

レス・アルカナ Res Arcana

Thomas Lehmann 作

2~4人用 12歳以上 所要時間約60分

内容物

アーティファクトカード 40枚、魔法使いカード 10枚、モニュメントカード 10枚、エッセンストークン 150個(各30個)、魔力の場(両面印刷 / 5枚)、スタートプレイヤートークン 1個、マジックアイテム 8枚、"5X"を示すためのエッセンストークン 12個、リファレンスカード 4枚、サマリータイル 1枚

概要

2-4人の錬金術的魔法使いは、古代のモニュメントと魔力の場の支配を争います。魔法使いとして、ドラゴンを使役しパワーを使用したりアーティファクトを作成するために魔法のエッセンスや道具を使います。最も勝利点を得た魔法使いが勝ちます!

それぞれの魔法使いは、最初にエッセンスを各1個とアーティファクトカードを3枚とマジックアイテムカードを1枚持ちます。

ラウンドの間、各ターン毎にエッセンスを得て1つのアクションを実行します。目的は10勝利点以上を獲得する事で、10勝利点以上獲得した人がいたなら勝者を確認します。

エッセンス



活力 生命 平静 死 金

カードの要素

魔法使いカードとアイテムカードはセットアップ時に選び、ゲームを開始します。各ラウンドでは、プレイヤーがパスした時にアイテムカードを新しいものにするために変更します。

各プレイヤーは、8枚のアーティファクトカードで構成される個人用のデッキを持ちます。そのうちの3枚は初期手札です。アーティファクトカードはエッセンスをコストとして支払い、自分の場に置きます。いくつかのアーティファクトカードはドラゴンやクリーチャーです。アーティファクトカードの中には勝利点を生み出すものもあります。

モニュメントカードと魔力の場カードはエッセンスで配置コストを支払う事でテーブル中央から獲得します。一度獲得されたモニュメントや魔力の場は他のプレイヤーに奪われることはありません。モニュメントや魔力の場はプレイヤーの勝利点の大部分となります。獲得能力を持つカードは、各ラウンドの開始時にエッセンスを得る事ができます。

多くのカードは、1つ以上のパワーを持っています。パワーはコストと効果の2つが書かれています。多くのコストはそのカードを90度回転させることも含みます。一度カードを回転したら、そのパワーは特定のリアクト[React]パワーを除いて使用できません。



ラウンドの終了時に、勝利点を確認します。勝者がいない場合は、カードは縦向きにされて、次のラウンドを開始します。
どの魔法使いがアーティファクトやマジックアイテムやエッセンスを上手く使いこなし、10 勝利点以上稼いで勝つのでしょうか？

準備

- マジックアイテムを 8 枚、エッセンストレイ、"5X"を示すためのエッセンストークンを場に置きます。
- 近くに魔力の場を 5 枚並べます。

初回ゲーム:  マークが記載されている面を使ってください。

2 回目以降のゲーム: 各魔力の場カードの表裏面をランダムに選択して配置します。

- モニュメントをよく混ぜ 2 枚を表に向けて配置し、残りを隣に山札として置きます。
- 各プレイヤーにエッセンスをそれぞれ(ゴールドも含む)1つずつ配ります。これは初期エッセンスになります。
- スタートプレイヤーを決めて、スタートプレイヤートークンを渡します。
- 魔法使いとアーティファクトをそれぞれ分けて混ぜます。各プレイヤーに 2 枚の魔法使いと 8 枚のアーティファクトを配ります。残りは箱に戻します。各プレイヤーは配られたカードを確認します。

TIPS: ドラゴン、クリーチャー、金を作成するカードを持っていますか？ これらのカードは、魔力の場いくつかのモニュメントを獲得するのに上手く使えるかも知れません。

カードを確認したら、アーティファクトをよく混ぜて自分のデッキとし隣のプレイヤーに山札をカットしてもらった後、自分のデッキから 3 枚引き初期手札とします。その後、魔法使いを 1 枚選び公開します。残りは箱に戻します。

初回ゲーム: 上記の代わりに、カードの右下にラベルが貼られたプリセット済 () の 3 枚のカードを配りま
す。そして、それに合致する魔法使いを配ります。各プレイヤーは 5 枚のアーティファクト(プリセットは無い)を裏向
きにして山札を作り、それを自分のデッキとします。

