

# Règles d'Arcana

## Comment jouer à Arcana

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier mage à atteindre 10 points de victoire grâce à vos artefacts, monuments et lieux de puissance.
- **Mécanique principale** : Collecter des essences magiques et les dépenser pour poser des cartes, activer des pouvoirs et acquérir des éléments puissants.
- **Condition de victoire** : Avoir 10 points ou plus lors du contrôle de victoire en fin de manche, puis être celui qui en a le plus.

Res Arcana, c'est un duel de mages (de 2 à 4 joueurs) où chacun va construire son petit moteur à essences magiques pour s'emparer de monuments et de lieux de puissance avant les autres. Le jeu est compact, tendu et chaque décision compte. Allez, installez-vous, on vous explique tout !

## Ce que contient la boîte

Avant de commencer, faisons un petit inventaire pour vérifier que tout est là :

- 40 **cartes Artefact** (vos outils magiques)
- 10 **cartes Mage** (votre personnage)
- 10 **cartes Monument** (sources de points de victoire)
- 8 **tuiles Objet magique** (bonus temporaires, un par manche)
- 5 **tuiles Lieu de puissance** (double-face, grosses sources de points)
- 150 **pions Essence** : 30 de chaque type, à savoir **Mort**, **Sérénité**, **Vie**, **Vigueur** et **Or**
- 12 **jetons x5** (pour simplifier quand vous accumulez beaucoup d'essences)
- 4 **cartes Aide de jeu**

- 1 tuile **Premier joueur**

## Préparer la partie

La mise en place est rapide, promis. Suivez ces étapes dans l'ordre :

### Installer le centre de table

- Placez les 8 **tuiles Objet magique**, tous les **pions Essence** et les **jetons x5** au centre de la table, bien accessibles à tous.
- Disposez les 5 **lieux de puissance** à côté. Pour une première partie, utilisez leur face « solaire » (le petit symbole soleil). Sinon, retournez-les aléatoirement.
- Mélangez les **cartes Monument**, révélez-en 2 face visible et formez une **pioche** face cachée avec le reste.

### Distribuer aux joueurs

- Chaque joueur reçoit 1 **pion Essence de chaque type** (Mort, Sérénité, Vie, Vigueur, Or). C'est votre **réserve** de départ.
- Choisissez un **premier joueur** et donnez-lui la **tuile Premier joueur**.
- Mélangez séparément les **cartes Mage** et les **cartes Artefact**. Distribuez **2 mages** et **8 artefacts** à chaque joueur. Le surplus retourne dans la boîte sans être regardé.
- Chaque joueur examine ses 10 cartes. Ensuite, il mélange ses 8 artefacts, fait couper le paquet par un voisin, puis pioche **3 cartes** pour former sa **main de départ**. Les 5 restants constituent sa **pioche personnelle** face cachée.
- Chaque joueur choisit **1 de ses 2 mages** et remet l'autre dans la boîte.
- En **sens inverse** du tour de jeu (le dernier joueur commence), chacun choisit **1 objet magique** parmi ceux disponibles au centre.

Petite astuce : avant de choisir votre mage, regardez bien vos 8 artefacts. Avez-vous des dragons ? Des créatures ? Beaucoup de cartes qui génèrent de l'or ? Cela vous aidera à choisir le mage qui se combine le mieux avec votre paquet. C'est un choix crucial !

[IMAGE\_MATERIEL]

# Les essences, le carburant de votre magie

Tout dans Res Arcana tourne autour des **essences**. Il en existe 5 types :

Essence	Couleur
<b>Mort</b>	Noir
<b>Sérénité</b>	Bleu
<b>Vie</b>	Vert
<b>Vigueur</b>	Rouge
<b>Or</b>	Jaune

Les essences servent à tout : poser des artefacts, acheter des monuments, activer des pouvoirs, acquérir des lieux de puissance. Votre **réserve** désigne les essences que vous avez devant vous et que vous pouvez dépenser librement. Attention : les essences posées **sur** vos cartes ne font pas partie de votre réserve et ne sont récupérables qu'à la phase de collecte suivante.

