstárgyadat egy másik varázstárgyra,
- húzz 1 lapot.

3 Győzelem ellenőrzése (10+ GyP).

Ha senki sem győzött:

- ♦ fordítsátok vissza az összes elforgatott játékelemet, és
- ♦ kezdjétek el a következő fordulót.

1. Begyűjtés

Minden játékos végrehajtja a begyűjtés képességeit, és/vagy levesz esszenciákat a játékelemeiről (tetszőleges sorrendben).

Játékelemnek számítanak az ereklyék, a mágusok, a varázstárgyak, a világcsodák és a hatalommal bíró helyek.

Minden egyes, a játékelemeden lévő begyűjtés képesség  után vedd el a készletből a játékelemen jelölt esszenciákat, és add azokat a saját esszenciakészletedhez.

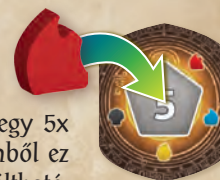
- Ha egy esszencián egy szám látható, akkor ennyi esszenciát vegyél el a készletből. Ha nincs szám, 1 esszenciát kapsz.
- Ha az esszenciák között + látható, vedd el mindet.
- Ha az esszenciák között / látható, válassz közülük egyet.
- Ha egy adott mennyiségű  szerepel a játékelemen, vegyél el összesen ennyi esszenciát tetszés szerinti eloszlásban, a szimbólum után leírt korlátozásokat figyelembe véve, mint pl. ( ): nem arany vagy halál.

Ebben a fázisban a játékosok lehetnek bármennyi esszenciát a játékelemeikről.

Megteheted, hogy egy adott játékelemről leveszed az esszenciákat, míg egy másikon otthagyd őket, de ha egy játékelemről veszel le esszenciát, akkor arról az összeget le kell vened.

Fontos részletek

A játékban lévő esszenciajelzők korlátlanok. Ha szükséges, tegyetek egy esszenciajelző alá egy 5x esszencialapkát, ezzel jelezve, hogy abból a színből ez 5 db esszenciát jelöl. Az esszencia bármikor felváltható.



Egyes játékelemeken (pl. az Átkozott kohón) látható egy begyűjtési költség, valamint egy hatás, ami életbe lép, ha ezt a költséget nem fizetik ki. Ez végrehajtható az után, hogy a többi esszenciát a játékos begyűjtötte.

Két ereklye, a Kincseskamra és a Gépember akkor fejt ki hatást, ha úgy döntesz, rajtuk hagyod az összes esszenciát. A részleteket és példákat lásd a 10. oldalon.

Elveheted az összes esszenciát egy hatalommal bíró helyről (de ha így teszel, győzelmi pontokat veszítesz).

A játékosok általában egyszerre gyűjtik be az esszenciáikat, de bárki kérheti, hogy ezt a lépést a játékosok sorrendjében, egyesével, a kezdőjátékkal kezdve játsszátok le.

2. Akciók

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos végrehajt 1 akciót, amíg minden játékos nem passzolt. Az a játékos, aki már passzolt, ebben a fázisban később nem hajthat végre akciót.

Akciók:

- **Egy ereklye kijátszása** a kezedből magad elé, kifizetve annak költségét.
- **Egy világcsoda vagy egy hatalommal bíró hely megszerzése** középről. Fizesd ki a költségét, és tedd magad elé.

Mivel minden világcsoda 4 aranyba kerül, elveheted a felfordított két világcsoda egyikét vagy a világcsodapakli legfelső lapját. Ha egy felfordított világcsodát szerzel meg, fordítsd fel a helyére a világcsodapakli legfelső lapját (ha tudod).

A megszerzett világcsodákat és hatalommal bíró helyeket más játékos már nem veheti el. A világcsodák és hatalommal bíró helyek készlete véges.

- **Egy ereklye eldobása** a kezedből 1 aranyért vagy 2 tetszőleges (egyforma vagy akár különböző) más esszenciáért cserébe.

Az eldobott ereklyét képpel felfelé, elfordítva tedd az ereklyepaklid alá (így megkülönböztetheted az eldobott és az elforgatott ereklyéidet). Az ellenfeleid bármikor átnézhetik az eldobott ereklyéidet.

Tipp. Ne próbáld kijátszani az összes ereklyédet! Dobj el inkább néhányat, hogy megszerezd a többi ereklyéd kijátszásához szükséges esszenciákat.



