Tom Lehmann

Res Arcana™

Règles du jeu

Contenu

40 cartes Artefact

10 cartes Mage

10 cartes Monument

150 pions Essence (30 de chaque type)

Mort Sérénité Vie Vigueur Or

5 tuiles Lieu de Puissance *(double-face)*

1 tuile Premier joueur

8 tuiles Objet magique

12 jetons "x5"

4 cartes Aide de jeu

1 tuile de Résumé

Description

2 à 4 mages rivalisent pour la possession d'antiques monuments, de lieux de puissance et du titre de Roi des Arcanes.

Incarnez un mage et utilisez vos essences arcaniques pour créer d'étranges artefacts. Activez leurs pouvoirs, décuplez votre puissance, prenez le contrôle de dragons et remportez la partie !

Dans Res Arcana, chaque mage commence la partie avec une essence de chaque type, 3 artefacts en main et un objet magique.

Au cours d'une manche de jeu, vous collectez des essences, et effectuez une action par tour jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Le but est d'avoir le plus grand nombre de points de victoire - 10 ou plus - lors de la phase du contrôle de victoire.

Essences

Mort Sérénité Vie Vigueur Or

Les Éléments de jeu

Les mages et les objets magiques sont choisis durant la mise en place. À la fin de chaque manche, un joueur doit remplacer son objet magique par un nouveau.

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes individuel de 8 artefacts dont 3 constituent sa main de départ. Les artefacts sont posés en payant leur coût de mise en jeu en essences et peuvent éventuellement rapporter des points de victoire. Certains artefacts sont des créatures ou des dragons.

Les monuments et les lieux de puissance sont placés au centre de la table de jeu et disponibles à l'achat. Le joueur qui paie le coût de mise en jeu d'un monument ou lieu de puissance en prend possession immédiatement et définitivement. Les monuments et les lieux de puissance sont les principales sources de points de victoire du jeu.

Les éléments de jeu qui possèdent des capacités de collecte produisent des essences au début de chaque manche.

De nombreux éléments de jeu possèdent un ou plusieurs pouvoirs. Les pouvoirs ont des coûts et produisent des effets. Beaucoup de ces coûts impliquent d'engager cet élément. Il est alors temporairement neutralisé, hormis ses éventuels pouvoirs de réaction.

Engager

À la fin de chaque manche, un contrôle de victoire est effectué.

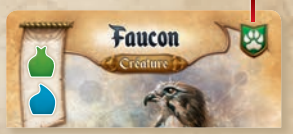
Si aucun joueur n'a gagné, les éléments de jeu sont désengagés, et une nouvelle manche démarre.

Quel mage atteindra le premier 10 points ou plus et remportera le titre tant convoité de Roi des Arcanes ?

Mage

Objet magique

Artefact



Lieu de Puissance

Monument

Mise en Place

1. Placez les 8 tuiles Objet magique, les pions Essence et les jetons "x5" au centre de la table.
2. À côté, placez les 5 lieux de puissance.
   Partie de découverte : utilisez les lieux sur leur face solaire.
   Partie classique : disposez chaque lieu de puissance aléatoirement sur sa face solaire ou lunaire.
3. Mélangez les monuments, placez-en 2 face visible et constituez une pioche face cachée avec les autres.
4. Donnez un pion Essence de chaque type (y compris de l'or) à chaque joueur pour constituer leur réserve de départ.
5. Choisissez un premier joueur et donnez-lui la tuile Premier joueur.
6. Mélangez les mages et les artefacts séparément. Distribuez 2 mages et 8 artefacts à chaque joueur. Rangez le reste des cartes dans la boîte. Chaque joueur peut alors examiner ses cartes.

Astuce : Avez vous des dragons, des créatures ou des générateurs d'or dans vos cartes ? Cette information vous permettra d'identifier les lieux de puissance qui se combinent bien avec votre jeu et de juger de votre capacité à acheter facilement des monuments.

Après avoir pris connaissance de ses cartes, chaque joueur mélange ses artefacts, fait couper par un rival, et forme sa pioche face cachée. Il pioche 3 cartes qui constituent sa main de départ.

