Arcana
REVISED EDITION
RULES OF PLAY

Arcana

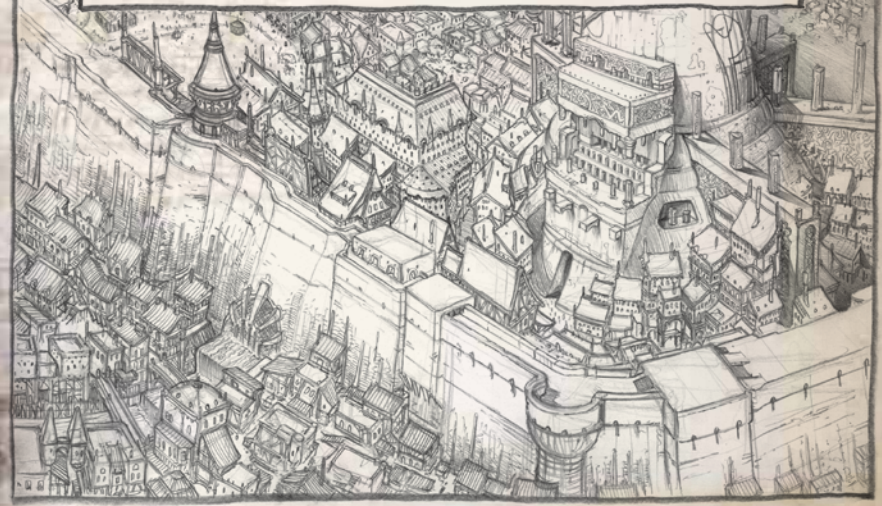
REVISED EDITION

DAMIEN DESNOUS játéka

13 éves kortól
játékidő kb. 60 perc
2-4 játékos részére

Cadwallon városa hírhedt intrikáiról és hatalmi harcairól. A város múltja homályba vész, a vastag falak titkos helyiségeket, ősi ereklyéket rejtenek, és a misztikum sokakat vonz a városba. A hatalom legfőbb letéteményesei a kereskedők társaságai, vagyis a céhek, ők igyekeznek ellenőrzésük alá vonni a város minél nagyobb hányadát.

Vajon a te céhed ügynökeinek sikerül megnyernie a legbefolyásosabb polgároikat, rálelnie a legértékesebb ereklyékre? Sikerül uralmad alá hajtanod Cadwallont?



A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos Cadwallon egy-egy céhének a vezére. A céheket a játékban saját paklijuk reprezentálja.

Minden céhnek vannak ügynökei, ők igyekeznek elnyerni a város legbefolyásosabb lakóinak jóindulatát; de az ügynököket a céhek vezetői elküldhetik értékes ereklyék felkutatására is, vagy arra, hogy foglalják el a város stratégiai pontjait. Ezek kártyái azután belekerülnek az adott céh paklijába, így növelve és gyarapítva a céh erejét.

A céhek erőforrásai győzelmi pontokat jelentenek, és a játék végén, a Hercegi Játékok kezdetén azt a céhet emelik fel a város vezetésére, amelynek a legtöbb győzelmi pontja van.

Cadwallon céhei

Cadwallon céhei mind ugyanazon célból születtek - hogy irányítsák a város valamilyen “iparát”.

A Pengék Céhét állítólag ugyanazok a zsoldosok hozták létre, akik megalapították magát Cadwallont. Csak az ő boltjaik árusíthatnak fegyvereket.

A Tolvajok Céhe irányítja a szervezett bűnözést: minden zsebtolvaj, csempész, haramia és más gazember csak az ő engedélyével tevékenykedhet.

Az Uzsorások Céhe az alvilág másik ura. Minden olyan tiltott tevékenység, amit nem a Tolvajok Céhe felügyel, hozzá tartozik.

A Révészek Céhébe tartozik mindenki, aki szállítmányozással foglalkozik - a hajósok, a hajtók, a karavánmesterek -, sőt még a orgyilkosok is, akik összevesztek a Tolvajok Céhével.

A Jövendőmondók Céhébe gyűltek a jósok, bűvészek, heroldok, asztrológusok, és nem utolsósorban a tarotmágusok, akik a mágikus kártyákból nyerik varázserejüket.

Kizárólag a Pallérok Céhe dolgozhat a városon belül kővel, fémmel és üveggel. A tagjai kedvelik a titkokat, így magához vonzotta a nafta és a gőz erejének megzabolázóit.

