

レス・アルカナ 拡張#1: 光と闇

Res Arcana: Lux et Tenebrae

Thomas Lehmann 作

2~5 人用 12 歳以上 所要時間約 60 分

内容物

魔力の場(両面印刷 / 2 枚)、アーティファクトカード 12 枚、魔法使いカード 4 枚、モニュメントカード 4 枚、マジックアイテム 2 枚、巻物 8 枚、エッセンストークン 25 個(各 5 個)

概要

暗い大聖堂にて、悪魔の力を引き出して魔術師は呪文を強化します。錬金術の研究室では、占い師が破壊の巻物を記します。一方で、吟遊詩人と獣使いは暗黒の力を寄せ付けないようにプリズムのドラゴンと黄金の獅子を探し求めます。最初の『レス・アルカナ』の拡張『Lux et Tenebrae(光と闇)』へようこそ。『光と闇』は『レス・アルカナ』を 5 人でプレイ可能にし、新しいアーティファクトの種類である悪魔を付け加え、1 ラウンドに 1 つ獲得でき将来のラウンドに持ち越し可能な特殊なパワーである巻物をルールに導入します。新しい魔法使い、マジックアイテム、モニュメント、魔力の場、アーティファクトはゲームを拡張します。

準備

基本セットのコンポーネントと拡張のコンポーネントを混ぜます。『レス・アルカナ』は 2-5 人でプレイ可能になります。魔力の場やモニュメントの数はプレイ人数によって変わります。(下部参照) すべてのマジックアイテムは常に使用可能です。

+++ 人数表 +++

プレイヤー	モニュメント	魔力の場
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

すべてのモニュメントを混ぜます。上部の表に従い最初の山札を作り、未使用のモニュメントは(中身を確認せずに)箱にしまえます。モニュメントを 2 枚引き表向きにして中央に置きます。

同様に(テーブルの下で見ないようにして)魔力の場を混ぜます。上部の表に従い魔力の場をテーブルに置きます。各魔力の場は無作為に片面を選びます。未使用の魔力の場は箱にしまえます。

テーブル中央に 8 枚の巻物を置きます。

残りは通常のセットアップのルールに従います。

ノート: 基本ゲームと比べて 2 人プレイのゲームは"厳しく"なります。4 人プレイのゲームは、"ゆるく"なります。しかし、ゲームの体験を最適化するために上記のルールを強く推奨します。

ゲームのプレイ

以下の点を除いて通常のルールに従ってプレイします:

巻物. マジックアイテム《Inscription》のパワーを使う事でテーブル中央から巻物を獲得できます。一度獲得されると、巻物は使用するまで保持できます。(アクションであれば"パワーを使用する"か、《Shield》であればリアクトパワーを使うまでです) 巻物のパワーを使用したら、その巻物をテーブル中央に戻します。(《Inscription》を使用することで再度獲得可能です)

復活. 《Revivify》の巻物と《Demonologist》の 1 つ目のパワーは任意のプレイヤーの捨て札置き場から任意の 1 枚をそのプレイヤーの手札に戻す事ができます。捨て札が無い場合は、これらのパワーは何も効果が発生させることができません。

コンポーネントの明確化

魔法使い

《Bard》: 複数の種類の属性を持つアーティファクトと捨て札にすると 4 つではなく 2 つだけ金が生み出されます。(リストに表示されているのは"/"で区切られていて、それは 1 種類だけが許可されます。)

アーティファクト

《Infernal Engine》: 1 つ目のパワーは生命を失うことからいくつかのエッセンスを(自分のエッセンス置き場からエッセンスを失うことを)効果的に"隠す"ために使用できます。2 つ目のパワーは使用したラウンドの間、ある 1 つのカード(《Infernal Engine》, 《the Windup Man》, 《Vault》等)上に置かれている全てのエッセンスを自分のエッセンス置き場に移動することができます。

