Tom Lehmann

Res Arcana DUO



Règles du jeu

À l'ère de la Renaissance de la magie et de l'alchimie, les mages manient la Vie et la Mort ; la Vigueur, l'essence de la terre, du feu et de la vitalité intérieure ; et la Sérénité, l'essence du vent et de l'eau. En tant que mage alchimiste, chercherez-vous à dominer de fabuleux Lieux de Puissance pour leurs réserves de magie infinies, ou transformerez-vous les essences en Or pour prendre le contrôle de monuments anciens, symboles du génie humain ?

SAND CASTLE GAMES



Deux mages alchimistes se font face. Qui contrôlera les lieux de puissance et les monuments anciens pour lesquels ils s'affrontent ? Avec seulement cinq essences en leur possession au départ, lequel des deux saura le mieux exploiter ses artefacts, pouvoirs et objets magiques pour inscrire 10 points et emporter la victoire ?

Bienvenue dans ***Res Arcana Duo***, un jeu complet pour 2 joueurs.

Res Arcana Duo peut également être combiné avec le jeu de base *Res Arcana* et chacune de ses extensions, *Lux et Tenebrae* ou *Perlae Imperii* (voir page 11).

Contenu

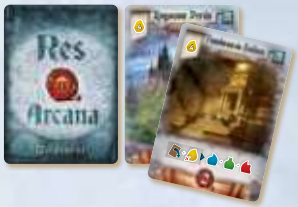
16 cartes Artefact



4 cartes Mage



7 cartes Monument



2 tuiles Lieu de Puissance
(double-face)



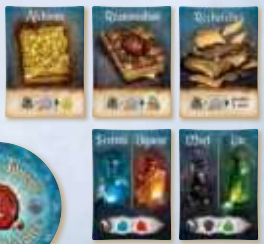
2 cartes Aide de jeu



1 carte de Résumé



5 tuiles Objet magique



4 jetons "x5"



60 pions Essence
(12 de chaque type)



Vigueur | Vie | Sérénité | Mort | Or



1 tuile Premier joueur



Symbole Découverte

Symbole Extension

Mise en Place

1. Placez les objets magiques, la boîte de rangement des essences et les jetons d'essence x5 au centre de la table.
2. À côté, placez les deux lieux de puissance.

   Partie découverte : utilisez-les sur leur face solaire .

   Partie classique : disposez chacun des lieux de puissance sur une face aléatoire.
3. Mélangez les 7 monuments. Placez-en 2 face visible et formez une pioche face cachée avec les autres.
4. Donnez 1 essence de chaque type (y compris de l'Or) à chaque joueur pour former sa réserve de départ.
5. Choisissez un premier joueur et donnez-lui la tuile Premier joueur.
6. Mélangez les mages et les artefacts séparément. Distribuez 2 mages et 8 artefacts à chaque joueur. Vous pouvez examiner vos mages, mais *vous ne pouvez pas* regarder vos artefacts.

   Puis, chaque joueur pioche 2 artefacts, les regarde, en conserve 1 et met l'autre de côté, face cachée, pour son adversaire. Effectuez l'opération 4 fois. Une fois que les deux joueurs ont terminé, chaque joueur regarde les 4 cartes conservées et les 4 cartes données par son adversaire, puis les mélange pour former sa pioche *personnelle*.

   Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes pour constituer sa main de départ. Les joueurs peuvent alors choisir leur mage. Ils le révèlent, le place devant eux et rangent l'autre dans la boîte.

   Partie de découverte : séparez et mélangez les 2 cartes mage qui affichent le symbole Découverte ( ). Faites de même avec les 6 cartes artefact qui affichent ce symbole. Attribuez aléatoirement aux joueurs chacun de ces mages, qui sont immédiatement révélés et placés. Distribuez à chaque joueur 3 artefacts ; ils constituent leur main de départ. Puis, mélangez les 10 artefacts restants et distribuez-en, face cachée, 5 à chaque joueur pour former leur pioche *personnelle*.
7. Le second joueur choisit un objet magique. Puis, le premier joueur en choisit un à son tour et la partie peut commencer.



