

RES ARCANA DUO – Instrukcja

W świecie gry

W renesansie magii i alchemii magowie władają esencjami Życia i Śmierci; Elanem – esencją ziemi, ognia i wewnętrznej witalności; oraz Spokojem (Calm) – esencją wiatru i wody. Jako alchemiczny mag: czy będziesz dążyć do mistycznej dominacji nad Miejscami Mocy? A może wybierzesz świeckie wpływy, zamieniając esencje w Złoto i przejmując kontrolę nad starożytnymi monumentami?

Zawartość

- znacznik Pierwszego Gracza
- 7 kart Monumentów
- 16 kart Artefaktów
- 4 karty Magów
- 5 Przedmiotów magicznych
- 2 karty referencyjne
- 1 karta podsumowania

Ponadto: 2 Miejsca Mocy (dwustronne), 60 żetonów esencji (po 12 każdego rodzaju: Elan, Życie, Spokój, Śmierć, Złoto) oraz 4 żetony „5x” esencji.

Res Arcana Duo to kompletna gra dla 2 graczy. Można ją też łączyć z grą podstawową Res Arcana i dodatkami (np. Lux et Tenebrae lub Perlae Imperii) – patrz część „Użycie jako dodatek”.

Przygotowanie gry

1. Umieść w centrum: 5 przedmiotów magicznych, pojemnik z esencjami oraz żetony „5x” – tworzą one pulę.
 2. Obok połóż oba Miejsca Mocy.
 - Pierwsza gra: użyj wskazanych stron.
 - Kolejne gry: dla każdego Miejsca Mocy losowo wybierz, którą stronę będzie w grze.
 3. Potasuj 7 Monumentów. Wyłóż 2 odkryte, a z reszty utwórz stos dobierania.
 4. Każdy gracz dostaje po 1 esencji każdego rodzaju (w tym Złoto) – to początkowa pula esencji.
 5. Wybierz Pierwszego Gracza; bierze znacznik Pierwszego Gracza.
 6. Potasuj osobno Magów i Artefakty. Każdemu graczowi rozdaj po 2 Magów i 8 Artefaktów. Magów możesz obejrzeć, ale nie przeglądaj wszystkich rozdanych artefaktów. Następnie 4 razy: dobierz 2 artefakty, obejrzyj je, 1 zatrzymaj, 1 odłóż zakryty dla rywala. Gdy oboje skończycie: obejrzyj swoje 4 zatrzymane karty i 4 karty od rywala, a potem potasuj je – to Twoja talia. Dobierz 3 karty na rękę startową. Następnie gracze wybierają maga: kładą go, odkrywają, a pozostałych magów odkładają do pudełka. Pierwsza gra (wariant startowy): oddziel i potasuj 2 magów i 6 artefaktów z symbolem startu. Rozdaj po 1 magu (zaczyna w grze) oraz po 3 artefakty na rękę startową (można je obejrzeć). Pozostałe 10 artefaktów potasuj i rozdaj po 5 zakrytych na talię każdego gracza.
 7. Drugi gracz wybiera 1 przedmiot magiczny. Następnie Pierwszy Gracz wybiera 1 przedmiot magiczny i rozpoczyna grę.
-

Elementy gry

Res Arcana to gra o fantastycznej alchemii. Używaj maga, wybranego przedmiotu magicznego, początkowych esencji i kart, by zdobyć co najmniej 10 (i najwięcej) Punktów Zwycięstwa, wykładając artefakty, przejmując monumenty i Miejsca Mocy. Pierwsza gra: grajcie do 7+ punktów, a nie 10+.

Komponent to: artefakt, mag, przedmiot magiczny, monument lub Miejsce Mocy.

Uwaga: typ „demon” nie jest używany przez żadne zdolności Duo – jest po to, by zachować kompatybilność z dodatkiem Lux et Tenebrae.

Przebieg gry

Typowa gra trwa 4–6 rund. Każda runda ma 3 części:

1) Zbieranie esencji (Collect)

- wykonaj wszystkie swoje zdolności Zbierania, oraz
- możesz zabrać esencje z komponentów.

