

Orte der Macht

Mystische Menagerie: Für die zweite Fähigkeit musst du Karten in deinem Nachziehstapel haben. Liegen nur auf deinem Ablagestapel Karten, aber nicht auf deinem Nachziehstapel, kannst du die Kosten für die Nutzung nicht bezahlen und mischst deinen Ablagestapel nicht zu einem neuen Nachziehstapel.

Häufige Fragen

(aus *Lux et Tenebrae* kopiert)

F: Falls die Kosten einer Fähigkeit verlangen, dass ich ein Artefakt von der Hand abwerfe, erhalte ich dann 1 Gold oder 2 beliebige Essenzen dafür?

A: Nein (du erhältst dies nur, wenn du die „Wirf ein Artefakt ab“-Aktion ausführst).

F: Falls die Kosten einer Fähigkeit verlangen, dass ein anderes Artefakt erschöpft wird, darf ich dann auch die Fähigkeit(en) jenes Artefakts nutzen?

A: Nein. (Du führst die „Nutze eine Fähigkeit“-Aktion aus. Ein anderes Artefakt zu erschöpfen ist lediglich Teil der Kosten dieser Fähigkeit und hat keine weiteren Effekte.)

F: Kann ich eine Fähigkeit nutzen, die eine Essenz auf eine Komponente legt, um eine Essenz auf eine erschöpfte Komponente zu legen (wie z. B. mit der Meerjungfrau, um 1 Gold auf die Verfluchte Schmiede zu legen, während sie erschöpft ist)?

A: Ja.

F: Kann ich mit Fähigkeiten, die Artefakte ziehen und ablegen, Artefakte von einem Nachziehstapel eines anderen Spielers ziehen?

A: Nein.

F: Müssen Essenzen für das Bezahlen von Komponenten und Kosten von Fähigkeiten aus meinem persönlichen Vorrat stammen?

A: Ja (außer es ist etwas anderes angegeben, wie z. B. der Elan für die zweite Fähigkeit des Athanors).

F: Kann ich in meinem Zug eine Fähigkeit nutzen, die keinen Effekt erzeugt (damit ich nicht passen muss)?

A: Ja, vorausgesetzt, du bezahlst die vollständigen Kosten der Fähigkeit.

F: Können Fähigkeiten, die auf „Sieg überprüfen“ reagieren (z. B. Goldene Statue oder Finstere Kathedrale), auf eine Überprüfung reagieren, die in der Aktionsphase ausgelöst wird (z. B. durch das Korallenschloss) oder am Ende einer Runde?

A: Ja.



Spiel Aufbau

2-5	Monumente	Orte der Macht
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Jeder Spieler erhält 1 Essenz jeder Art und 1 Perle.



Credits

Autor
Tom Lehmann

Illustrationen (Karten und Schachtel)
Julien Delval

Grafische Bearbeitung: Cyrille Daujean
Produktionsleitung: Ted A. Marrioti

Testspieler

François Kayat, Antoine Martinot und Marie Burgos, Emilien, Honorine und Benoît Valdelièvre, William Attia und Conny Richter, Pufanou, Mazuka, Nono, Louf und Kraggnir, Vishal und Raashina Gauri

Besonderer Dank des Autors geht an
Alex und Jessica Chen

Lateinunterstützung

Giovanni Benedetti, David Goldfarb, Erik Tancini und Steve Thomas



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

Res Arcana © 2019 - 2021 / Sand Castle Games Inc.



Tom Lehmann

Res Arcana

Erweiterung 2

Perlae Imperii

An einer aufbrausenden Küste bereitet ein seefahrender Magier seinen Tauchgang zu einem magischen Perlenriff vor, um eine Perle der Macht zu finden. Gleichzeitig reist ein Drachenzähmer zu den Blufinseln, um einen uralten Drachen aufzuspüren.



Willkommen bei der zweiten Erweiterung für Res Arcana®: Perlae Imperii (Perlen der Macht). Mit Perlae Imperii erhaltet ihr eine neue Essenz hinzu: Perlen. Außerdem spielt ihr jetzt bis 13 Siegpunkte. Neue magische Gegenstände, Monumente, Orte der Macht und Artefakte machen das Spiel noch umfangreicher.

Perlae Imperii kann sowohl nur mit dem Grundspiel gespielt werden als auch zusammen mit der Erweiterung Lux et Tenebrae.

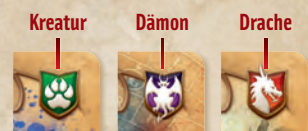


Spielmaterial



2 Plättchen „Ort der Macht“
(doppelseitig)

12 Artefaktkarten



1 Plättchen
„Magischer Gegenstand“

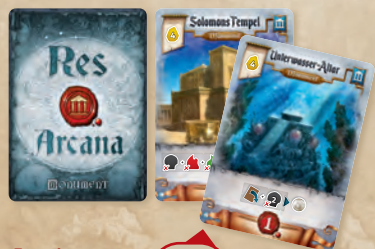
4 Magierkarten



1 Übersichtsplättchen



4 Monumentkarten



25 Perle-Essenzmarker



Erweiterungs-
symbol



Spielaufbau

Mischt das Material dieser Erweiterung mit den entsprechenden Komponenten des Grundspiels. Legt die Perlen in die Mitte des Behälters für die Essenzen und gebt jedem Spieler 1 Perle (zusätzlich zu den anderen Essenzen).