Description

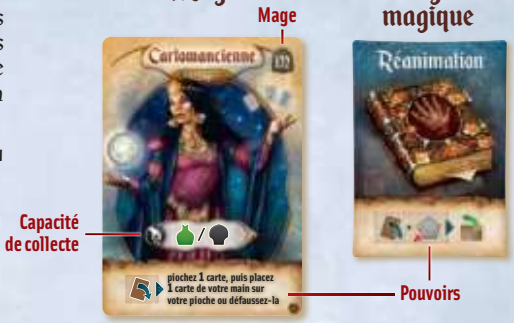
Res Arcana est un jeu d'alchimie. Exploitez les capacités de votre mage, sa réserve initiale d'essences, des objets magique et des cartes pour placer des artefacts, prendre possession de monuments et de lieux de puissance afin d'inscrire 10 points de victoire.

Partie de découverte : jouez en **7+** points de victoire au lieu de 10+.

Un *élément* de jeu est un artefact, un mage, un objet magique, un monument ou un lieu de puissance.

Mage

Objet magique

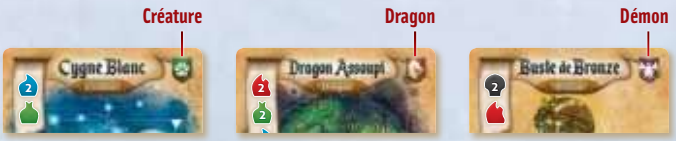


Lieu de Puissance

Monument

Artefact





Le type d'artefact démon *n'est utilisé par aucun pouvoir de* Res Arcana Duo.

Il n'est évoqué que pour la assurer la compatibilité avec l'extension Lux et Tenebrae.

Déroulement d'une partie

Une partie dure généralement entre 4 et 6 manches. Chaque manche se déroule en 3 étapes :

1 Collecter des essences :

- Appliquer chacune des capacités de collecte de vos éléments et
- (optionnel) récupérer les essences placées sur des éléments.

2 Effectuer des actions, 1 par tour, en commençant par le premier joueur :

- placer un artefact,
- prendre possession d'un monument ou d'un lieu de puissance,
- défausser une carte de sa main en échange de 1 Or ou 2 essences de n'importe quel(s) type(s),
- utiliser un pouvoir d'un élément non engagé, ou
- **passer :** échanger son objet magique et piocher 1 carte.

Continuez à effectuer des actions jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé.

Lorsque vous *passez :*

a. Si vous êtes le premier à passer, emparez-vous de la tuile Premier joueur.

b. Échangez votre objet magique contre un autre.

c. Piochez 1 carte.

3 Effectuer un contrôle de victoire (7+ or 10+ PV).

Si personne n'a gagné :

- désengager tous les éléments engagés,
- démarrer une nouvelle manche.

1. Collecte

Chaque joueur utilise ses capacités de collecte et/ou récupère des essences posées sur ses éléments (dans l'ordre de son choix).

Pour chacune des capacités de collecte de vos éléments, prenez dans la réserve les essences indiquées et mettez-les dans votre réserve personnelle.

- Si un nombre est écrit sur une essence, prenez-en autant que le nombre indiqué. Sinon, prenez-en 1.
- Si un "**+**" sépare les essences, prenez toutes les essences indiquées.
- Si un "**/**" sépare les essences, choisissez un type parmi ceux indiqués.
- Si un nombre est écrit sur le symbole , collectez un mélange d'essences correspondant au nombre indiqué, parmi celles qui ne sont pas interdites (par exemple, ( ) : ni Or, ni Mort).

Durant la collecte, les joueurs peuvent également récupérer les essences posées sur leurs éléments.

Chaque joueur peut vider autant d'éléments différents qu'il le souhaite. Néanmoins, lorsqu'il décide de le faire, il doit obligatoirement récupérer *toutes* les essences posées dessus.

Précisions



Les essences de la réserve ne sont pas limitées. Si besoin, placez une essence sur un jeton « x5 » pour représenter le fait qu'elle compte pour 5 essences de ce type. Vous pouvez la reconvertir en 5 pions Essence à tout moment.

Vous pouvez récupérer toutes les essences posées sur un lieu de puissance (mais ce faisant, vous perdrez des points de victoire).

Généralement, les joueurs collectent leurs essences simultanément, mais un joueur peut demander que la collecte se fasse dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur.

2. Actions

En commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue 1 action, chacun son tour, jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé. Un joueur qui a passé ne peut plus effectuer d'action lors de la manche en cours.

