

Tekercsek

Kivetítés: A játékos egyforma esszenciákból akármennyit átválthat 3:1 arányban (lefelé kerekítve) aranyra (pl. elkölthet 15 nyugalom esszenciát 5 aranyért).

Hatalommal bíró helyek

A Sárkányodú és a Mélység temploma utolsó hatásához a hatalommal bíró helyet nem kell elforgatni, a hatás egy fordulóban többször is használható.

Mélység temploma: Első hatása a játékban lévő összes elfordított démont visszafordítja (a tiédet és másokét is).

Gy.I.K.

K: Ha egy hatás költségének részeként dobsz el kezedből egy ereklyét, akkor is kapsz érte 1 aranyat vagy 2 másik esszenciát?

V: Nem, mivel ezek csak eldobás akció esetén járnak.

K: Ha egy hatás költségének részeként el kell forgatnod egy másik ereklyét, annak hatása is aktiválódik?

V: Nem, mivel te ilyenkor nem ezen az ereklyén végzel „hatás használata” akciót, hanem a másikon. Az elforgatás mindössze a költség része, az elforgatott ereklyén hatásaktiválás nem történik.

K: Egy olyan hatást, mellyel esszencia tehető egy játékelemre, lehetséges már elforgatott játékelemre alkalmazni? Tehát például a Sellővel helyezhető arany az Átkozott kohóra, ha utóbbi el van forgatva?

V: Igen.

K: A kártyák húzását és visszarakását lehetővé tevő hatások alkalmazhatók más játékosok paklijaira is?

V: Nem.

K: A játékelemekért és hatások használatáért mindig az esszenciakészletből kell a költséget kifizetni?

V: Igen, kivéve, ha ettől egyértelműen eltérő utasítást kapsz (pl. Kozmikus kályha második hatása).

K: A saját körömben használhatok olyan hatást, melynek nincs semmi eredménye (csak hogy ne kelljen passzolnom)?

V: Igen, feltéve, hogy kifizeted a hatás teljes költségét.

K: Azok a hatások, melyek győzelemellenőrzéskor biztosítanak azonnali reakciót (pl. Aranyszobor vagy Sötét katedrális) az akciók végrehajtása során történő győzelemellenőrzésekkor (pl. Korallkastély hatása) is aktiválhatók, vagy csak a forduló végi ellenőrzéskor?

V: Minden esetben aktiválhatók.

5

Előkészületek

2-5	Világcsodák	Hatalommal bíró helyek
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Tárolás

A kiegészítő tartozékai az alapjáték dobozában tárolhatók. A 8 tekercs befér a hatalommal bíró helyek alá, az inzert alján kialakított mélyedésbe, az új hatalommal bíró helyek, varázstárgyak és egyéb kártyák pedig a nekik megfelelő helyekre.

Akkolók

Játékterv és szabályok

Tom Lehmann

Borító és kártyaillusztrációk

Julien Delval

Grafikai tervező: Cyrille Daujean

Gyártásért felelős: Ted A. Marrioti

Magyar fordítás: Bilik Péter (2021) Szerkesztette: Németh László

Játéktesztelők

DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan and Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch, és még sokan mások. Köszönjük mindenkinek!

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



Sand Castle Games

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

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.

6

Tom Lehmann

Res Arcana™

Kiegészítő 1

Lux et Tenebrae

Egy sötét katedrálisban egy mágus a démonok erejét hívja segítségül varázslatai hatalmasabbá tételéhez.

Alkímiai laboratóriumában egy jövőbe látó varázsló a pusztítás varázstekercsét írja. Közben egy bárd és egy állatidomár a prizmasárkányt és az aranyoroszlánt keresik, hogy távol tartsák a sötétség erőit.

Légy üdvözölve ismét a Res Arcana™ világában! Ez itt az első kiegészítő, a Lux et Tenebrae™ (fény és sötétség), mely lehetővé teszi az ötszemélyes játékot, valamint új típusú (démon) ereklyekártyákat és tekercseket (egyszer használatos, megszerzésüket követően későbbi fordulókra tartalékolható varázslatok) tartalmaz. Mindemellett új mágusok, varázstárgyak, világcsodák, hatalommal bíró helyek és ereklyék is helyet kaptak a dobozban.



Tartozékok



2 hatalommal bíró hely
(kétoldalas)

12 ereklyekártya



Démon



2 varázstárgy



4 máguskártya



8 tekercs



4 világcsofakártya



25 esszenciajelző
(minden típusból 5)



kiegészítő
szimbóluma



Előkészületek

Tegyétek egybe a kiegészítő tartozékait az alapjátékéval.