Chaque joueur choisit 1 mage parmi les 2 qu'il a reçus et range l'autre dans la boîte.

Partie de découverte : Formez les mains de départ de chaque joueur avec les lots de 3 cartes Artefact identifiées par 1 / 2 / 3 / 4 (placés dans leur coin inférieur droit). Prenez les mages correspondants. Distribuez 5 artefacts face cachée à chaque joueur pour constituer leur pioche.

7. En sens inverse du tour de jeu (anti-horaire) et en commençant par le dernier joueur, chacun choisit un objet magique disponible au centre de la table. La partie peut ensuite commencer.

Déroulement d'une Partie

Une partie dure généralement entre 4 et 6 manches.

Chaque manche se décompose selon les étapes suivantes :

1 Collecter des essences

- chaque joueur applique les capacités de collecte de ses éléments de jeu.
- chaque joueur peut récupérer les essences posées sur ses éléments de jeu et les mettre en réserve.

2 Effectuer des actions

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur peut faire une action parmi les suivantes :

- placer un artefact en jeu depuis sa main,
- prendre possession d'un monument ou d'un lieu de puissance encore disponible,
- défausser une carte de sa main en échange de 1 Or ou 2 autres essences de son choix,
- utiliser le pouvoir d'un élément de jeu qui n'est pas engagé,
- passer : échanger son objet magique *puis* piocher une carte.

Jouez autant de tours que nécessaire, jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs aient passé.

Lorsque vous passez :

a. si vous êtes le premier à passer, emparez vous de la tuile "premier joueur".

b. échangez votre objet magique contre un de ceux disponibles au centre de la table,

c. piochez une carte.

3 Effectuer un contrôle de victoire (10+ points)

Si personne n'a atteint ou dépassé 10 points de victoire :

- désengager tous les éléments de jeu engagés,
- démarrer une nouvelle manche.

1. Collecte

Collecte

Les joueurs collectent simultanément des essences en fonction des capacités de collecte dont disposent leurs éléments de jeu. Néanmoins, un joueur peut demander à ce que la collecte se fasse dans l'ordre du tour, à partir du premier joueur de la manche.

Les ***éléments de jeu*** sont les mages, artefacts, objets magiques, monuments et lieux de puissance.

Ajoutez dans votre réserve la ou les essences indiquées :

- Si un nombre est écrit sur une essence, prenez autant de pions Essence qu'indiqué (sinon, prenez-en un).
- Si un "**+**" sépare les symboles, prenez toutes les essences indiquées.
- Si un "**/**" sépare les symboles, choisissez un type d'essence parmi celles indiquées.
- Si un nombre est placé sur (par exemple 3), collectez ce nombre d'essences parmi celles de votre choix, sauf parmi celles interdites, par ex. Or ou Mort ( ).

Durant la collecte, les joueurs peuvent aussi retirer les essences posées sur leurs éléments de jeu pour les mettre dans leur réserve.

Chaque joueur peut vider autant d'éléments de jeu différents qu'il le souhaite. Néanmoins, lorsqu'il décide de le faire, il doit obligatoirement récupérer *toutes* les essences posées dessus.

Précisions

Les essences ne sont pas limitées. Si nécessaire, utilisez un jeton "x5" et placez-y un pion Essence pour en indiquer le type. Il compte pour 5 essences de ce type.

Certains éléments de jeu (ex: **Forge Maudite**) vous demandent de *payer* une (ou des) essence(s) durant la phase de collecte, sous peine d'un effet décrit dans l'encart de collecte. Ce paiement peut être effectué après avoir collecté l'ensemble de vos essences.

Deux artefacts, le **Coffre-Fort** et l'**Automate**, ont un effet *si* vous choisissez de laisser toutes les essences présentes dessus. Voyez p. 10 pour des explications détaillées.

Vous pouvez retirer les essences posées sur un lieu de puissance. Ce faisant, vous perdrez les points de victoire liés à ces essences.

2. Actions

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue 1 action. Le tour de jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Un joueur qui passe ne peut plus effectuer d'action lors de cette manche.