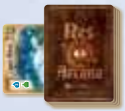
Actions

- **Placez un artefact** depuis votre main, devant vous, après en avoir payé le coût de mise en jeu.
- **Prenez possession d'un monument ou d'un lieu de puissance** en le plaçant devant vous après en avoir payé le coût de mise en jeu.

  Tous les monuments ayant le même coût de mise en jeu (4 Or), vous pouvez prendre possession de l'un des deux monuments face visible, ou du premier monument (face cachée) de la pioche. Si vous prenez possession de l'un des deux monuments face visible, remplacez-le immédiatement par le premier de la pioche (s'il en reste).

  Une fois acquis, un monument ou un lieu de puissance ne peut être contesté par votre rival.
- **Défaussez un artefact de votre main** pour gagner 1 Or ou 2 autres essences de votre choix (identiques ou non). Placez l'artefact défaussé sous votre pioche, face visible et à 90° (pour distinguer les artefacts engagés de ceux défaussés). Vos artefacts défaussés peuvent être examinés par votre rival.

  Astuce : ne tentez pas de placer tous vos artefacts. Convertissez certains en essences pour placer plus rapidement les autres.



- **Utilisez un pouvoir** d'un de vos éléments non engagés (voir page 7). Contrairement aux capacités, les pouvoirs des éléments engagés ne peuvent pas être utilisés.
- **Passez** et mettez fin à vos actions pour cette manche (voir page 8).

Coût de mise en jeu

Le coût de mise en jeu d'un élément est indiqué dans son coin supérieur gauche. Payez les essences indiquées en les remettant dans la réserve.



Si un nombre est écrit sur une essence, payez autant de pions Essence qu'indiqué. Sinon, payez 1 pion.

Si l'essence est , payez n'importe quelle essence de votre choix. Si ce symbole contient un nombre, tel que 2, payez ce nombre avec un mélange de pions Essence de votre choix.

Tous les éléments placés ou acquis sont posés désengagés, et peuvent donc être utilisés durant la manche en cours.

Précisions

La capacité de l'artefact Cape d'Artificier réduit le coût de mise en jeu de tous les artefacts. Cette capacité est cumulative avec la réduction permise par le second pouvoir du Creuset.

Si un coût de mise en jeu passe en dessous de 0, il reste de 0.



Pouvoirs

Beaucoup d'éléments disposent d'un ou deux pouvoirs. Les pouvoirs ont un coût et un effet séparés par une flèche.



Engagez cet élément + payez 1 Vie ➤ Gagnez 1 Vigueur + 1 Mort

Pour utiliser un pouvoir, payez son coût (placez les essences dépensées dans la réserve) et appliquez son effet (prenez les essences gagnées dans la réserve).

Le coût d'un pouvoir est souvent constitué de plusieurs pré-requis séparés par "**+**". Vous devez satisfaire tous ces pré-requis pour utiliser un pouvoir.

Le coût d'un pouvoir peut inclure d'engager l'élément sur lequel il figure. Vous ne pouvez plus utliser le(s) pouvoir(s) d'un élément engagé (contrairement à ses capacités) et ne pourrez le faire qu'une fois l'élément désengagé.



Un pouvoir qui ne nécessite pas d'engager l'élément peut être utilisé plusieurs fois dans une manche. Néanmoins, chaque utilisation équivaut à une action.

Plusieurs effets indiquent que l'essence gagnée doit être placée sur l'élément plutôt que dans votre réserve personnelle. Ces essences ne seront accessibles que lors de la prochaine phase de collecte, ou constituent des points de victoire quand elles se trouvent sur un lieu de puissance.



Précisions

Certains effets fournissent un nombre  d'essences. Choisissez un mélange d'essences correspondant au nombre indiqué, parmi celles qui ne sont pas interdites (par exemple, (); ni Or, ni Vie).

Un pouvoir peut être utlilisé (en payant son coût) même si ce pouvoir est sans effet.

Certains effets vous indiquent de piocher une carte. S'il n'y a plus de cartes dans votre pioche et que vous avez besoin de piocher, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Certains effets (Buste de Bronze) indiquent de prendre les 3 premières cartes d'une pioche. S'il y a moins de 3 cartes dans cette pioche (après avoir mélangé votre défausse et l'avoir reconstituée s'il s'agit de votre pioche d'artefacts), prenez toutes les cartes, puis replacez-en le même nombre.

Certains pouvoirs indiquent de récupérer une carte depuis votre défausse pour la mettre dans votre main. S'il n'y a aucune carte dans votre défausse, la récupération est sans effet.