- **Egy el nem forgatott játékelemed hatásának használata** (lásd a 7. oldalon). Az elforgatott játékelemek hatásai nem használhatók (kivéve néhány reakció hatást, lásd a 7. oldalon).

Játékelemnek számítanak az ereklyék, a mágusok, a varázstárgyak, a világcsodák és a hatalommal bíró helyek.

- **Passz**, ezután ebben a fordulóban már nem hajthatsz végre több akciót (lásd a 8. oldalon).

Költség

Egy játékelem *kijátszási költsége* annak bal felső sarkában látható. A kifizetett esszenciákat tedd a készletbe.



Ha egy esszencián egy szám látható, annyi esszenciát fizess a készletbe; ha nincs szám, 1-et fizess.

Ha a költségben szerepel, tetszőleges esszenciával fizethetsz. Ha ezen egy szám látható, mint pl. , fizess összesen ennyi esszenciát, tetszőleges eloszlásban.

Egyes ereklyék egyben sárkányok (), lények () vagy mindkettő (ilyen a Tengeri kígyó). Egyes engedmények minden ereklye kijátszási költségét csökkentik, míg mások csak a sárkányokra vonatkoznak.

Az összes kijátszott vagy megszerzett játékelem nem elforgatva kerül játékba.

Fontos részletek

A játékban szerepel két ereklye (Mágikus szilánk, Prizma), amelyek költsége 0; ezek (egy akcióként) ingyen kijátszhatók.

Tipp: Mivel az ereklyék eldobásával esszenciákhoz lehet jutni, a kijátszásuknak mindenképpen van (rejtett) költségük.

Azok a képességek, amelyek csökkentik a kijátszási költséget (Feltaláló, Sárkányhám, Sárkányfészek), összeadódnak egymással és a játékelemek kijátszására szolgáló esetleges hatásokkal (Kripta, Sárkánytojás, Menaszéria). Ha a költség 0 alá csökken, akkor az 0.

Hatások

Több játékelemnek is van 1 vagy 2 hatása. A hatásoknak van költségük és hatásuk, ezeket egy háromszög választja el egymástól.



Forgasd el ezt a játékelemet + fizess 1 életet ➤ Vegyél el 1 hévet + 1 halált

Ahhoz, hogy egy hatást használni tudj, fizess ki annak költségét (az elköltött esszenciákat tedd vissza a készletbe), és hajtsd végre a következőt (az ezzel szerzett esszenciákat vedd el a készletből).

Egy hatás költsége gyakran több részből áll, ezeket + választja el. A teljes költséget ki kell fizetned, ha használni akarsz egy hatást.

Előfordulhat, hogy egy hatás költsége (vagy annak része) az adott játékelem elforgatása is. Ha egy játékelemet már elfordítottál, a képességekkel ellentétben a hatása már nem használható, amíg a játékelemet vissza nem forgatad (kivéve egyes reakció hatásokat).



elforgatás

Azokat a hatásokat, amelyek költségének nem része az adott játékelem elforgatása, egy fordulóban többször is lehet használni, de minden egyes használat külön akcióba kerül.

Több hatás utasít arra, hogy a megszerzett esszenciákat ne a készletbe, hanem az adott játékelemre tedd, hogy aztán egy későbbi körben gyűjtsd be őket vagy a hatalommal bíró helyeken győzelmi pontokat érjenek.



a játékelemen

Példa

Pali megszerezte a Holtak sírkamráját (egy hatalommal bíró helyet), és van nála 12 halál.

Az első hatását arra használja, hogy elköltsön 5 halált, és a készletből 1 halált a Holtak sírkamrájára tegyen.

A következő akciójával ugyanezt megteszi még egyszer.

A harmadik akciójával a játékelem második hatását használja, elforgatja a holtak sírkamráját, és rátesz a készletből 1 halált.

Palinak 2 halál esszenciája maradt, a Holtak sírkamrája pedig már 3 győzelmi pontot ér (minden rajta lévő halál után 1-et).



reakció

Védelem

A reakció hatások a játékos körén kívül, azok feltételeinek teljesülésekor lépnek életbe. Egy reakció használata nem kerül akcióba. Más hatásokkal ellentétben a reakció hatások akkor is használhatók, ha a játékelem el van forgatva, kivéve, ha a költségének része a játékelem elforgatása (mivel így a hatás költsége nem fizethető ki).

