Tom Lehmann

Res Arcana®

Livro de Regras



SAND CASTLE GAMES

GALÁPAGOS

Componentes

40 cartas de Artefato



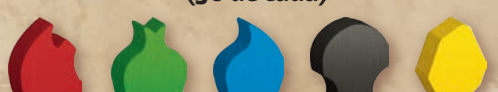
10 cartas de Mago



10 cartas de Monumento



150 peças de madeira de Essência (30 de cada)



Ímpeto Vida Serenidade Morte Ouro



5 cartas de Locais de Poder *(frente e verso)*



Ficha de Primeiro Jogador





8 cartas de Item Mágicos



12 indicadores de Essência «5x»



4 cartas de Referência

Resumo das Regras



Visão geral

2 a 4 Magos alquimistas competem para dominar Monumentos antigos e Locais de Poder.

Seja um Mago, use suas essências e Item Mágicos para construir Artefatos, ativar seus poderes e domar dragões. O Mago com mais pontos vence!

Cada Mago inicia com 1 essência de cada, 3 Artefatos nas mãos e 1 Item Mágico.

Durante uma rodada, você coletará essências e depois fará 1 ação por turno, até que todos finalizem. O objetivo é ter o maior número de pontos, 10 ou mais, quando a vitória é verificada.

Essências



Ímpeto Vida Serenidade Morte Ouro

Componentes

Magos e itens são escolhidos durante a preparação e iniciam em jogo. Em cada rodada, quando um jogador finaliza, ele entrega seu item e compra um novo.

Cada jogador tem o seu baralho pessoal com 8 Artefatos, dos quais 3 formam a sua mão de cartas inicial. Os Artefatos são adicionados ao jogo após o custo ser pago com essências. Alguns Artefatos podem ser Dragões ou Criaturas, e também podem valer pontos.

Monumentos e Locais de Poder são reivindicados do centro da mesa mediante o pagamento de seu custo com essências. Uma vez reivindicado, um Monumento ou Local de Poder não pode ser tomado por outro jogador. Monumentos e Locais de Poder fornecem a maioria dos pontos dos jogadores.

Componentes com habilidades de Coleta fornecem essências no início de cada rodada.

Muitos componentes têm 1 ou mais poderes. Os poderes têm um custo e um efeito. Vários custos incluem virar o componente; uma vez que um componente está virado, seus poderes não podem ser usados, exceto determinados poderes de "Reação".



virar

Ao final de cada rodada, a vitória é verificada. Caso nenhum jogador tenha ganhado, os componentes são desvirados e o jogo continua em uma nova rodada.

Qual Mago será o melhor em usar seus Artefatos, Item Mágicos, ações e essências para ganhar 10 ou mais pontos e vencer?

Mago



Mago

Habilidade de coleta

Item



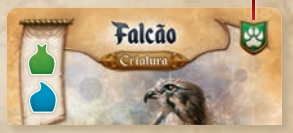
Artefato



Custo de posicionamento

Poderes

Ponto de vitória



Criatura



Dragão

Local de Poder



Ponto de vitória

Monumento



Preparação

1. Coloque no centro da mesa 8 Item Mágicos, a bandeja de essências e os indicadores de essência 5x, formando, assim, a fonte.
2. Coloque os 5 Locais de Poder ao lado.

   Primeiro jogo: use o lado dos Locais de Poder.

   Próximos jogos: para cada Local de Poder, escolha aleatoriamente qual lado usar.
3. Embaralhe os Monumentos. Coloque 2 deles virados para cima e forme uma pilha de compra com o restante.
4. Dê 1 de cada essência (incluindo peça de Ouro) para cada jogador, para formar seus estoques de essência.
5. Selecione o Primeiro Jogador, que fica com a ficha de Primeiro Jogador.
6. Embaralhe os Magos e os Artefatos separadamente. Distribua 2 Magos e 8 Artefatos para cada jogador. Devolva os outros componentes para a caixa. Cada jogador examina suas cartas.