TARTALOM

A dobozban található:

- 6 céhjelvénykártya, a 6 céh jelölésére
- 120 céhkártya, vagyis:
  - a Pengék Céhének 14 ügynöke, 3 helyszíne és 3 ereklyéje
  - a Tolvajok Céhének 14 ügynöke, 3 helyszíne és 3 ereklyéje
  - az Uzsorások Céhének 14 ügynöke, 3 helyszíne és 3 ereklyéje
  - a Révészek Céhének 14 ügynöke, 3 helyszíne és 3 ereklyéje
  - a Jövendőmondók Céhének 14 ügynöke, 3 helyszíne és 3 ereklyéje
  - a Pallérok Céhének 14 ügynöke, 3 helyszíne és 3 ereklyéje
- 116 tétkártya, vagyis:
  - 31 ereklye
  - 36 helyszín
  - 49 polgár
- a kezdőjátékos kártyája
- a Hercegi Játékok kártyája
- 6 őrségkártya *(l. az opcionális szabályokat a 14. oldalon)*, vagyis:
  - 2 kapitány
  - 4 poroszló
- 18 céhmesterkártya *(l. az opcionális szabályokat a 14. oldalon)*
- 24 célkártya *(l. az opcionális szabályokat a 13. oldalon)*
- 12 eseménykártya *(l. az opcionális szabályokat a 15. oldalon)*

A kártyák

A játékban az alábbi kártyafajták találhatók:

Céhkártyák

Tétkártyák

Egyéb kártyák

Őrségkártyák

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játéknál félre kell tenni az őrségkártyákat, a céhmesterek, a célok és az események kártyáit (mindazon kártyákat, amelyek bal alsó sarkában nem egy "A" betű található). Ezekről a kártyákról az opcionális szabályokban lehet olvasni.

Minden játékos választ magának egy céhet és elveszi annak a céhnek azt a 11 lapját, amelyek bal alsó sarkában egy "A" betű látható. A többi kártyát (amelyek bal alsó sarkában egy "B" betű látható) félre kell tenni, azokra ebben a játékban nincs szükség (csak az opcionális szabályok használata esetén). A játékosok céljelvényüket kirakják maguk elé.

Ha a játékosok nem tudnak megegyezni, ki melyik céhhel játsszon, véletlen segítségével válasszanak.

Minden játékos megkeveri ezt a 11 céhkártyáját és a paklit képpel lefelé lerakja céhjelvényétől jobbra. Céljelvényétől balra lesznek majd a dobott lapjai.

Meg kell keverni a tétkártyákat (az összes olyan kártyát, amelynek bal felső sarkában látható), és tizenkettesével le kell rakni azokat külön paklikban - ezek a városrészek. A paklik száma attól függ, mennyi a játékosok száma *(l. oldalt az ábrákat)*. A megmaradt tétkártyákat vissza kell rakni a dobozba, azokra nem lesz szükség ebben a játékban.

A középső tétpakli (ez az ún. semleges városrész) alsó öt lapja közé kell keverni a Hercegi Játékok kártyáját. Végül minden tétpakli legfelső lapját fel kell csapni.

Minden céhnek van két "baráti" városrésze (a játékosszám függvényében más céhhel közösen). A középső városrész az egyedüli semleges. Egy céh számára a nem baráti és nem semleges városrészek "ellenségesek".

Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos kártyáját.

Előkészületek két játékos esetén

Előkészületek három játékos esetén

Előkészületek négy játékos esetén

A kártyák felépítése

A hatalom arkánumai

Cadwallonban a hatalomnak négy arkánuma (területe) van, ezeket a kártyákon látható szimbólumok jelölik:

A politikai hatalmat a **bot** jelöli, minthogy a város legbefolyásosabb polgárainak varázsbotja, jogara, pálcája van.

A katonai hatalmat a **kard** jelöli, minthogy e fegyvert csak Cadwallon nemesi hordhatják.

A spirituális hatalmat a **kehely** jelöli, minthogy a rituálékon a kehelyből kell kortyolni a szent italból.

Végül a pénzügyi hatalmat az **érme** jelöli, vagyis Cadwallon hivatalos pénzneme, a **dukát**, amin minden és mindenki megvásárolható.

Minden tétkártyán az egyik szimbólum melletti szám sárga körben van; ez az adott tétkártya *nagy arkánuma*.

A FORDULÓ

A játék fordulókból áll. Minden fordulóban a játékosok sorban kiküldik ügynökeiket a városrészekbe, hogy uralmuk alá hajtsák az ottani tételeket. Miután minden játékos kijátszotta a kezében lévő kártyákat, kiderül, hogy az egyes városrészekben ki nyerte el a tételeket.

Minden forduló kezdetén **minden játékos felhúzza saját paklija legfelső négy lapját.** Ha valakinek nincs ennyi lap a paklijában, először felhúz, amennyit tud, utána megkeveri a dobott lapjait, új paklit alkotva, majd folytatja a laphúzást.

Minden forduló két fázisból áll: az intrikafázisból és az eredményfázisból.

