

Tom Lehmann

奧法之戰

Res Arcana

遊戲規則



內容

40 張神器牌



10 張法師牌



10 張遺蹟牌



150 個元素指示物 (每種30個)



5 個魔力之所
(雙面)



起始玩家指示物



10 張遺蹟牌



8 個魔法物品

摘要板



12 個“5x”元素指示物



4 張玩家幫助牌

總覽

2-4名鍊金法師試圖爭奪遠古遺跡和魔力之所的控制權。

作為一名法師，你要使用你的魔法元素和物品來建造神器，觸發神器的能力，并操控巨龍。

擁有最多分數的法師將會獲得勝利！每名法師在遊戲開始時擁有每種元素各1個，3張神器牌作為手牌，以及1個魔法物品。

在一輪遊戲中，你需要收集元素，然後每回合執行1個行動，直到所有玩家都選擇跳過回合。遊戲的獲勝目標是，當“檢查勝利條件”觸發時，獲得超過10分的最多分數。

元素



死亡



水



生命



火



金

遊戲配件

在遊戲開始時，玩家需要選擇自己的法師和起始魔法物品。在每輪遊戲中，當一名玩家選擇跳過後，他需要將自己的魔法物品放回并選擇一個新的魔法物品。

每位玩家在遊戲開始時有8張獨特的神器牌，隨機抽3張作為起始手牌。在遊戲過程中玩家可以各種元素來支付神器的放置費用，并將神器放在自己面前。有些神器可能是龍或者其他生物。有少數的神器甚至會提供分數。

遺蹟和魔力之所同樣需要支付相應的放置費用來獲得，在玩家支付了相應的費用之後，從桌子中央區域拿取對應的遺蹟或者魔力之所，放置在自己面前，其他玩家將不再能夠獲得這些遺蹟或者魔力之所。遺跡和魔力之所是玩家得分的主要來源。

具備收集效果的配件會在每一輪開始時給玩家提供元素。

很多配件都有1個或多個能力。每個能力會有對應的花費和效果。很多配件的花費需要將該配件橫置，如果一個配件已經被橫置，那麼它的能力將不能被使用（“應對”能力除外）。



横置

在每一輪遊戲結束後，需要檢查是否有玩家獲得勝利。如果還沒有任何玩家獲得勝利，那麼將所有已橫置的配件重置，遊戲繼續進入下一輪。

到底誰能夠最好地運用神器，魔法物品，和各種元素來獲得10+分並最終獲得遊戲勝利呢？

法師

法師



收集效果

物品



神器

放置費用



能力

分數

生物



龍



魔力之所



分數

遺蹟



初始設置

1. 將8個魔法物品，元素收納盒，和5x元素指示物放在桌子中央。
2. 將5個魔力之所擺放在桌子中央。
首次遊戲時：請使用標有  的一面。
之後遊戲：每個魔力之所隨機選擇一面來使用。
3. 將所有遺跡牌洗混組成牌堆，並翻出前兩張放在遺跡牌堆旁邊。
4. 每位玩家獲得每種元素各1個(包括金元素)，組成玩家的起始元素池。
5. 選擇一名玩家作為起始玩家，並將起始玩家指示物交給他。
6. 將法師牌和神器牌分別洗混。給每位玩家發2張法師牌和8張神器牌，並將其餘的放回盒中。每位玩家可以查看自己收到的牌。

小技巧：你有龍，生物，或者可以生產金元素的神器嗎？這可能代表有些魔力之所或遺跡會非常適合你的發展。

在查看過神器牌後，每位玩家將自己的8張神器牌洗混(可以讓其他玩家切牌)，然後摸取3張作為起始手牌。

然後每位玩家選擇1個法師，一起展示，並將沒有選擇的法師放回盒中。

首次遊戲時：每位玩家將會獲得預設的3張神器作為起始手牌，它們的右下角標有  /  /  / ，並獲得對應的法師。然後隨機發5張神器牌作為每位玩家的神器牌堆，玩家不能查看這5張牌。