- 反時計回りにスタートプレイヤーの右隣のプレイヤーからマジックアイテムを 1 枚選んでいきます。その後、スタートプレイヤーからゲームを開始します。



ゲームのプレイ

ゲームは通常 4-6 ラウンド行われます。各ラウンドは次のステップに従います。

1. エッセンスの獲得

- ・ 獲得の能力があれば使う。
- ・もしくは、カードの効果でエッセンスを得る事ができる。

2. 各ターンスタートプレイヤーから時計回りに1つのアクションの実行

- アーティファクトを配置する。
- モニュメントか魔力の場を獲得する。
- 金1つかその他のエッセンス2つを獲得するためにカードを1枚捨てる。
- 縦向きになっているカードのパワーを使う。
- パス: マジックアイテムを交換し、カードを1枚引く

全てのプレイヤーがパスを行うまで続ける。

パスの手順:

- a. 最初にパスを行ったのであれば、スタートプレイヤートークンを受け取る。
- b. 異なるマジックアイテムと自分のマジックアイテムを交換する。
- c. カードを1枚引く。

3. 勝利点(10VP以上)の確認

勝者がいないのであれば、

- カードを全て縦向きにする。
- 次のラウンドを開始する。

1. エッセンスの獲得

各プレイヤーは獲得の能力やカードの効果(任意の順で発動)でエッセンスを獲得します。

カードとはアーティファクト、魔法使い、マジックアイテム、モニュメント、魔力の場を指します。

カードの  獲得能力をそれぞれ起動し、場からエッセンスを獲得し、自分のエッセンス置き場に加えます。

- ・エッセンスの中に数字が記載されているなら、その数だけエッセンスを場から獲得します。そうでないなら、1つだけ獲得します。
- ・エッセンスが "+" で分かれているなら、それら全てを獲得します。
- ・エッセンスが "〃" で分かれているなら、それらの内1つを獲得します。
- ・エッセンスが  で示されているのであれば、エッセンスをその数だけ好きに組み合わせで獲得します。ただし、このアイコンは次の制限があります。例えば  死と金は選ぶ事ができません。

このステップの間、カードの効果で好きなエッセンスを獲得できます。

カードの効果をいくつか使用しない事もできます。ただし、カードの効果でエッセンスを得る場合は、そのカードの効果全て適用し獲得してください。

明確化

場にあるエッセンスの数に制限はありません。(無限にあると見なす) 必要であれば、"5X"を示すためのエッセンストークンに対象のエッセンスを置き、その色のエッセンスが5つある事にできます。

いつでも両替できます。

いくつかのカード(例:《Cursed Forge》)は、獲得コストとそのコストが支払われなかった場合の効果に記載されています。その効果は、他のエッセンスを獲得した後に解決しても良いです。



2つのアーティファクト(《Vault》と《Windup Man》)はカード上のエッセンスを全て残した時に効果が発生します。9ページ目

のページ目の詳細や例を参照してください。

魔力の場からすべてのエッセンスを獲得できます。(しかし、勝利ポイントを失うことになるでしょう)

通常、プレイヤーは同時にエッセンスを獲得しますが、もし望むのであればこのステップではスタートプレイヤーから時計回りに順番に解決することもできます。

2. アクションの実行

スタートプレイヤーから開始して全プレイヤーがパスするまで時計回りに各プレイヤーは1アクションを実行します。パスをしたプレイヤーはこのステップではアクションを実行できません。

- コストを支払い、手札からアーティファクトを配置します。
- コストを支払い、中央にあるモニュメントか魔力の場を獲得します。

全てのモニュメントはゴールド4のコストがかかり、表向きになっている2枚のモニュメントの内1枚を選ぶか、モニュメントデッキの一番上のカードを選ぶ事ができます。表向きになっているモニュメントを獲得した場合は、(可能なら)モニュメントデッキの一番上からカードを1枚引き配置します。

獲得したモニュメントや魔力の場は、他のプレイヤーに奪われる事はありません。また、モニュメントや魔力の場には枚数の制限があります。

- アーティファクトを1枚捨てて、金を1つ獲得するか、それ以外のエッセンスを2つ獲得する事ができます。

捨て札になったアーティファクトは表向きかつ横向きにしてアーティファクトデッキの一番下に重ねます。(このターンに使用されたアーティファクトと区別するためです。)