Az intrikafázis

Az intrikafázisban a játékosok felváltva cselekszenek: először a kezdőjátékos, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek.

Az éppen soron lévő játékosnak végre **kell** hajtania **egyet** az alábbi akciók közül:

- A kezéből egy ügynökkártyát **képpel felfelé** lerak a semleges városnegyedhez vagy egy ellenséges városnegyedhez.
- A kezéből egy ügynökkártyát **képpel lefelé** lerak egy baráti városnegyedhez.
- A kezéből kijátszik egy helyszínkártyát *(a helyszínkártyákat l. a 10. oldalon)*. A lap képességének végrehajtása után a kártya a játékos dobott lapjaihoz kerül.
- Egy ügynökére lerak egy ereklyét, hogy megvesztegessen egy polgárt *(az ereklyekártyákat l. a 10. oldalon)*.
- A kezéből egy lapot a dobott lapjaihoz rak anélkül, hogy végrehajtaná a kártya képességét.

Megjegyzés: Az ügynököket érdemes úgy lerakni a városrészekhez, hogy a kártyák tulajdonosuk felé nézzenek *(l. jobbra az ábrát)*.

Példa: Az ügynökök elhelyezése

Miután mindenki végrehajtott egy akciót, a játékosok sorban újra végrehajtanak egy akciót, és ezt addig folytatják, amíg mindenki ki nem játszotta mind a négy kártyáját a kezéből. Ekkor az intrikafázis véget ér.

Különleges esetek:

- Ha egy akció következtében (például helyszín kijátszása vagy polgár megvesztegetése miatt) egy játékos azonnal elnyer egy tétet, ahelyett fel kell csapni az adott városrész következő lapját. Minden városrészben mindig kell legyen egy felcsapott tétkártya.
- Ha egy kijátszott ügynök másik városnegyedbe kerül át, a lap úgy lesz képpel lefelé vagy felfelé, mintha ehhez az új városnegyedhez lett volna kijátszva (vagyis ha pl. baráti városnegyedből ellenségesbe kerül át, képpel felfelé fordul).

Az eredményfázis

Miután mindenki kijátszott minden kártyát a kezéből, ideje meghatározni a hatalmi harc eredményét. A városrészeken egyesével végig kell menni; a sorrendjüket a kezdőjátékos határozza meg. Minden városrészben egy játékos megszerzi az ottani tétkártyát, saját paklijába rakva azt.

Minden tétkártyának van egy nagy arkánuma (a sárga körben látható szám). Minden ügynöknek vannak értékei (bot, kehely, stb.), de csak az az arkánum számít, ami a tétkártya nagy arkánuma. Az eredmény meghatározásakor minden játékos összeadja az adott városrészben lévő ügynökeinek értékeit ebben az arkánumban.

- Ha az összeg csak egy játékos esetén éri el vagy haladja meg a tétkártya arkánumértékét, ez a játékos a tétkártyát a dobott lapjaihoz rakja. A városrészhez kijátszott kártyákat a játékosok a dobott lapjaikhoz rakják.
- Ha több játékos összege is eléri vagy meghaladja a tétkártya arkánumértékét, az a játékos rakja dobott lapjaihoz a tétkártyát, akinél ez az összeg a legmagasabb. A városrészhez kijátszott kártyákat a játékosok a dobott lapjaikhoz rakják.
- Ha egy olyan játékos sincs, akinek az összege elérné vagy meghaladná a tétkártya arkánumértékét, senki nem nyeri el a tétet, és a városrészhez kijátszott kártyák mind maradnak ott képpel felfelé.

Példa az eredmény meghatározására

"Hé, te kereskedő! Van egy barátom, egy nekromanta. Ha nem engedsz e kard árából, az álmaid rémálmokká lesznek!"

a Révészek Céhe — tétkártya — az Uzsorások Céhe

Az eredményfázisban a játékos megnézik, ki nyeri el a tétet, ezt a kardot. A lap nagy arkánuma a kard, az értéke pedig 4-es. A Révészek Céhének összege a kardban 5-ös (a számszeríjászé 3, a temetésé 2). Az Uzsorások Céhének az összege a kardban csak 3 (a Fakó).

A Révészek Céhének játékosa elveszi a tétkártyát, és a két ügynökével együtt a dobott lapjaihoz rakja; az Uzsorások Céhének játékosa is a dobott lapjaihoz rakja ügynökét.

Ha nem lett volna ott a számszeríjász, egyik céh sem szerezte volna meg a kardot, így a tétkártya, valamint az ügynökök maradtak volna a városrésznél.

- Ha a legmagasabb összeg tekintetében egyenlőség van, senki sem nyeri el a tétet - kivéve, ha egy lap ezt felülbírálja -, és minden lap marad a városrésznél.