Les effets de pioche et de récupération ne peuvent être utilisés sur la pioche ou la défausse de votre rival.

Quand vous défaussez une carte pour payer un coût (Coeur des bois Elfiques) ou appliquer un effet (Cartomancienne), vous ne gagnez pas 1 Or ou 2 essences de votre choix (puisque vous n'effectuez pas l'action de défausser un artefact).

Certains pouvoirs (Tanière de Dragon, Mégalithes Sacrés, Bénitier Sanctifié, Dragon Assoupi) indiquent dans leur coût d'engager un autre élément, tel qu'une créature, un dragon ou votre mage. Faire ceci n'active pas les pouvoirs de la créature, du dragon ou du mage ainsi engagé.





Certains effets (Chat Noir, Monastère Mystique, Réanimation, Clef de Salomon) vous permettent de désengager n'importe lequel de vos éléments, ou votre mage, rendant leur pouvoir à nouveau utilisable.



Précisions sur les pouvoirs d'éléments

Bénitier Sanctifié : le premier pouvoir (qui permet de gagner une perle) ne s'applique que si vous jouez avec l'extension *Perlae Imperii*.



Cartomancienne : la carte que vous défaussez / remettez au sommet de votre pioche peut être une carte différente de celle que vous venez de piocher.

Clef de Salomon : son premier pouvoir s'applique aux objets magiques au centre, mais ne peut être utilisé sur les potions de Mort / Vie ou de Sérénité / Vigueur (elles n'ont pas de pouvoir, seulement des capacités de collecte).



Clef en Argent : dans une partie de *Res Arcana* à 3 joueurs et plus, vous devez choisir le rival auquel cet effet s'applique.

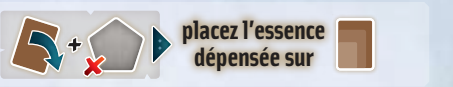
Clef en Or : le « joueur » peut être votre rival ou vous-même.

Couronne de Pouvoir : chacun de ses pouvoirs permet de prendre possession d'un monument. Vous pouvez choisir l'un des deux monuments face visible, ou le premier monument (face cachée) de la pioche.

Cultiste : son pouvoir indique que votre rival gagne une essence de Mort (prise de la réserve), et ce, même s'il a déjà passé.



Quadrature du Cercle : son pouvoir vous permet de placer une essence de votre réserve personnelle sur un de vos éléments (généralement, il est utilisé pour poser une essence sur un lieu de puissance pour gagner des points de victoire). L'élément sur lequel l'essence est placée peut être déjà engagé.

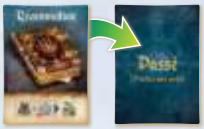


Passer

Un joueur qui ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer une action doit passer.



Si vous êtes le premier à passer durant cette manche, prenez la tuile Premier joueur (elle rapporte 1 PV lors du contrôle de victoire) et placez-la sur sa face « Passé ».



Échangez votre objet magique contre un nouveau, obligatoirement différent. Placez-le sur sa face « Passé ». Puis, piochez une carte (si c'est possible). Si votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Lorsque vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer d'actions lors de cette manche, mais vous pouvez toujours gagner des essences si un rival active un pouvoir qui le permet.

3. Victoire

Une fois que les deux joueurs ont passé, on effectue un contrôle de victoire pour voir si l'un des deux a atteint ou dépassé 10 points de victoire en cumulant les points présents sur ses artefacts, monuments, lieux de puissance et la tuile Premier joueur.

Si c'est le cas, la partie s'achève. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

> Si les deux joueurs sont à égalité à 10 PV ou plus, le joueur ayant le plus d'essences dans sa réserve, l'Or comptant double, est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les deux joueurs se partagent la victoire.

Si personne n'a atteint ou dépassé 10 PV, désengagez tous les éléments, retournez la tuile Premier joueur et les objets magiques et entamez une nouvelle manche.

Partie de découverte : jouez en 7+ PV au lieu de 10+ PV.

Précisions

Comptabilisez tous les points de victoire des lieux de puissance et de tous les éléments, qu'ils soient engagés ou non.

Les lieux de puissance Grande Forge Naine et Cœur des bois Elfiques rapportent 1 PV en plus des PV rapportés par les essences placées sur eux.

La tuile Premier joueur rapporte 1 PV au joueur qui la possède au moment du contrôle de victoire.