Életerő-veszteség

Egyes hatások életerő-veszteséget okoznak az ellenfeleknek, azokat kivéve, akik már passzoltak a fordulóban. Minden ellenfélnek el kell vesztene a jelzett mennyiségű élet esszenciát a készletéből. Ha nem tudják a teljes veszteséget élet esszenciával fedezni, minden hiányzó élet esszencia után két másik esszenciát kell veszíteniük (akár aranyat is).



minden ellenfél



eldobhat 1 lapot

védelem

Sok hatás biztosít lehetőséget egy adott életerő-veszteség elleni védelemre. Az életerő-veszteséget okozó hatások (pl. a sárkányok hatásai) általában minden ellenfél számára biztosítanak egy azonnali reakció hatást, amely, ha a költségét megfizetik, teljes védelmet biztosít az életerő-veszteséggel szemben.

Fontos részletek

Egyes hatások bármilyen esszenciát biztosíthatnak. Válassz bármilyen kombinációban esszenciákat a megadott számig, és vedd figyelembe a korlátozásokat, például (): aranyat és életet nem.

Pusztítsd el



+ dobj el 1 lapot



kapsz dobott lap



Egyes hatások végrehajtásához erekyét kell eldobnod vagy elpusztítanod. Az eldobás a kezedből, míg az elpusztítás a már játékban lévő lapok közül történik. A lap a dobópaklidba kerül. Ha az elpusztított kártyán volt esszencia, az visszakerül a készletbe. Egy játékelem hatása által elpusztítható egy másik, már elforgatott erekye is.



Passzolás

Egyes hatások arra utasítanak, hogy húzz egy lapot. Ha nincs már lap a paklidban, és húznod kéne, keverd meg a dobópaklidat, és alakíts ki belőle új húzópaklit.

Egyes hatások (Jóslás, Súlyom, Orákulum) arra utasítanak, hogy húzz három lapot a pakliból. Ha kevesebb, mint 3 lap van a paklidban (ha ez az ereklyepaklid, akkor újrakeverés után), húzd fel az összeset, majd tegyél vissza/dobj el ugyanennyi kártyát.

Egyes hatások (pl. Tűzkehely, Feltámasztás, Boszorkány) lehetőséget biztosítanak arra, hogy visszaforgass egy már elforgatott játékelemet, amelynek hatásait így újra használhatod. A Druida csak lény ereklyét forgathat vissza.



egyforma esszenciák

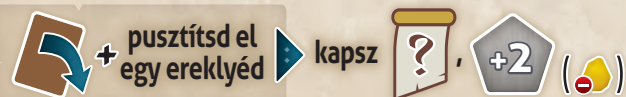
Egyes hatások (pl. Athanor, A bölcsék köve, Prizma) költsége tartalmaz egy bizonyos mennyiségű esszenciát, amelyeknek egyformának kell lenniük. Ezek a hatások az összes ilyen esszenciát átalakítják ugyanennyi, más típusú azonos esszenciává, például arannyá.



Egyes hatások arra utasítják az ellenfeleidet, hogy mindannyian vegyenek el esszenciákat a készletből. Ezeket azok az ellenfelek is megkapják, akik már passzoltak.



Egyes hatások (pl. Igéző medence, Élőfa) annyi esszenciát biztosítanak, mint amennyivel egy adott ellenfél rendelkezik. Bármelyik ellenfeledet választhatod – akár olyat is, aki már passzolt – a hatás alanyaként. Csak az ellenfeled készletében lévő esszenciákat számold. Az ellenfeled ezeket az esszenciákat nem veszíti el.



Egyes hatások (pl. Romlott oltár, Tüzes ostor, Áldozótör, Áldozóverem) egy ereklye kijátszási költsége alapján termelnek különböző esszenciákat. Add össze az ereklye kijátszási költségében található összes esszenciát, és vegyél el ennyi esszenciát a készletből, tetszőleges eloszlásban (a felsorolt korlátozások betartásával). Nem vagy köteles olyan esszenciákat elvenni a készletből, amilyenek szerepelnek az ereklye kijátszási költségében.