Egyes kártyák, például a céhjelvényeké, lehetővé teszik, hogy a játékosok egyenlőségnél megnyerjék a tétet. Ha viszont több játékosnak is hat ilyen lapja erre a városrészre, azok kioltják egymást, a tétet nem nyeri el senki, a lapok maradnak a városrésznél.

Példa: A Révészek Céhe nyeri el a tétet, ha a nagy arkánum a bot *(l. a céhjelvényük kártyáján)*. A Tolvajok Céhe nyeri el a tétet, ha a tét egy ereklye. Ha e két céhé a legmagasabb összeg, és a tét egy olyan ereklye, amelynek nagy arkánuma a bot, a két képesség kioltja egymást, marad a döntetlen, és így a tétkártya, valamint a városrészhez rakott összes kártya ott marad a következő fordulóra.

Különleges esetek

- Az ereklyék arkánumai közül a bot, a kard és a kehely csak addig számít, amíg a lap a városrész paklijának tetején van. A már megszerzett (és így a kézből kijátszott) ereklyénél már csak az érme arkánuma számít *(l. még a 10. oldalon).*
- A helyszínek arkánumai csak addig számítanak, amíg a lap a városrész paklijának tetején van. A már megszerzett (és így a kézből kijátszott) helyszínnek már csak a képessége számít *(l. még a 10. oldalon).*
- A polgárok arkánumai közül az érme csak addig számít, amíg a lap a városrész paklikának tetején van, és éppen meg akarják vesztegetni. *(l. még a 10. oldalon).* A már megszerzett (és így a kézből kijátszott) polgár ügynökként kezelendő, így érme arkánumának már nincs semmi hatása.

A forduló vége

Az eredményfázis akkor ér véget, ha már az összes városrész ki lett értékelve. Ekkor zajlanak le a következő forduló előkészületei.

Először is minden városrészben, ahol a pakli tetején nincs lap képpel felfelé, fel kell csapni a pakli legfelső lapját. Ha már kifogyott a pakli, az adott városrész üresen marad, a továbbiakban kevesebb tétért küzdenek a játékosok.

A kezdőjátékos átadja bal oldali szomszédjának a kezdőjátékos kártyáját.

Kezdődhet is a következő forduló.

TÉTKÁRTYÁK

Háromféle tétkártya van - polgár, helyszín és ereklye -, ezeket az alábbi szimbólumok jelölik:

polgár

helyszín

ereklye

Amikor egy játékos elnyer egy tétkártyát, azt dobott lapjai tetejére rakja. Miután dobott lapjait visszakeverte paklijába, a felhúzott tétkártyát már ki tudja játszani.

Polgárkártyák

A polgárkártyák Cadwallon befolyásos és hatalommal bíró lakóit jelképezik. A már a játékosok paklijában lévő polgárok ügynököknek számítanak *(l. még a 8. oldalon).*

Miután egy játékos elnyert egy polgárkártyát és azt belekeverte a paklijába, a lapot ügynökként kijátszhatja, hogy anank révén újabb tételeket nyerjen el. A legtöbb polgár erősebb az arkánumokban a játék kezdetén rendelkezre álló ügynököknél.

A legtöbb polgárkártyának van dukátértéke. Ez az arkánum **csak** akkor számít, amikor egy céh megkísérli megvesztegeti ezt a polgár *(l. a ereklyéknél).* A már megszerzett, ügynökként használt polgár dukátértéke többé semmit sem számít.

Különleges eset:

Ha egy polgárkártyának több nagy arkánuma is van, az nyeri el, akinek a legmagsabb az arkánumössze - **valamelyik** nagy arkánumban (persze cak akkor, ha legalábbis eléri a polgárkártya arkánumértékét).

Helyszínkártyák

Ezek a város hatalommal bíró helyszínei. Az a céh, aki egy ilyen helyszínt ural, annak erejét a saját céljaira fordíthatja.

Amikor egy játékos kijátszik a kezéből egy helyszínkártyát, annak hatása azonnal létrejön, vagyis a kártya képességét végre kell hajtani. Ezután a helyszínkártya a dobott lapokhoz kerül.

Példa: A Pengék Céhe kijátssza a Bűnbánat Házát a kezéből. A kártya arra utasítja, hogy húzza fel a kezébe paklija legfelső két lapját, az egyiket tartsa meg, a másikat rakja a dobott lapjaihoz. Ezután a Bűnbánat Háza is a dobott lapokhoz kerül.

A kézből kijátszott helyszínkártyák arkánumai már nem számítanak. azokkal csak addig kell törődni, amíg ez a helyszínkártya tét. Helyszínkártya nem rakható le városrészhez.