捨て札は他のプレイヤーにいつでも参照されます。



TIPS: 全てのアーティファクトを配置しようと思わないでください。代わりに、何枚かを捨て札にすることで、他のカードに必要なエッセンスを得る事ができます。

- 縦向きのカードの内1枚のカードの効果を使います。(5ページ目参照) 90度回転済みのカードのパワーは使用できません。(リアクト[React]パワーを除きます。6ページ目参照)

カードとは、アーティファクト、魔法使い、マジックアイテム、モニュメント、魔力の場を指します。

- パスをして、このラウンドのアクションを終了します。(7ページ目参照)

コスト

カードの配置コストは左上に示されています。示されたエッセンスを場に支払います。

エッセンスの中に数字が記載されているなら、その数だけエッセンスを場へ支払います。

エッセンスが  で示されているのであれば、任意のエッセンスを支払います。  という様なリストが書かれているならば、その数だけ好きに組み合わせてエッセンスを支払います。

いくつかのアーティファクトは、ドラゴン  やクリーチャー )

やその両方(《Sea Serpent》)の場合があります。いくつかの割り引きは、他のアーティファクトを配置するのにコストを下げます。

また、他の割り引きはドラゴンを配置するためだけにコストを下げます。



全ての配置された、もしくは獲得されたカードは、最初は縦向きに置きます。

明確化

2つのアーティファクト(《Magical Shard》, 《Prism》)はコスト0です。;(1アクション必要ですが)これは無料で配置できます。

TIPS: アーティファクトはエッセンスのために手札から捨てる事ができますが、その配置コストは依然として存在しています。

配置コストを下げる能力(《Artificer》, 《Dragon Bridle》, 《Dragon Lair》)はそれぞれ累計し、他の利用可能なパワー(《Crypt》, 《Dragon Egg》, 《Sorcerer's Bestiary》)を組み合わせるカードを配置するのに使用できます。

0以下にコストが下がる場合は、コストは0になります。

パワー

多くのカードは、1つか2つのパワーを持っています。パワーはコストと効果の2つが書かれていて、三角の矢印で分かれています。



このカードを90度回転 + 生命を1払う ⇒ 活力を1得る + 死を1得る

パワーを使うために、そのコストを(エッセンスを場に)支払います。そして、その効果(場からエッセンスを獲得する)を適用します。

多くの場合、パワーのコストは "+" で区切られた複数の要素で構成されています。パワーを使うためにそのコストの全てを支払わなければなりません。

パワーはそのコストの一部 (または全部) としてそのカードを横向きにする必要とするかもしれません。一度カードを回転したら、縦向きになるまでそのパワーは特定のリアクト[React]パワーを除いて使用できません。



カードを90度回転する必要の無いパワーはラウンド中何度でも使用できますが、それぞれの使用は別のアクションでなければなりません。

多くの効果は自分のエッセンス置き場にエッセンスを置く代わりに、カードへエッセンスをを配置して後のラウンドでその配置したエッセンスを回収したり、魔力の場で勝利ポイントになったりするものもあります。



プレイの例

パウロは魔力の場《Catacombs of the Dead》を獲得しました。そして、死を12個持っています。

彼は最初のアクションとして死を5個支払い、そのカードの上に場から死を1個置きました。

次のアクションも同じ事をプレイしました。

3回目のアクションとして、《Catacombs of the Dead》を90度回転させてそのカードの上に場から死を1個置きました。

パウロは死を2個残していて、《Catacombs of the Dead》は3勝利点を生み出します。(カード上の死1個ごとに1勝利点です)





リアクト[React]™パワーはターン終了後に、利用可能な状況が発生した時に使用します。

アクションは不要です。

リアクト[React]™パワーは、他のパワーと異なりそのカードが横向きになっていたとしても使用できます。ただし、そのカード自身を 90 度回転させるコスト(パワーのコストが支払えない時も)が必要な場合は使用できません。