7. 按照逆時針(反向)順序，從起始玩家右邊的玩家開始，每位玩家選擇1個魔法物品，然後從起始玩家開始遊戲。



遊戲流程

一局遊戲通常會持續4–6輪。在每一輪中,需要進行以下步驟:

1 收集元素:

- ◆ 使用任何收集效果,  並
- ◆ 可以從配件上獲得元素

2 執行行動, 每個回合1個行動, 從起始玩家開始按照順時針:

- ◆ 放置一個神器,
- ◆ 獲得一個遺跡或魔力之所,
- ◆ 棄掉一張手牌並獲得1個金元素或2個任意非金元素,
- ◆ 使用未橫置的配件上的能力, 或者
- ◆ 選擇跳過, 交換你的魔法物品, 並摸1張牌。

輪流進行回合直到所有玩家都選擇跳過。

跳過流程:

- 如果你是第一個選擇跳過的玩家, 你獲得起始玩家指示物,
- 將你的魔法物品和當前任意可選的魔法物品交換,
- 摸取1張神器牌。

3 檢查勝利條件 (10+ 得分)

如果還無人獲勝:

- ◆ 將所有橫置的配件重置,
- ◆ 然後開始新的一輪。

1. 收集階段

每位玩家使用自己的收集效果從元素補給區中拿取對應的元素, 也可以選擇從自己的配件上獲取元素 (沒有先後順序)。

一個配件是指自己的神器, 法師, 魔法物品, 遺跡, 或魔力之所。

按照你的配件上的每一個收集效果 , 從元素補給區中拿取對應的元素。

- 如果一個元素標誌上有數字, 就獲得對應數量的該元素, 如果沒有標記則只拿1個。
- 如果元素標誌之間通過“+”分開, 則都可以獲得。
- 如果元素標誌之間通過“/”分開, 則選擇其中一個獲得。
- 如果有帶有數字的  標誌, 你可以將任意元素進行混搭來獲得對應的數量。不過需要注意元素限制符號, 比如  代表你不能選擇金元素和死亡元素。

在這一階段玩家還可以拿取自己配件上儲存元素。

你可以選擇拿取某些配件上的元素, 不過如果你決定從該配件上拿取元素, 你必須將該配件上所有元素都拿走。

規則細節

元素總數並沒有任何上限, 如果需要的話, 你可以將一個元素放在一個“5x”元素指示物上, 來代表你有5個該元素, 你可以在任意時候將它兌換成5個該元素指示物。



有些配件 (例如詛咒熔爐) 標註了在收集階段需要支付的元素, 以及沒有支付時產生的結果。這種配件可以在其他元素收集之後再進行結算。

有2個神器, “金庫”和“構裝體士兵”, 在你把元素留在該配件上時會觸發效果。請參考第10頁的細節和舉例。

你可以選擇將自己魔力之所上的元素都拿走 (不過這樣做會導致那個魔力之所的得分變低)。

玩家通常可以同時進行收集階段, 不過任何玩家都可以要求大家按照玩家順序執行收集階段的行動。

2. 行動階段

從起始玩家開始按照順時針進行，每位玩家執行1個行動，直到所有玩家都選擇跳過。選擇跳過的玩家不能再繼續執行行動。

可選行動：

- **放置神器：**從手中放置到自己面前，并支付其費用。
- **獲得一個遺跡或魔力之所，**從中央區域放置到自己面前，并支付其費用。

所有的遺跡都需要支付4個金元素來獲得，你可以選擇已翻開的兩個遺跡中的一個，或者選擇牌堆頂上未翻開的遺跡。如果你選擇了已翻開的遺跡，則需要從牌堆中翻開下一張補充到中央區域。