Liste des Actions possibles

- **Placer un artefact**
  Prenez un artefact de votre main et posez-le devant vous après avoir payé son coût de mise en jeu.

- **Prendre possession d'un monument ou d'un lieu de puissance encore disponible**
  Placez-le devant vous après avoir payé son coût de mise en jeu.
  Tous les monuments ont un coût fixe de 4 Or. Vous pouvez prendre possession de l'un des 2 face visible, ou du premier (face cachée) de la pioche. Si vous prenez un monument face visible, remplacez le immédiatement par le premier de la pioche (si possible).
  Une fois acquis, les monuments et les lieux de puissance ne peuvent pas être contestés.

- **Défausser un artefact**
  Défaussez un artefact de votre main pour gagner 1 Or ou 2 autres essences de votre choix (identiques ou non).
  Placez l'artefact défaussé sous votre pioche, face visible et à 90°. Vos artefacts défaussés peuvent être examinés par vos rivaux à tout moment.

Astuce : ne tentez pas de poser tous vos artefacts. Convertissez certains en essences pour placer plus rapidement les autres.

- **Utiliser un pouvoir**
  Utilisez le pouvoir d'un de vos éléments de jeu qui n'est pas engagé. Les pouvoirs d'un élément de jeu engagé ne peuvent pas être utilisés, hormis les pouvoirs de Réaction (voir *Pouvoirs* p. 7).

  Rappel : les *éléments de jeu* sont les mages, artefacts, objets magiques, monuments et lieux de puissance.

- **Passer**
  Passer met fin à vos actions pour cette manche (voir p. 8).

Coût de mise en jeu

Le coût de mise en jeu d'un élément est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'élément.

Pour mettre en jeu un élément, payez les essences indiquées :

- Si un nombre est écrit sur une essence, payez autant de pions Essence qu'indiqué (sinon, payez un pion).
- Si le type d'essence est , payez n'importe quelle essence de votre choix.
- Si un nombre est écrit sur le symbole , vous pouvez payer cette somme avec des essences de types différents.

Certains artefacts sont aussi des dragons,( ), des créatures ( ), ou les deux à la fois (le **Serpent de Mer**). Certaines réductions de coût de mise en jeu peuvent concerner n'importe quels artefact, tandis que d'autres concernent exclusivement le coût de mise en jeu des dragons.

Tous les éléments de jeu sont posés désengagés. Ils peuvent donc être utilisés durant cette manche.

Précisions

Deux artefacts (**Éclat Élémentaire** et **Prisme**) ont un coût de mise en jeu de "0". Ils sont donc gratuits, mais nécessitent tout de même une action pour être mis en jeu.

Astuce : comme ces artefacts auraient pu être défaussés pour gagner des essences, il y a tout de même un coût implicite à les placer.

Les capacités de réduction qui affectent le coût de mise en jeu (**Artificier**, **Harnais de Dragon**, **Repaire des Dragons**) sont cumulatives entre elles. Elles peuvent aussi se cumuler avec un pouvoir utilisé pour mettre en jeu un élément (par ex. pouvoir de la **Crypte**, de l'**Œuf de Dragon** ou du **Bestiaire du Sorcier**). Si un coût de mise en jeu passe en dessous de 0, il est de 0.

Pouvoirs

Beaucoup d'éléments de jeu disposent d'un ou deux ***pouvoirs***. Les pouvoirs ont un coût et un effet séparés par une flèche.

Engagez cet élément + payez 1 Vie ➤ Gagnez 1 Vigueur + 1 Mort

Pour utiliser un pouvoir, payez son coût (placez les essences dépensées au centre de la table) et appliquez son effet (prenez les essences gagnées du centre de la table).

Le coût d'un pouvoir est constitué de plusieurs pré-requis séparés par "**+**". Vous devez satisfaire *tous* ces pré-requis.

Un pouvoir peut requérir d'*engager* l'élément de jeu sur lequel il figure (et pas un autre). Basculez celui-ci à l'horizontale pour indiquer qu'il est engagé. Les pouvoirs d'un élément engagé ne peuvent plus être utilisés tant qu'il n'a pas été désengagé (hormis les pouvoirs de Réaction).