Un joueur qui a pris possession du monument Cercle de Pierres ou qui a placé l'artefact Magnum Opus peut utiliser leur pouvoir pour initier un contrôle de victoire au milieu d'une manche. Généralement, un joueur utilise ce pouvoir pour emporter la victoire dès qu'il a inscrit 10 PV ou plus et que son score est plus élevé que celui de son rival, et ce avant que ce dernier ne puisse en inscrire davantage.

Glossaire

Capacité : capacité de collecte, réduction du coût de mise en jeu, ou tout effet ne requérant aucune action liée à un pouvoir. Une capacité fonctionne même lorsque l'élément est engagé.

Coût de mise en jeu : coût en essences, depuis la réserve d'essences personnelle d'un joueur, pour placer un artefact, prendre possession d'un monument ou un lieu de puissance, ou utiliser un pouvoir.

Désengager : faire pivoter un élément engagé dans sa position initiale, à la verticale, pour le rendre prêt à être utilisé à nouveau au cours de la manche.

Éléments : les artefacts, mages, objets magiques, monuments et lieux de puissance sont des éléments.

Engager : faire pivoter un élément à l'horizontale. Nécessaire pour effectuer certaines actions.

Essence : Mort, Sérénité, Vie, Vigueur et Or.

Pouvoir : coût et effet d'une action permise par un élément. Utiliser un pouvoir nécessite que l'élément soit désengagé (pas à l'horizontale) et implique d'effectuer une action, en payer le coût et appliquer son effet. Un pouvoir peut être utilisé sans que son effet ne s'applique (par exemple, pour éviter de passer) mais son coût doit être payé quand même.

Réduction de coût : réduction du nombre d'essences à payer pour une mise en jeu. Ne descend pas en dessous de 0.

Réserve d'essences : essences en possession d'un joueur et utilisables pour réaliser des actions. Les essences placées sur des éléments ne font pas partie de la réserve d'essences.

Rival : votre adversaire (pas vous-même).

Types d'artefacts : les créatures, dragons et démons sont des artefacts. Les mages, objets magiques, monuments et lieux de puissance ne sont pas des artefacts.

Exemple de partie

Anne et Bob s'apprêtent à faire leur ***partie de découverte*** de *Res Arcana Duo*. Pour cela, ils utilisent les éléments marqués du symbole S. Bob est le premier joueur et reçoit le mage Forgeron, ainsi que les artefacts Creuset, Idole de Paon Maudite et Quadrature du Cercle. Anne reçoit le mage Enchanteresse, et les artefacts Cygne Blanc, Gnose et Clef de Salomon.

Lieux de puissance : Mégalithes Sacrés, Grande Forge Naine.

Monuments visibles : Temple Sinistre, Monastère Mystique.

Mettez le jeu en place (voir page 3) et jouez en même temps qu'eux !

Bob examine ses cartes, voit le pouvoir du Monastère Mystique, et décide de baser sa stratégie sur les monuments. Anne, après avoir pris connaissance de ses cartes, constate que le Cygne Blanc, en plus d'être une créature, lui permettra de gagner des essences et décide donc de viser la possession du lieu de puissance Mégalithes Sacrés.

En tant que second joueur, Anne est la première à choisir son objet magique et prend Recherches. Bob prend la potion Sérénité / Vigueur.

Collecte : Anne prend 1 Sérénité (Enchanteresse) et Bob choisit de prendre 1 Vigueur grâce à la potion.

Actions

1. Bob place le Creuset en payant 1 Or et 1 Vigueur.

1. Anne engage Recherches, paye 1 Mort, et pioche Magnum Opus.



2. Bob engage le Creuset, paye 1 Vigueur, 1 Sérénité, 1 Mort, et 1 Vie pour recevoir 3 Or.



2. Anne place le Cygne Blanc en payant 2 Sérénité et 1 Vie.

3. Bob défausse une de ses carte pour recevoir 2 Vigueur.

3. Anne défausse une de ses cartes pour recevoir 2 Sérénité.

4. Bob engage le Forgeron et paye 1 Vigueur pour recevoir 1 Or.



4. Anne défausse une de ses cartes pour recevoir 1 Sérénité et 1 Vie.

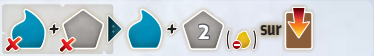
5. Bob paye 4 Or pour prendre possession du monument Monastère Mystique, qui était face visible. Il est remplacé par le premier monument de la pioche, qui est le Puits du Souvenir.