Ereklyekártyák

Ezek a kártyák Cadwallon városában elrejtett értékes ereklyéket jelképeznek. Ereklyék ajándékozásával gyakran rávehetők akár a város legfontosabb lakói is arra, hogy egy-egy céhet támogassanak.

Ereklyekártya felhasználható egy polgár megvesztegetésére. A játékosnak az ereklyét egy olyan ügynökére kell kijátszania, akit már lerakott egy olyan városrészhet, ahol egy polgárkártya a tét. Ha az ügynök képpel lefelé van, képpel felfelé fordul. A tétkártya nagy arkánumában az ügynök arkánumértékéhez hozzáadódik az ereklye dukátértéke, és:

- ha az összeg legalább annyi, mint a polgárkártya dukátértéke, ez a céh **azonnal** elnyeri a tétkártyát. Az ereklyekártyát és a városrészhez lerakott összes többi kártyát a megfelelő dobott lapokhoz kell rakni, majd a városrész paklijából új tétkártyát kell felcsapni.
- ha az összes kisebb, mint a polgárkártya dukátértéke, semmi sem történik. Az ereklyekártya, miként a többi kártya, marad a városrésznél, és utóbb újabb ügynökkel vagy ereklyével kombinálható a tétkártya elnyerése végett.

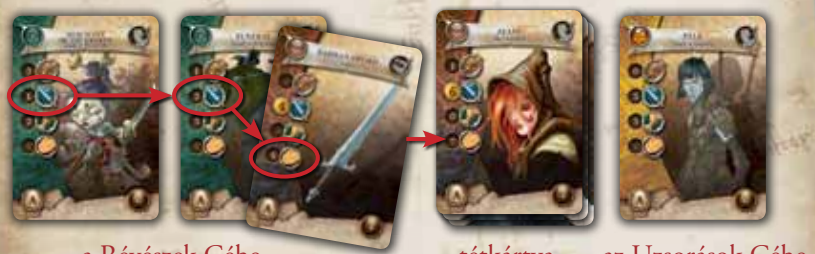
Különleges esetek:

- Ereklye és helyszín nem vesztegethető meg.
- Egy ereklye több ügynökkel is használható - ilyenkor az ereklye dukátértékéhez hozzá kell adni az összes ügynök értékét az adott arkánumban.

- Ha egy polgárkártya dukátértéke “-”, ez a polgár nem vesztegethető meg.

Példa a megvesztegetésre

"Hölgyem, kérem, fogadja el ezt a kardot. A Révészek Céhének mestere örömmel venné, ha felkeresné..."

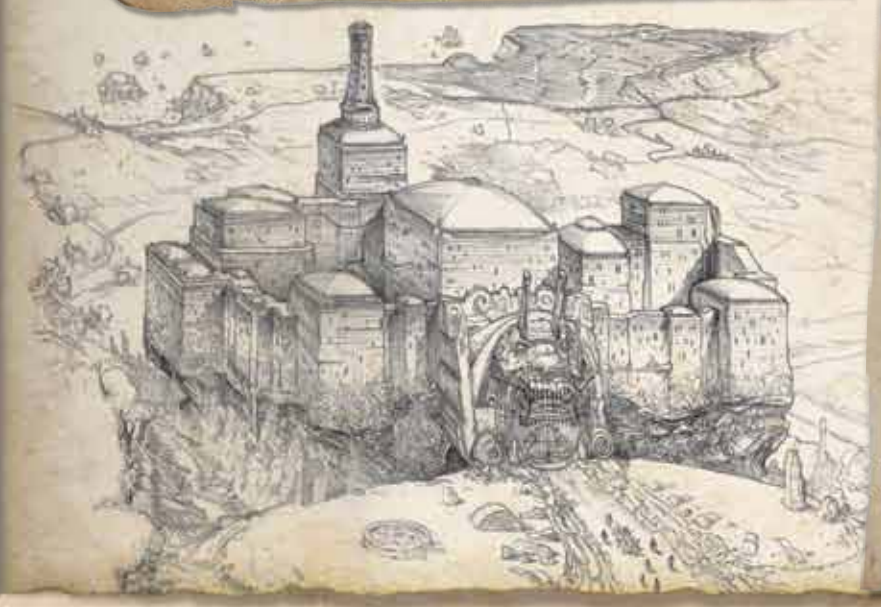


a Révészek Céhe — tétkártya — az Uzsorások Céhe

A Révészek és az Uzsorások Céhe küzd Ayane kegyeiért. A Révészek Céhe eddig kijátszotta ide a Krák kereskedőjét és a Temetést.