Engager

Un pouvoir qui ne nécessite pas d'être engagé peut être utilisé plusieurs fois dans une manche. Néanmoins, chaque utilisation équivaut à une action.

Plusieurs effets indiquent que l'essence gagnée doit être placée *sur* l'élément de jeu plutôt que dans votre réserve. Ces essences ne seront accessibles qu'à la prochaine phase de Collecte.

Cet élément

Exemple de jeu

Paul a fait l'acquisition du lieu de puissance des Catacombes de la Mort et dispose de 12 essences de Mort.

Il utilise le premier pouvoir, paie 5 Mort et pose sur les catacombes 1 Mort venant du centre de la table.

Il recommence lors de son action suivante.

Pour sa troisième action, il utilise le second pouvoir. Il engage les Catacombes pour poser dessus 1 Mort venant du centre de la table

Il reste à Paul 2 Mort. Les Catacombes valent maintenant 3 points de victoire : 1 par essence de Mort posée dessus.

Un pouvoir de ***Réaction*** est utilisable lorsque les conditions indiquées surviennent. Contrairement aux autres pouvoirs, les pouvoirs de Réaction sont accessibles même lorsque l'élément est engagé, sauf si son coût d'activation requiert d'engager l'élément.

Perte de Vie

Certains effets occasionnent de la ***perte de Vie*** 2 aux rivaux, sauf ceux ayant déjà passé. Chaque victime de l'effet doit perdre de sa réserve le nombre d'essences de Vie indiqué. Pour *chaque* Vie qui ne peut être perdue, la victime doit alors perdre 2 essences de son choix de sa réserve (y compris l'or).

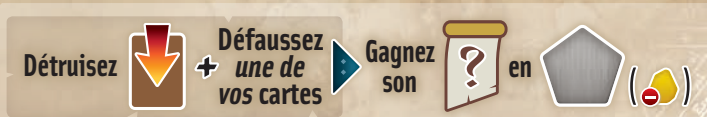
Plusieurs pouvoirs de réaction permettent d'ignorer la perte de Vie. Certains pouvoirs infligeant de la perte de Vie (ex : les dragons) offrent à la victime une alternative en réaction à la perte de vie. Une réaction est toujours optionnelle.

Précisions

Certains effets requièrent de payer ou permettent de gagner un nombre d'essence . Choisissez parmi n'importe quel type d'essence, sauf parmi celles interdites par cet effet (par ex. Or, Vie) ( ).

Certains effets (**Divination**, **Faucon**, **Oracle**) indiquent de piocher 3 cartes. Si votre pioche comporte moins de 3 cartes (même après avoir reconstitué une nouvelle pioche avec votre défausse) piochez toutes les cartes et défaussez-en le même nombre.

Certains pouvoirs indiquent de ***Défausser*** ou ***Détruire*** vos artefacts. Défausser concerne un artefact dans votre main tandis que Détruire concerne un artefact en jeu. Un artefact engagé peut être détruit (par le pouvoir d'un autre élément). Qu'elle soit défaussée ou détruite, la carte concernée est placée dans votre défausse (voir *défausser un artefact* p. 6). Toutes les essences posées sur une carte détruite sont perdues.

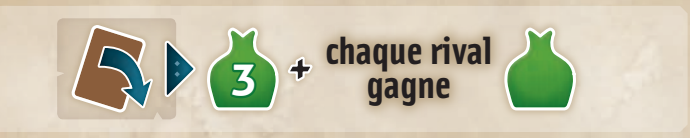


Certains effets (ex : **Coupe de Feu**, **Réanimation**, **Sorcière**) permettent de désengager un élément de jeu, le rendant de nouveau utilisable. La **Druidesse** permet de désengager uniquement les artefacts de type Créatures.

Certains pouvoirs (ex : **Athanor**, **Pierre Philosophale**, **Prisme**) ont un coût « ? » indiquant un nombre indéfini d'essences qui doivent être identiques « = ». Leur effet les transforme en un même nombre d'essences d'un type différent.

