

ARCANUM



A game for
3 to 5 players,
age 12+

by Andrea Chiarvesio
and Pierluca Zizzi

Artwork:
Patrizio Evangelisti

THE GAME

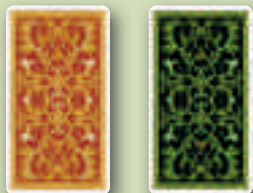
Fate is determining destiny and fortune of four noble Houses living in a medieval city.

Players will represent different paths for Fate, and will try to shape the destiny of those Houses to best suit their goals.

The game is played with a regular Tarot deck, used to move the game pieces on the board and generate effects. The four noble Houses are named after the Tarot suits: Chalices, Pentacles, Wands and Swords.

Game components

- 1 game board;
- A Tarot deck of 78 cards, split between 22 Major Arcana and 56 Minor Arcana;



- 4 sets of four “Court figures” (King, Queen, Knight and Knave) in four different colours (16 pawns in total);



- 5 players score token in 5 different colours to record players victory points;



- 12 player’s aid sheets, detailing the effects of the 22 Major Arcana;

- 1 first player pawn (a black cylinder);



- 9 round tokens, eight House “prestige” tokens (2 each in the same colours of the court figure sets), plus 1 black “turn indicator” token;



- This rulebook in five different languages.

Important note: blue, yellow, red and green tokens are related to the four noble Houses, so they don’t belong to any player. All players during the game will be able to move/influence those tokens. Blue is related to Swords, Yellow to Pentacles, Green to Wands and Red is the colour of Chalices.

Goal and length of the game

Arcanum is played on overall 6 (normal game) or 9 (long game) Turns, and the winner will be the player with the most Victory Points (VP) at the end of the game. In the case of a tie, all tied players share victory.

Most VP are awarded during the “Houses prestige” phase. This is a special phase that takes place after the 3rd, 6th and 9th turn of the game. It is also possible to obtain some extra VP by playing cards during turns.

Before starting the game, players must agree if they are playing a normal game (6 turns) or the extended game (9 turns).

Additional info about the Tarot deck

The deck included in the game is a regular Tarot deck, inspired by the esoteric school known as Golden Dawn. As mentioned above, a Tarot deck is composed by 22 Major Arcana and 56 Minor Arcana (see illustrations).

Major Arcana can be easily identified, since they all have a Latin number on them, from 0 to 21.

Minor Arcana are divided into four suits: Swords, Pentacles, Chalices and Wands. They can be easily identified by the suit icons, the frame colour and by the Arabic numbers.

Minor Arcana are numbered from 1 to 10, and each suit also has four Court Figures (King, Queen, Knight and Knave), which bring the total of Minor Arcana to 56 cards.

Please note: taking into consideration that board games are a family pastime, a few cards from the original Initiatory Tarot of the Golden Dawn published by Lo Scarabeo were modified or replaced, in the deck that is part of the Arcanum game, with other images, all from the same artist, Patrizio Evangelisti.

THE BOARD

A) House Prestige track. This is used to record the prestige of the Houses (Swords, Wands, Pentacles and Chalices). Houses are not owned by players, but can be influenced by them.



B) “Houses prestige scoring” area. This will be used during the corresponding phase (after Turn 3, 6 and 9).



C) Players Score track. This is used to record VP owned by players.



D) Turn Track. This is used to record the current turn. The game will end after the “Houses prestige scoring” phase that follows Turn 6 or Turn 9.



E) These 10 highlighted areas, numbered from 1 to 10, are the city locations where the court figures will be moved by players. Their movement will increase and/or decrease the prestige of the four Houses, as well as other gaming effects.



SETUP

Randomly choose the starting player (maybe the last one who bought a Tarot deck or who had a Tarot reading), and assign the “first player” pawn to that player (the game will always proceed clockwise).

Four House “prestige” tokens (one for each colour) must be placed on the corresponding squares (numbered “0”) of the House prestige track. This track represents the prestige of the four noble Houses/suit (Swords, Wands, Pentacles and Chalices).

Keep the other four House “prestige” tokens available next to the game board or close to the “Houses Prestige Scoring Area”.

Split the Tarot deck between 22 Major Arcana and 56 Minor Arcana, then shuffle both decks separately. Give one player’s aid to each player.

The black round token is placed on the first square (marked with a “1”) of the Turn Track.

Each player chooses a score token and puts it close to the start of the external track (the Victory Point track, that has no “0” space, so just keep the score tokens close to it).

Randomly place the 16 court figures in the 10 “E” locations, so that no location contains more than 2 figures, and no one contains 2 figures of the same colour.



