

Règles de Res Arcana

Comment jouer à Res Arcana

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Atteindre 10 points de victoire ou plus en posant des artefacts, en s'emparant de monuments et de lieux de puissance.
- **Mécanique principale** : Gérer ses essences magiques pour activer des pouvoirs combinés et déclencher des moteurs d'action redoutables.
- **Condition de victoire** : Être le premier à franchir le seuil des 10 points lors du contrôle de fin de manche.

Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble ce petit bijou de gestion magique. Res Arcana, c'est un jeu où chaque joueur incarne un mage qui transforme ses **essences** (Or, Vie, Mort, Sérénité, Vigueur) en artefacts puissants, en monuments majestueux et en lieux mystiques. Le tout pour rafler les fameux **points de victoire**. Et croyez-moi, une fois qu'on a goûté aux combos, on ne peut plus s'arrêter.

Ce que contient la boîte

Avant de commencer, faisons le tour du **matériel**. Vous trouverez 40 cartes Artefact, 8 tuiles Objet magique, 5 tuiles Lieu de Puissance (recto-verso avec une face solaire et une face lunaire), 10 cartes Mage, 10 cartes Monument, 150 pions Essence (30 de chaque type), 12 jetons « x5 » pour gérer les grosses piles d'essences, et 4 cartes Aide de jeu.

Les 5 essences sont la base de tout : l'**Or** (le plus précieux), la **Vie**, la **Mort**, la **Sérénité** et la **Vigueur**. Retenez bien ces noms, ils vont revenir partout.

La mise en place pas à pas

Posez au centre de la table les tuiles Objet magique, les pions Essence et les jetons « x5 ». À côté, placez les 5 lieux de puissance. Pour une première partie (mode découverte), utilisez tous les lieux sur leur face solaire. Pour une partie classique, tirez au hasard la face de chaque lieu. Mélangez les **monuments**, retournez-en 2 face visible, et formez une pioche face cachée avec le reste. Distribuez à chaque joueur une essence de chaque type (Or compris) pour sa **réserve** de départ. Choisissez un premier joueur qui prend la tuile correspondante.

Distribuer les cartes

Mélangez séparément les mages et les artefacts. Donnez 2 mages et 8 artefacts à chaque joueur. Chacun regarde tranquillement ses cartes, garde un mage (l'autre retourne dans la boîte), puis mélange ses 8 artefacts pour former sa **pioche personnelle**. On pioche ensuite 3 cartes : c'est la **main de départ**.

Choisir son objet magique

En commençant par le dernier joueur et en remontant dans le sens antihoraire, chacun choisit un **objet magique** parmi ceux disponibles au centre. Et c'est parti, on peut lancer la première manche.

Petite astuce avant de démarrer : prenez le temps de regarder vos artefacts. Repérez si vous avez des dragons, des créatures, ou des cartes qui produisent de l'or. Ça vous donnera une idée de votre stratégie et des lieux de puissance qui colleront le mieux à votre main.

Déroulement d'une manche

Une partie dure en général entre 4 et 6 manches. Chaque manche suit trois phases : la **collecte**, les **actions**, et le **contrôle de victoire**.

Phase 1 : la collecte des essences

Tout le monde collecte ses essences en même temps. Regardez chaque élément en jeu devant vous (mage, artefacts, objet magique, monuments, lieux) : s'il a une capacité de collecte (symbole en haut de la carte), vous gagnez les essences indiquées.

Les symboles à connaître : un « + » signifie cumul (vous prenez tout), un « / » signifie choix (une seule au choix), un chiffre indique la quantité. Vous pouvez aussi récupérer les essences déposées sur vos cartes lors des manches précédentes, mais attention : si vous décidez de vider un élément, vous devez prendre toutes ses essences, pas seulement une partie.

Phase 2 : les actions

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chacun fait **une seule action** à son tour. On tourne et on retourne jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Voici les choix qui s'offrent à vous.

- **Poser un artefact** de votre main en payant son coût en essences (indiqué en haut à gauche).
- **Acquérir un monument** (4 Or chacun) ou un **lieu de puissance** (coût variable). Une fois pris, il est à vous définitivement.
- **Défausser une carte** de votre main pour gagner 1 Or, ou 2 autres essences au choix.
- **Utiliser un pouvoir** d'un de vos éléments non engagés.
- **Passer** pour la manche (voir plus bas).

Petit conseil sympa : n'essayez pas de poser absolument tous vos artefacts. Sacrifier certaines cartes pour gagner des essences, c'est souvent ce qui vous permettra de poser les cartes les plus puissantes plus vite. Un peu comme dans [Jaipur](#), savoir quand jeter une carte fait toute la différence.

Phase 3 : le contrôle de victoire

Quand tout le monde a passé, on compte les points. Si quelqu'un a 10 points ou plus, la partie s'arrête et le joueur avec le plus haut score gagne. Sinon, tout le monde désengage ses cartes, retourne sa tuile premier joueur et son objet magique, et c'est reparti pour une manche.

Les pouvoirs et l'engagement

La plupart des éléments ont des **pouvoirs**, sous forme de « coût → effet ». Pour utiliser un pouvoir, vous payez son coût (souvent des essences, parfois engager la carte) et vous appliquez son effet.