生命を失う

通過したものを除き、いくつかの効果は他のプレイヤーの**生命**  が失われる効果があります。他のプレイヤー達は自分のエッセンス置き場から示された生命を失います。必要な生命エッセンスを持っていない場合、可能であれば生命 1 の支払いに付き 2 つの他のエッセンス(金も含む)を支払う必要があります。



多くのリアクト[React]™パワーは、生命を失う効果を無効化する事を可能にします。生命を失うパワー(例. 《Dragon》)の多くは、即座に一時的なリアクト[React]™パワーを他のプレイヤーに与えます。それは、他のプレイヤーがコストを支払うことで生命を失う効果を無効化する能力です。

明確化

エッセンスが  で示されているのであれば、エッセンスをその数だけ好きに組み合わせる選択します。ただし、このアイコンは次の制限があります。例えば  金と生命は選ぶ事ができません。



いくつかのパワーはアーティファクトを捨て札にするか、破壊するかが含まれている事があります。

捨て札は手札から行い、破壊はプレイ済みのカードを破棄します。そのカードは捨て札置き場に(デッキの一番下に横向きにして)置きます。破壊されたカードの上にエッセンスがあるのなら、それらは場に返します。(他のアーティファクトのパワーにより)90度回転しているアーティファクトも破壊可能です。

いくつかの効果はカードを引く効果があります。山札が無いときにカードを引かなければならない場合は、捨て札をよく混ぜて新しい山札を作って下さい。

いくつかの効果(《Divination》, 《Hawk》, 《Oracle》)はカードを 3 枚引く効果があります。山札が 3 枚未満ならば、カードを全て引いて(その後、よく混ぜて新しい山札を作ります)から指定された交換/捨て札を行って下さい。

いくつかの効果(《Chalice of Fire》, 《Reanimate》, 《Witch》)は 90 度回転済みのカードを縦向きにして、再度そのカードを利用可能にします。《Druid》はクリーチャーアーティファクトだけを縦向きにできます。



いくつかのパワー(《Athavor》, 《Philosopher's Stone》, 《Prism》)は同一でなければならないエッセンスを含むコストの支払いがあります。それらの効果は支払った全てをゴールドのような同じ数の異なるエッセンスに変換します。



いくつかの効果は場からエッセンスを他のプレイヤーに与える効果があります。他のプレイヤーはパスをしていても、エッセンスを得る事ができます。



いくつかの効果は(《Hypnotic Basin》, 《Treant》)他のプレイヤーのエッセンスの数だけエッセンスを得る効果があります。いずれかのプレイヤーを選択(パスしたプレイヤーも含みます)し、その効果を使います。そのプレイヤーのエッセンス置き場に置かれているエッセンスのみ数えます。対象となったエッセンスは除去されません。



いくつかの効果(《Corrupt Altar》, 《Fiery Whip》, 《Sacrificial Dagger》, 《Sacrificial Pit》)は配置コストに基づいて複数のエッセンスを供給します。コスト内のエッセンスを合計し、任意の修正値で調整を行い、(リストに記載されている制限を考慮して)好きな組み合わせで場からエッセンスを獲得します。獲得するエッセンスとしては、アーティファクトのコストとして記載されているエッセンスを含める必要はありません。(訳中: 数のみ合っていれば良いと言う事だと思います。)

パス

アクションができない、もしくはアクションを行いたくない場合はパスをしなければなりません。



そのラウンドで最初にパスをしたならば、スタートプレイヤートークを受け取ります。これは、得点計算時に1勝利点として数えます。そして、パス側の面を表にします。



自分のマジックアイテムを場の異なるマジックアイテムと交換します。そして、新しいマジックアイテムを裏返し、パスの面を表にします。

次に、(可能なら)カードを1枚引きます。自分の山札が尽きているならば、捨て札をよく混ぜて新しい山札を作ります。パスをしたプレイヤーは、このラウンド中アクションを行う事はできません。そして、生命を失う効果は無効化されます。しかし、他のプレイヤーの効果でエッセンスを獲得する効果は適用されます。

3. 勝利点の確認

配置されたアーティファクト、モニュメント、魔力の場、スタートプレイヤートークンを合計し勝利点を数えます。

少なくとも1人が10勝利点以上を獲得しているならば、ゲームは終了し最も得点の高いプレイヤーが勝利します!

