

Tom Lehmann

Res Arcana

DUO

Spielanleitung

In Zeiten der Wiedergeburt von Magie und Alchemie beherrschen die Magier Leben und Tod, Elan - innere Vitalität, die Essenzen von Erde, Feuer und Ruhe und die Essenzen von Wind und Wasser.

Werdet ihr als alchemistische Magier die mystische Herrschaft über die Orte der Macht anstreben? Oder werdet ihr nach dem weltlichen Einfluss streben, indem ihr Essenzen in Gold umwandelt und die Kontrolle über uralte Monumente übernehmt?



3

Zwei alchemistische Magier treten gegeneinander an.
 Wer beansprucht die Orte der Macht und uralten Monumente für sich?
 Zu Beginn haben beide nur 5 Essenzen. Welcher Magier wird seine
 Essenzen, Artefakte, Fähigkeiten und magischen Gegenstände geschickter
 nutzen, um sich 10 Siegpunkte und damit den Sieg zu sichern!

Willkommen bei **Res Arcana Duo** – ein eigenständiges Spiel für 2 Personen.
 Res Arcana Duo kann mit dem Grundspiel von Res Arcana und jeder der
 Erweiterungen wie *Lux et Tenebrae* oder *Perlae Imperii* kombiniert werden
 (siehe Seite 11).

Spielmaterial

16 Artefaktkarten



4 Magierkarten



7 Monumentkarten



2 Plättchen „Ort der Macht“
 (doppelseitig)



1 Karte
 „Rundenablauf“

2 Übersichtskarten



5 Plättchen
 „Magischer Gegenstand“



4 „5x“-
 Essenzplättchen



60 Essenzmarker (12 jeder Art)



Startspieler-
 marker

Startsymbol

Erweiterungssymbol

Spiel Aufbau

1. Legt die 5 Magischen Gegenstände, den Behälter mit den Essenzen und die „5x“-Essenzplättchen als allgemeinen Vorrat in die Tischmitte.
2. Legt daneben die beiden Orte der Macht aus.
Erste Partie: Verwendet die Seite mit dem -Symbol.
Für Fortgeschrittene: Verwendet bei jedem Ort der Macht eine zufällige Seite.
3. Mischt die 7 Monumente zu einem verdeckten Nachziehstapel und deckt 2 davon auf.
4. Nehmt euch beide jeweils 1 Marker jeder Essenz (auch Gold). Das sind eure jeweiligen Startvorräte.
5. Bestimmt, wer beginnt. Diese Person nimmt sich den Startspielermarker.
6. Mischt die Magierkarten und Artefaktkarten verdeckt und separat. Ihr erhaltet beide 2 Magier und 8 Artefakte. Schaut euch eure Magier an, aber noch nicht die Artefakte.

Ziehe 2 Artefakte, schaue sie dir an, behalte 1 für dich und lege das andere verdeckt für deinen Rivalen bereit. Macht das 4 Mal. Wenn ihr beide fertig seid, schaut euch eure 4 Karten, die ihr behalten habt, und die 4 Karten, die ihr bekommen habt, an. Mischt sie dann zu einem persönlichen Nachziehstapel.

Zieht 3 Karten als Starthand. Dann wählt ihr beide je einen eurer Magier aus und deckt ihn auf. Der andere kommt zurück in die Spielschachtel.

Erste Partie: Sucht die 2 Magier und 6 Artefakte mit dem Startsymbol  heraus und mischt sie. Nehmt euch je 1 Magier, der sofort aufgedeckt wird. Verteilt dann an euch beide je 3 Artefakte als Starthand (die ihr euch anschauen dürft). Mischt die übrigen 10 Artefakte und zieht je 5 Artefakte verdeckt als Nachziehstapel.

7. Wer den Startspielermarker nicht hat, wählt zuerst 1 Magischen Gegenstand. Dann wählt dein Rivale 1 Magischen Gegenstand und beginnt die Partie.



Spielablauf

Eine Partie dauert normalerweise zwischen 4 und 6 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1 Ertrag der Essenzen:

- ◆ Jeder handelt seine Ertragsvorteile  ab und
- ◆ darf Essenzen von seinen Komponenten nehmen.