《Possessed Demon Slayer》: 1 つ目のパワーを使用するとき、相手の悪魔が横向きか縦向きかは問いません。すべてを累計します。

《Shadowy Figure》: 1 つ目のパワーを使用するとき、自分の山札をシャッフルしても、山札が 1 枚しかないのであれば 1 枚引いて 0 枚捨てます。

《Vial of Light》: リアクトパワーを使用するときは《Vial of Light》が縦向きでも横向きでも使用できます。

マジックアイテム

《Illusion》: このアイテムの両方のパワーはリアクトパワーで、手持ちのパワーの 1 つと組み合わせてのみ使用できます。

例. 《the Dragon Lair》を獲得しましたが、ドラゴンをプレイしていません。一番下のパワーを使用するために《the Dragon Lair》を 90 度回転させようとしています。そのリアクト効果で《Illusion》をドラゴンとして 90 度回転させるために 2 つのエッセンスを支払い、《Illusion》を 90 度回転します。

例. 《the Sorcerer's Bestiary》の勝利点確認時の効果を使うために《Illusion》も使用します。《Illusion》をクリーチャーとして 1VP にするために《Illusion》を 90 度回転します。もしくは、ドラゴンとして 2VP にするために 2 つのエッセンスを支払い《Illusion》を 90 度回転します。(他のプレイヤーの勝利点確認の効果やラウンド終了時の勝利点確認時のリアクトとして《Illusion》を使用する事はできません。なぜならこの時はあなたがそのパワーを使用したわけではないからです。)

《Illusion》はクリーチャーや悪魔ではありません。そのため、《Druid》や《Temple of the Abyss》のパワーで縦にする事はできません。

巻物

《Projection》: 3 対 1 の比率でエッセンスを金に変換(端数切り捨て)できます。(例. 平静 15 を金 5 にできます。)

魔力の場

《the Dragon Aerie》と《Temple of the Abyss》の最後のパワーは、魔力の場自体を 90 度回転しないため、同一ラウンドで何度も使用可能です。

《Temple of the Abyss》最初のパワーは 90 度回転済みの悪魔をすべて縦に出来ます。(あなただけでなく、他の全てのプレイヤーも含まれます)

FAQ

- Q. 手札を捨てる事(1枚捨てて金1個やエッセンス2個得る)を含めてパワーのコストを支払うことはできますか？
- A. できません。(捨てる札アクションを使用する事によってのみ、捨てる札から資源を得る事ができます。)
- Q. 他のアーティファクトを90度回転することがパワーの発動コストに必要な場合、一緒に90度回転したアーティファクトのパワーは発動しますか？
- A. いいえ、発動しません。(他のアーティファクトを90度回転させることにより「パワーを使用する」アクションを使用しています。それはパワーを使用するコストを支払うためだけに使用され他の効果は何も発動しません。)
- Q. カードをにエッセンスを追加するパワーを使用して90度回転済みのカードの上にエッセンスを置く事は出来ますか？(例えば《the Mermaid》を使用して90度回転済みの《the Cursed Forge》に金を1個置く事です。)
- A. できます。
- Q. 他のプレイヤーの山札からカードを1枚引いて1枚戻すパワーを使用できますか？
- A. できません。
- Q. カードのプレイやパワーのコストを支払う場合、エッセンスは自分のエッセンス置き場にある必要がありますか？
- A. はい。(特に指定が無ければそうです。例. 《Athamor's Elan》の2つ目のパワーは例外)
- Q. 自分の手番の時、(パスを避けるため)効果が発生しないパワーを使用できますか？
- A. できます。ただし、パワーのコストを最大限支払ってください。
- Q. 勝利点のチェック時のリアクトパワー(例. 《Golden Statue》や《Dark Cathedral》)は、アクションステップの途中(例えば《Coral Castle》の効果などです)やラウンドの終了時に発生した勝利点のチェック時でも使用できますか？
- A. できます。

サマリー

+++ 人数表 +++

プレイヤー	モニュメント	魔力の場
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7