HOW TO PLAY

IF THIS IS YOUR FIRST TIME PLAYING ARCANUM

We suggest you to ignore Major Arcana for the first two Turns of the game. This way, you'll use the first two turns to familiarize with Minor Arcana and their effects on the board. Don't draw a random Major Arcana at the beginning of Turn 1, do it instead at the beginning of Turn 3. If you want to play a simpler game, you can even choose to play ignoring Major Arcana completely, in this case you can simply leave them in the box.

GAME TURNS

The game last 6 or 9 turns. Each Turn is split in two or three different phases:

- **Draw and hide cards** (every turn)
- **Play cards** (every turn)
- **House prestige scoring** (only after the third, the sixth and eventually the ninth turn)

SPECIAL RULE WITH 3 PLAYERS

In a 3 players game, the "House prestige scoring" phase takes place during the 4th and 8th turn (instead of during the 3rd, 6th and 9th). Because of this, the game ends after the 4th or 8th turn, as agreed at the beginning of the game.

Please note: at the end of every Turn, the "first player" pawn is moved clockwise.

A. Draw and hide cards phase

Starting with the player holding the "first player" token and proceeding clockwise, each player chooses if he wants to draw either 3 Minor Arcana or 1 Major Arcana.

Very important exception: in the first turn only (in other words at the very beginning of the game) all players during this phase are simply dealt 4 Minor Arcana and 1 Major Arcana.

Now, all players MUST choose one Minor Arcana from their hand and hide it in front of them

(under the board is a good place, so that the hidden card(s) can be easily recovered). Players can look at any time at the cards they hide during the game, but they have to **be very careful to not mix or swap accidentally cards in player hands with "hidden" cards.**

Hiding the Minor Arcana will allow the players to gain control over the four Houses (Wands, Pentacles, Chalices and Wands), in order to score as many points as possible during the "Houses prestige" phases.

For this reason, it's unwise to play with few or no Minor Arcana in hand.

Hand limitation: if a player, for any reason, has more than 7 cards in his hands, he must immediately discard all extra cards (this happens before hiding the Minor Arcana during the Drawing and hiding phase).

Example: it's the start of Turn 3. Player A has 5 cards in his hand and chooses to draw 3 Minor Arcana. This brings his hand to 8 cards, so he must immediately discard one card. Now he must also hide 1 Minor Arcana under the board in front of him, so he will be left with 6 cards.

B. Playing cards phase

The player holding the "first player" token is once again the first player to act during this phase (active player). Then the game will proceed clockwise with the player to his left who will become the active player, until each player has been the active player once during the current turn.

The active player, supposing that he has at least 1 Minor Arcana in his hand at any time during his turn, **must** play 1 Minor Arcana, and apply its effect (this always includes moving 1 Court Figure on the board).

The active player **can** play 1 Major Arcana, and apply its effect (this may or may not include moving one or more Court Figures)

The Major Arcana can be played before or after the mandatory Minor Arcana, this is up to the player.

A player can never play 2 Minor Arcana or 2 Major Arcana during the same turn.

Note: a few Major Arcana, as part of their effect, will move one court figure into a location and activate it. Still, playing such Major Arcana with this kind of effect is not a replacement for playing the mandatory Minor Arcana.

Note: if a player starts this phase with no Minor Arcana in his hand, he draws immediately one Minor Arcana and he is still compelled to play one Minor Arcana.

Playing a Minor Arcana:

As soon as a player plays a Minor Arcana, the following things happen:

a – Check the suit of the Minor Arcana that is being played. The prestige of the corresponding House is immediately raised by one.



Example: player C plays the 4 of Swords. The blue token (corresponding to the Swords House) is moved up one square on the House prestige track.

b1 – If the Minor Arcana played is a numeral card (a card with a number from 1 to 10), the active player chooses a Court Figure of the same suit of the card played, takes it and moves it in the location with the same number of the card. Please note that the player must move a Court Figure, so he cannot choose a Court Figure that is already in that location.





Example: player C plays the 4 of Sword. He can choose any Swords Court Figure (a blue pawn, in other words) and move it into location number 4. This means that he cannot choose a Swords Court Figure that already is in location number 4, or a Wands, Pentacles or Chalices Court Figure (a green, yellow or red pawn).

or

b2 – If the Minor Arcana played is corresponding to a Court Figure, the active player takes the corresponding Court Figure and moves it in any of the ten locations (the Court Figure must be moved, and cannot stay in its current location).



Example: player D plays the Queen of Pentacles. He moves the Court Figure representing the Queen of Pentacles (the yellow Queen) into any location he wishes (but he must move it from its current location).

c – Prestige adjustments

After moving a Court Figure in a new location, the active player checks if the suit and/or the kind of Court Figures matches any of the suit and Figure symbols listed on the left side of the location (to the left of the location number).