   Dica: Você tem dragões, criaturas ou maneiras de fazer ouro? A sugestão é que você busque Locais de Poder que funcionarão bem para você ou que lhe ajudarão a comprar vários Monumentos.

   Depois de examinar suas cartas, cada jogador embaralha seus Artefatos para formar o seu baralho, oferecendo-o para um oponente cortar, e depois compra 3 Artefatos que serão sua mão inicial.

   Cada jogador, então, seleciona 1 Mago. Revele-o. Devolva os Magos não escolhidos para a caixa.

   Primeiro jogo: em vez disso, dê a cada jogador uma mão de 3 cartas já existente, com o número 1 / 2 / 3 / 4 no canto inferior direito de cada uma, junto com o Mago correspondente. Distribua 5 Artefatos virados para baixo (não vistos) para formar o baralho de cada jogador.
7. No sentido anti-horário (contrário), começando pelo jogador ao lado direito do Primeiro Jogador, cada um escolhe 1 Item Mágico. O jogo se inicia com o Primeiro Jogador.



Jogo

Um jogo geralmente dura de 4 a 6 rodadas. Em cada rodada, siga as etapas a seguir:

1 Colete essências:

- use quaisquer habilidades de Coleta , e
- é permitido pegar as essências dos componentes.

2 Faça as ações, 1 por turno, no sentido horário a partir do Primeiro Jogador:

- posicione um Artefato,
- reivindique um Monumento ou um Local de Poder,
- descarte uma carta em troca de 1 Ouro ou quaisquer outras 2 essências,
- use um poder de um componente não virado, ou
- finalize: troque os Item Mágicos e compre 1 carta.

Continue até que todos os jogadores finalizem.

Processo de *finalização*:

a. se você é o primeiro a finalizar, pegue a ficha de Primeiro Jogador,

b. troque seu Item Mágico por um Item Mágico diferente,

c. compre 1 carta.

3 Verifique a vitória (10 ou mais PVs).

aso ninguém tenha vencido:

- desvire todos os componentes virados, e
- comece a nova rodada.

1. Coleta

Cada jogador usa suas habilidades de Coleta e/ou pega as essências de seus componentes (não importa a ordem).

Componentes **representam um Artefato, Mago, Item Mágico, Monumento ou um Local de Poder.**

Para cada habilidade de Coleta em seus componentes, pegue da fonte as essências indicadas e as adicione em seu estoque de essências:

- Se houver um número na essência, pegue essa quantidade de essências da fonte; se não houver um número, pegue 1.
- Se o sinal "**+**" estiver entre as essências, pegue todas elas.
- Se o sinal "**/**" estiver entre as essências, escolha 1 delas.
- Se um número de estiver indicado, escolha qualquer combinação de essências que corresponda a esse número – sujeito a qualquer restrição depois desse símbolo, como, por exemplo ( ): exceto Ouro ou Morte.

Os jogadores também podem pegar essências de seus componentes durante essa etapa.

Você pode pegar as essências de alguns componentes e não pegar de outros, mas se você optar em pegar as essências de um determinado componente, você deve pegar *todas*.

Detalhes



Não há limite de essências na fonte. Quando necessário, coloque uma essência em um indicador de essência "5x" para representar 5 essências da mesma cor. Você pode fazer alterações a qualquer momento.

Alguns componentes (por exemplo, a Forja Amaldiçoada) têm um custo de Coleta e um efeito que ocorre caso esse custo não seja pago. Isso pode ser resolvido depois que você pegar outras essências.

Dois Artefatos, o Cofre e o Autômato de Corda, produzem efeitos se você escolher deixar as essências neles. Veja a página 10 para mais informações e exemplos.

Você pode pegar todas as essências de um Local de Poder (porém, ao fazer isso, você perderá pontos de vitória).

Os jogadores normalmente coletam suas essências ao mesmo tempo, mas é possível optar por cumprir essa etapa na ordem dos jogadores, em sentido horário, começando pelo Primeiro Jogador.