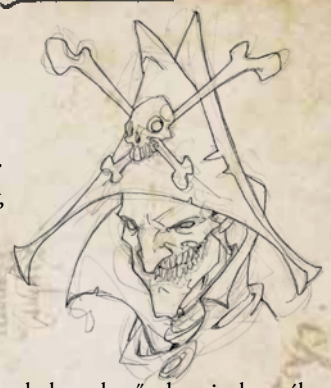
Amikor megint rajta van a sor, a Temetéshez lerakja a Barhan-kardot, megkísérelve megvesztegetni Ayanét. Ayane nagy arkánuma a kard, így összeadja két ügynöke arkánumértékét ebben az arkánumban, és hozzáadja ehhez az ereklye dukátértékét: ez összesen 7 (1 a kereskedő, 2 Temetés, 4 az ereklye miatt).

Ez pont annyi, mint Ayane dukátértéke: 7. A Révészek Céhe elnyerte a tétet, és Ayanét, valamint két ügynökét és az ereklyét dobott lapjaihoz rakja. Az Uzsorások Céhe is kénytelen a dobott lapjaihoz rakni a Fakót. Végül új tétkártyát kell felcsapni ebben a városrészben.



Harlequin

"A Harlequin kedélye jobban ingadozik, mint a kenyér ára. Lehet, hogy beszél veled, lehet, hogy csak kikacag."



A Harlequin elnyerése:

A Harlequin bármilyen arkánummal elnyerhető, de minden céh csak egyféle arkánummal számolhat. Az a céh nyeri el a Harlequint, amelyiknél a legmagasabb az összeg.

a Révészek Céhe — tétkártya — az Uzsorások Céhe

Példa: A tétkártya a Harlequin. A játékosok sorra bejelentik, hogy melyik arkánumot számolják (kard, bot, kehely), és mekkora az összegük:

- A Révészek Céhének a kehelyben 5-ös az arkánumértéke (3 a Temetésé, 2 a Krák kereskedőjéé).
- Az Uzsorások Céhének a botban 6-os az arkánumértéke (hála a Főkincstárnoknak).

Mivel az Uzsorások Céhéé a legnagyobb összeg, ez a céh nyeri el a tétet, vagyis Harlequint.

Harlequin használata:

A Harlequin arkánumértéke annyi, amennyi egy másik ügynöké ennél a városrésznél. Az eredmény meghatározásánál a játékos megjelöl egy másik ügynököt a városrésznél, és Harlequin arkánumértéke ugyanannyi lesz, mint ezé az ügynöké.

Példa: A tét nagy arkánumá a kehely. Az Uzsorások Céhe Harlequint játszotta ki és a nekromantát, a Kardok Céhe pedig Hosszúbotost. Az eredmény meghatározásánál az Uzsorások Céhének játékosa úgy dönt, Harlequinnel a nekromantát másolja le, így Harlequin arkánumértéke a kehelyben ugyanaz lesz, mint a nekromantáé: 3-as.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a semleges városrész paklijának tetején a Hercegi Játékok kártyája lett felcsapva, még egy utolsó fordulóra kerül sor. Ez a kártya marad a pakli tetején, a játékosok pedig megkísérlik elnyerni a látható tételeket.

A végső forduló után minden játékos összeadja a paklijában és a dobott lapjainál lévő kártyák győzelmi pontjait. Az győz, akinél ez az összeg a legmagasabb, az ő céhe uralja Cadwallont. Egyenlőség esetén az ebben érintettek közül az győz, akinek több tétkártyája van. Ha még ez is ugyanannyi, az érintettek mind győztesek.

A forduló - összefoglaló

A forduló kezdete

- Minden játékos felhúzza a kezébe paklija legfelső négy lapját (ha szükséges, a dobott lapjait megkeverve új paklit alkot).

Intrikafázis

- Először a kezdőjátékos, majd játéksorrendben a többiek kijátszanak vagy eldobnak egy kártyát.
- Ez addig tart, amíg senki kezében nem marad lap.

Eredményfázis

- Sorban ki kell értékelni a városrészeket.
- Az elnyert tétkártya a játékos dobott lapjaihoz kerül. A városrészből minden lap tulajdonosa dobott lapjaihoz kerül; az el nem nyert tétkártya marad a városrésznél, miként az oda kijátszott kártyák is.

A forduló vége

- Az üres városrészekben fel kell csapni egy tétkártyát.
- Az eddigi kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos.

OPCIONÁLOS SZABÁLYOK

Néhány játék után már használhatók az opcionális szabályok. A játékosok minden játék előtt közösen döntsenek arról, hogy mely opcionális lehetőségeket használják - de érdemes az alábbi sorrendben bevezetni őket.

Egyedi céh
(B betű a kártyák bal alsó sarkában)

Miután a játékosok már kellőképp megismerték a céheket, alkalmasint változtatnának azokon.