If there is a match, the prestige of the House whose Court Figure has been moved will be raised by as many matches that result.



Example: Player B just moved the Knight of Swords into location number 10. The location shows two knight figures, one Wand and two Swords. The prestige of the Swords House will raise by 4 points (2 for the “match” between a Knight entering the location and the two knight figures, and 2 for the “match” between a Swords Court Figure entering the location and the two swords).

Example: Player B just moved the Knave of Wands into location number 10. The prestige of the Wands House is raised by 1 point, because of the match between a Wand Court Figure entering the location and the single wand).

Note: the House prestige track stops at square 21. If an effect causes a House’s prestige to go

over the 21st square, all the other Houses prestige tokens are instead moved one square back.

d – Location effects and gains

Each location has its own effects, listed on the right side of the location (to the right of the location number). Each location has a unique effect:

- 1 Mage Tower** – the active player gains 1 VP and draws 1 Major Arcana.
- 2 Artisan District** – the active player draws either 2 Minor Arcana or 1 Major Arcana.
- 3 Harbour** – the active player draws 1 Minor Arcana. Then each non-active player, in clockwise order starting with the one at the left of the active player, chooses if he wants to draw one Minor Arcana or not. After all non-active players have made their choice, the active player draws as many Minor Arcana as the total drawn by the non-active players. As always, if a player exceeds the hand size limit of 7 cards, he must immediately discard all excess cards.
- 4 Throne Room** – the active player draws 2 Minor Arcana.
- 5 Market** – the active player gains 2 VP. Then he can discard 1 Major Arcana to draw 1 Major Arcana or discard 1 Minor Arcana to draw 2 Minor Arcana.
- 6 Fields** – the active player gains 1 VP and can change the Houses prestige on the House prestige track. He can raise or lower each House prestige by 1 prestige.
- 7 Treasure Vault** – the active player draws one Minor Arcana card and immediately hides it under the board in front of him. He can look at the card before hiding it.

- 8 Cathedral** – the active player can **either** hide under the board in front of him one Minor Arcana **or** draw 2 Minor Arcana.
- 9 Ballroom** – the active player can hide under the board in front of him one Minor Arcana from his hand.
- 10 Castle** – all non-active players must discard one card from their hand.

It's important to notice that the above effects apply to players, while the effects on the left of the city location number apply to Houses.

e – Discard

Once its effect is resolved, a played Minor Arcana is discarded face up next to the Minor Arcana deck to form a Minor Arcana discard pile.

Playing a Major Arcana:

Simply follow the instructions on the player's aid corresponding to the Major Arcana that is being played. Remember that the Major Arcana can be played either before or after the mandatory Minor Arcana.

Like Minor Arcana, Major Arcana are also discarded after their effect is resolved in a separate face up discard pile (with one exception: the Tower – please see the card description).

C. House prestige scoring

After the 3rd, 6th and 9th turn, the game stops and the players proceed to a phase called “House prestige scoring”. During the previous turns, the players were hiding cards under the board in front of them to secretly take control of one or more Houses, and now it's time to collect the rewards of their efforts!

First of all, the house prestige tokens on the house prestige track are checked. The House with the highest score on the house prestige track is moved and placed in the first space of the “House scoring area” (below the sign with number 1). The other House prestige tokens

will go in the following spaces, in prestige order.

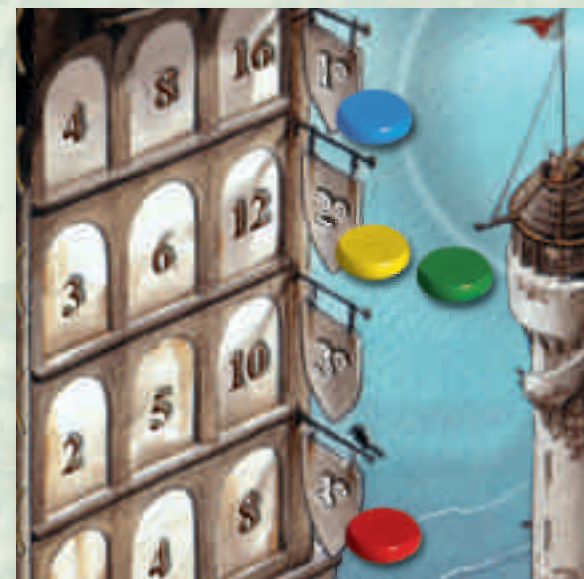
In case two or more Houses have the same score, their tokens are all placed in the same space (if, for example, both Chalices and Wands tie with the most prestige points, both tokens will be placed on the first space, leaving the second space empty. Pentacles that had the next best score will be then placed on space 3).