一旦被獲得，該遺跡或魔力之所將不能再被其他玩家獲得。遺跡和魔力之所的數量是有限的。

- **棄置一張神器牌：**從手牌中棄置，並獲得1個金元素或者2個任意其他元素（可以是相同或不同元素）。

將棄置的神器牌面朝上橫向放在自己的神器牌牌堆下（用來區分）。玩家的棄牌堆隨時可以被其他玩家檢查。



注意：不要嘗試放置你所有的神器。嘗試棄置一些不需要的神器，用來獲取元素以便放置其他神器。

- **使用能力，**你可以使用未橫置配件的能力（詳見第7頁）。處於橫置狀態的配件的能力無法被使用（一些‘應對’能力除外，詳見第7頁）。

一個配件指的可以是一個神器，法師，魔法物品，遺蹟，或魔力之所。

- **跳過，**結束你這一輪的行動（詳見第8頁）。

費用

一個配件的**放置費用**標記在其左上角。放置時你需要從自己的個人元素池中支付相應的元素到補給區。



如果一個元素圖標上標有數字，則支付相應數量的元素；如果沒有標有數字，則支付1個。

如果元素圖標是 ，則支付任意元素。如果標有數字，例如：3，支付相應數量任意組合的元素。

一些神器同樣也是龍 ()，生物 ()，或者兩者都是（大海蛇）。一些減少費用的效果適用於所有神器，另一些只適用於龍。

所有配件在放置或獲得時都是未橫置狀態的。

規則細節

有2個神器（例如魔力碎片，棱鏡）費用為0，你可以使用行動免費放置。

注意：因為神器可以從手中棄置來換取元素，所以實際上放置這2個神器還是有“隱藏費用”的。

減少放置費用的效果（例如工匠大師，龍轡，龍穴）可以與其他減少費用的能力（例如地下墓穴，龍蛋，巫師的怪獸圖鑑）疊加使用。費用最多可以被減少到0。

能力

很多配件都有1到2個能力。能力的花費和效果被一個三角形箭頭隔開。



橫置這個配件 + 支付1個生命 ➤ 獲得1個火 + 1個死亡

執行一個能力的花費（例如支付元素到補給區），然後觸發這個能力的效果（例如從元素補給區獲得元素）。

一個能力的花費通常都有若干步驟，使用“+”分割。你必須確保執行一個能力所有的花費來觸發這個能力的效果。

一個能力的花費中可能會要求“橫置這張牌”。當一個配件被橫置之後，你不能再使用這個配件的任何能力（一些‘應對’能力除外，詳見第7頁）。



一個能力的花費中如果沒有“橫置”這一要求，則這個能力可以被多次使用，但是每執行一次都算是一個單獨的行動。

很多效果可以讓你把元素放在配件上，而非你的個人元素池。這些元素可以在接下來的遊戲中被收集，或者放置在魔力之所上給你提供分數。



行動示例

科長獲得了死亡墓穴這個魔力之所，並且個人元素池中有12個死亡元素。

他的第一個行動是使用死亡墓穴的第一個能力，支付5個死亡元素，然後從補給區拿1個死亡元素放置在死亡墓穴上。

他的下一個行動又執行了一遍這個能力。

他的第三個行動中，使用了死亡墓穴的第二個能力，橫置這張牌，然後從補給區拿1個死亡元素放在上面。

現在科長的個人元素池中還剩有2個死亡元素，並且死亡墓穴目前價值3分（死亡墓穴上每個死亡元素值1分）。



應對能力是在別人回合使用，用來應對某些效果的能力。使用它不算一個行動。應對能力不同於其他能力的地方是，就算配件已經橫置，還是可以使用，除非這個應對能力的花費中包含“橫置這個配件”。