2. Ações

Começando com o Primeiro Jogador e continuando no sentido horário, cada jogador faz 1 ação até que todos os jogadores tenham finalizado. O jogador que finalizar não poderá fazer uma ação após essa etapa.

Ações:

- **Baixe um Artefato** da sua mão na sua frente, pagando o seu custo.
- **Reivindique um Monumento** ou um **Local de Poder** do centro da mesa, colocando-o na sua frente e pagando o seu custo.

  Como todos os Monumentos custam 4 de Ouro, você pode reivindicar um dos dois Monumentos que estão virados para cima na mesa ou a carta do topo do baralho de Monumentos. Caso você reivindique um Monumento virado para cima na mesa, substitua-o pela carta do topo do baralho de Monumento (caso houver).

  Uma vez reivindicado, um Monumento ou um Local de Poder não pode ser tomado por outro jogador. O suprimento de Monumentos e Locais de Poder é limitado.
- **Descarte um Artefato** da sua mão para obter 1 Ouro ou 2 outras essências (podem ser da mesma ou não).

  Vire o Artefato descartado de lado e o coloque embaixo de seu baralho de Artefatos, virado para cima (para diferenciar seus descartes dos Artefatos virados para baixo). Seus descartes podem ser examinados pelos outros jogadores a qualquer momento.



Dica: Não tente posicionar todos os seus Artefatos. Em vez disso, descarte alguns deles para obter as essências que forem necessárias para posicionar os outros.

- Use um poder de um de seus componentes não virados (veja a página 7). Os poderes de componentes virados não podem ser usados (exceto alguns poderes de Reação, veja a página 7).

  Componentes representam um Artefato, Mago, Item Mágico, Monumento ou um Local de Poder.
- **Finalize,** encerrando as suas ações para esta rodada (veja a página 8).

Custo

O *custo* de um componente é mostrado em seu canto superior esquerdo. Pague para a fonte as essências indicadas.



Se a essência tiver um número, pague essa quantidade de essências do seu estoque para a fonte; se não tiver um número, pague 1.

Se a essência for ⬟, pague qualquer essência. Caso esteja indicando um número, como 3, pague uma combinação de essências que corresponda a esse número.

Alguns Artefatos também são Dragões (), Criaturas () ou ambos (a Serpente Marinha). Alguns descontos reduzem o custo para posicionar qualquer Artefato, enquanto outros reduzem apenas o custo para posicionar Dragões.

Todos os componentes posicionados ou reivindicados iniciam o jogo desvirados.

Detalhes

Dois Artefatos (Fragmento Mágico e Prisma) têm o custo "0" e podem ser posicionados gratuitamente (usando uma ação).

Dica: Mesmo que os Artefatos possam ser descartados da mão em troca de essências, ainda há um custo para posicioná-los.

Habilidades de desconto que reduzem custo (Artesão, Rédeas de Dragão, Covil do Dragão) são cumulativas entre si e também com algum poder (Cripta, Ovo de Dragão, Bestiário do Bruxo) usado para obter um componente. Se um custo for reduzido para menos que 0, ele se torna 0. Habilidades de desconto ainda serão aplicáveis se o componente estiver virado.

Poderes

Muitos componentes têm 1 ou 2 *poderes*. Os poderes têm um custo e um efeito, separados por um triângulo.



Vire este componente + pague 1 de Vida ➤ Pegue 1 Ímpeto + 1 de Morte

Para usar um poder, pague seu custo (colocando as essências gastas na fonte) e aplique seu efeito (pegando as essências obtidas da fonte).

O custo de um poder normalmente consiste em várias partes, separadas pelo sinal "**+**". Você deve pagar todo o seu custo para usar um poder.

Um poder pode requerer virar o seu componente de lado como parte de seu custo (ou como o custo total). Uma vez que o componente é virado, diferentemente das habilidades, você não pode usar os seus poderes (exceto alguns poderes de Reação) até que ele seja desvirado.