2 Aktionsphase. 1 Aktion pro Zug, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn:

- ◆ Spiele ein Artefakt aus.
- ◆ Nimm ein Monument oder einen Ort der Macht in Besitz.
- ◆ Wirf ein Artefakt ab, um 1 Gold oder 2 beliebige andere Essenzen zu erhalten.
- ◆ Nutze eine Fähigkeit einer spielbereiten Komponente.
- ◆ Passe: Tausche deinen Magischen Gegenstand und ziehe 1 Artefakt.

Spielt so lange weiter, bis ihr beide gepasst habt.

Reihenfolge beim Passen:

- a. Bist du der Erste, der passt, nimm dir den Startspielermarker.
- b. Tausche deinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen aus der Mitte.
- c. Ziehe 1 Artefakt.

3 Siegpunkte überprüfen (7+ oder 10+ SP): Falls niemand gewonnen hat:

- ◆ Macht alle erschöpften Komponenten spielbereit und
- ◆ beginnt eine neue Runde.

1. Ertrag

Jeder handelt seine Ertragsvorteile ab und darf Essenzen von seinen Komponenten nehmen (in beliebiger Reihenfolge).

Für jeden Ertragsvorteil  auf deinen Komponenten musst du dir die abgebildeten Essenzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in deinen Vorrat legen:

- ◆ Steht in einem Symbol eine Zahl, darfst du dir diese Anzahl nehmen; sonst nur 1.
- ◆ Steht zwischen mehreren Essenzen ein +, erhältst du alle davon.
- ◆ Steht zwischen mehreren Essenzen ein /, musst du eine Seite wählen.
- ◆ Steht beim Ertrag ein  -Symbol, darfst du dir entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche) nehmen, jedoch keine Essenzen, die durch das rote Symbol verboten werden wie z. B. ( ); kein Gold oder Tod.

In dieser Phase darfst du auch Essenzen von deinen Komponenten nehmen.

Du darfst von einer beliebigen Anzahl deiner Komponenten Essenzen nehmen, wenn du dich aber entscheidest, von einer Komponente Essenzen zu nehmen, musst du alle von dieser Komponente nehmen.

Spezialfälle

Die beiliegenden Essenzmarker sind nicht begrenzt. Legt falls nötig einfach einen Marker auf ein „5x“-Essenzplättchen. Ab jetzt gilt er als 5 Essenzen dieser Art. Ihr dürft jederzeit wechseln.

Du darfst auch alle Essenzen von einem Ort der Macht nehmen (dadurch verlierst du allerdings die dadurch gewonnenen Siegpunkte).

Für gewöhnlich erhältet ihr eure Essenzen gleichzeitig, jedoch kannst du darum bitten, dass dies in Spielreihenfolge passiert. Beginnt mit dem Startspieler.



2. Aktionen

Beginnend bei der Person mit dem Startspielermarker und dann abwechselnd führt jede 1 Aktion aus, bis beide gepasst haben. Wer passt, darf für den Rest der Runde in diesem Schritt keine Aktion mehr ausführen.

Aktionen

- **Spiele ein Artefakt** von deiner Hand aus und bezahle die Kosten.
- **Nimm ein Monument oder einen Ort der Macht** in Besitz. Bezahle dazu die Kosten, nimm es/ihn aus der Tischmitte und lege es/ihn vor dich.

Da alle Monumente 4 Gold kosten, darfst du entweder eines der beiden ausliegenden Monumente oder die oberste (verdeckte) Karte des Stapels in Besitz nehmen. Füllt danach die Auslage wieder auf 2 Monumente auf (falls möglich).

Sobald ein Monument oder ein Ort der Macht einmal von einem von euch in Besitz genommen wurde, kann der Rivale ihn nicht mehr wegnehmen.

- **Wirf ein Artefakt von deiner Hand ab**, um 1 Gold oder 2 beliebige andere Essenzen zu erhalten (gleiche oder unterschiedliche).

Stecke das abgeworfene Artefakt seitwärts und aufgedeckt unter deinen Nachziehstapel (um es von erschöpften Artefakten zu unterscheiden). Dein Ablagestapel darf von deinem Rivale zu jeder Zeit angeschaut werden.

***Tipp:** Versuche nicht, alle deine Artefakte auszuspielen. Wirf lieber einige von ihnen ab, um Essenzen zu erhalten, mit denen du andere ausspielen kannst.*



- **Nutze eine Fähigkeit** auf einer deiner spielbereiten Komponenten (siehe Seite 7). Im Gegensatz zu Vorteilen können Fähigkeiten auf erschöpften Komponenten nicht genutzt werden.
- **Pass** und beende deine Aktionen für diese Runde (siehe Seite 8).