失去生命元素

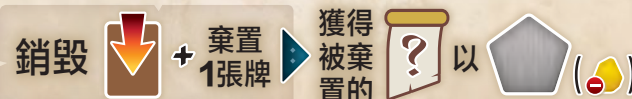
一些效果可以令其他玩家失去生命元素，已經跳過回合的玩家不受影響。每個沒有跳過的其他玩家都必須從自己的元素池丟棄相應數量的生命元素。丟棄時，對於每1個不能滿足的生命元素，必須丟棄2個其他的元素（包括金元素）。如果該玩家已經沒有任何元素，則可以忽略。



很多應對能力都會給予玩家無視這些失去生命元素效果的能力。很多會造成失去生命元素效果的能力（例如：龍）都自帶應對能力，如果對手支付了相應的費用，則可以無視失去生命元素效果。

規則細節

一些效果可以提供若干數量的任意元素。你可以選擇任意種類的相應數量的元素，需要注意限制，比如 () 代表你不能選金元素和生命元素。

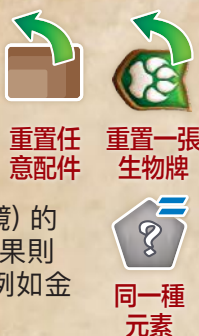


一些能力包含了銷毀或者棄置手牌的行動。棄置意味着需要從手牌中棄置，銷毀則意味着從你面前已經放置的神器中選擇一個棄置。被棄置或銷毀的牌都會放進你自己的棄牌堆中（橫着插在神器牌牌堆的下面）。如果被銷毀的牌上有元素，則將它們歸還給元素補給區。一個橫置的神器也可以被其他能力銷毀。

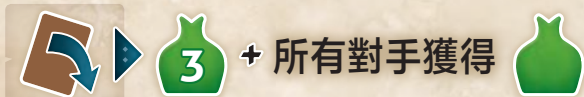
一些效果允許你抽一張牌。如果你的神器牌牌堆已經沒有牌並且你需要抽1張牌的時候，將你的棄牌堆洗混組成新的神器牌牌堆。

一些效果（例如預知術，獵鷹，神諭處所）允許你從牌堆抽3張牌。如果牌堆不足3張（對於神器牌牌堆，洗混棄牌堆之後依舊不足3張），則將它們全部抽取，然後對這些牌進行對應操作。