Um poder cujo custo não inclua virar o componente pode ser usado diversas vezes em uma rodada, mas cada uso do poder requer uma ação separada.

Muitos efeitos fazem com que você coloque as essências obtidas em cima do componente – e não em seu estoque de essências – para que sejam coletadas em uma rodada futura ou se tornem pontos de vitória em Locais de Poder.



Exemplo de jogo

Paulo reivindicou as Catacumbas dos Mortos, um Local de Poder, e tem 12 de Morte.

Ele usa o primeiro poder, gastando 5 de Morte para colocar 1 de Morte da fonte na carta.

Na sua próxima ação, ele faz isso novamente.

Em sua terceira ação, ele usa o segundo poder da carta, virando as Catacumbas para colocar uma carta de Morte da fonte nela.

Paulo fica com 2 de Morte sobrando, e as Catacumbas valem agora 3 pontos de vitória, 1 para cada Morte em cima dela.





Um poder de Reação é usado fora do turno, em resposta a uma situação específica. Usar esse poder não requer uma ação. Um poder de Reação, diferentemente dos outros poderes, pode ser usado se o componente estiver virado de lado – exceto se virar o componente estiver incluso no custo (já que não é possível pagar o custo do poder).

Perda de Vida

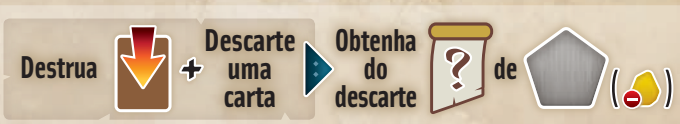
Alguns efeitos infligem perda de Vida 2 para os rivais, exceto aqueles que já finalizaram. Cada rival perde o número indicado de essências de Vida de seu estoque. Para cada essência de Vida que um rival não tem, ele deve, caso seja possível, perder outras 2 essências quaisquer de seu estoque (incluindo Ouro).



Muitos poderes de Reação permitem que um jogador ignore um efeito de perda de Vida. Muitos poderes que infligem perda de Vida (por exemplo, Dragões) dão a cada rival o poder imediato de Reação que, mediante o pagamento de seu custo, permite que esse rival ignore a perda de Vida.

Detalhes

Alguns efeitos dão um número de essências. Escolha qualquer combinação de essências equivalente a esse número, sujeita a quaisquer restrições, como (): exceto Ouro ou Vida.



Alguns poderes incluem descartar ou destruir seus Artefatos. O descarte é feito com um componente na sua mão, enquanto que a *destruição* é o descarte de um componente *do jogo*. Coloque a carta em sua pilha de descarte (embaixo de seu baralho, virada de lado). Caso haja essências na carta destruída, devolva-as à fonte. Um Artefato virado pode ser destruído (pelo poder de outro componente).

Alguns efeitos fazem com que você compre uma carta. Caso você não tenha cartas em seu baralho e precise comprar, embaralhe novamente seus descartes para formar um novo baralho.

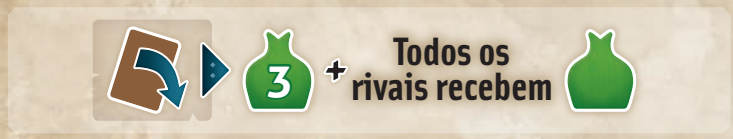
Alguns efeitos (Adivinhação, Falcão, Oráculo) fazem com que você compre 3 cartas de um baralho. Caso tenha menos de 3 cartas nesse baralho (após embaralhar novamente, se for o seu baralho de Artefatos), compre todas, e depois substitua/descarte o mesmo número de cartas compradas.



Alguns efeitos (por exemplo, o Cálice de Fogo, Reanimar, Feiticeira) te permitem desvirar um componente que estava virado, tornando seus poderes disponíveis novamente. A Druida pode desvirar apenas Artefatos de Criatura.

Alguns poderes (por exemplo, Atanor, Pedra Filosofal, Prisma) têm custos que incluem um número indefinido de essências. Seus efeitos transformam as essências pagas no mesmo número de essências distintas, como Ouro, por exemplo.