Az a játékos, aki nem tud vagy nem szeretne több akciót végrehajtani, kénytelen passzolni.



Ha a fordulóban te passzolsz elsőként, vedd el a kezdőjátékos-jelzőt – a győzelem ellenőrzésekor 1 pontot ér –, és fordítsd át a Passzolt oldalára.



Cseréld le a varázstárgyadat a készletből egy másikra, az új varázstárgyad pedig fordítsd a Passzolt oldalára.

Ezután húzz 1 lapot (ha tudsz). Ha nincs már lap a húzópaklidban, keverd meg a dobópaklidat, és csinálj új húzópaklit.

Az a játékos, aki már passzolt, nem hajthat végre az adott fordulóban több akciót, és figyelmen kívül hagy minden életerő-vesztést, de az ellenfelek hatásai által továbbra is esszenciákhoz juthat.

3. Győzelem

Miután minden játékos passzolt, ellenőrizték, hogy van-e olyan játékos, aki a kijátszott ereklyével, a világsodáival, a hatalommal bíró helyeivel és a kezdőjátékos-jelzővel elért legalább 10 pontot.

Ha a legtöbb (10 vagy annál több) pontot elért játékosok között döntetlen van, akkor közülük az győz, akinek az esszenciakészletében több esszencia van; minden arany kettőnek számít. Ha a döntetlen még ezután is fennáll, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Ha senki sem érte el a 10 pontot, forgassátok vissza az összes elforgatott játékelemet, fordítsátok vissza a kezdőjátékos-jelzőt és a varázstárgyakat a Passzolt oldalukról, és kezdjétek új fordulóba.

Fontos részletek

A győzelem ellenőrzésekor a pontszámba számoljátok bele a hatalommal bíró helyek képességeit és az elforgatott játékelemeken lévő győzelmi pontokat is.

Az Átkozott kohó, a Szent liget és az Áldozati verem hatalommal bíró helyek mindegyike 1 vagy 2 győzelmi pontot biztosít a rajtuk lévő esszenciákból adódó pontokon felül.

A kezdőjátékos-jelző 1 pontot ér annak a játékosnak, akinél a győzelem ellenőrzésekor van.

Az a játékos, aki megszerezte a Korallkastélyt vagy a Menaszériát, használhatja ezek hatását, hogy azonnal, akár egy forduló közepén is ellenőrizze, győzött-e valaki (mert több mint 10 pontjuk van, és vezetnek a többi játékos előtt, hogy így megnyerjék a játékot, mielőtt mások több pontot szereznek).

Az aranyszobor reakció hatása (3 arany elköltése 3 ideiglenes győzelmi pontért) a győzelem ellenőrzésekor mindig használható, akár passzolt már a tulajdonosa, akár nem.

Kártyaválasztós játékváltozatok

Miután eléggé kiismertétek az ereklyéket, kipróbálhatjátok ezeket a játékváltozatokat.

2–4 játékos részére

Ez a játékváltozat felülírja az előkészületek 6. lépését.

Miután minden játékos megkapta a 2 mágusát, osszatok ki minden játékosnak 4 ereklyét. Ezek közül minden játékos megtart egyet, a többit pedig bal oldali szomszédjának adja. Addig ismételjétek ezt az „egyet megtart, többit továbbad” folyamatot, amíg nincs már több ereklye, amit tovább lehetne adni.

Ezután osszatok ki minden játékosnak még 4 ereklyét. Ezek közül minden játékos megtart egyet, a maradékot pedig a jobb oldali szomszédjának adja. Addig folytassátok, amíg már nincs ereklye, amit tovább lehetne adni.

Minden játékosnál 8 ereklyének kell lennie. Miután átnéztétek őket, mindenki keverje meg a saját 8 lapját, és alakítson belőlük húzópaklit. Mindenki adjon lehetőséget egy ellenfélnek, hogy elemelje a paklit, majd húzzon fel három lapot.

Ezután az alapszabályok szerint válasszon mindenki mágust és varázstárgyat, majd kezdjétek el a játékot.

Kétfős viadal

Ezzel a játékváltozattal egy háromjátszmás viadal közepére illeszthettek egy nyílt kártyaválasztást.

Játsszatok le egy játszmat a hagyományos előkészületek szabályait használva.