Certains effets (ex : **Étangs de Sérénité**, **Tréant**) font gagner un nombre d'essences équivalent au nombre d'essences possédé par l'un de vos rivaux. Vous pouvez choisir n'importe quel rival, y compris un qui a déjà passé. Ne prenez en compte que les essences disponibles dans sa réserve : il ne perd ni ne modifie en aucun cas ses essences.

Certains effets indiquent que vos *rivaux gagnent* des essences. Elles proviennent du centre de la table. Les joueurs ayant passé reçoivent eux aussi ces essences.



Certains effets (ex : **Autel Corrompu**, **Fouet Ardent**, **Dague Sacrificielle**, **Puits Calcifère**) font gagner un nombre d'essences en fonction du coût de mise en jeu d'un artefact. Faites la somme des essences de son coût de mise en jeu (indiqué en haut à gauche) et ajoutez éventuellement le modificateur indiqué. Prenez autant de ressources de *votre choix* en tenant compte des limitations indiquées (ex : sauf de l'or) (-).

Passer

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer une action, vous devez passer. Respectez l'ordre suivant :

A. Si vous êtes le premier joueur à passer durant cette manche, prenez la tuile Premier joueur. Placez la tuile sur sa face « Passé » pour indiquer aux autres joueurs que vous avez passé. Cette tuile vous donne un point de victoire temporaire lors d'un contrôle de victoire.

B. Échangez votre objet magique contre un nouveau, obligatoirement *différent*, disponible au centre de la table. Placez-le sur sa face « Passé » pour indiquer aux autres joueurs que vous avez passé.

C. Piochez une carte, si cela est possible. Si vous n'avez plus de carte dans votre pioche, mélangez les cartes de votre défausse et constituez une nouvelle pioche avec.

Lorsque un joueur a passé, il ne peut plus effectuer d'actions pour cette manche et ne peut pas décider de revenir dans le tour de jeu. Il est à l'abri des pertes de Vie mais peut néanmoins gagner des essences si un rival active un pouvoir qui le lui permet.

3. Victoire

Une fois que tous les joueurs ont passé, on effectue un contrôle de victoire pour voir si au moins un joueur a atteint ou dépassé 10 points en cumulant les points présents sur ses artefacts, monuments, lieux de puissance et la tuile Premier joueur.

Si c'est le cas, la partie s'achève. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

> Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur ayant le plus d'essences dans sa réserve, l'or comptant double, est déclaré vainqueur. Les essences posées sur les éléments de jeux ne comptent pas. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Si personne n'a atteint ou dépassé 10, la partie continue.

Tous les joueurs désengagent leurs éléments de jeu, retournent leur objet magique ainsi que la tuile premier joueur, et une nouvelle manche commence.

Précisions

Comptabilisez tous les points de victoire des lieux de puissance et de tous les éléments de jeu, qu'ils soient engagés ou non.

Les lieux de puissance **Forge Maudite**, **Bosquet Sacré**, et **Puits Sacrificiel** rapportent 1 ou 2 points supplémentaires en plus des ressources qui sont posées dessus.

La tuile Premier joueur rapporte 1 point de victoire au joueur qui la possède au moment du contrôle de victoire.

Au cours d'un tour de jeu, un joueur qui possède le **Manoir de Corail** ou le **Bestiaire du Sorcier** peut utiliser son pouvoir *Contrôle de victoire immédiat* (s'il a 10 points ou plus, cela lui permet de gagner avant que les autres joueurs ne puissent le rattraper).

La **Statue Sacrée** dispose d'un pouvoir de Réaction qui peut être utilisé lors de n'importe quel contrôle de victoire. Si son possesseur décide de payer 3 Or, elle confère alors 3 points de victoire temporaires (en plus de son point de victoire permanent). Ce pouvoir est utilisable même si le possesseur de la Statue Sacrée a passé.

Variantes

Lorsque vous aurez le jeu bien en main, vous pourrez opter pour une des variantes suivantes :

Draft pour 2 à 4 joueurs

Cette variante remplace la partie 6 de la mise en place (p .4).