一些效果（例如火焰聖杯，復活術，女巫）可以讓你重置一些被橫置的配件，讓你可以再次使用它們的能力。德魯伊只能重置“生物”神器牌。



一些能力（例如鍊金設備，賢者之石，棱鏡）的花費需要你支付若干數量的同種元素。效果則是把它們變成同樣數量的其他一種元素，例如金元素。



一些效果會讓你的對手從元素補給區獲得元素。已經跳過的對手同樣可以獲得這些元素。



一些效果（例如催眠池，樹人）會讓你獲得等同於對手某種元素數量的元素。你可以選擇任意一個對手，無論他是否跳過。你只需要計算他有多少個元素，不需要將他的元素棄置。



一些效果（例如腐化祭壇，烈焰鞭，獻祭匕首，獻祭深坑）可以給你提供基於神器牌放置費用數量的元素。

按照圖示的描述，統計特定神器牌放置費用所需的元素數量，並加上圖示中的數量，從元素補給區中獲得對應總數的任意種類元素（需要注意元素限制符號）。

跳過

當一位玩家不想或者不能再繼續執行行動時，他必須跳過。



如果你是這一輪第一個跳過的玩家，你可以獲得起始玩家指示物——在檢查勝利條件時給你提供1分——然後將它翻到標有跳過的一面。



把你的魔法物品放回桌子中央的配件區，然後拿取一個不同的魔法物品並將它翻到標有跳過的一面。

然後，摸取1張神器牌（如果可能的話）。如果你的神器牌牌堆已經空了，則把你的所有棄牌洗混組成新的神器牌牌堆。

一旦玩家選擇跳過，他將不能執行任何行動，同時他也不受“失去生命”效果的影響，但還可以從某些對手的行動中獲得元素。

— 3. 遊戲勝利 —

當所有玩家都跳過之後，檢查是否有玩家獲得10分或者更多。得分可以從神器，遺蹟，魔力之所和起始玩家指示物中獲得。

如果有至少1個玩家有10+分數，遊戲結束，擁有最高分數的玩家獲得遊戲勝利。

如果有多位玩家超過10分並且得分相同，那麼比較玩家個人元素池中元素的數量（金元素數量算兩倍），數量最多的玩家獲得勝利。如果還是平局，那麼這些玩家共同勝利。

如果所有玩家都不到10分，重置所有橫置的配件，將起始玩家指示物和魔法物品翻到正面，然後開始下一輪遊戲。

規則細節

在算分時計算你所有魔力之所的得分，就算是橫置的配件也會給你提供分數。

詛咒熔爐，聖林和獻祭深坑除了自帶的分數，還會根據其牌上的元素數量來給你提供額外的分數。

起始玩家指示物會給持有它的玩家提供1分。

擁有珊瑚堡或者巫師的怪獸圖鑑的玩家可以在遊戲進行中使用它們的能力來直接進行“獲勝條件檢查”（當玩家有超過10分並且是最高時候使用，可以避免其他玩家在這一輪遊戲中獲得超過你的得分）。

遺蹟黃金雕像的“應對”能力（花費3個金元素獲得一次性的3分）可以在任何“檢查勝利條件”時使用，就算是擁有者已經選擇跳過。

— 輪抽規則 —

在你比較熟悉所有神器牌之後，你也許想要嘗試這個輪抽規則。

對於2-4位玩家

這個變體規則會取代原始遊戲設置的第6步。

當玩家獲得了2個法師之後，給每位玩家發4張神器牌。每位玩家選擇保留1張，然後將剩下的3張傳給左邊的玩家（順時針），重複這步直到每位玩家獲得4張神器牌。

然後給每位玩家發另外4張神器牌。每位玩家保留1張，然後將剩下的傳給右邊的玩家（逆時針），重複這步直到每位玩家都有8張神器牌。

每位玩家可以檢視自己的8張神器牌，然後將它們洗混組成自己的神器牌牌堆，可以讓對手切牌，然後摸取3張作為起始手牌。

然後選擇你想要的法師和魔法物品，遊戲開始。

2人比賽

這個規則在3盤2勝的比賽中加入了公開輪抽規則。

第1盤遊戲按照正常的規則進行。

第1盤遊戲結束後，玩家保留自己的法師，然後將所有16張神器牌面朝上擺放在桌子中央。按照普通遊戲設置1-4步設置其他配件。第1盤遊戲的敗者決定第2盤遊戲的起始玩家。然後起始玩家從16張神器中選擇1張，另一位玩家選2張，起始玩家選1張……按照這個順序選牌，直到所有神器牌都被玩家獲得。洗混你的神器牌，組成牌堆，並且讓對手切牌。摸取3張起始手牌，選取你想要的魔法物品，開始第2盤遊戲。

第2盤遊戲之後，如果你們的比分是1-1，則進行第3盤。按照普通遊戲設置1-4步設置之後，每位玩家繼續使用自己的法師和8張神器牌。第2盤遊戲的敗者決定第3盤遊戲的起始玩家。洗混神器牌，讓對手切牌，摸取3張起始手牌，選魔法物品，然後，進行最後的決戰吧！

不論輸贏，都祝你們能享受遊戲！



配件細節

請同時參考第7和8頁的能力和規則細節。

法師

工匠大師：減少費用的能力只對神器牌有效，對於遺蹟和魔力之所無效。

變化師：你可以支付或獲得相同的非金元素。如果你的個人元素池中元素不足2個，則不能使用這個能力。

神器

鍊金設備：這個神器有兩個能力。第一個能力可以讓你將火元素放在這張牌上（如果需要的話可以在收集階段被收集）。第二個能力需要你支付6個放在這張牌上的火元素，然後把任意數量的同種元素變成同樣數量的金元素。