Az első játszma után a játékosok megtartják a mágusaikat, és kiterítik az első játszma 16 ereklyéjét kettejük közé. Hajtsátok végre az előkészületek első négy lépését. Az első játszma vesztese lesz a második játszma kezdőjátékosa. A kezdőjátékos válasszon a felfordított ereklyék közül egyet. Ezután a játékosok felváltva vegyenek el 2-2 ereklyét, míg végül a kezdőjátékos már csak az utolsó egy ereklyét tudja elvenni.

Mindenki keverje meg a pakliját, és adjon lehetőséget ellenfelének, hogy elemelje azt. Ezután, de még a varázstárgyak kiválasztása előtt, húzzátok fel a kezdőlapjaitokat, majd kezdjétek meg a második játszmat.

Ha a második játszma után mindketten egy-egy győzelemmel álltok, kezdjétek egy harmadik játszmat. Hajtsátok végre az előkészületek első négy lépését, és mindkét játékos tartsa meg a második játszma elején kiválasztott mágusát és ereklyéit.

A második játszma vesztese dönti el, ki legyen a harmadik játszma kezdőjátékosa. Keverjétek meg a paklitokat, engedjétek ellenfeleteknek, hogy elemelje azt, majd húzzátok fel a kezdőlapjaitokat. Ezután válasszatok varázstárgyat, majd kezdjétek el a játékot.

Jó szórakozást!



Fontos részletek a játékelemekről

Lásd még a Hatások és Fontos részletek részeket a 7. és 8. oldalakon

Mágusok

Feltaláló: ez a kedvezmény csak az ereklyékre vonatkozik, a hatalommal bíró helyekre és a világcsodákra nem.

Átváltoztató: az elvett (nem arany) esszenciák egy része lehet ugyanaz, mint amit kifizettél költségként. Ha kettőnél kevesebb esszencia van a készletedben, nem használhatod ezt a hatást.

Ereklyék

Kozmikus kályha: ennek az ereklyének két hatása van. Az első segítségével gyűjthető rajta hév (ami a begyűjtés fázisban levehető róla, ha szükséges). A másodikhoz be kell adni erről az ereklyéről 6 hév esszenciát, ezután bármennyi egyforma esszencia arannyá változtatható.

Romlott oltár: a második hatásával akár maga a Romlott oltár is elpusztítható.

Kripta: a második hatással kijátszott ereklyének a dobópaklidban kell lennie. Ha az ereklye kijátszási költsége 1 arany és 1 másfajta esszencia, akkor csökkentsd a költséget 1 aranyra.

Tüzes ostor: a második hatása nem használható magára a Tüzes ostorra.

Örkutya: az első hatása (önmaga visszaforgatása) a legtöbb hatással ellentétben akkor is használható, ha az Örkutyát már elforgattad.

Sellő: a hatása arra szolgál, hogy a tulajdonosa készletéből feltehessen egy játékelemére 1 nyugalom, élet vagy arany esszenciát (általában egy hatalommal bíró helyre, amin pontot érnek az esszenciák).

Áldozótör: a második hatásához egyaránt el kell pusztítani ezt az ereklyét és el kell dobni egy kézben tartott lapot.

Gépember: a begyűjtés képessége növeli az ezen az ereklyén lévő esszenciák számát (egy későbbi fordulóra), feltéve hogy a tulajdonosa nem vesz le róla esszenciát a begyűjtés fázisban.



Példa: Az első fordulóban a Gépember tulajdonosa annak hatásával aranyat tesz a Gépemberre. A második forduló begyűjtés fázisában rajta hagyja az aranyat, feltesz rá még 2 aranyat, majd ezután használja a hatását, hogy rátegyen egy hév esszenciát. A harmadik forduló begyűjtés fázisában a Gépember tulajdonosa rajta hagyja az 1 hév és 3 arany

esszenciát, és feltesz még 2 arany és 2 hév esszenciát. A negyedik forduló begyűjtés fázisában a Gépember tulajdonosa leveszi az 5 arany és 3 hév esszenciát a Gépemberről.

Kincstár: a begyűjtés képessége segítségével a tulajdonosa szerezhethet 2 tetszőleges, nem arany esszenciát (kamat), ha van legalább 1 arany a Kincstáron, amit a tulajdonosa nem vesz le onnan.