Après avoir reçu leurs 2 mages, les joueurs reçoivent 4 cartes Artefact chacun. Chacun regarde ses cartes, en garde 1 et passe les autres au joueur à sa *gauche* (en sens horaire). Répétez cette procédure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à faire circuler.

Distribuez de nouveau 4 cartes Artefact à chaque joueur. Chacun regarde ses cartes, en garde 1 et passe les autres au joueur à sa *droite* (en sens anti-horaire). Répétez cette procédure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à faire circuler.

Après avoir pris connaissance de ses 8 cartes, chaque joueur mélange ses artefacts, fait couper par un rival, et forme sa pioche face cachée. Il pioche 3 cartes qui constituent sa main de départ.

Choisissez alors un des deux mages, prenez un objet magique en suivant la règle habituelle et commencez la partie.

Mini tournoi pour 2 joueurs

Cette variante ajoute une phase de *draft* durant un tournoi en 2 ou 3 parties.

Jouez la première partie en respectant les règles du jeu classiques.

Après la première partie, les joueurs conservent leur mage et placent les 16 artefacts qui ont été utilisés au centre de la table. Respectez les étapes 1 à 4 de mise en place (p. 4).

Le perdant de la première partie décide qui sera le premier joueur de la seconde. Le premier joueur choisit 1 des artefacts face visible. Le second joueur en choisit 2, le premier 2 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un artefact que prend le premier joueur.

Regardez vos 8 artefacts, mélangez-les et formez votre pioche. Tirez 3 cartes pour constituer votre main, puis choisissez votre objet magique. Commencez la deuxième partie.

Après la deuxième partie, si vous êtes à égalité de parties remportées, jouez une troisième partie. Respectez les étapes 1 à 4 de mise en place, et conservez votre mage ainsi que le jeu constitué lors de la phase de Draft de la deuxième partie. Le perdant de la deuxième partie décide qui sera le premier joueur de la troisième.

Regardez vos 8 artefacts, mélangez-les et formez votre pioche. Tirez 3 cartes pour constituer votre main, puis choisissez votre objet magique. Commencez la troisième partie.

Éléments de jeu en détail

Voir aussi la section *Pouvoirs - précisions* p. 7 et 8.

Mages

Artificier : la réduction de 1 essence ne s'applique qu'aux artefacts, pas aux monuments ni aux lieux de puissance.

Transmutatrice : les essences que vous récupérez peuvent être du même type que celles que vous avez transmutées. Si vous n'avez pas 2 essences pour effectuer la transmutation, le pouvoir ne peut pas être utilisé.

Artefacts

Athanor : cet artefact dispose de 2 pouvoirs. Le premier permet d'accumuler de la Vigueur sur lui (qui peut éventuellement être récupérée dans la réserve durant la phase de collecte). Le second nécessite de dépenser les 6 Vigueur posées sur l'Athanor pour convertir n'importe quel nombre d'essences identiques en un nombre équivalent d'Or.

Autel Corrompu : son second pouvoir peut être utilisé pour détruire l'Autel Corrompu lui-même.

Crypte : l'artefact mis en jeu en utilisant le second pouvoir doit venir de *votre* défausse. Le coût en or n'est pas affecté par la réduction.

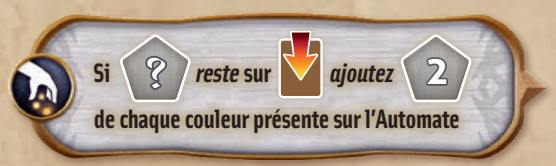
Fouet Ardent : son second pouvoir ne peut être exercé sur lui-même.

Molosse : son premier pouvoir de désengagement peut être utilisé quand le Molosse est engagé, contrairement à la règle générale.

Sirène : son pouvoir permet de placer 1 essence de Sérénité, Vie ou Or provenant de votre réserve sur un de vos éléments de jeu de votre choix (en général, mais pas uniquement, sur un lieu de puissance pour y ajouter un point de victoire).

Dague Sacrificielle : son second pouvoir nécessite de détruire la Dague Sacrificielle et de défausser une carte depuis sa main.