## Déroulement d'une manche

Une partie dure généralement entre 4 et 6 manches. Chaque manche suit toujours le même rythme en 3 phases :

### Phase 1 : collecte des essences

Tous les joueurs agissent en même temps (si un joueur préfère, on peut le faire dans l'ordre du tour). Vous appliquez les **capacités de collecte** de tous vos **éléments de jeu** : votre mage, vos artefacts en jeu, votre objet magique, vos monuments et vos lieux de puissance. Prenez les essences indiquées par les icônes de collecte et ajoutez-les à votre réserve.

Comment lire les icônes de collecte :

- Un chiffre sur une essence : prenez ce nombre de pions de ce type.
- Un + entre deux essences : prenez les deux.
- Un / entre deux essences : choisissez l'une ou l'autre.
- Un chiffre sur un symbole générique : prenez ce nombre d'essences de votre choix (sauf

celles éventuellement interdites par l'icône).

Pendant cette phase, vous pouvez aussi **recupérer les essences posées sur vos cartes** pour les remettre dans votre réserve. Mais attention : si vous décidez de vider une carte, vous devez prendre **toutes** les essences qui sont dessus, pas juste une partie.

## Phase 2 : les actions

C'est le cœur du jeu ! En commençant par le **premier joueur** et dans le sens horaire, chacun effectue **une seule action** à son tour, puis c'est au suivant. On continue de tourner jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Voici les 5 actions possibles (vous en choisissez une seule par tour) :

**1. Poser un artefact** : prenez une carte de votre main, payez son **coût de mise en jeu** (indiqué en haut à gauche de la carte) en essences depuis votre réserve, et posez-la devant vous. Elle est immédiatement utilisable.

**2. Acquérir un monument ou un lieu de puissance** : payez le coût indiqué et placez-le devant vous. Tous les **monuments** coûtent **4 Or**. Vous pouvez prendre un des 2 monuments face visible ou tenter le premier de la pioche (face cachée). Si vous prenez un monument visible, remplacez-le aussitôt par le premier de la pioche. Les **lieux de puissance** ont chacun leur coût. Une fois acquis, monuments et lieux de puissance vous appartiennent définitivement.

**3. Défausser une carte** : jetez un artefact de votre main et gagnez **1 Or** ou **2 essences de votre choix** (autres que l'or). Placez la carte sous votre pioche, face visible et tournée à 90°. Vos adversaires peuvent consulter votre défausse à tout moment.

**4. Utiliser un pouvoir** : activez le pouvoir d'un de vos éléments de jeu, à condition qu'il ne soit pas **engagé** (tourné horizontalement). Plus de détails sur les pouvoirs juste après.

**5. Passer** : vous arrêtez de jouer pour cette manche. Quand vous passez, trois choses se passent dans cet ordre :

- a) Si vous êtes le premier à passer, prenez la **tuile Premier joueur** (elle vaut 1 point de victoire et vous commencerez la prochaine manche).
- b) **Échangez** votre objet magique contre un autre disponible au centre (obligatoirement différent). Retournez-le sur sa face « Passé ».
- c) **Piochez 1 carte** de votre pioche personnelle. Si votre pioche est vide, mélangez votre

défausse pour en former une nouvelle.

Un joueur qui a passé ne joue plus cette manche. Il est **protégé des pertes de Vie**, mais il peut quand même recevoir des essences si un adversaire active un pouvoir qui en distribue.

Conseil de pro : ne cherchez pas à poser tous vos artefacts ! Défausser certaines cartes pour gagner des essences peut être la meilleure stratégie pour accélérer votre moteur. Si vous aimez ce genre de tension entre gestion de main et gestion de ressources, le principe vous rappellera peut-être [Splendor](#) où chaque choix de gemme compte.

### Phase 3 : contrôle de victoire

Une fois que tous les joueurs ont passé, on vérifie si quelqu'un a atteint **10 points de victoire ou plus**. On additionne les points de tous vos éléments de jeu (artefacts, monuments, lieux de puissance) plus la tuile Premier joueur si vous la détenez.

Si personne n'a 10 points : on **désengage** tous les éléments de jeu (on les remet à la verticale), on retourne les objets magiques et la tuile Premier joueur, et on lance une nouvelle manche.

Si au moins un joueur a 10 points ou plus : la partie est terminée ! Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'essences dans sa réserve qui l'emporte, l'**or comptant double**. Si c'est toujours égal, victoire partagée.