Engager une carte, c'est la pivoter à l'horizontale. Une carte engagée ne peut plus utiliser ses pouvoirs normaux jusqu'à ce qu'elle soit désengagée (à la fin de la manche, ou via un effet spécial comme la Coupe de Feu).

Pouvoirs sans engagement

Certains pouvoirs ne demandent pas d'engager la carte. Vous pouvez donc les utiliser plusieurs fois dans la même manche, mais chaque utilisation compte pour une action. C'est puissant, mais ça coûte du tempo.

Pouvoirs de réaction

Les **pouvoirs de réaction** se déclenchent quand une condition se présente (par exemple, quand un dragon vous attaque). Ils fonctionnent même si la carte est engagée, sauf si le coût demande d'engager la carte. Une réaction reste toujours optionnelle.

La perte de Vie et les dragons

Certains artefacts, notamment les **dragons**, infligent de la **perte de Vie** à tous vos rivaux qui n'ont pas encore passé. Chaque victime doit payer le nombre d'essences de Vie indiqué. Si elle ne peut pas, elle paye 2 essences de son choix par Vie manquante.

Bonne nouvelle : un joueur qui a déjà passé est à l'abri des pertes de Vie. Plusieurs cartes permettent aussi de contrer une attaque via un pouvoir de réaction. Stratégiquement, sortir un dragon tôt peut faire très mal aux adversaires.

Passer en cours de manche

Quand vous passez, vous quittez la manche en cours. Voici la procédure dans l'ordre.

- Si vous êtes le **premier à passer**, prenez la tuile Premier joueur (elle vaut 1 point de victoire et vous donnera l'initiative à la prochaine manche).
- Échangez votre **objet magique** contre un autre disponible au centre (obligatoirement différent).
- Piochez une carte de votre pioche.

Astuce de joueur expérimenté : passer en premier n'est pas une défaite, c'est même souvent malin. Ce point bonus et le choix d'un nouvel objet magique peuvent changer la donne pour la manche suivante.

[IMAGE_MATERIEL]

Compter les points de victoire

Voici un récapitulatif clair des sources de points qu'il faut surveiller à chaque **contrôle de victoire**.

Source	Points apportés
Artefacts en jeu	Selon les chiffres indiqués sur chaque carte
Monuments	1 à 3 points selon le monument
Lieux de puissance	Variable, souvent liés aux essences posées dessus
Tuile Premier joueur	1 point temporaire (tant que vous l'avez)
Statue Sacrée (pouvoir)	+3 points temporaires en payant 3 Or

Tous les éléments comptent, qu'ils soient engagés ou non. Et n'oubliez pas que la **Forge Maudite**, le **Bosquet Sacré** et le **Puits Sacrificiel** donnent des points supplémentaires en plus des essences accumulées dessus.

Les variantes pour pimenter le jeu

Une fois la version standard maîtrisée, deux variantes s'ouvrent à vous pour varier les plaisirs.

Le draft à 2-4 joueurs

Au lieu de recevoir vos 8 artefacts d'un coup, vous en recevez 4, vous en gardez 1, et passez les autres à votre voisin (de gauche, puis de droite au tour suivant). On répète jusqu'à avoir 8 cartes draftées. Ça permet beaucoup plus de contrôle sur sa stratégie.

Le mini tournoi à 2 joueurs

Une variante en plusieurs parties où après la première manche, les joueurs draftent à deux les 16 artefacts utilisés. Idéal pour les duels stratégiques sérieux. Si vous aimez ce format, jetez aussi un œil à [Citadelles](#) ou à [Lorcana](#) pour d'autres expériences de gestion de cartes.

[IMAGE_FIN]

Quelques conseils pour bien démarrer

Avant de partir à l'aventure, gardez ces quelques principes en tête. Ils vous éviteront les pièges classiques des premières parties.

Pensez en combos

Res Arcana, c'est avant tout l'art de combiner. Un artefact tout seul, c'est gentil. Trois artefacts qui s'enchaînent pour transformer 2 Vie en 4 Or, c'est dévastateur. Regardez toujours comment vos cartes interagissent entre elles avant de poser au hasard.

Surveillez les monuments

Les **monuments** ne coûtent que 4 Or et donnent souvent des points faciles ou des capacités sympas. Si vous avez un générateur d'Or, foncez. Si vous voyez un adversaire viser un monument visible, n'hésitez pas à le lui souffler. Comme dans [Sea Salt & Paper](#), le timing est crucial.

Ne sous-estimez pas la défausse

Convertir une carte en essences via la **défausse** est souvent plus utile que de la garder. Une main pleine de cartes que vous ne posez jamais, c'est du potentiel gâché. À l'inverse, certains

effets piochent dans votre défausse, donc tout n'est jamais perdu.

Voilà, vous avez maintenant toutes les clés pour lancer votre première partie de Res Arcana. Le jeu se révèle vraiment après deux ou trois parties, quand vous commencez à voir les synergies entre cartes. Alors patience, et amusez-vous bien avec vos dragons, sorcières et créatures magiques.