Példa: Az első fordulóban a Kincstár tulajdonosa elforgatja a Kincstárt, hogy rátegyen a készletből 1 aranyat. A második forduló begyűjtés fázisában a Kincstár tulajdonosa rajta hagyja az aranyat a Kincstáron, elvesz a készletből 1 nyugalom és 1 élet esszenciát, és arra használja a Kincstár hatását, hogy rátegyen még 1 aranyat. A harmadik fordulóban a Kincstár tulajdonosa leveszi a két aranyat a Kincstárról ahelyett, hogy két másfajta esszenciát venne el a készletből.

Varázstárgyak

Átalakítás: az elvett esszenciák között lehet ugyanolyan is, mint amit beadtál. Csak akkor használhatod ezt a hatást, ha az esszenciakészletben van legalább 3 esszencia.

Világcsodák

Aranyszobor: az ennek a reakció hatásnak segítségével szerzett győzelmi pontok ideiglenesek, csak az aktuális győzelemellenőrzésig maradnak meg.

Hatalommal bíró helyek

Átkozott kohó: a begyűjtés fázis során vagy fizess 1 halált (az átok miatt), vagy forgasd el ezt a hatalommal bíró helyet. Lásd az 5. oldalon.

Sárkányfészek: ennek a hatásnak a használatához el kell forgatnod ezt a játékelemet és egy sárkányt.



Szent liget: ennek a hatásnak a használatához el kell forgatnod ezt a játékelemet és egy lényt.



Menazséria: ez a hatalommal bíró hely a Tengeri kígyóért (ami egyszerre sárkány és lény) 3 pontot ad.

Szószedet

Képesség: egy játékelemen lévő begyűjtés, kijátszási engedmény vagy győzelmpont-szerzési mód, ami (a megfelelő körülmények teljesülése esetén) automatikusan létrejön, függetlenül attól, hogy a játékelem el van-e forgatva vagy sem.

Játékelem: egy ereklye, mágus, varázstárgy, világcsoda vagy hatalommal bíró hely.

Lény: egy ereklyetípus.

Pusztítás: egy ereklye eldobása a játéktérről, nem kézből. Az elpusztított ereklyék a dobópaklidba kerülnek.

Engedmény: egy adott játékelem kijátszásához szükséges esszenciák számának csökkentése. Az engedmények összeadódnak, de nem csökkenthetik a kijátszási költséget 0 alá.

Sárkány: egy ereklyetípus.

Esszencia: nyugalom, halál, hév, arany és élet.

Esszenciakészlet: egy játékos tulajdonában, nem a játékelemein lévő esszenciák összessége, amelyet a játékos játékelemek költségére fordíthat.

Életerő-vesztés: egy ellenfél által kiváltott hatás, amelynek következtében vagy egy reakció hatást kell használnod hogy kivédd, vagy élet esszenciában kell kifizetned a megadott veszteséget. Minden olyan élettért, amelyet nem tudsz kifizetni, 2 más típusú esszenciát kell beadnod a készletedből (ha tudsz). Azokra a játékosokra, akik már passzoltak, nem hat az életerő-vesztés.

Mágus: egy játékelem, amelyet már az előkészületek során ki kell játszani. Egy mágus nem ereklye, és nem lehet elpusztítani.

Varázstárgy: egy játékelem, amelyet az előkészületek során kell elvenni a készletből, és amelyet passzolásnál le kell cserélni.

Világcsoda: egy játékelem, amelyet középről lehet megszerezni. Egy világcsoda nem ereklye, és nem lehet elpusztítani.

Passzolt: az a játékos, aki már passzolt, az adott fordulóban nem hajthat végre több akciót, és figyelmen kívül hagy minden életerő-vesztéset, de az ellenfelek hatásai által még szerezhet esszenciát.

Hatalommal bíró hely: egy játékelem, amelyet középről lehet megszerezni. Egy hatalommal bíró hely nem ereklye, és nem lehet elpusztítani.

Kijátszási költség: az az esszenciamennyiség, amit egy ereklye kijátszásáért vagy egy világcsoda vagy egy hatalommal bíró hely megszerzéséért ki kell fizetni.

Hatás: egy játékelemen lévő költség és következmény. A reakció hatásokat kivéve csak olyan játékelem hatása használható, amely nincs elforgatva. Ez egy akcióba kerül, és a költség kifizetését és a következmény végrehajtását foglalja magába.