Die Anzahl der Orte der Macht und der Monumente ist von der Spieleranzahl abhängig (siehe unten). Die Magischen Gegenstände sind stets alle verfügbar.

Diese Erweiterung kann sowohl mit als auch ohne die erste Res-Arcana-Erweiterung *Lux et Tenebrae* zu fünf gespielt werden. Auch mit beiden Erweiterungen empfehlen wir, nicht zu sechst zu spielen

2-5	Monumente	Orte der Macht
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Mischt alle Monumente verdeckt und zählt die oben angegebene Anzahl ab. Sie bilden den Monument-Nachziehstapel. Legt alle übrigen Monumentkarten unbesehen zurück in die Spielschachtel. Zieht dann 2 Monumente vom Nachziehstapel und legt sie offen daneben aus.

Mischt alle Orte der Macht verdeckt unter dem Tisch und legt die oben angegebene Anzahl aus. Verwendet bei jedem Ort der Macht eine zufällige Seite. Legt alle übrigen Orte der Macht zurück in die Spielschachtel.

Legt danach das Übersichtsplättchen mit der Perlenseite nach oben in die Mitte.

Der Rest des Spielaufbaus bleibt unverändert.

Spielablauf

Der Spielablauf bleibt unverändert abgesehen von folgenden Änderungen:

Eine Partie endet erst, wenn ein Spieler bei der Überprüfung der Siegpunkte 13 oder mehr Siegpunkte hat (statt 10 oder mehr).

Perlen: Perlen sind eine neue Essenz. Fähigkeiten, die beliebige Essenzen geben, jedoch Gold ausschließen, können auch keine Perlen geben. Gleichmaßen können Vergünstigungen, die nicht für Gold gelten, auch nicht für Perlen verwendet werden.

Ein Spieler kann in seinem Zug eine oder mehrere Perlen aus seinem Essenz-Vorrat jeweils gegen 1 Gold-Essenz oder 2 Nicht-Gold-, Nicht-Perlen-Essenzen tauschen (diese dürfen gleich oder unterschiedlich sein).



Ein Spieler darf Perlen in seinem Essenz-Vorrat auch außerhalb seines Zuges tauschen, wenn dieser eine Reaktionsfähigkeit verwendet oder wenn er auf die Bedingung einer Reaktionsfähigkeit reagiert (wie beim Angriff eines Drachen). Falls ein Timing-Problem entsteht (wenn die Entscheidung eines Spielers für das Tauschen von Perlen davon abhängt, ob dies ein anderer Spieler tut), handelt dies im Uhrzeigersinn ab und beginnt beim Startspieler.

Bei der Siegpunktüberprüfung gilt jede Perle, die ein Spieler am Ende der Überprüfung auf seinen Komponenten oder in seinem Essenz-Vorrat hat, als 1 SP. Somit ist jede Perle im Perlenriff 3 SP wert (2 für das Perlenriff und 1 für sie selbst). Da Perlen Siegpunkte wert sind, werden sie bei der Auflösung von Gleichständen nicht berücksichtigt. Diese Regeln findet ihr auch auf der Vorderseite des Übersichtsplättchens (auf der Rückseite ist die Tabelle für den Spielaufbau).

Hinweis: Dämonenartefakte (siehe Geisterschiff und Feuerrad) sind durch *Lux et Tenebrae* hinzugekommen. Manche Komponenten sind Dämonen oder interagieren (Illusionist) damit. Dadurch wird sichergestellt, dass *Lux et Tenebrae* gut mit dieser Erweiterung harmoniert.)

Komponenten Spezialfälle

Magier

Illusionist: Beide Fähigkeiten sind Reaktionsfähigkeiten, die verwendet werden, um die Bedingung zu erfüllen, eine Kreatur, einen Dämon oder einen Drachen zu erschöpfen, wenn für eine Fähigkeit bezahlt wird, oder wenn du eine Siegpunktüberprüfung-Fähigkeit verwendest und SP für deine Kreaturen, Dämonen oder Drachen im Spiel erhältst. Da Magier nicht zerstört werden können, kann ihre erste Fähigkeit nicht mit der zweiten Fähigkeit vom Tor zur Hölle aus *Lux et Tenebrae* verwendet werden.

Artefakte

Feuerrad: Verursacht bei allen Spielern (nicht Rivalen) Lebensverlust, also auch beim Besitzer.

Phönix: Aus Platzgründen wurde der Spielbegriff „Zerstöre“ als Symbol bei den Kosten hinzugefügt.

Rabenbegleiter: „Reaktion auf das Erhalten von“ löst aus, wenn du ein Gold aus dem Vorrat nimmst und es entweder in deinen Essenz-Vorrat oder auf eine Komponente legst. Das kann durch eine Fähigkeit, Ertragsvorteile, die „Wurf ein Artefakt ab“-Aktion oder durch das Tauschen einer Perle passieren. Ein Gold von einer Komponente zu nehmen (entweder während der Ertragsphase oder durch die zweite Fähigkeit der Höllenmaschine aus *Lux et Tenebrae*) oder ein Gold aus dem Essenz-Vorrat auf eine Komponente zu legen (wie z. B. mit der Meerjungfrau oder dem Brauer) gilt nicht als „Erhalten“ von Gold.

Scrimshaw-Ahle: Die Vergünstigung der ersten Fähigkeit kann auch verwendet werden, um Goldkosten zu verringern.