Kosten

Die Ausspielkosten einer Komponente sind in der oberen linken Ecke angegeben. Lege zum Bezahlen die Essenzen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Ausspielkosten



Steht bei den Kosten in einem Symbol eine Zahl, musst du diese Anzahl bezahlen; sonst nur 1.

Steht bei den Kosten ein -Symbol, darfst du entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche) bezahlen. Falls eine Zahl angegeben ist (z. B.), musst du exakt so viele Essenzen (auch unterschiedliche) bezahlen.

Alle ausgespielten oder in Besitz genommenen Komponenten kommen spielbereit ins Spiel.

Spezialfälle

Die Robe des Kunsthandwerkers hat einen Vergünstigungsvorteil, der das Ausspielen von Artefakten vergünstigt. Dieser Vorteil kann mit der 2. Fähigkeit des Schmelztiegels kombiniert werden.



Kosten, die unter 0 reduziert werden, gelten als 0.

Fähigkeiten

Viele Komponenten haben 1 oder 2 Fähigkeiten. Fähigkeiten haben Kosten und einen Effekt, die durch einen Pfeil voneinander getrennt sind.



Erschöpfe diese Komponente + zahle 1x Leben ➔ **Nimm 1x Elan + 1x Tod**

Um eine Fähigkeit zu nutzen, musst du erst die Kosten bezahlen (Essenzen zurück in den allgemeinen Vorrat legen) und dann den Effekt abhandeln (erhalte Essenzen aus dem allgemeinen Vorrat).

Die Kosten bestehen oft aus mehreren Teilen, die durch ein + verbunden sind. Du musst stets alle Kosten bezahlen, um den Effekt zu nutzen.

Eine Fähigkeit kann als Kosten (oder Teil der Kosten) erfordern, dass du eine Komponente erschöpfst. Solange eine Komponente erschöpft ist, kann keine Fähigkeit darauf – im Gegensatz zu Vorteilen – genutzt werden, bis sie wieder spielbereit ist.

Eine Fähigkeit auf einer Komponente, die nicht erschöpft werden muss, darf mehrfach pro Runde genutzt werden, was jedoch jedes Mal eine separate Aktion ist.

Manche Effekte geben an, dass die erhaltenen Essenzen auf die Komponente anstatt in deinen Vorrat gelegt werden. Du kannst sie erst in einer späteren Runde nehmen oder sie werden zu Siegpunkten auf Orten der Macht.



Spezialfälle

Manche Effekte geben eine bestimmte Anzahl -Essenzen. Dann darfst du entsprechend viele beliebige Essenzen (auch unterschiedliche) nehmen, jedoch keine verbotenen Essenzen wie z. B. (  ); kein Gold oder Leben.

Eine Fähigkeit kann genutzt (und bezahlt) werden, auch wenn sie keinen Effekt hat.

Durch manche Effekte darfst du ein Artefakt ziehen. Hast du keine Artefakte mehr in deinem Nachziehstapel, wenn du eines ziehen müsstest, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Durch manche Effekte (z. B. Messingbüste) darfst du 3 Karten von einem Stapel ziehen. Besteht der Stapel aus weniger als 3 Karten, ziehe sie (nachdem du ggf. deinen Stapel neu gemischt hast) und lege diese Anzahl zurück oder ab (je nach Effekt).

Manche Effekte erlauben dir, eine Karte zurückzuholen: Nimm eine Karte von deinem Ablagestapel auf die Hand. Falls du keine Karten im Ablagestapel hast, passiert stattdessen nichts.

Effekte, die dich ziehen oder zurückholen lassen, können nicht auf den Nachzieh- oder den Ablagestapel deines Rivalen angewendet werden.

Wenn du ein Artefakt abwirfst, um die Kosten zu bezahlen (Elfisches Herzholz) oder als Teil der Kosten (Wahrsagerin), erhältst du nicht 1 Gold oder 2 andere Essenzen (da du nicht die Artefakt-abwerfen-Aktion ausführst).

Die Kosten mancher Fähigkeiten (z. B. Höhle des Drachen, Druidenkreis, Mystische Quelle, Schlafender Drache) erfordern das Erschöpfen einer anderen Komponente wie eine Kreatur, ein Drache oder deinen Magier, entweder statt der Komponente oder zusätzlich zum Erschöpfen der Komponente. Dies löst keine Fähigkeiten der Kreatur, des Drachen oder des Magiers aus, die/der erschöpft wird.