Alguns efeitos fazem com que seus rivais obtenham essências da fonte. Os rivais que finalizaram obtêm essas essências.



Alguns efeitos (por exemplo, Lagoa Hipnótica, Ente) obtêm essências em número igual ao número de essências de um rival. Você pode escolher qualquer oponente – inclusive um que já tenha finalizado – para receber esse efeito. Conte apenas as essências que estão no estoque do jogador. Essas essências não são removida



Alguns efeitos (por exemplo, Altar Corrompido, Chicote de Fogo, Adaga do Sacrifício, Poço do Sacrifício) produzem uma combinação de essências baseada no custo de um Artefato. Junte o número de essências do custo, ajuste conforme o modificador (caso haja), e então pegue esse número de essências da fonte, em qualquer combinação (sujeito às restrições relacionadas). As essências que você pegar não precisam incluir nenhuma essência indicada no custo do Artefato.

Finalizar

Um jogador que não pode ou não deseja fazer uma ação deve *finalizar*.



Se você for o primeiro a finalizar em uma rodada, pegue a ficha de Primeiro Jogador – que vale 1 ponto quando a vitória for verificada – e vire-a para o lado Finalizado.



Troque seu Item Mágico por outro *diferente*, virando o novo Item Mágico para o lado Finalizado.

Então, compre 1 carta (se possível). Caso você não tenha cartas em seu baralho, embaralhe novamente seus descartes para formar um novo baralho.

Uma vez que o jogador finalizou, ele não pode fazer outras ações nessa rodada e deve ignorar todas as perdas de Vida, mas ainda pode obter essências dos poderes dos rivais.

3. Vitória

Depois que todos os jogadores finalizarem, verifique se algum jogador tem 10 ou mais pontos, contando seus Artefatos baixados, Monumentos, Locais de Poder e a ficha de Primeiro Jogador.

Se pelo menos um jogador tiver 10 ou mais pontos, o jogo acaba e o jogador com mais pontos vence!

> Se vários jogadores com 10 ou mais pontos estão empatados com o maior número de pontos, o jogador que tiver mais essências *em seu estoque*, com essências de Ouro contando duas vezes, vence. Se vários desses jogadores ainda estão empatados, eles compartilham a vitória.

Se ninguém tiver 10 ou mais pontos, desvire todos os componentes que estão virados, desvire a ficha de Primeiro Jogador e os Item Mágicos do lado Finalizado e inicie a próxima rodada.

Detalhes

Conte todas as habilidades de vitória dos Locais de Poder e os pontos de vitória dos componentes virados quando estiver verificando a vitória.

Os Locais de Poder Forja Amaldiçoada, Bosque Sagrado e Poço do Sacrifício fornecem 1 ou 2 pontos cada, além dos pontos das essências em cima deles.

A ficha de Primeiro Jogador fornece 1 ponto para o jogador que o possuir quando a vitória é verificada.

O jogador que tiver reivindicado o Castelo de Corais ou o Bestiário do Bruxo pode usar seu poder para verificar a vitória ainda no meio de uma rodada. Geralmente, um jogador faz isso para vencer assim que tiver 10 ou mais pontos e estiver em sua vez, antes que outro jogador obtenha mais pontos.

O poder de Reação da Estátua de Ouro (de gastar 3 de Ouro para obter 3 pontos temporários) sempre pode ser usado quando a vitória for verificada, o que pode ocorrer durante ou depois da sua ação, e tenha o seu detentor finalizado ou não.

Variantes de Jogo

Depois que você se familiarizar com os Artefatos, você pode querer experimentar estas variantes de jogo.

Para 2 a 4 jogadores

Esta variante substitui a etapa 6 de preparação.

Depois que os jogadores receberem seus 2 Magos, distribua 4 Artefatos para cada jogador. Cada jogador fica com 1 Artefato e passa as outras cartas para o jogador da esquerda (no sentido horário). Repita esse processo de fique-com-1-e-passe-o-restante até que não haja mais Artefatos para passar.