2) Akcje (Actions)

Począwszy od Pierwszego Gracza, gracze na zmianę wykonują po 1 akcji, aż obaj spasują.

Możliwe akcje:

- wyłóż artefakt,
- przejmij monument lub Miejsce Mocy,
- odrzuć kartę, aby dostać 1 Złoto albo dowolne 2 inne esencje,
- użyj mocy na wyprostowanym komponentcie,
- pas: wymień przedmiot magiczny i dobierz 1 kartę.

Jeśli ktoś pasuje, nie może już w tej rundzie wykonywać akcji.

3) Sprawdzenie zwycięstwa

Po spasowaniu obu graczy sprawdźcie, czy ktoś ma 7+/10+ PZ (zależnie od wariantu). Jeśli nie – wyprostujcie wszystkie obrócone komponenty i rozpocznijcie kolejną rundę.

1. Zbieranie (Collect) – szczegóły

Każdy gracz wykonuje swoje zdolności Zbierania i/lub zabiera esencje z własnych komponentów (w dowolnej kolejności).

Dla każdej zdolności Zbierania bierz z puli wskazane esencje i dodaj do swojej puli esencji:

- jeśli przy esencji jest liczba – weź tyle sztuk, inaczej 1,
- znak „+” oznacza, że bierzesz wszystkie wskazane,
- znak „/” oznacza wybór jednej z opcji,
- jeśli widzisz liczbę przy symbolu „dowolne” (np. 3 dowolne) – wybierasz dowolną mieszankę esencji o łącznej wartości tej liczby, z ewentualnymi ograniczeniami (np. bez Złota lub bez Śmierci).

Możesz też zabrać esencje leżące na komponentach. Możesz zabrać esencje z niektórych komponentów, a z innych nie – ale jeśli zabierasz z danego komponentu, musisz zabrać wszystkie esencje z niego.

Uwagi:

- Esencje z puli nie są ograniczeniem. Gdy trzeba, połóż esencję na żetonie „5x”, by oznaczyć 5 esencji danego koloru. Resztę możesz rozmieniać w dowolnym momencie.
- Możesz zabrać wszystkie esencje z Miejsca Mocy (ale zwykle spowoduje to utratę punktów).
- Zbieranie zwykle robi się jednocześnie, ale można poprosić o wykonywanie w kolejności graczy od Pierwszego Gracza.

2. Akcje – szczegóły

Akcje

Wyłożenie artefaktu: połóż z ręki przed sobą, płacąc koszt.

Przejęcie monumentu lub Miejsca Mocy: weź z centrum, połóż przed sobą i zapłać koszt.

- Wszystkie monumenty kosztują 4 Złota: możesz wziąć jeden z dwóch odkrytych albo wziąć w ciemno wierzch talii monumentów.
- Gdy weźmiesz odkryty monument, uzupełnij go wierzchnią kartą z talii (jeśli jest).
- Przejęty monument/Miejsce Mocy nie może zostać zabrane przez rywala.

Odrzucenie artefaktu dla esencji: odrzuć kartę z ręki i weź 1 Złoto albo dowolne 2 inne esencje (takie same lub różne).

Odrzuconą kartę wsuń bokiem, odkrytą, pod swoją talię artefaktów (żeby odróżnić od odwróconych komponentów). Stos odrzuconych jest jawny – rywal może go oglądać.

Wskazówka: nie próbuj wykladać wszystkich artefaktów – część lepiej odrzucać, by zdobyć esencje na inne.

Użycie mocy: użyj mocy na jednym ze swoich wyprostowanych komponentów (szczegóły niżej).

Pas: zakończ swoje akcje w tej rundzie (procedura niżej).

Koszt

Koszt wyłożenia/ przejęcia jest w lewym górnym rogu karty. Płać wskazane esencje do puli:

- liczba przy esencji = tyle sztuk,
- symbol „dowolne” oznacza dowolną esencję; jeśli ma liczbę (np. 2 dowolne), zapłać dowolną mieszanką o wartości 2.

Wszystkie nowe komponenty wchodzą do gry wyprostowane.

Uwagi o zniżkach:

- „Szaty Artificera” zmniejszają koszt wyłożenia artefaktów; można to łączyć ze zniżką z drugiej mocy „Tygla”.
- Koszt nie może spaść poniżej 0.