Durch manche Effekte (z. B. Schwarze Katze, Mystisches Kloster, Wiederbelebung, Salomos Schlüssel) darfst du entweder eine beliebige deiner erschöpften Komponenten oder deinen Magier wieder spielbereit machen, wodurch die Fähigkeit der Komponente wieder nutzbar ist.



Komponenten - Spezialfälle



Kultistin: Durch ihre Fähigkeit erhält dein Rivale eine Tod-Essenz (aus dem Vorrat). Falls dein Rivale bereits gepasst hat, erhält er sie trotzdem.

Befehlskrone: Durch beide Fähigkeiten erhältst du 1 Monument (aus dem Vorrat). Du kannst dir entweder ein aufgedecktes oder das oberste verdeckte vom Monumentstapel nehmen.

Wahrsagerin: Die Karte, die du abwirfst oder zurücklegst, muss nicht die Karte sein, die du gezogen hast.

Goldener Schlüssel: Der „Spieler“ kannst du oder dein Rivale sein.



Mystische Quelle: Die Option der ersten Fähigkeit, eine Perle zu erhalten, kannst du nur mit der Erweiterung *Perlae Imperii* verwenden (die Erweiterung beinhaltet Perlen).

Silberner Schlüssel: Bei Partien mit 3+ Personen wählst du aus, welche Person der „eine Rivale“ ist, auf den der Effekt angewendet wird.



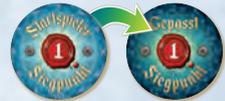
Salomos Schlüssel: Die erste Fähigkeit wirkt auf Magische Gegenstände in der Auslage, aber kann nicht auf Tod/Leben oder Ruhe/Elan angewendet werden (da sie keine Fähigkeiten haben, sondern nur Ertragsvorteile).



Quadratischer Kreis: Die Fähigkeit legt eine Essenz aus dem Vorrat des Besitzers auf eine seiner Komponenten. (Üblicherweise auf einen Ort der Macht, um Siegpunkte zu sammeln.) Die Komponente, auf die die Essenz gelegt wird, darf dafür bereits erschöpft sein.

Passen

Willst oder kannst du keine Aktion mehr ausführen, musst du passen.



Bist du der Erste, der in dieser Runde passt, nimm dir den Startspielermarker – er ist 1 Siegpunkt wert, wenn die Siegbedingungen überprüft werden – und drehe ihn auf die „Gepasst“-Seite.

Tausche deinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen aus der Mitte und drehe deinen neuen auf die „Gepasst“-Seite.



Ziehe dann 1 Artefakt (falls möglich). Hast du keine Artefakte mehr in deinem Nachziehstapel, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Sobald du einmal gepasst hast, darfst du diese Runde keine Aktionen mehr ausführen und Lebensverlust-Effekte betreffen dich nicht mehr, du kannst aber immer noch Essenzen durch Fähigkeiten von deinem Rivale erhalten.

3. Sieg

Nachdem ihr beide gepasst habt, überprüft ihr, ob irgendwer 10 oder mehr Siegpunkte durch seine ausgespielten Artefakte, Monumente, Orte der Macht und den Startspielermarker erreicht hat.

Falls mindestens eine Person 10 oder mehr Siegpunkte hat, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Habt ihr beide gleich viele Siegpunkte und über 10, gewinnt, wer mehr Essenzen in seinem persönlichen Vorrat hat, Gold gilt dabei als 2 Essenzen. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Hat niemand 10 oder mehr Siegpunkte, macht alle Komponenten spielbereit, und dreht den Startspielermarker und die Magischen Gegenstände um, falls sie auf der „Gepasst“-Seite liegen. Dann beginnt eine neue Runde.

Erste Partie: Spielt nur bis 7+ SP, nicht bis 10+.

Spezialfälle

Zählt die Siegvorteile von Orten der Macht und Siegpunkte auf anderen Komponenten auch dann, wenn sie erschöpft sind.

Die Orte der Macht „Zwergenschmiede“ und „Elfisches Herzholz“ geben zusätzlich zu ihren Siegpunkten jeweils 1 Siegpunkt durch Essenzen darauf.