Então, distribua mais 4 Artefatos para cada jogador. Cada jogador fica com um 1 desses Artefatos e passa os outros para o jogador da *direita* (sentido anti-horário). Repita esse processo de fique-com-1-e-passe-o-restante até que não haja mais Artefatos para passar.

Cada jogador deve ficar com 8 Artefatos. Depois de examiná-los, embaralhe-os para formar o seu baralho inicial, ofereça o baralho para um oponente cortar e compre a sua mão inicial de 3 Artefatos.

Então, escolha o Mago e os Item Mágicos normalmente. Comece o jogo.

Jogo para 2 jogadores

Esse jogo adiciona uma compra de cartas viradas para cima no meio de um jogo com 3 partidas.

Jogue a 1ª partida usando as regras padrão de preparação.

Após a 1ª partida, os jogadores mantêm seus Magos e colocam todos os 16 Artefatos da 1ª partida virados para cima entre os dois. Faça as etapas 1 a 4 de preparação. O perdedor da 1ª partida escolhe quem será o Primeiro Jogador da 2ª partida. O Primeiro Jogador escolhe 1 dos Artefatos virados para cima. Os jogadores escolhem 2 Artefatos por vez, alternando, até que sobre apenas 1 Artefato, que fica com o Primeiro Jogador.

Embaralhe o seu baralho para que o seu oponente o corte. Compre a sua mão inicial antes de escolher os Item Mágicos. Comece a 2ª partida.

Após a 2ª partida, se vocês estiverem empatados, com 1 vitória por pessoa, jogue a 3ª partida. Faça as etapas 1 a 4 de preparação normalmente, com cada jogador mantendo o seu Mago e os Artefatos que escolheram depois da 1ª partida.

O perdedor da 2ª partida escolhe quem é o Primeiro Jogador da 3ª partida. Embaralhe seu baralho, dê ao oponente para que ele o corte, e compre a sua mão inicial. Então, escolha os Item Mágicos e inicie o jogo.

Aproveite!

Detalhes dos Componentes

Veja também Poderes, Detalhes, nas páginas 7 e 8.

Magos

Artesão: este desconto se aplica apenas a Artefatos, e não a Locais de Poder ou Monumentos.

Transmutadora: algumas das essências – exceto Ouro – que você pegar podem ser as mesmas que você entregou. Se você tiver menos de 2 essências em seu estoque, você não poderá usar este poder.

Artefatos

Adaga do Sacrifício: seu segundo poder requer a destruição deste Artefato e o descarte de uma carta da mão.

Altar Corrompido: seu segundo poder pode ser usado para destruir o próprio Altar Corrompido.

Atanor: este Artefato tem dois poderes. O primeiro é usado para colocar Ímpeto em cima dele (o qual pode ser pego durante a etapa de Coleta, se desejar). O segundo requer entregar 6 Ímpeto de *cima deste Artefato* para transformar um número indefinido de uma essência – todas iguais – para o mesmo número de Ouro.

Autômato de Corda: sua habilidade de Coleta aumenta o número de essências em cima deste Artefato (para uma futura rodada), desde que seu detentor não pegue suas essências durante a etapa de Coleta.



Cão de Guarda: seu pr10imeiro poder (para fortalecer a si próprio) pode ser usado quando o Cão de Guarda for virado (diferentemente da maioria dos poderes).

Chicote de Fogo: seu segundo poder *não* pode ser usado nele mesmo.

Cripta: o Artefato baixado pelo seu segundo poder deve estar em sua pilha de descarte. Se o custo do Artefato for Ouro e 1 outra essência, o custo é reduzido apenas a peça de Ouro.

Sereia: seu poder é colocar 1 essência de Serenidade, Vida ou Ouro do estoque de seu detentor em cima de um de seus componentes, o qual pode estar virado. (Geralmente, isso é usado para colocar uma essência em um Local de Poder que ganha pontos com isso).