## Les pouvoirs, le moteur de votre stratégie

La plupart de vos éléments de jeu disposent de **pouvoirs**. Un pouvoir, c'est un **coût** suivi d'une flèche puis d'un **effet**. Vous payez le coût, vous appliquez l'effet. Simple !

### Comment activer un pouvoir

- Payez toutes les essences demandées (remettez-les au centre de la table).
- Si le pouvoir demande d'**engager** l'élément, tournez la carte à l'horizontale. Un élément engagé ne peut plus utiliser ses pouvoirs (sauf les pouvoirs de réaction) tant qu'il n'est pas désengagé en fin de manche.
- Appliquez l'effet : prenez les essences gagnées depuis le centre de la table.

Un pouvoir qui ne demande pas d'engager l'élément peut être utilisé **plusieurs fois** dans la

manche, mais chaque utilisation coûte **une action**.

## Les pouvoirs de réaction

Certains pouvoirs sont des **réactions**. Ils se déclenchent quand une condition spécifique survient (typiquement, quand un adversaire vous inflige une perte de Vie). Leur particularité : ils fonctionnent même si l'élément est engagé, tant que le coût de la réaction n'exige pas lui-même d'engager l'élément. Les réactions sont toujours optionnelles.

## Effets spéciaux à connaître

**Perte de Vie** : certains pouvoirs (surtout les dragons !) infligent des **pertes de Vie** à vos rivaux (sauf ceux qui ont déjà passé). Le joueur ciblé doit retirer de sa réserve le nombre de pions Vie indiqué. S'il ne peut pas payer en Vie, il doit perdre **2 essences de son choix** par Vie manquante. Aïe !

**Placer des essences sur un élément** : certains effets vous demandent de poser les essences gagnées directement **sur** la carte plutôt que dans votre réserve. Elles ne seront récupérables qu'à la prochaine phase de collecte.

**Désengager un élément** : quelques pouvoirs rares (comme la Coupe de Feu ou la Réanimation) permettent de **désengager** un de vos éléments en pleine manche, ce qui le rend de nouveau utilisable. Extrêmement puissant !

**Transmutation** : des pouvoirs avec un coût « ? » essences identiques les convertissent en un même nombre d'essences d'un autre type. Très utile pour ajuster vos ressources.

**Défausser vs Détruire** : « **défausser** » concerne toujours une carte dans votre main. «

**Détruire** » concerne un artefact déjà en jeu devant vous. Dans les deux cas, la carte part dans votre défausse. Si un artefact détruit avait des essences posées dessus, elles sont perdues.

## Le coût de mise en jeu

Chaque artefact, monument et lieu de puissance affiche son **coût de mise en jeu** en haut à gauche. Voici comment le lire :

- Un chiffre sur une essence : payez ce nombre de pions de ce type.

- Le symbole générique (carré blanc) : payez avec n'importe quel type d'essence.
- Un chiffre sur le symbole générique : payez cette somme avec un mélange libre d'essences.

Certains mages ou artefacts offrent des **réductions de coût**. Ces réductions sont cumulatives entre elles et peuvent même se combiner avec des pouvoirs qui mettent en jeu un élément (comme la Crypte). Le coût ne descend jamais en dessous de 0.

Certains artefacts portent un sous-type : **dragon**, **créature**, ou les deux. Ce sous-type est important car certaines réductions ou certains pouvoirs ne s'appliquent qu'aux dragons ou aux créatures.

[IMAGE\_FIN]

## Compter les points de victoire

Lors du contrôle de victoire, additionnez tous les points affichés sur vos éléments de jeu :

Source de points	Comment ça marche
<b>Artefacts</b>	Certains affichent des points de victoire directement sur la carte
<b>Monuments</b>	Chacun indique ses points, souvent élevés
<b>Lieux de puissance</b>	Points fixes + parfois 1 point par essence posée dessus
<b>Tuile Premier joueur</b>	Vaut 1 point pour celui qui la détient

Quelques cas particuliers à retenir :

- La **Forge Maudite**, le **Bosquet Sacré** et le **Puits Sacrificiel** rapportent des points bonus en plus des essences posées dessus.
- La **Statue Sacrée** peut offrir 3 points temporaires lors d'un contrôle de victoire si vous payez 3 Or (utilisable même si vous avez passé).
- Le **Manoir de Corail** et le **Bestiaire du Sorcier** permettent de déclencher un contrôle de victoire immédiat en pleine manche, ce qui peut vous faire gagner avant que vos rivaux ne réagissent.