Der Startspielermarker gibt der Person, die ihn besitzt, 1 Siegpunkt beim Zählen der Siegpunkte.

Wer den Steinkreis in Besitz genommen hat oder das Magnum Opus ausgespielt hat, darf die Fähigkeit nutzen, um sofort (mitten in der Runde) die Siegpunkte zu überprüfen (und sich den Sieg zu sichern, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte hat, bevor ihn der Rivale bis zum Ende der Runde einholt).

Glossar

Ausspielkosten: Die Kosten in Essenzen, um ein Artefakt auszuspielen oder ein Monument oder einen Ort der Macht in Besitz zu nehmen.

Besondere Artefakte: Kreaturen, Drachen und Dämonen. Magier, Magische Gegenstände, Monumente und Orte der Macht sind keine Artefakte.

Erschöpfen: Eine Komponente zur Seite drehen, üblicherweise als Teil der Kosten einer Fähigkeit.

Essenz: Ruhe, Tod, Elan, Gold oder Leben.

Fähigkeit: Die Kosten und ein Effekt auf einer Komponente. Um die Fähigkeit zu nutzen, muss die Komponente spielbereit (noch nicht erschöpft) sein. Das kostet eine Aktion und die Kosten müssen bezahlt werden, dann tritt der Effekt ein. Eine Fähigkeit kann genutzt werden, auch wenn sie keinen Effekt hat (um z. B. das Passen zu umgehen). Dafür müssen die Kosten trotzdem vollständig bezahlt werden.

Komponente: Ein Artefakt, Magier, Magischer Gegenstand, Monument oder Ort der Macht.

Persönlicher Vorrat: Essenzen, die du in deinem Vorrat besitzt, nicht auf Komponenten. Können ausgegeben werden, um Kosten zu bezahlen.

Rivale: Die Person, gegen die du spielst (nicht du).

Spielbereit machen: Eine erschöpfte Komponente wieder gerade drehen, damit sie wieder genutzt werden kann.

Vergünstigung: Verringert die Menge an Essenzen, die zum Ausspielen eines Artefakts benötigt wird. Vergünstigungen können die Kosten nicht unter 0 senken.

Vorteil: Ein Ertragseffekt, eine Vergünstigung oder eine Siegpunkteformel auf einer Komponente, die automatisch eintritt (falls sie eintreten kann), egal ob die Komponente erschöpft ist oder nicht.

Beispielrunde

Anne und Bob spielen ihre **erste Partie** Res Arcana Duo. Sie verwenden die Start-Magier und die Artefakte mit dem **S**-Symbol. Bob ist der Startspieler und hat den Schmied-Magier und die Artefakte Schmelztiegel, Verfluchter Pfauengötze und Quadratischer Kreis. Anne hat die Verzauberin als Magier und die Artefakte Weißer Schwan, Gnosis und Salomos Schlüssel.

Orte der Macht: Druidenkreis, Zwergenschmiede.

Aufgedeckte Monumente: Finsterer Tempel, Mystisches Kloster.

Baut das Spiel auf (siehe Seite 3) und spielt mit!

Bob schaut sich seine Karten an. Er sieht das „Mystische Kloster“ in der Auslage und entscheidet sich für eine Monument-Strategie. Anne schaut sich ihre Karten an und sieht, dass ihr Artefakt „Weißer Schwan“ sowohl viele Essenzen erschafft und zusätzlich eine Kreatur ist. Sie versucht also den Ort der Macht „Druidenkreis“ zu erhalten.

Da Bob Startspieler ist, wählt Anne zuerst ihren magischen Gegenstand aus. Sie nimmt Forschung. Bob nimmt sich Ruhe/Elan.

Ertrag : Anne nimmt sich 1 Ruhe (Verzauberin). Bob wählt 1 Elan (vom Magischen Gegenstand).

Aktionen

1. Bob spielt den Schmelztiegel für 1 Gold und 1 Elan aus.



1. Anne erschöpft Forschung, gibt 1 Tod aus und zieht Magnum Opus von ihrem Nachziehstapel.



2. Bob erschöpft den Schmelztiegel, gibt 1 Elan, 1 Ruhe, 1 Tod und 1 Leben für 3 Gold aus.

2. Anne spielt den Weißer Schwan für 2 Ruhe und 1 Leben aus.

3. Bob wirft eine Karte ab und nimmt sich dafür 2 Elan.

3. Anne wirft eine Karte ab und nimmt sich dafür 2 Ruhe.



4. Bob erschöpft den Schmied, gibt 1 Elan aus und nimmt sich dafür 1 Gold.

4. Anne wirft eine Karte ab und nimmt sich dafür 1 Ruhe und 1 Leben.

5. Bob gibt 4 Gold für das ausliegende Monument Mystisches Kloster aus und deckt eine neue Karte vom Stapel auf: Brunnen der Erinnerung.