A játék elején minden játékos megkapja céhe 20 lapját, és ezekből választja ki azt a 11-et, amellyel játszani fog. Így a játékos koncentrálhat egy arkánumra, könnyebbé válhat számára a megvesztegetés, vagy jobban ki tudja majd használni a helyszíneket. A felesleges 9 lapot vissza kell rakni a dobozba.

Célok
(C betű a kártyák bal alsó sarkában)

A játék kezdetén minden játékosnak osztani kell, képpel lefelé, négy célkártyát. A játékosok csak saját célkártyikat nézhetik meg. A négyből kettőt mindenki visszarak a dobozba anélkül, hogy megmutatná azokat a többieknek, a másik kettő pedig marad előtte az asztalon képpel lefelé.

A célkártyák előírják, hogy a játékos egy bizonyos számú tétkártyát gyűjsön össze, méghozzá egy adott birtokról.
Példa: Hogy tanulmányozhassa az egzotikus vérkerteket, a játékosnak a játék végéig össze kell gyűjtenie az Ogrokh-birtok legalább három tétkártyáját (olyan tétkártyákat, amelyeknél a kártya neve alatt az “Ogrokh” szó olvasható).

Különleges esetek:

- Egy tétkártya csak egy célkártya teljesítéséhez használható fel.
- Ha egy tétkártya neve alatt az “összes birtok” olvasható, az a lap bármelyik célkártya teljesítéséhez felhasználható.

A játék végén a játékosok felfedik célkártyáikat és megnézik, hogy azok teljesültek-e. Ha egy célkártya teljesült, a játékos megkapja annak győzelmi pontjait.

Az őrség
(D betű a kártyák bal alsó sarkában)

A játék kezdetén meg kell keverni a 6 őrségkártyát és le kell tenni azokat egy külön húzópakliként.

Amikor az intrikafázisban egy játékoson van a sor, eldobhat a kezéből egy tétkártyát (ereklyét, polgárt vagy helyszínt), hogy megszerezze az őrség támogatását. Ekkor felhúzza az őrségpakli legfelső lapját, majd azt lerakja egy városrészhez (képpel felfelé vagy lefelé, mintha egy ügynökét rakná le). Ezt az őrségkártyát úgy kell kezelni ebben a fordulóban, mintha az adott céh egyik ügynöke lenne.

Az eredményfázis végén az összes őrségkártyát vissza kell rakni a pakliba, és azt meg kell keverni.

A céhmesterek
(E betű a kártyák bal alsó sarkában)

A játék kezdetén minden játékos kiválasztja céhmesterét a három lehetséges jelölt közül - azt lerakja maga elé, céhjelvénye mellé, a másik kettőt pedig visszarakja a dobozba.

Minden céhmester egyedi képességgel rendelkezik, de ezek a képességek két típusba tartoznak:

- Ha ez a szimbólum látható, a képesség fordulónként egyszer használható; használat után emlékeztetőként a kártyát el kell forgatni. Minden forduló legelején az elforgatott céhmestereket vissza kell forgatni, mivel képességük újra használható.

- Ha ez a szimbólum nem látható a kártyán, a céhmester képessége egyazon fordulón belül bárhányszor használható.

Események
(F betű a kártyák bal alsó sarkában)

A játék kezdetén össze kell keverni a 12 eseménykártyát. A Hercegi Játékok kártyája nem a semleges városrész paklijába kerül, hanem le kell számolni három eseménykártyát, és ezek közé kell keverni ezt a lapot. Ezt a négy lapot le kell rakni egy külön pakliba, a tetejükre pedig a maradék kilenc eseménykártyát. Végül fel kell csapni az eseménypakli legfelső lapját.

Minden forduló legelején a kezdőjátékos a képpel felfelé lévő eseménykártyát kirakja az asztal közepére - az most az egész forduló során kifejti a hatását.

Ezután felcsapja az eseménypakli legfelső lapját - az majd csak a következő fordulóban hajtódik végre, de addig is a játékosok felkészülhetnek rá.