Exemplo. *Na 1ª rodada, o detentor do Autômato de Corda usa seu poder para colocar uma peça de Ouro em cima dele. Na 2ª rodada, o detentor deixa essa peça de Ouro em cima dele durante a Coleta, adiciona mais 2 de Ouro e então usa seu poder para colocar um Ímpeto em cima dele. Na 3ª rodada, o detentor deixa o Ímpeto e 3 de Ouro em cima da carta durante a Coleta e adiciona 2 de Ouro e 2 de Ímpeto. Na 4ª rodada, o detentor pega 5 de Ouro e 3 de Ímpeto deste Artefato na etapa de Coleta.*

Cofre: sua habilidade de Coleta obtém 2 essências, exceto Ouro, para o seu detentor ("juros"), caso tenha 1 ou mais Ouro no Cofre que o detentor não tenha pegado.

Exemplo. *Na 1ª rodada, o detentor vira o Cofre para colocar uma peça de Ouro da fonte em cima dele. Na 2ª rodada, o detentor deixa essa peça de Ouro em cima da carta durante a Coleta, pega 1 de Serenidade e 1 de Vida da fonte e usa seu poder para adicionar uma peça de Ouro. Na 3ª rodada, o detentor pega 2 de Ouro de cima dele em vez de 2 essências da fonte, exceto Ouro.*

Item Mágicos

Transmutação: algumas das essências que você pegar podem ser as mesmas que você entregou. Você deve ter pelo menos 3 essências em seu estoque para usar este poder.

Monumentos

Estátua de Ouro: os pontos fornecidos por este poder de Reação são *temporários*, durando até o final desta verificação de vitória.

Locais de Poder

Forja Amaldiçoada: durante a etapa de Coleta, pague 1 de Morte (a maldição) ou vire este Local de Poder. Veja a página 5.

Covil do Dragão: este poder requer que este componente e um Dragão sejam virados.



Bosque Sagrado: este poder requer que este componente e uma Criatura sejam virados.



Virar um Dragão ou Criatura pelo custo desses poderes não requer usar seu próprio poder, nem o ativa.

Bestiário do Bruxo: este Local de Poder recebe 3 pontos pela Serpente Marinha (a qual é Dragão e Criatura).

Glossário

Componente: um Artefato, Mago, Item Mágico, Monumento ou Local de Poder.

Criatura: um tipo de Artefato.

Custo: o custo em essências para baixar um Artefato ou reivindicar um Monumento ou Local de Poder.

Desconto: uma redução no número de essências necessárias para obter um determinado componente. Descontos não podem reduzir um custo para menos de zero.

Destruir: descartar um Artefato do jogo, não da mão. Artefatos destruídos são colocados na sua pilha de descarte.

Desvirar: retornar um componente que está virado de lado à posição inicial, deixando-o pronto para ser usado novamente.

Dragão: um tipo de Artefato.

Essência: Serenidade, Morte, Ouro, Ímpeto ou Vida.

Estoque de Essência: essências que um jogador possui e pode usar para pagar os custos – exceto as que estiverem nos componentes.

Finalizado: um jogador que finalizou não pode fazer mais ações nessa rodada e ignora todas as perdas de Vida, mas ainda obtém as essências fornecidas pelos poderes de rivais.

Habilidade: um efeito de Coleta, desconto ou fórmula de vitória em um componente que é aplicado automaticamente (quando apropriado), quer esse componente esteja virado ou não.

Item Mágico: um tipo de componente que é obtido da fonte durante a preparação e trocado quando o jogador finaliza.

Local de Poder: um tipo de componente reivindicado do centro da mesa. Um Local de Poder não é um Artefato e não pode ser destruído.

Mago: um componente que inicia em jogo. Um Mago não é um Artefato e não pode ser destruído.

Monumento: um tipo de componente reivindicado do centro da mesa. Um Monumento não é um Artefato e não pode ser destruído.