5. Anne wirft ihre letzte Karte ab und nimmt sich dafür 1 Ruhe und 1 Leben.



6. Bob erschöpft das Kloster und macht den Schmied wieder spielbereit.



6. Anne gibt Ruhe + Leben aus, um 1 Ruhe und 2 Leben auf den Weißer Schwan zu legen.

7. Bob wirft seine letzte Karte ab und nimmt sich dafür 1 Gold.

7. Anne gibt Ruhe + Leben aus, um noch 1 Ruhe und 2 weitere Leben auf den Weißer Schwan zu legen.



8. Bob erschöpft den Schmied für seine zweite Fähigkeit. Er gibt 1 Gold aus und legt 4 beliebige Essenzen auf ihn (kein Gold). Bob wählt 4-mal Elan.

8. Anne gibt Ruhe + Gold aus, um noch 1 Ruhe und 2 Leben auf den Weißer Schwan zu legen.

9. Bob hat 1 Elan im Vorrat, keine Karten auf der Hand und alle seine Komponenten sind erschöpft. Er muss passen. Da er zuerst passt, behält er den Startspielermarker, tauscht seinen Magischen Gegenstand gegen Leben/Tod aus und zieht dann eine Karte vom Nachziehstapel: die Messingbüste.



9. Anne erschöpft die Verzauberin und gibt 1 Elan aus, um 2 Tod darauf zu legen.

Anne könnte jetzt weiter Aktionen ausführen, aber mit ihrer 10. Aktion passt sie. Sie tauscht Forschung gegen Ruhe/Elan, das Bob gerade zurückgelegt hat. Sie zieht eine Karte von ihrem Nachziehstapel: den Feen-Drachen.

Sieg: Bob hat 2 SP durch das Kloster und 1 SP für den Startspielermarker. Anne hat 0 SP. Niemand hat 7+ SP (nur in der **Ersten Partie**), also machen sie ihre Magier und alle Komponenten spielbereit und starten mit Runde 2.

So geht es weiter. In der nächsten Runde bezahlt Anne mit den 9 Essenzen auf dem Weißen Schwan für den Druidenkreis. Beide Fähigkeiten des Druidenkreis können für insgesamt 2 SP genutzt werden. Sie kann zuerst passen, um den Startspielermarker zu erhalten.

In Runde 3 spielt Anne den Feen-Drachen für den Siegpunkt aus und nutzt die Fähigkeit des Druidenkreises für 3 weitere SP. Sie ist bei 7 SP, falls sie zuerst passt und den Startspielermarker behält.

Währenddessen kann Bob ein Monument kaufen, aber nur Monumente mit 1 SP liegen derzeit aus. Er könnte das oberste verdeckte Monument vom Stapel kaufen. Mit etwas Glück könnte er vielleicht ein höherwertiges Monument ziehen.

Sollte Bob in die Messingbüste investieren, um den Monumentstapel zu manipulieren? Sollte Bob lieber früh in Runde 3 passen um so eine vierte Runde zu erzwingen?

Spielt diese Beispielpartie zu Ende und findet es heraus!

Eine normale Partie bis zu 10+ SP ohne vorher zugeordnete Karten spielt sich deutlich anders. Sobald ihr bereit seid, probiert das vollständige Spiel aus. Viel Spaß!

Wie geht es weiter?

Falls euch *Duo* gefällt, probiert das Grundspiel *Res Arcana* aus. Dort können bis zu 2 weitere Personen mitspielen. Es warten 10 Magier, 40 Artefakte, 10 Monumente, 5 doppelseitige Orte der Macht und nur eine Handvoll neue Regeln (Lebensverlust und Reaktionen) auf euch!

Ihr könnt alle Komponenten von *Duo* hinzufügen, außer die doppelten Magischen Gegenstände und den Startspielermarker.