Automate : sa capacité de collecte augmente la quantité d'essence *laissées* dessus. Ajoutez 2 essences du même type que celles déjà présente sur l'Automate (et ce, quel que soit leur nombre).



Exemple : *durant la première manche, le propriétaire de l'Automate utilise son pouvoir pour poser 1 essence d'Or dessus. Lors de la phase de collecte de la deuxième manche, il décide de laisser l'or dessus : il ajoute 2 Or sur l'Automate. Durant cette même manche, il utilise son pouvoir et ajoute 1 essence de Sérénité sur la carte. Lors de la phase de collecte de la troisième manche, il décide de laisser les essences présentes dessus (3 Or + 1 Sérénité) : il ajoute 2 Or et 2 Sérénité. Lors de la phase de collecte de la quatrième manche, il décide de récupérer les ressources accumulées sur la carte : il fait passer dans sa réserve les 5 Or et les 3 Sérénité posés sur l'Automate.*

Coffre-Fort : sa capacité de collecte rapporte à son possesseur 2 essences de son choix (mais pas d'or) s'il décide de laisser dessus l'or qu'il contient.

Exemple : *durant la première manche, le propriétaire du Coffre-Fort utilise son pouvoir pour poser 1 essence d'Or dessus. Lors de la phase de collecte de la deuxième manche, il décide de laisser l'or dessus : il collecte 1 Vie et 1 Mort qu'il place dans sa réserve. Durant cette même manche, il utilise son pouvoir et ajoute 1 essence d'Or sur la carte. Lors de la phase de collecte de la troisième manche, il décide de vider son Coffre-Fort, et prend les 2 Or posés dessus qu'il fait passer dans sa réserve.*

Objets magiques

Transmutation : les essences que vous récupérez peuvent être du même type que celles que vous avez transmutées. Si vous n'avez pas 3 essences pour effectuer la transmutation, le pouvoir ne peut pas être utilisé.

Monuments

Statue Sacrée : Les points de victoire liés à son pouvoir sont temporaires et ne comptent que pour le contrôle de victoire en cours.

Lieux de Puissance

Forge Maudite : durant la phase de collecte, payez 1 Mort sinon ce lieu commence la phase d'Actions déjà engagé. Voir p. 5.

Repaire des Dragons : un de ses pouvoirs nécessite d'engager à la fois le lieu et un dragon.

Bosquet Sacré : un de ses pouvoirs nécessite d'engager à la fois le lieu et une créature.

Bestiaire du Sorcier : avec ce lieu, le Serpent de Mer, qui est à la fois un dragon et une créature, rapporte 3 points de victoire.

Glossaire

Capacité : capacité de collecte, réduction du coût de mise en jeu, ou tout effet ne requérant aucune action liée à un pouvoir. Une capacité fonctionne même lorsque l'élément est engagé.

Coût de mise en jeu : coût en essences pour mettre en jeu un artefact, acquérir un monument ou un lieu de puissance.

Créature : type d'artefact.

Défausser : placer dans sa défausse une carte Artefact depuis sa main (donc pas encore mise en jeu).

Désengager : rétablir un élément de jeu préalablement engagé en le faisant pivoter à la verticale.

Détruire : placer dans sa défausse un artefact déjà mis en jeu (et pas en main).

Élément de jeu : mages, artefacts, objets magiques, monuments et lieux de puissance.

Dragon : type d'artefact.

Engager : faire pivoter à l'horizontale un élément de jeu. Nécessaire pour effectuer certaines actions. Un élément engagé est neutralisé.

Essence : Mort, Sérénité, Vie, Vigueur et Or.

Lieu de Puissance : élément disponible à l'achat, placé au centre de la table. N'est pas un artefact, ne peut être détruit.

Mage : chaque joueur commence la partie en incarnant un mage. N'est pas un artefact, ne peut être détruit.

Monument : élément disponible à l'achat, placé au centre de la table. N'est pas un artefact, ne peut être détruit.

Objet magique : élément produisant un effet. Doit être remplacé par un objet différent à chaque manche lorsque son détenteur passe. N'est pas un artefact, ne peut être détruit.