A *Res Arcanát* mostantól 2-5 fő játszhatja. A játékba kerülő hatalommal bíró helyek és világcsofák száma a játékosok számától függ (lásd az alábbi táblázatot). Az összes varázstárgy elérhető minden játékban.

2-5	Világcsofák	Hatalommal bíró helyek
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Keverjétek össze a világcsofákat. Húzzátok fel közülük a fenti táblázat alapján szükséges mennyiséget és alakítsatok belőlük húzópaklit. A maradékot tegyétek vissza a dobozba (anélkül, hogy megnéznék őket). Ezután a húzópakliból kettő kártyát fordítsatok képpel felfelé és helyezétek őket a játéktér közepére.

Az asztal alatt, hogy senki ne lássa, keverjétek össze a hatalommal bíró helyeket. Tegyetek belőlük annyit a játéktérre, amennyit a fenti táblázat mutat. Véletlenszerűen döntsétek el, hogy az egyes kártyáknak melyik oldalát használjátok. A nem használt hatalommal bíró helyeket tegyétek vissza a dobozba.

Helyezétek a 8 tekercset a játéktér közepére.

Ezután folytassátok az előkészületeket a szokásos módon.

Megjegyzés: a kétszemélyes játék kissé „feszesebb”, a négyesemélyes pedig „lazább” lett az alapjátékhoz képest. A legjobb játékelmény érdekében erősen javasoljuk az új szabályok alkalmazását.

A játék menete

A játék menete az alapjáték szabályainak megfelelően zajlik, kivéve a következőket:

Tekercsek. A játéktér közepén lévő tekercseket a Tekercsírás varázstárgy segítségével lehet megszerezni. Miután megszerezted, a tekercs egészen addig a birtokodban marad, míg fel nem használod egy „hatás használata” akcióval vagy azonnali reakció hatásként (Pajzs tekercs). Felhasználás után a tekercset tedd vissza a játéktér közepére, ahonnan ismét megszerezhető lesz a Tekercsírás varázstárggyal.

Visszaszerzés. Az Újjáélesztés tekercs és a démonológus első hatása lehetővé teszi egy játékosnak, hogy visszavegyen a kezébe egy kártyát a dobópaklijából. Ha nincs eldobott kártya, a hatás nem érvényesül.



Fontos részletek a játékelemekről

Mágusok

Bárd: Ha olyan ereklyét dobsz el, mely egyszerre több típusba is tartozik, akkor is 2 aranyat kapsz csak, nem 4-et (a felsorolt típusok „/” jellel vannak elválasztva, ezért csak az egyikük vehető figyelembe).

Ereklyék

Pokoli gépezet: Első hatása gyakorlatilag arra használható, hogy „megóvj” néhány esszenciát az életerő-vesztesség hatásától azáltal, hogy az esszenciákat eltávolítod a készletedből. Második hatása révén eltávolíthatod az összes esszenciát egy játékelemről (pl. erről a kártyáról vagy a Gépemberről vagy a Kincstárról) és a készletedbe helyezheted őket egy forduló során végzett akcióként.

Megszállott démonoló: Első hatásának használatakor mindegy, hogy ellenfeled démonjai normál helyzetben vagy elforgatva vannak-e; mindegyik démon számít.

Árnyalak: Ha első hatásának használatakor a húzó- és dobópaklidban összesen 1 kártya van, akkor húzz 1 kártyát és ne dobj el egyet sem.

Fényfiola: Azonnali reakció hatása akkor is használható, ha a kártya el van forgatva.

Varázstárgyak

Illúzió: E varázstárgy két reakció hatással rendelkezik, melyeket más hatásokkal együtt használhatsz.

Példa. Egy játékos megszerezte a Sárkányfészket, de nincs játékban lévő sárkánya. Ennek ellenére használhatja a Sárkányfészek utolsó hatását, mert az Illúzió reakció hatását kihasználva ez a varázstárgy két esszencia elköltése árán úgy forgatható el, mintha sárkány lenne. Ezáltal teljesül az utolsó hatás előfeltétele és így a játékos megkapja a 2 aranyat (2 győzelmi pont) a Sárkányfészkekre.

Példa. Ha a Menaszéria győzelemellenőrzési hatását használod és rendelkezél az Illúzió varázstárggyal, azt reakció hatásként elforgatva lénynek számíthatod plusz 1 pontért vagy 2 esszencia elköltésével sárkánynak plusz 2 pontért. (Ugyanakkor az Illúzió hatását nem alkalmazhatod más játékos győzelemellenőrzési akciója vagy a forduló végi győzelemellenőrzés során, lévén ilyenkor te nem használasz hatást.)

Az Illúzió varázstárgy önmagában nem tekinthető sem lénynek, sem sárkánynak, ezért elforgatott állapotból nem forgatható vissza a Druida vagy a Mélység temploma hatásával.