腐化祭壇：它的第二個能力可以用於銷毀這張牌本身。

地下墓穴：使用第二個能力放置的神器必須是從你的棄牌堆中選擇的。如果那張神器的放置費用是金元素和1個其他元素，費用會被減少到僅需金元素。

烈焰鞭：它的第二個能力無法用於這張牌本身。

看門犬：它的第一個能力（重置這張牌）可以在“看門犬”橫置時候使用（不同於其他能力）。

美人魚：它的能力可以讓你從你的個人元素池中拿取1個生命、水、或者金元素，然後放置在你的任意一個配件上（通常來說，你會把這個元素放在你的魔力之所上用來得分）。

獻祭匕首：它的第二個能力需要你銷毀這張牌的同時，從手牌中棄置一張牌。

構裝體士兵：它的收集效果是：在收集元素階段，每有1種元素在這張牌上，則可以增加2個該種類元素到這張牌上（可以在隨後的收集階段拿下來）。



例如：在第1輪中，擁有構裝體士兵的玩家將1個金元素放在這張牌上。在第2輪的收集階段中，他決定把金元素留在這張牌上，所以他可以從元素補給區拿2個金元素放置到這

張牌上，然後在接下來的行動階段，他使用這張牌的能力，把1個火元素放在這張牌上。在第3輪的收集階段中，他決定把所有元素留在這張牌上，所以他可以從元素補給區拿2個金元素和2個火元素放置到這張牌上。在第4輪的收集階段中，他決定從這張牌上收集元素，於是他可以獲得5個金元素和3個火元素。

金庫：它的收集效果是，如果你把1個或多個金元素留在這張牌上，則你可以獲得任意2個非金元素（可以理解成：利息）。

例如：在第1輪中，擁有金庫的玩家橫置金庫，使用金庫的能力從元素補給區獲得1個金元素放在這張牌上。在第2輪收集階段中，他決定不收集金庫上的元素，這樣可以讓他從元素補給區獲得1個水元素和1個生命元素，然後他使用金庫的能力，橫置並放置1個金元素到牌上。在第3輪的收集階段中，他決定從金庫上獲得元素，這樣他可以獲得2個金元素，但是不能再通過金庫來獲得其他元素。

魔法物品

變化術：你可以支付或獲得相同種類的元素。你的個人元素池必須至少有3個元素才能使用變化術的能力。

遺蹟

黃金雕像：由這張牌的“應對”能力提供的分數是暫時的，效果只會持續到這次“檢查獲勝條件”結束。

魔力之所

詛咒熔爐：在收集階段，你必須選擇：支付1個死亡元素（可以理解成：被詛咒）；或者橫置這個魔力之所（詳見第5頁）。

龍穴：它的能力需要你同時橫置這張牌和1個龍。



聖林：它的能力需要你同時橫置這張牌和1個生物。



巫師的怪物圖鑑：對於“大海蛇”，這張牌可以提供3分（大海蛇既是龍也是生物）。

遊戲術語

對手: 遊戲中除你之外的其他玩家。

法師: 遊戲開始前你獲得的一個配件。法師不是神器, 不能被銷毀。

放置費用: 放置一個神器, 或者獲得一個魔力之所或遺蹟所需要支付的費用。

橫置: 將一個配件橫置, 通常屬於該配件能力的花費。

減少費用: 放置配件時可以少支付相應數量的元素。費用不能減少到0以下。

龍: 一種神器。

魔法物品: 一種配件, 從中央區域獲得, 跳過後需要交換。

魔力之所: 一種配件, 從中央區域獲得。魔力之所不是神器, 不能被銷毀。

效果: 收集效果, 減少放置費用, 或者檢查獲勝時自動適用, 無論配件橫置與否。

配件: 一個神器, 法師, 魔法物品, 遺蹟, 或者魔力之所。

生物: 一種神器。

失去生命: 你的對手發動的能力, 你需要使用“應對”能力, 或者支付相應數量的“生命”元素。對於每一個你不能支付的“生命”元素, 你需要從你的元素池棄掉2個其他元素 (如果可能的話)。已經跳過的玩家不受“失去生命”能力的影響。