3 Erweiterung

Duo ist zwar ein eigenständiges Spiel, es kann aber auch als Erweiterung für das Grundspiel *Res Arcana* verwendet werden. Dafür müsst ihr nur die doppelten Magischen Gegenstände den Startspielermarker und die Übersichtskarte aus *Duo* entfernen. Mischt den Rest zu den passenden Komponenten des Grundspiels.

Neue Symbole. Magier erschöpfen / spielbereit machen (Mystische Quelle, Mystisches Kloster, Schlafender Drache, Salomos Schlüssel) und Magische Gegenstände  (Salomos Schlüssel).

Spielaufbau. Wenn ihr *Duo* als Erweiterung verwendet, ist die Anzahl der Orte der Macht und der Monumente von der Personenzahl abhängig (siehe unten). Die Magischen Gegenstände sind stets alle verfügbar.

 2-4	Monumente	Orte der Macht
2	7	4
3	10	5
4	12	6

Mischt alle Monumente verdeckt und zählt die oben angegebene Anzahl ab. Sie bilden den Monument-Nachziehstapel. Legt alle übrigen Monumentkarten unesehen zurück in die Spielschachtel. Zieht dann 2 Monumente vom Nachziehstapel und legt sie offen daneben aus.

Mischt alle Orte der Macht verdeckt unter dem Tisch und legt die oben angegebene Anzahl aus. Verwendet bei jedem Ort der Macht eine zufällige Seite. Legt alle übrigen Orte der Macht zurück in die Spielschachtel.

Spielablauf. Beachtet, dass es bei *Duo* keine Lebensverlust- oder Reaktionsfähigkeiten gibt.

Spielaufbau

Orte der Macht auslegen

Erste Partie: Verwendet die -Seiten.

2 **Monumente aufdecken:** Rest als Nachziehstapel daneben.

Jede Person erhält 1 **Essenz pro Art** (auch Gold).



Bestimmt einen **Startspieler**, der den Startspielermarker erhält.

Jeder erhält 2 **Magier** und 8 **Artefakte**. Magier anschauen, aber nicht Artefakte. 2 Artefakte ziehen, 1 behalten, 1 für Rivalen beiseitelegen. 4-mal wiederholen. Artefakte anschauen und mischen. 3 als Starthand ziehen. Jeder wählt 1 Magier und deckt ihn auf. Der andere kommt aus dem Spiel.

Erste Partie: Jeder erhält 1 Start-Magier und 3 der 6 Start-Artefakte als Starthand (mit  markiert). Dann erhält jeder 5 verdeckte Artefakte als Nachziehstapel.

In **umgekehrter Reihenfolge** (beginnend beim 2. Spieler), **nimmt sich jeder 1 Magischen Gegenstand**.



Ihr seid startbereit.

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	2	3. Sieg	9
Spielaufbau	3	Glossar	9
Komponenten	4	Beispielrunde	10
Spielablauf	5	Erweiterungen	11
1. Ertrag	5		
2. Aktionen	6		
- Kosten	6		
- Fähigkeiten	7		
- Passen	8		



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

© 2019 Sand Castle Games

Rundenablauf

1 Ertrag der Essenzen:

- ◆ -Vorteile abhandeln.
- ◆ Essenzen von Komponenten nehmen (falls gewünscht).

2 Aktionen ausführen, 1 pro Zug:

(Vom Startspieler, abwechselnd)

- ◆ Artefakt ausspielen
- ◆ Monument oder Ort der Macht in Besitz nehmen
- ◆ Artefakt von der Hand abwerfen, um 1 Gold oder 2 andere Essenzen zu erhalten
- ◆ Fähigkeit nutzen
- ◆ Passen (siehe unten)

So lange, bis alle gepasst haben.

Passen:

- Bist du der Erste, der passt, nimm den Startspielermarker.
- Tausche deinen Magischen Gegenstand gegen einen anderen.
- Ziehe 1 Artefakt.

3 Sieg überprüfen: Hat jemand 10+ SP?

- ◆ Falls nicht, alle Komponenten spielbereit machen und neue Runde beginnen.

Gewinnen: meiste SP

- ◆ Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Essenzen in seinem Vorrat hat;
- ◆ Gold gilt dabei als 2 Essenzen.

Credits

Autor
Tom Lehmann

Grafische Bearbeitung
Cyrille Daujean

Illustrationen
Julien Delval

Produktionsleitung
Ted A. Marrioti

Testspieler

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

Besonderer Dank geht an
Alex Chen und Thomas Pantle.