Example: Luca, Piero and Mario are playing a game of Arcanum. It's the end of turn 3, so it's now time for the first House prestige scoring phase.

The House (suit) with the highest prestige is Swords (10 prestige), followed by Pentacles and Wands that are tied at 8 prestige, while Chalices are the lowest ranked House (suit) with 3 prestige. The Blue token (Swords) is then placed under the “1st” position of the House scoring area, both the Yellow (Pentacles) and Green (Wands) tokens are put under the “2nd” position and the Red (Chalices) in 4th position.

Starting with the House on top (first) position, all players must now reveal their hidden cards matching that House suit. Note that if no one hid the Major Arcana numbered “0” – the Fool – you can simply reveal all hidden cards simultaneously and calculate scoring easily. Please be very careful in order to always keep the cards “in hand” and the hidden cards separated.



Example: Luca reveals 5 hidden cards (he managed to hide 2 extra cards during the first three turns), Piero 4 cards (he was able to hide 1 extra card), Mario instead reveals only 3 cards (the mandatory ones – remember that at each turn players must, if possible, hide 1 Minor Arcana during the “drawing and hiding” phase).

The player that shows the highest number of cards of that suit “dominates” the House, and scores the highest PV listed aside of that House token (in the case of the House on top, the dominating player will score then 16 VP). The player second for cards of that suits scores is said to be “influencing” the House, and scores the intermediate points (in the case of the House on top, 8 VP).

The third player with more cards is said to “have a presence” in the House, and scores the lowest VP listed aside the token. Other players score no points for that House.

Example: all players show how many Swords cards they have in their hidden cards. Luca shows 1 card, Piero 2 cards and Mario has no Sword cards to show. Piero is dominating Sword House and scores 16 VP. Luca is influencing Sword House and scores 8 VP. Since Mario has no Sword cards, he doesn't have presence in Sword House so he scores no VP (the 4 VP for third place aren't assigned).



The same procedure is followed to determine players “dominating”, “influencing” and “with presence” in the lowest scoring Houses, up to the House in fourth position, that awards less VP.

HOW TO SOLVE TIES: if two (or more) players have the same number of hidden cards belonging to the same suit, ties are solved by adding and comparing the numeric values of the hidden cards. Court Figures in this case have values ranging from 11 to 14 (Knives= 11, Knights= 12, Queens=13 and Kings=14). In case of a tie also for what concerns the numeric values, the players will evenly split the VP (rounding down).

Example: it’s time to evaluate Pentacles. Luca shows 1 Pentacle card (the ten of Pentacles), Piero 1 Pentacle card (Queen of Pentacles) and Mario 2 Pentacle cards (two and four of Pentacles). Mario is dominating Pentacle House, since he has more cards than his opponents, and scores 12 VP. Piero is influencing Pentacle, since the Queen is worth 13 versus the 10 owned by Luca. So, Piero scores 6 VP. Luca scores 3 VP for his presence in Pentacle House.

It’s Wands turn. All players have one single Wand card to show: Luca the 8 of Wands, Piero the 7 of Wands and Mario the King of Wands. This makes Mario the dominating player over Wand House, and he scores another 12 VP. Luca will be influencing the House and scoring 6 VP, while Piero scores 3 VP for his presence in the Wand House. Note that Pentacles and Wands are awarded the same values in VP, since they were tied for prestige at the end of turn 3.

Note: a player cannot choose to not show one or more hidden cards to save them for later House prestige scoring phases!

Example: finally, Chalice must be evaluated. Both Mario and Piero have no hidden card left, while Luca has two Chalices cards to show. Even if Luca knows that one card would be enough to gain domination over Chalices, he is forced to show both his Chalice hidden cards

(and both will be then discarded). Luca is the dominating player over Chalice House, and so he scores 8 VP. Mario and Piero score nothing, not having cards of the Chalices suit.

After all four Houses have been evaluated, the House prestige tokens are placed back into the starting position (zero) on the House prestige track, and all hidden cards are discarded.

Example: at the end of the House prestige scoring, Luca has scored 25 VP (8 for influencing Swords, 3 for presence in Pentacles, 6 for influence on Wands and 8 for dominating Chalices), Piero has scored 25 VP (16 for dominating Swords, 6 for influencing Pentacles and 3 for presence in Wands), Mario has scored 24 VP for his domination over Pentacles and Wands (12 VP each). House prestige tokens are placed back on starting position (the “zero” squares” on the House prestige track) and all cards hidden (and now of course revealed) by players are discarded. It’s now time to move to Turn 4.