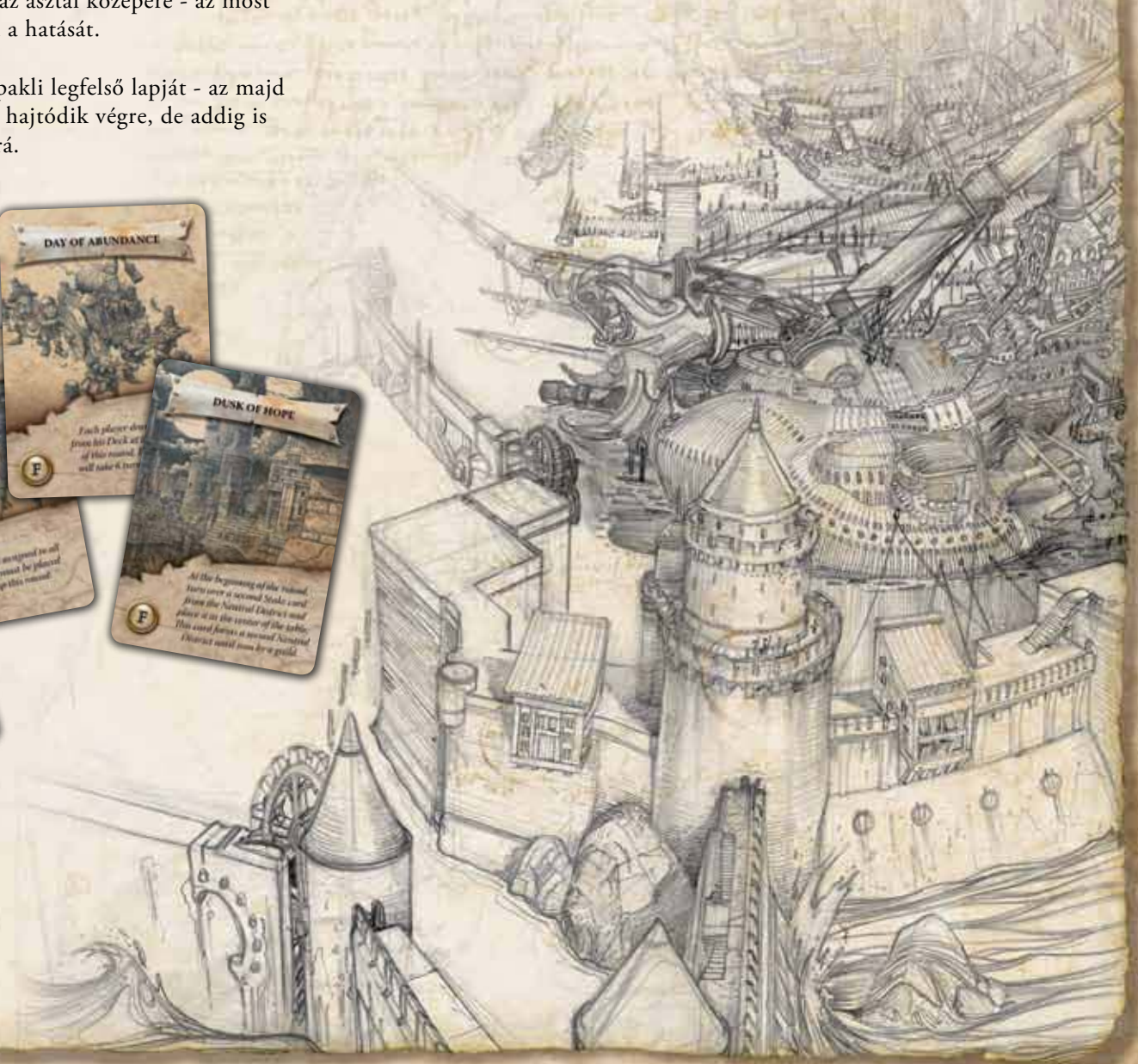
Az utolsó forduló az, amelynek az elején a Hercegi Játékok kártyáját csapja fel a kezdőjátékos.

Taktikai félretétel

E szabály lehetővé teszi, hogy a paklik kisebbek legyenek, és így jobban használhatók.

Amikor egy játékos elnyer egy tétkártyát, két lehetősége van:

- A tétkártyát dobott lapjaihoz rakja. ***vagy***
- A tétkártyát céhjelvénye alá rakja, és az a játék végéig ott is marad.
- A játék végén a pakliban és a dobott lapok között lévő tétkártyák mellett a céhjelvények alatti tétkártyák győzelmi pontjai is számítanak.



Arcana
REVISED EDITION

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Damien Desnous
Producer: David Preti
Borító: Nicolas Fructus
Tördelő: Mathieu Harlaut és Franck Achard
Illusztráció: Paul Bonnet, Gary Chalk, Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Edouard Guiton, Florent Madoux, Paolo Parente, Goulven Quentel, Marc Simonetti
Szerkesztő: Sebastien Celerin és William Niebling
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Fantasy Flight Games
Producer: Christopher Hosch és Steven Kimball
Projektvezető: Erik Knight
Fejlesztési vezető: Corey Konieczka
Gyártásvezető: Michael Hurley
Kiadó: Christian T. Petersen

© 2011 Dust Games Ltd. Hong Kong, all rights reserved. Cadwallon © Cyanide 2000–2011, all rights reserved. © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Arcana*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

DUST GAMES™

FANTASY FLIGHT GAMES™

FANTASY FLIGHT SUPPLY™
7
PROTECTIVE CARD SLEEVES