5. Anne défausse sa dernière carte pour recevoir 1 Sérénité et 1 Vie.

6. Bob engage le Monastère pour désengager son Forgeron.



6. Anne paye 1 Sérénité + 1 Vie pour poser 1 Sérénité et 2 Vie sur le Cygne Blanc.



7. Bob défausse sa dernière carte pour recevoir 1 Or.

7. Anne paye 1 Sérénité + 1 Vie pour poser 1 Sérénité et 2 Vie sur le Cygne Blanc.

8. Bob engage le Forgeron et utilise son second pouvoir pour payer 1 Or et y poser un mélange de 4 essences au choix (sauf Or). Il choisit d'y poser 4 Vigueur.



8. Anne paye 1 Sérénité + 1 Or pour à nouveau poser 1 Sérénité et 2 Vie sur le Cygne Blanc.

9. Il ne reste à Bob que 1 Vigueur dans sa réserve d'essences, il n'a plus de cartes en main et tous ses éléments sont engagés. Il doit passer. Comme il est le premier à passer, il conserve la tuile Premier joueur ; puis il échange sa potion Sérénité / Vigueur contre la potion Vie / Mort et enfin prend la première carte de sa pioche, qui se révèle être le Buste de Bronze.

9. Anne engage l'Enchanteresse et paye 1 Vigueur pour poser 2 Mort dessus.



À ce moment, Anne pourrait continuer à effectuer des actions, mais sa 10e action est de passer. Elle échange Recherches contre la potion de Sérénité / Vigueur que Bob vient de rendre. Elle pioche une carte, le Dragon-Fée.

Victoire : Bob a 2 PV grâce au Monastère et 1 PV grâce à la tuile Premier joueur. Anne a 0 PV. Aucun des deux n'inscrit 7 PV ou plus (***partie de découverte*** seulement) donc les deux désengagent leur mage et tous les autres éléments engagés et entament la 2e manche.

La suite. Lors de la manche suivante, les 9 essences récoltées sur le Cygne Blanc permettent à Anne de prendre possession du lieu de puissance Mégalithes Sacrés. Chacun de ses deux pouvoirs lui permettent d'inscrire 2 PV. Elle arrive à passer la première pour obtenir le jeton « Passé ».

Lors de la 3e manche, Anne réussit à placer le Dragon-Fée qui lui rapporte 1 PV et l'utilisation de son Mégalithes Sacrés lui permet d'inscrire 3 PV supplémentaires. Elle est en mesure d'atteindre les 7 PV si elle passe en premier et conserve la tuile Premier joueur.

De son côté, Bob s'en rendu capable de se payer un monument par manche. Mais seuls des monument à 1 PV sont disponibles face visible. S'il achète en aveugle depuis la pioche, il pourrait avoir de la chance. Mais il pourrait tout aussi bien tomber sur le dernier monument à 1 PV qui reste.

Bob doit-il investir dans le Buste de Bronze lors de la 2e manche, afin de pouvoir réordonner la pioche monuments ? Doit-il se hâter de passer lors de la 3e manche pour forcer sa rivale à une 4e manche ?

Finissez la partie et découvrez par vous-mêmes !

Jouer en 10+ PV avec du draft offre une expérience bien différente d'une partie à 7+ PV avec les cartes de départ. N'hésitez pas à essayer une fois que vous aurez le jeu bien en main !

Pour aller plus loin

Si vous appréciez *Duo*, essayez *Res Arcana* (le jeu de base). Il permet de jouer jusqu'à 4 joueurs, ajoute 10 mages, 40 artefacts, 10 monuments, 5 lieux de puissance (double-face) et seulement quelques règles supplémentaires (perte de vie et pouvoirs de réaction).

Vous pouvez le combiner avec tous les éléments de jeu de *Duo*, à l'exception des objets magiques et de la tuile Premier joueur qui feront doublon.

Utilisation en tant qu'Extension 3

En plus d'être un jeu standalone, *Duo* peut être également utilisé comme une extension au jeu de base *Res Arcana*. Pour ce faire, mettez de côté les objets magiques en double, la tuile Premier joueur et les cartes résumé de *Duo*. Mélangez les éléments de jeu de *Duo* avec ceux du jeu de base.