Passer : un joueur qui a passé ne peut plus effectuer d'action. Il est à l'abri des pertes de Vie, mais peut toujours gagner des essences distribuées par les effets produits par des adversaires.

Perte de Vie : effet qui oblige les adversaires (et pas son initiateur) à perdre des essences de Vie. Peut induire une Réaction. Pour chaque essence de Vie qui ne peut être payée, vous devez payer 2 essences depuis votre réserve (si possible). Les joueurs ayant passé ne sont pas affectés par les pertes de Vie.

Pouvoir : coût et effet nécessitant une action. À l'exception des pouvoirs de Réaction, l'élément correspondant au pouvoir doit être désengagé pour pouvoir être utilisé.

Pouvoir de Réaction : un pouvoir pouvant être utilisé en dehors du tour, lorsque les conditions de réaction se présentent. Une Réaction peut être effectuée par un élément déjà engagé si elle n'implique pas d'engager l'élément.

Réduction de coût : réduction du nombre d'essences à payer pour la mise en jeu. Ne descend pas en dessous de 0.

Réserve d'essences : essences en possession des joueurs et utilisable pour réaliser des actions. Les essences sur des éléments de jeu ne sont pas dans une réserve.

Rivaux : tout autre joueur (pas vous-même).

Crédits

Création des règles et du jeu
Tom Lehmann

Illustrations
Julien Delval

Graphisme et mise en page
Cyrille Daujean

Production
Ted A. Marrioti

Relecture et corrections
Antoine Prono & Céline Boutet

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

Remerciement spéciaux de l'auteur
William Attia et Conny Richter.

Remerciement spéciaux de l'éditeur
Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal et Raashina Gauri, Hélène et Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Mauras, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza, et toutes les personnes enthousiastes qui nous accompagnent dans cette aventure.

Mise en Place

- Poser au centre les **lieux de puissance.**

  Partie de découverte : utilisez les lieux solaires .

- **Révéler 2 monuments.** Constituer une pioche avec le reste.
- **Distribuer une essence de chaque type** à chaque joueur.

- **Choisir un premier joueur,** qui prendra la tuile Premier joueur.
- **Donner 2 mages et 8 artefacts** à chaque joueur. Le reste ne sera pas utilisé. Chaque joueur regarde ses 10 cartes.

  Chacun mélange ses 8 artefacts, forme une pile face cachée et pioche 3 cartes constituant sa main de départ.

  Chacun choisit un mage, le révèle et se défausse du second.

Partie de découverte : chaque joueur reçoit un lot de cartes identifiées par 1 / 2 / 3 / 4 (dans le coin inférieur droit), le mage qui va avec, ainsi que 5 cartes Artefact distribuées au hasard.

- Dans le sens inverse au tour de jeu (en commençant par le dernier joueur), chaque joueur choisit **un objet magique.**

La partie peut commencer !

Résumé d'une Manche

1 Collecte des essences

- appliquez les capacités de collecte ,
- Les essences posées sur les éléments peuvent être récupérées (en totalité obligatoirement).

2 Actions - une seule par tour

(rotation en sens horaire à partir du premier joueur)

- placer un artefact,
- acquérir un monument ou un lieu de puissance,
- défausser une carte en échange de 1 Or ou 2 autres essences au choix,
- utiliser un pouvoir,
- passer (voir ci-après),

reconduire jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Passer

a. Le premier à passer prend la tuile Premier joueur,
b. échange son objet magique avec un de ceux disponibles,
c. puis pioche une carte.

3 Contrôle de victoire : un joueur a t-il un score de 10 points de victoire ou plus ?

- sinon, désengagez les éléments et relancez une manche.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points

En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre d'essences dans sa réserve l'emporte. L'or compte double.

Table des matières

Description 3
Mise en Place 4
Partie 5
1. Collecte 5
2. Actions 6
- Coût de mise en jeu ... 6
- Pouvoirs 7-8
- Perte de Vie 7
- Passer 8
3. Victoire 8
Variantes 9
Éléments de jeu en détail 10
Glossaire 11

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

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.