Moce (Powers)

Wiele komponentów ma 1 lub 2 moce. Moc ma koszt i efekt oddzielone trójkątem. Aby użyć mocy:

1. zapłać koszt (esencje do puli),
2. zastosuj efekt (biorąc esencje z puli itp.).

Koszt często składa się z kilku części połączonych „+” – trzeba zapłacić wszystko.

Niektóre moce wymagają obrócenia komponentu (położenia go bokiem) jako części kosztu. Gdy komponent jest obrócony, nie możesz używać jego mocy, dopóki go nie wyprostujesz (zdolności Zbierania działają normalnie).

Jeśli koszt mocy nie wymaga obrócenia komponentu, możesz użyć jej wielokrotnie w rundzie, ale każde użycie to osobna akcja.

Część efektów każe położyć zdobyte esencje na komponencie, zamiast do puli – wtedy zbierzesz je w przyszłej rundzie albo staną się punktami na Miejscu Mocy.

Dodatkowe doprecyzowania:

- Gdy efekt daje „X esencji”, wybierasz dowolną mieszankę o sumie X, z uwzględnieniem ograniczeń (np. bez Złota).
- Możesz użyć mocy nawet „dla niczego” (płacąc koszt), jeśli chcesz uniknąć pasa.
- Dobieranie: jeśli musisz dobrać kartę, a talia jest pusta, tasujesz odrzuty i tworzysz nową talię.
- „Dobierz 3” (np. Brazen Head): jeśli jest mniej kart, dobierz tyle, ile jest, potem odłóż z powrotem odpowiednią liczbę kart.
- „Odzyskaj” = weź kartę z odrzutów na rękę; jeśli nie masz odrzutów, efekt nie działa.
- Dobieranie/odzyskiwanie nie działa na talię/odrzuty rywala.
- Odrzucenie jako koszt/efekt (np. Elvish Heartland, Fortune Teller) nie daje 1 Złota/2 esencji – to nie jest akcja „odrzucić dla esencji”.
- Niektóre moce wymagają obrócenia innego komponentu (np. Stwora, Smoka, maga) zamiast/obok obrócenia źródła mocy; samo obrócenie nie aktywuje mocy tego obróconego elementu.
- Część efektów pozwala wyprostować dowolny obrócony komponent albo maga, by znów móc używać ich mocy.

Doprecyzowania dla wybranych kart (strona 8)

- Cultist: efekt każe rywalowi dostać 1 esencję Śmierci – nawet jeśli rywal już spasował.
- Crown of Command: „monument” bierzesz z puli monumentów – możesz wziąć odkryty albo wierzch talii.
- Fortune Teller: karta odrzucona lub odłożona na talię może, ale nie musi być tą samą, którą dobrałeś.
- Gold Key: „gracz” w tekście może oznaczać Ciebie lub rywala.
- Mystic Font: opcja zdobycia Perły działa tylko z dodatkiem Perlae Imperii (dodaje Perły).
- Silver Key: w grze na 3+ osoby wybierałbyś, którego rywala dotyczy efekt (w Duo jest to zawsze jedyny rywal).
- Solomon’s Key: pierwsza moc dotyczy przedmiotów magicznych w centrum, ale nie działa na „mikstury” Życie/Śmierć i Spokój/Elan, bo one nie mają mocy (tylko Zbieranie).
- Squared Circle: pozwala położyć esencję z puli właściciela na jednym z jego komponentów (często na Miejscu Mocy, które punktuje za esencje). Można położyć na komponentcie już obróconym.

Pasowanie (Passing)

Gdy nie możesz lub nie chcesz wykonać akcji, pasujesz.

Jeśli jesteś pierwszy, kto pasuje w rundzie:

- bierzesz znacznik Pierwszego Gracza (wart 1 punkt przy sprawdzaniu zwycięstwa) i odwracasz go na stronę „Spasował”,
- wymieniasz swój przedmiot magiczny na inny z puli i odwracasz nowy na stronę „Spasował”,
- dobierasz 1 kartę (jeśli to możliwe); jeśli talia pusta, tasujesz odrzuty.