Nouvelles icônes. Engagez / désengagez votre mage (Bénitier Sanctifié, Monastère Mystique, Dragon Assoupi, Clef de Salomon) et objet magique (Clef de Salomon).

Mise en place. Quand vous utilisez *Duo* comme extension au jeu de base, le nombre de lieux de puissance et de monuments à mettre en place varie en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous). Tous les objets magiques restent disponibles.

2–4	Monuments	Lieux de Pouvoir
2	7	4
3	10	5
4	12	6

Mélangez toutes les cartes monument. Tirez-en aléatoirement le nombre indiqué ci-dessus pour constituer la pioche initiale et remettez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder. Puis, tirez les deux premiers monuments et placez-les face visible au centre de la table.

Mélangez tous les lieux de puissance, sous la table pour ne pas les voir, en retournant sur eux-mêmes la moitié d'entre eux à plusieurs reprises (afin que la face de chaque lieu de puissance soit également aléatoire). Disposez le nombre de lieux indiqués ci-dessus au centre et remettez les cartes restantes dans la boîte.

Jouez. Notez que les règles de perte de vie et de pouvoirs de réaction n'existent pas dans *Duo*.

Mise en Place

- Poser au centre **les lieux de puissance.**

  Partie de découverte : utilisez-les sur leur face solaire.

- **Révéler 2 monuments.** Constituer une pioche avec le reste.
- **Distribuer une essence de chaque type** (Or compris) à chaque joueur : .
- **Choisir un premier joueur,** qui prendra la tuile Premier joueur.



- **Donner 2 mages et 8 artefacts à chaque joueur.** Vous pouvez examiner vos mages, mais pas vos artefacts. Piochez 2 artefacts, gardez-en 1 et donnez l'autre, face cachée, à votre rival. Faites ceci 4 fois. Regardez vos cartes, puis mélangez-les pour former votre pioche. Piochez-en 3 pour former votre main de départ. Chaque joueur choisit 1 mage, le révèle et remet l'autre dans la boîte.

Partie de découverte : Distribuer à chaque joueur 1 mage de départ et 3 artefacts de départ parmi les 6 (ils affichent le symbole) qui formeront leur main de départ. Distribuer à chacun 5 artefacts face cachée pour constituer leur pioche.

- Dans le sens inverse au tour de jeu (en commençant par le 2e joueur), **chaque joueur choisit un objet magique.**



La partie peut commencer.

Résumé d'une Manche

1 Collecte des essences :

- appliquez les capacités de collecte ,
- les essences posées sur les éléments peuvent être récupérées (en totalité obligatoirement).

2 Actions, 1 par tour :

(chacun son tour, en commençant par le premier joueur)

- placer un artefact,
- aquérir un monument ou un lieu de puissance,
- défausser une carte en échange de 1 Or ou 2 autres essences au choix,
- utiliser un pouvoir,
- passer (voir ci-dessous).

Reconduire jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé.

Passer :

a. le premier à passer prend la tuile Premier joueur,
b. échange son objet magique avec un de ceux disponibles,
c. puis pioche une carte.

3 Contrôle de victoire : un joueur a-t-il un score de 10 PV ou plus ?

- sinon, désengagez les éléments et relancez une manche.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire :

- en cas d'égalité, le joueur avec le plus d'essences dans sa réserve l'emporte ;
- chaque Or dans la réserve compte double.

Table des Matières

Contenu 2
Mise en place 3
Éléments 4
Déroulement d'une partie 5
1. Collecte 5
2. Actions 6
- Coût 6
- Pouvoirs 7
- Passer 8
3. Victoire 9
Glossaire 9
Exemple de partie 10
Utilisation comme extension 11

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

Res Arcana © 2019 - 2024 / Sand Castle Games inc

Crédits

Création du jeu
Tom Lehmann

Illustrations
Julien Delval

Graphisme et mise en page
Cyrille Daujean

Production
Ted A. Marrioti

Traduction
Jack Fiume

Test et conseils
William Attia, Veronica Boyce, Alex et Jessica Chen, Alexis Folsom, Trisha et Wei-Hwa Huang, Michelle Holland, Cindy Ivers, Ted A. Marrioti, Theresa et Thomas Pantle, Ben Prystawski, Jennifer Rawlings, Conny Richter, Steve Thomas, Dave Thorby et Ashe Vazquez.

Remerciements spéciaux de l'auteur
Alex Chen et Thomas Pantle.