跳過: 一位已經跳過的玩家不能再執行任何行動, 忽略所有“失去生命”能力, 但對手使用獲得元素能力時還可以獲得相應元素。

能力: 配件上的費用或者能力。除了“應對”能力之外, 其他能力只能在配件重置的情況下使用 (不能在配件橫置時使用), 執行一個行動, 包括支付相應的花費和獲得的效果。

銷毀: 從你面前棄置1張神器牌, 而非從手牌中。被銷毀的神器放置在你的棄牌堆中。

遺蹟: 一種配件, 從中央區域獲得。遺蹟不是神器, 不能被銷毀。

應對能力: 當某種情況發生時可以用來應對的能力。配件橫置狀態下, 如果應對能力不涉及橫置這張牌, 則可以使用。

元素: 水, 火, 生命, 死亡, 或者金。

元素池: 一位玩家所擁有的可以用來支付費用的元素, 不包括放置在配件上的元素。

製作組

設計和規則
Tom Lehmann

封面和卡牌繪畫

Julien Delval

美術設計

Cyrille Daujean

產品

Ted A. Marrioti

遊戲測試及建議

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 and 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 y Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary y Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis and Don Woods.

特別鳴謝

William Attia y Conny Richter.

特別鳴謝

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, and all our enthusiastic friends who helped this game to be published.

— 初始設置 —

- ◆ 設置魔力之所。

首次遊戲: 使用  的一面。

- ◆ 翻出2張遺蹟牌。洗混其他遺蹟牌組成牌堆。
- ◆ 每位玩家獲得每種元素各1個 (包括金元素)。



- ◆ 決定起始玩家，將起始玩家指示物給他。

- ◆ 每位玩家獲得2張法師牌和8張神器牌。其餘的牌放回盒子中。查看這10張牌。

每位玩家洗混8張神器牌並抽3張作為起始手牌。

每位玩家選擇1個法師。展示這張法師，並將另1張放回盒中。

首次遊戲: 每位玩家獲得預設的3張神器作為起手 (它們的右下角標有 1/2/3/4)，並獲得對應的法師。然後隨機發5張神器牌作為每位玩家的剩餘牌堆，玩家不能查看這5張牌。

- ◆ 按照反向順序，從起始玩家右邊的玩家開始，每位玩家選擇一個魔法物品，然後從起始玩家開始遊戲。



— 行動簡述 —

1 收集元素:

- ◆ 執行  能力，
- ◆ 可以從配件上獲得元素。

2 執行行動，每回合1個:

(從起始玩家開始按順時針執行)

- ◆ 放置1個神器，
 - ◆ 獲得1個遺蹟或魔力之所
 - ◆ 棄置1張手牌，獲得1個金元素或2個其他非金元素，
 - ◆ 使用能力，
 - ◆ 跳過 (見下方)
- 直到所有玩家跳過。

跳過流程

- a. 如果你第一個跳過，獲得起始玩家指示物，
- b. 將你的魔法物品與當前可選魔法物品交換，
- c. 摸1張牌。

3 檢查勝利條件: 是否有玩家獲得10+分？

- ◆ 如果沒有，重置配件; 開始下一輪遊戲。

獲勝: 得分最多

- ◆ 如果打平，個人元素池中元素數量最多的玩家獲勝;
- ◆ 每個金元素都計算2次。

— 目錄 —

總覽	3	- 失去生命	7
初始設置	4	- 跳過	8
遊戲流程	5	3. 獲勝	8
1. 收集階段	5	輪抽變體	9
2. 行動階段	6	配件細節	10
- 花費	6	遊戲術語	11
- 能力	7-8		



Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA
Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.

www.yihubg.com