Si vous aimez les jeux où la course aux points crée une vraie tension, vous retrouverez cette

même montée d'adrénaline dans [Château Combo](#) ou dans [Harmonies](#).

## Précisions sur certaines cartes

### Les mages

- **Artificier** : sa réduction de 1 essence ne s'applique qu'aux artefacts, pas aux monuments ni aux lieux de puissance.
- **Transmutatrice** : les essences reçues peuvent être du même type que celles dépensées. Il faut obligatoirement avoir 2 essences pour activer ce pouvoir.

### Quelques artefacts notables

- **Athamor** : son premier pouvoir accumule de la Vigueur sur lui. Son second pouvoir exige de dépenser 6 Vigueur posées sur l'Athamor pour transformer des essences identiques en Or.
- **Coffre-Fort** : si vous laissez l'or posé dessus pendant la collecte, vous gagnez 2 essences de votre choix (pas d'or). Sinon, vous récupérez l'or mais ne gagnez rien de plus.
- **Automate** : si vous laissez les essences dessus lors de la collecte, ajoutez 2 essences du même type que celles déjà présentes. L'accumulation peut devenir folle !
- **Molosse** : exception rare, son pouvoir de désengagement fonctionne même quand il est engagé.
- **Crypte** : son pouvoir met en jeu un artefact depuis votre **défausse** (pas votre main). La réduction de coût ne s'applique pas au coût en or.
- **Éclat Élémentaire** et **Prisme** : coût de mise en jeu de 0, mais ça reste une action à dépenser pour les poser.

### Lieux de puissance à surveiller

- **Forge Maudite** : pendant la collecte, payez 1 Mort sinon la Forge commence la phase d'actions déjà engagée.

- **Repaire des Dragons** : un de ses pouvoirs nécessite d'engager à la fois le lieu ET un de vos dragons.
- **Bosquet Sacré** : même principe, mais avec une créature.
- **Bestiaire du Sorcier** : le Serpent de Mer, qui est dragon ET créature, rapporte 3 points de victoire avec ce lieu.

## Variantes pour varier les plaisirs

### Le draft (2 à 4 joueurs)

Plutôt que de recevoir 8 artefacts au hasard, cette variante vous fait **drafter** vos cartes. Chaque joueur reçoit 4 artefacts, en garde 1 et passe le reste à gauche. On répète jusqu'à épuisement. Puis on refait la même chose avec 4 nouvelles cartes, mais en passant à droite. Vous construisez ainsi votre paquet de 8 cartes en connaissance de cause, ce qui ajoute une couche stratégique délicieuse.

### Le mini tournoi (2 joueurs)

Jouez une première partie normalement. Pour la seconde, les 16 artefacts utilisés sont étalés face visible et draftés un par un (le perdant choisit qui commence). Si égalité après 2 parties, on joue une troisième manche avec les mêmes paquets. Ce format est parfait pour des duels intenses, un peu comme les affrontements serrés qu'on peut vivre dans [Celestia](#) quand la tension monte.

## Récapitulatif d'une manche

Gardez cette structure en tête et tout ira bien :

- **Phase 1 - Collecte** : appliquez vos capacités de collecte, récupérez (si vous le souhaitez) les essences posées sur vos cartes.
- **Phase 2 - Actions** : à tour de rôle, une action chacun, jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Quand vous passez : prenez la tuile Premier joueur (si premier à passer), échangez votre objet magique, piochez une carte.

- **Phase 3 - Contrôle de victoire** : quelqu'un a 10 points ou plus ? La partie est finie, on compare les scores. Sinon, on désengage tout et on relance une manche.

Res Arcana est un jeu d'une élégance redoutable : peu de cartes, peu de composants, mais une profondeur stratégique immense. Chaque partie est différente grâce aux combinaisons de mages, d'artefacts et de lieux de puissance. Alors prenez le temps de bien lire vos cartes, construisez votre plan, et que le meilleur mage l'emporte !