複数のプレイヤーが同率であれば、自分のエッセンス置き場に最も多くエッセンス(金は2個として数えます)を保持しているプレイヤーが勝ちます。

誰も10勝利点以上を獲得していないのであれば、カードを全て縦向きにしてスタートプレイヤートークンを裏返しパス面が表になっているマジックアイテムを裏返し、次のラウンドを開始します。

明確化

勝利点を数える時は、魔力の場と90度回転しているカード全ての勝利点を数えます。

魔力の場《Cursed Forge》, 《Sacred Grove》, 《Sacrificial Pit》は、そのカードの上にあるエッセンスに加え1点か2点を加えます。

スタートプレイヤートークンは、勝利点を数えるタイミングで保持しているプレイヤー向けに1勝利点として数えます。

《Coral Castle》, 《Sorcerer's Bestiary》を獲得しているプレイヤーはラウンドの途中で即座に勝利点を数えるためにパワーを使う事ができます。(他のプレイヤーがより多く得点を獲得する前に、すでに10点以上獲得しているなら勝利することができます)

《Golden Statue's React》はパスしたかどうかにかかわらず、勝利点確認時に常に(金を3個支払い、一時的な3勝利点とするために)使用できます。

ドラフト ヴァリエント

アーティファクトにある程度慣れてきたら、これらのヴァリエントを試してみることをお勧めします。

2-4 人向け

このヴァリエントは準備のステップ6を置き換えます。

2枚の魔法使いを受け取った後、各プレイヤーは4枚のアーティファクトを引きます。各プレイヤーはアーティファクトを1枚選び、残りのカードを左隣の(時計回りに)プレイヤーに渡します。渡すアーティファクトが無くなるまで、1枚キープ&残りを渡すを繰り返します。

次に、各プレイヤーは4枚のアーティファクトを引きます。各プレイヤーはアーティファクトを1枚選び、残りのカードを右隣の(半時計回りに)プレイヤーに渡します。渡すアーティファクトが無くなるまで、1枚キープ&残りを渡すを繰り返します。

これにより、各プレイヤーはアーティファクトを8枚持っています。カードを確認したら、アーティファクトをよく混ぜて自分のデッキとし隣のプレイヤーに山札をカットしてもらった後、自分のデッキから3枚引き初期手札とします。

魔法使いとマジックアイテムは通常通り選択します。その後、ゲームを開始します。

マッチプレイ 2人向け(先に2勝した方が勝者)

これは3ゲームの勝負で2回目に表向きのドラフトを追加します。

ゲーム1は通常通りゲームを開始します。

ゲーム1の後、プレイヤーは魔法使いを保持し、ゲーム1で使った16枚全てのアーティファクトを表向きに並べます。準備の1~4を進めます。

ゲーム1の敗者はゲーム2のスタートプレイヤーを決定します。スタートプレイヤーは表向きのアーティファクトを1枚選びます。プレイヤーはアーティファクトを2枚ずつ選んでいき、スタートプレイヤー向けにアーティファクトが1枚だけまで続けていきます。そして、スタートプレイヤーは残った1枚を取ります。

アーティファクトをよく混ぜて自分のデッキとし隣のプレイヤーに山札をカットしてもらいます。マジックアイテムを選ぶ前に初期手札を引きます。ゲーム2を開始します。

ゲーム2の後、互いに1勝ずつであればゲーム3を開始します。プレイヤーは魔法使いを保持し、ゲーム1で行ったようにドラフトを行います。

ゲーム2の敗者はゲーム3のスタートプレイヤーを決定します。アーティファクトをよく混ぜて自分のデッキとし隣のプレイヤーに山札をカットしてもらいます。マジックアイテムを選ぶ前に初期手札を引きます。ゲーム3を開始します。

楽しんでください!