Po spasowaniu nie wykonujesz już akcji w tej rundzie, ale wciąż możesz otrzymywać esencje z mocy rywala.

3. Zwycięstwo (Victory)

Po spasowaniu obu graczy sprawdź, czy któryś gracz ma 10+ punktów z wyłożonych artefaktów, monumentów, Miejsc Mocy oraz znacznika Pierwszego Gracza.

- Jeśli co najmniej jeden gracz ma 10+ → gra się kończy, wygrywa gracz z większą liczbą punktów.
- Jeśli jest remis przy 10+ → wygrywa gracz z większą liczbą esencji w puli (Złoto liczy się podwójnie). Jeśli dalej remis → współzwycięstwo.
- Jeśli nikt nie ma 10+ → wyprostuj wszystkie obrócone komponenty, odwróć znacznik Pierwszego Gracza i przedmioty magiczne z powrotem, rozpocznij następną rundę.

Pierwsza gra: grajcie do 7+, nie do 10+.

Uwagi:

- Przy sprawdzaniu zwycięstwa licz też punkty/zdolności punktujące na obróconych komponentach oraz zdolności Miejsc Mocy.
- Dwarven Forge i Elvish Heartwood dają dodatkowy 1 punkt oprócz punktów za esencje na nich.
- Znacznik Pierwszego Gracza daje 1 punkt graczowi, który go trzyma przy sprawdzaniu.
- Gracz z monumentem Stone Circle lub artefaktem Magnum Opus może użyć ich mocy, by sprawdzić zwycięstwo w trakcie rundy (żeby wygrać, zanim rywal zdobędzie więcej punktów).

Słowniczek (Glossary)

- Zdolność (Ability): efekt Zbierania, zniżka kosztu lub formuła punktowania, działająca automatycznie (gdy właściwe), niezależnie od tego, czy komponent jest obrócony.
- Typy artefaktów: Stwory, Smoki, Demony. Magowie, przedmioty magiczne, monumenty i Miejsca Mocy nie są artefaktami.
- Komponent: artefakt, mag, przedmiot magiczny, monument lub Miejsce Mocy.
- Koszt (Cost): esencje płacone z puli gracza, by wyłożyć/przejąć komponent lub użyć mocy.
- Zniżka (Discount): zmniejsza liczbę esencji potrzebnych do wyłożenia artefaktu; nie może zejść poniżej 0.
- Esencja (Essence): Spokój, Śmierć, Elan, Złoto lub Życie.
- Pula esencji (Essence Pool): esencje gracza, które nie leżą na komponentach i mogą być wydawane.
- Moc (Power): koszt + efekt na komponentcie; wymaga wyprostowanego komponentu, zużywa akcję, polega na zapłacie kosztu i wykonaniu efektu; można użyć „bez efektu”, byle koszt zapłacić.
- Rywal (Rival): przeciwnik.
- Wyprostuj (Straighten): ustaw bokiem obrócony komponent z powrotem pionowo.
- Obróć (Turn): połóż komponent bokiem jako część kosztu mocy.

Przykładowa runda (Sample Round) – skrót treści

Instrukcja zawiera przykładową rozgrywkę „pierwszej gry” krok po kroku (Anna vs Bob), pokazując zbieranie esencji, wykonywanie akcji (wykładanie artefaktów, odrzuty dla esencji, kupno monumentu, używanie mocy) oraz pasowanie.

Co dalej? / Użycie jako dodatek (Expansion Use)

Jeśli podoba Ci się Duo, spróbuj też Res Arcana (podstawka) – dodaje grę do 4 osób, więcej magów, artefaktów, monumentów i Miejsc Mocy oraz kilka nowych zasad (utrata Życia i moce Reakcji).

Duo jako dodatek do podstawki:

- Usun duplikaty: przedmioty magiczne, znacznik Pierwszego Gracza i kartę podsumowania Duo.
- Pozostałe komponenty Duo dołącz do komponentów podstawki.
- Przy takiej grze liczba monumentów i Miejsc Mocy zależy od liczby graczy (tabela w instrukcji). Wszystkie przedmioty magiczne są zawsze dostępne.