Perda de Vida: um efeito de rival que requer que você use um poder de Reação para ignorar ou que você pague a quantidade de Vida indicada. Para cada Vida que você não puder pagar, você perderá 2 outras essências de seu estoque (se possível). Jogadores que finalizaram ignoram a perda de Vida.

Poder: um custo e um efeito em um componente. Com exceção dos poderes de Reação, usar um poder requer que seu componente esteja desvirado (não esteja virado de lado), custa uma ação e inclui pagar pelo seu custo e aplicar seu efeito. Um poder pode ser usado sem provocar efeito (geralmente, para evitar a finalização), desde que seu custo seja inteiramente pago.

Poder de Reação: um poder que pode ser usado fora do turno, caso ocorra uma situação específica. Uma Reação em um componente virado pode ser usado se o seu custo não incluir virar tal componente.

Rivais: seus oponentes (exceto você).

Virar: virar um componente de lado, normalmente como parte do custo de um poder.

Créditos

Design e regras
Tom Lehmann

Ilustrações de capa e cartas
Julien Delval

Design Gráfico
Cyrille Daujean

Produção
Ted A. Marrioti

Galápagos Jogos

Tradução:
Valéria Amorim

Revisão:
Kévila Cordas

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

Agradecimento Especial do Autor
William Attia e Conny Richter.

Agradecimento Especial da Sand Castle Games
Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal and Raashina Gauri, Hélène and Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Souriau, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza, e todos os nossos amigos entusiasmados que ajudaram este jogo a ser lançado.

Preparação

- **Coloque os Locais de Poder na mesa.**
  Primeiro jogo: use os lados .
- **Coloque 2 Monumentos na mesa.** Forme uma pilha de compra com os outros.
- **Dê 1 essência de cada** (inclusive Ouro) para cada jogador.





- **Selecione um jogador para iniciar o jogo,** o qual fica com a ficha de Primeiro Jogador.
- **Distribua 2 Magos e 8 Artefatos** para cada jogador. O restante não será usado neste jogo. Olhe todas as 10 cartas.
  Cada jogador embaralha seus Artefatos e pega 3 deles para formar sua mão inicial.
  Cada jogador escolhe 1 Mago. Revele-o. Remova os outros.

Primeiro jogo: dê a cada jogador uma mão de 3 cartas de Artefatos já existente (com o número 1 / 2 / 3 / 4 no canto inferior direito de cada uma), junto com o Mago correspondente. Distribua 5 Artefatos não vistos para formar o baralho de cada jogador.

- No sentido *contrário* (começando pelo último jogador), **cada um escolhe um Item Mágico.**



Vocês estão prontos para iniciar!

Resumo da Rodada

1 Colete essências:

- use habilidades de ,
- é permitido pegar as Essências dos componentes.

2 Faça ações, 1 por turno:

(sentido horário a partir do Primeiro Jogador)

- posicione um Artefato,
- reivindique um Monumento ou um Local de Poder,
- descarte uma carta em troca de 1 Ouro ou 2 outras Essências,
- use um poder,
- finalize (veja abaixo),

até que todos os jogadores finalizem.

Etapas de finalização:

a. se é o primeiro a finalizar, pegue a ficha de Primeiro Jogador,
b. troque seu Item Mágico por um Item Mágico diferente,
c. compre 1 carta.

3 Verifique a vitória: algum jogador tem 10 ou mais PVs?

- se não, desvire os componentes; inicie a próxima rodada.

Vencer: mais PVs

- se empatar, o jogador com mais essências no estoque vence;
- cada Ouro no estoque conta como 2 essências.

GALÁPAGOS
www.galapagosjogos.com.br

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

Res Arcana © 2019 - 2020 / Sand Castle Games inc.

Índice

Visão Geral 3
Preparação 4
Jogo 5
1. Coleta 5
2. Ações 6
- Custo 6
- Poderes 7-8
- Perda de Vida 7
- Finalizar 8
3. Vitória 9
Variantes de Jogo 9
Detalhes dos Componentes 10
Glossário 11

V1.0