カードの明確化

パワーや明確化については5-6ページを参照してください。

魔法使い

《Artificer》：この割り引きはアーティファクトにのみ適用され、魔力の場やモニュメントには適用できません。

《Transmuter》：金ではないエッセンスのいくつかは、90度回転するときには払ったものと同じでも良いです。自分のエッセンス置き場に2未満しかエッセンスがないなら、このパワーを使用できない。

アーティファクト

《Athamor》：このアーティファクトは2つのパワーがある。1つ目のパワーは活力をこのカードの上に載せるために使われます。(もし望むなら、エッセンスの獲得ステップで使用されるかもしれませんが。) 2つ目のパワーはこのアーティファクトの上に乗っている6つの活力を使用する事で同一のエッセンスを好きなだけ、ゴールドに変換できます。

《Corrupt Altar》：2つ目のパワーは《Corrupt Altar》自身を破壊することでも使用できます。

《Crypt》：2つ目のパワーにより配置されたアーティファクトは、捨て札に行かなくてはなりません。アーティファクトの配置コストが金1個と他のエッセンス1個であるならば、金1個のコストが割り引きされます。

《Fiery Whip》：2つ目のパワーはこのカード自身には適用できません。

《Guard Dog》：1つ目のパワーは(多くのパワーと異なり)《Guard Dog》が90度回転していたときに、(このカード自身を縦向きにするために)使用できます。

《Mermaid》：このパワーは自分のエッセンス置き場から平静か生命か金1個のエッセンスを自分のカードを上に乗る効果を持ちます。(通常これは得点を得るため魔力の場にエッセンスを置くのに使います。)

《Sacrificial Dagger》：2つ目のパワーはこのアーティファクトの破壊と手札から1枚の捨て札が必要です。

《Windup Man》：この獲得能力は、エッセンスの獲得ステップでこのカードからエッセンスを獲得しなければ、このアーティファクトの上にあるエッセンスの種類だけ(今後のラウンドのために)増加します。(訳中: 金と活力が置かれているなら、金と活力それぞれ2ずつカードの上に置きます。)



例: ラウンド1で《Windup Man》の上に金を1つ置きます。ラウンド2の間、エッセンスの獲得ステップでこの金を取るのをやめて、このカードの上に金を2個置きます。そして、自身のパワーでこのカードの上に活力1個を置きます。ラウンド3の間、エッセンスの獲得ステップで活力1個と金3個を取るのをやめて、金2個と活力2個を置きます。ラウンド4のエッセンスの獲得ステップで金5個と活力3個をこのアーティファクトから獲得します。

《Vault》: この獲得能力は《Vault》の上に獲得せずに置かれている金が1個以上あるならば、金ではない(好きな)2個のエッセンスを手元に獲得する事ができます。

例: ラウンド1で場から《Vault》に金を1個置き、90度回転させます。ラウンド2の間、エッセンスの獲得ステップでこの金を取るのをやめて場から活力1個と生命1個を手元に得て、パワーを使い金1個を《Vault》に置きます。ラウンド3で、金ではない(好きな)2個のエッセンスを手元に得ることをやめてカードの上の金2個を獲得します。

マジックアイテム

《Transmutation》: 獲得するエッセンスはこのカードを90度回転させるのに使用したエッセンスと同一のエッセンスが含まれていても良いです。エッセンス置き場に最低3個なければ、このパワーは使用できません。

モニュメント

《Golden Statue》: リアクト[React]パワーにより与えられる勝利点は、勝利点の確認ステップの終了まで使用でき一時的なものです。

魔力の場

《Cursed Forge》: エッセンスの獲得ステップの間、(呪いにより)死を1個支払うかこの魔力の場を90度回転させる。(3

ページ目参照)

《Dragon's Lair》: このパワーはこのカードとドラゴンを90度回転させる必要があります。

《Sacred Grove》: このパワーはこのカードとクリーチャーを90度回転させる必要があります。

《Sorcerer's Bestiary》: この魔力の場は《Sea Serpent》を3勝利点として扱います。(ドラゴン且つクリーチャーであるため)



用語集

アビリティ(Ability): そのカードが90度回転しているかどうかにかかわらず(適切な場合に)自動的に適用される獲得効果、配置コストの削減、カード上の勝利点の換算になります。

