



RES ARCANAS

(SAND CASTLE GAMES)

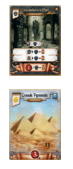


VOUS INCARNEZ UN MAGE COMBATTANT POUR LE TITRE DE ROI DES ARCANES. GRÂCE À DES OBJETS MAGIQUES ET VOS ESSENCES ARCANIQUES, VOUS POURREZ ACTIVER VOS POUVOIRS ET DÉCUPLER VOTRE PUISSANCE. CONTRÔLEZ LES ANTIQUES MONUMENTS ET LES LIEUX DE PUISSANCE, DOMPTEZ LES DRAGONS ET PRENEZ VOS ADVERSAIRES DE COURS EN COLLECTANT LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE. LE PREMIER 10 MET FIN À LA PARTIE.

1 / MISE EN PLACE



- Placez les 8 tuiles *Objet magique*.
- Placez au-dessus les 5 *Lieux de puissance*. Partie découverte : utilisez les lieux avec l'icône.
- Formez une réserve avec les *piens Essence*.
- Formez une pioche avec les *tuiles Monument* mélangées. Piochez 2 cartes et posez-les face visible.



- Chaque joueur reçoit :

- 1 pion *Essence* de chaque type (5).
- 2 cartes *Mage*. Vous devez en choisir 1 seule.
- 8 cartes *Artefact*. Mélangez-les et piochez 3 cartes pour constituer votre main de départ. Partie découverte : Formez les mains de départ de chaque joueur avec les lots de 3 cartes *Artefact* (1 / 2 / 3 / 4). Prenez les *Mages correspondants*. Distribuez 5 *Artefacts supplémentaires*, face cachée, à chaque joueur pour constituer sa pioche.
- En commençant par le *dernier* joueur dans le sens *antihoraire*, choisissez chacun 1 *Objet magique* disponible.

2 / TOUR DE JEU



CHAQUE MANCHE SE DÉCOMPOSE SELON LES ÉTAPES SUIVANTES :

1) COLLECTER DES ESSENCES (tous les joueurs simultanément)

- Appliquez les *capacités de Collecte* de vos cartes et tuiles actives. Si un nombre est placé sur l'icône, Collectez autant de ressource de votre choix sauf si certaines *Essences* sont interdites.
- Vous pouvez récupérer les *Essences* préalablement posées sur une ou plusieurs cartes et tuiles. Si vous le faites, retirez la *totalité* des *Éléments* présents sur la carte/tuile.

2) EFFECTUER DES ACTIONS (1 action chacun son tour jusqu'à ce que tous les joueurs passent)

- *Jouer 1 Artefact* depuis votre main en payant son coût. L'icône signifie que vous pouvez payer avec les *Essences* de votre choix.
- *Acquérir 1 Monument* (4 or). Placez-le devant vous. Vous pouvez aussi prendre le *Monument* face cachée sur la pioche.
- *Acquérir 1 Lieu de puissance* disponible, en payant son coût. Placez-le devant vous.
- *Défausser* un *Artefact* de votre main pour gagner 1 Or ou 2 autres *Essences* de votre choix.
- *Utiliser le pouvoir* d'un de vos éléments de jeu qui n'a pas encore été utilisé (*incliné*). Inclinez alors votre carte/tuile à l'*horizontale* :
 - *Payer* : Défaussez la/les ressource(s) pré-requises pour effectuer l'action.
 - *Incliner* : Inclinez l'élément à l'*horizontale* (90°) 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.
 - *Cet Élément* : 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*.
 - *Ignorer* : Permet de se *protéger* d'une perte ou d'une attaque. Les pouvoirs de *Réaction* sont accessibles *même* lorsque l'élément est *incliné*, sauf si vous devez engager l'élément pour activer l'action *Réaction*. Si vous ne pouvez contrecarrer une attaque vous perdez des *points de Vie*. Pour chaque *Vie* que vous ne pouvez pas perdre, perdez alors 2 *Essences* de votre choix.
 - *Défausser/Détruire* : L'action *Défausser* concerne un *Artefact* dans votre *main* tandis que *Détruire* concerne un *Artefact* en jeu. Toutes les *Essences* posées sur une carte détruite sont perdues.
 - *Redresser* : Permet de repositionner une carte préalablement inclinée. Vous pouvez *de nouveau* utiliser l'action de cette carte/tuile.
- *Passer*. Cela met fin à vos actions pour cette manche :
 - Si vous êtes le *premier* joueur à passer, prenez la tuile *1er joueur*. Placez-la sur sa face *Passé*. Cette tuile vous donne 1 point de victoire *temporaire* lors d'un contrôle de victoire.



- *Échangez* votre *Objet magique* contre un nouveau (*différent*), disponible au centre de la table. Placez le nouvel *Objet* sur sa face *Passé* pour indiquer aux autres joueurs que vous avez passé.
- *Piochez une carte*. Si vous n'avez plus de carte dans votre pioche, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.
- Vous ne pouvez plus effectuer d'actions pour cette manche. Cependant, vous êtes à l'abri des *pertes de Vie*. Vous pouvez gagner des *Essences* si un rival active un pouvoir qui vous le permet.

3) EFFECTUER UN CONTRÔLE DE VICTOIRE

- Comptabilisez les P.V de tous vos éléments de jeu (jeton *1er joueur* compris), qu'ils soient inclinés ou non.
- Si personne n'a atteint ou dépassé 10 points de victoire, *redressez* tous vos éléments de jeu engagés et démarrez une *nouvelle* manche.

3 / FIN DE PARTIE



- Lors du contrôle de victoire, dès qu'un ou plusieurs joueurs ont dépassé 10 points de victoire, la partie s'achève.
- Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.
- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'essences dans sa réserve (l'or compte double), est déclaré vainqueur. Les essences posées sur les éléments de jeu, ne comptent pas.