Reakció hatás: olyan hatás, amely (feltétele teljesülése esetén) a játékos körén kívül is használható. Egy elforgatott játékelem reakció hatása is használható, kivéve, ha a költségének része a játékelem elforgatása.

Ellenfelek: a többi játékos (nem te).

Visszaforogatás: egy elforgatott játékelem egyenesbe állítása, amely így újra használhatóvá válik.

Elforgatás: egy játékelem oldalra fordítása, általában egy hatás költségének részeként.

Alkotók

Játékterv és szabályok
Tom Lehmann

Borító és kártyaillusztrációk
Julien Delval

Grafikai tervező
Cyrille Daujean

Gyártásért felelős
Ted A. Marrioti

Játéktesztelők és tanácsadók

Elmar Blaschek, Jim Boyce, Stephan Brissaud, Chad Cook, Dave Eisen, Beth Heile, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha és 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 és Franz Grundner, Sam Hillaire, Bryan Howard, Joe Huber, Aeos James, June King, Ron Krantz, Matt Leacock, Herb Levy, Chris Lopez, Dan és Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary és Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis és Don Woods.

A szerző külön köszönetet szeretne mondani
William Attia és Conny Richter.

A Sand Castle Games külön köszönetet szeretne mondani

Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal és Raashina Gauri, Hélène és Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Maudras, Didier Weiss, Benoit Valdelievre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza és az összes lelkes barátunknak, aki segített a játék kiadásában.

Előkészületek

- ◆ Tegyétek ki a hatalommal bíró helyeket.

Első játék: használjátok az  oldalukat.

- ◆ Tegyetek ki 2 világcsofát. A többiből készítsetek húzópaklit.
- ◆ Adjatok minden esszenciából 1-et (aranyat is) mindenkinek.



- ◆ **Döntsétek el, ki kezd,** ő vegye el a kezdőjátékos-jelzőt

- ◆ **Osszatok 2 mágust és 8 ereklyét** minden játékosnak. A többire nem lesz ebben a játszmban szükség. Mindenki nézze át a 10 lapját.

Mindenki keverje meg az ereklyéit, és húzzon fel közülük 3-at. Mindenki válasszon 1 mágust, és játssza ki. A másikat dobja el.

Első játék: adjátok oda minden játékosnak a javasolt 3 ereklyét (a jobb alsó sarokban így jelölve: **1 / 2 / 3 / 4**) és a hozzájuk tartozó mágust. Osszatok képpel lefelé mindenkinek még 5 ereklyét.

- ◆ Fordított sorrendben (az utolsó kezdve) **minden játékos válasszon varázstárgyat.**



Készen álltok a játékra.



Sand Castle Games

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

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest
Ráday u. 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



12

v1.0

Egy forduló

1 Esszencia begyűjtése:

- ◆ hajtsátok végre a  képességeket,
- ◆ a játékelemekről is vehettek le esszenciákat.

2 Akciók végrehajtása, körönként 1:

(A kezdőjátékostól az óramutató járása szerint)

- ◆ egy ereklye kijátszása,
- ◆ egy világcsofa vagy egy hatalommal bíró hely megszerzése,
- ◆ 1 lap eldobása 1 aranyért vagy 2 más esszenciáért,
- ◆ egy hatás használata,
- ◆ passzolás (lásd később),
amíg mindenki nem passzolt.

A passzolás lépései:

- ha elsőként passzolsz, vedd el a kezdőjátékos-jelzőt,
- cseréld ki a varázstárgyadat egy másikra,
- húzz 1 lapot.

3 Győzelem ellenőrzése: van valakinek 10+ pontja?

- ◆ ha nincs, forgassátok vissza a játékelemeket; kezdjétek el a következő fordulót.

Győzelem: legtöbb pont

- ◆ döntetlen esetén akinek több esszencia van a készletében, az győz;
- ◆ a készletben lévő aranyak kettőnek számítanak.

Tartalomjegyzék

Áttekintés	3	– Életerő-vesztesség	7
Előkészületek	4	– Passzolás	8
A játék menete	5	3. Győzelem	9
1. Begyűjtés	5	Kártyaválasztós	
2. Akciók	6	játékváltozatok	9
– Költség	6	Játékelemek fontos	
– Hatások	7–8	részletei	10
		Szójegyzék	11