カード(Component): アーティファクト、マジックアイテム、モニュメント、魔力の場

クリーチャー(Creature): アーティファクトの種類の一つです。

破壊(Destroy): 手札ではなくプレイ済みのアーティファクトを捨てる事。破壊されたアーティファクトは捨て札置き場に置く。

割り引き(Discount): 対象のカードの配置に必要なエッセンスの数を削減します。配置コストの削減は0未満にする事はできません。

ドラゴン(Dragon): アーティファクトの種類の一つです。

エッセンス(Essence): 活力、死、平静、金、生命

エッセンス置き場(Essence Pool): カードの上に置かれたものではなく、プレイヤーが所有するエッセンスでコストの支払いに使用できます。

生命を失う(Life Loss): 相手の効果により発生しそれを無効化するか、指定された生命を支払わなくてはなりません。ラ

イフを支払う事ができなければ、それごとに他のエッセンスを 2 個エッセンス置き場から(可能なら)支払います。パスをしているプレイヤーは、生命を失う効果を無効化できます。

魔法使い(Mage): ゲーム開始時に場に置くカードです。魔法使いはアーティファクトではありませんし、破壊されません。

マジックアイテム(Magic Item): 場に置かれてるコンポーネントでセットアップ時に獲得します。また、パスしたときに交換を行います。

モニュメント(Monument): 中央に置かれているカードで獲得できます。モニュメントはアーティファクトではありませんし、破壊されません。

パス(Passed): パスをしたプレイヤーはそのラウンド中アクションを行えません。生命を失う効果は全て無効化できます。ただし、相手の効果によりエッセンスを獲得することはできます。

魔力の場(Place of Power): 中央に置かれているカードで獲得できます。魔力の場はアーティファクトではありませんし、破壊されません。

配置コスト(Placement Cost): アーティファクトを配置するか、モニュメントか魔力の場を獲得するためのエッセンスのコストのことです。

パワー(Power): カードのコストや効果を指します。リアクト[React]”パワーを除いて、パワーを使用するためにはカードが(90 度横向きではなく)縦向きである必要があります。アクションを使って、コストを支払い効果を適用することも含まれます。

リアクトパワー(React Power): 利用可能な状況ならば、手番外でも使用できるパワーです。カードが 90 度回転していても、そのカード自身を 90 度回転することがコストとして要求されないならばリアクトパワーは使用できます。

ライバル(Rival): (自分ではなく)相手のプレイヤーです。

縦向き(Straighten): 横向きになっているカードを縦向きにします。そのカードは再度利用できます。

90 度回転(Turn): カードを 90 度回転させます。通常はパワーのコストの一部となっています。

Setup

- ◆ 魔力の場を中央に置く。

初回: 次の面を  使用

- ◆ モニュメントを2枚置く。残りは山札とする
- ◆ 各エッセンスを1個取る。(金も含む)



- ◆ スタートプレイヤーを決める。
スタートプレイヤートークンを取る
- ◆ 各プレイヤーに魔法使い2枚とアーティファクト8枚を配る。残りはゲームから取り除く。
各プレイヤーはアーティファクトを混ぜて、3枚引き初期手札とする。
各プレイヤーは魔法使いを1枚選び公開する。
残りはゲームから取り除く。

初回: 魔法使いに合ったカードの右下にラベルが貼られたプリセット済の3枚のカードを配る。未使用のアーティファクトを5枚配り、各プレイヤーのデッキとする。

- ◆ (スタートプレイヤーが最後になる様に) 反時計回りでプレイヤーはマジックアイテムを1枚選ぶ

開始の準備が整いました。



Round Summary

1 エッセンスの獲得

- ◆  獲得能力があれば使う。
- ◆ カードからエッセンスを獲得する事もできる。

2 1ターンに一度、アクションを実行する (スタートプレイヤーから時計回り)

- ◆ アーティファクトを配置する。
- ◆ モニュメントが魔力の場を獲得する。
- ◆ カードを1枚捨て、金1個か他のエッセンスを2個得る。
- ◆ パワーを使用する。
- ◆ パスする。(下部に従う)

全てのプレイヤーがパスをするまで実行する。

パスステップ:

- 最初にパスを行ったプレイヤーは、スタートプレイヤートークンを取る。
- 自分のマジックアイテムを異なるマジックアイテムと交換。
- カードを1枚引く。

3 勝利点の確認: 誰かが10勝利点以上であるか?

- ◆ そうでないならば、カードを縦向きにして次ラウンドへ

勝者: 最も多くの勝利点を獲得した人

- ◆ 同率であるなら、エッセンスをより多く持つ人が勝つ。
- ◆ 各ゴールドは、エッセンス2個として数える。