END OF THE GAME

The game ends after the 6th or the 9th turn, as agreed by players at the beginning of the game. The player with the highest VP is the winner. In case of a tie, the player with more cards in his hands is the winner. In case of a further tie, victory is shared.

MAJOR ARCANA EFFECTS



0 – Fool: this card can act as a kind of joker, so when played you can move any court figure to any location on the board (you have to move it from his current location), and all the related effects take place. This doesn’t count as playing a Minor Arcana and so it doesn’t replace the mandatory Minor Arcana that you still must play during the current turn.

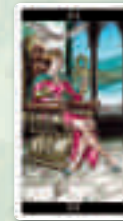
Instead of playing the Fool for its “joker” effect, you can choose to hide the Fool under the board in front of you (IMPORTANT NOTE: the Fool is the only Major Arcana that can be hidden) During House prestige scoring, the player that hid the Fool can assign the Fool to any single suit he wants. The Fool counts as a card of that suit of numeric value 0 (so, it counts as an extra cards to determine dominance, influence or presence, but for breaking ties its value is zero).



I – Magician: draw 2 Minor Arcana and you can hide one Minor Arcana from your hand under the board in front of you.



II – High Priestess: score 3 VP



III – Empress: when played you can move any court figure to any location on the board (you have to move it from his current location), and all the related effects take place (see “the Fool” description).

After resolving the location effect, one House of your choice gains 1 prestige point and a different House of your choice loses 1 prestige point.



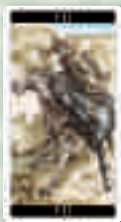
IV – Emperor: you can immediately hide one Minor Arcana from your hand under the board in front of you. Then, one House of your choice gains 3 prestige points.



V – Hierophant: draw 1 Minor Arcana and 1 Major Arcana



VI – Lovers: you and the player(s) with less VP gain 2 VP. This means that if when playing this card you have less VP than any other player, you gain 4 VP.



VII – Chariot: one House of your choice gains 2 prestige points. All other players are forced to discard one card.



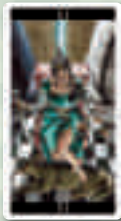
VIII – Strength: gain 2 VP and one House of your choice gains 3 PP.



IX – Hermit: you can hide two Minor Arcana from your hand under the board in front of you. All other players can hide one Minor Arcana each.



X – Wheel: every player, including you, must give 2 cards to the player seated on their left. If a player has less than 2 cards he gives what he can (zero or one card).



XI – Justice: draw Minor Arcana until you have 4 cards in your hand.



XII – Hanged Man: you lose 2 VP, then you draw 2 Major Arcana. You can play this card even if you have only 1 or 0 PV (you go back or stay at 0 PV).



XIII – Death: discard 1 or 2 Minor Arcana and draw respectively 1 or 2 Major Arcana.



XIV – Temperance: you can move any court figure to any location on the board (you have to move it from its current location), and all the related effects take place (see the Fool effect for a practical example).

After resolving the location effect, you can replace one or two of your hidden Minor Arcana with the same number of Minor Arcana from your hand.



XV – Devil: during your current turn, any gain or loss of VP and prestige points are doubled. Effects related to cards (draw, discard, hide) are not doubled.



XVI – Tower: you gain 2 VP. Don't discard the Tower card, but place it on the board instead, wherever you want inside the "locations" area. All locations physically "touched" by this card are untouchable until the beginning of your next turn. This means that no player can move Court Figure outside or inside those locations and no effect related to those locations can take place. Discard the Tower at the beginning of your next turn.



XVII – Stars: draw 2 Minor Arcana and gain 2 VP.



XVIII – Moon: all players (including you) draw 1 Minor Arcana. Then, you can hide up to 2 Minor Arcana, your opponents can hide 1 Minor Arcana each.



XIX – Sun: you gain 2 VP. All other players must reveal 3 cards among their hidden cards. If a player has 3 or less cards hidden, he must reveal all his hidden cards. Cards revealed this way stay revealed until the next House prestige scoring phase (and will be discarded after that phase as usual) Cards hidden after the end of your turn will be hidden face down as usual.



XX – Judgement: all other players must discard one card. You choose any 3 Court Figures and remove them from the board. At the beginning of your next turn, place back the Court Figures in 3 different locations (doing this does not activates those locations effects).



XXI – World: you can hide 1 Minor Arcana. Then, a special "House prestige scoring" phase takes place. *House prestige tokens are NOT moved* from their position on the House prestige track (and they won't be reset to starting position after this special phase).

This special "House prestige scoring" phase doesn't allocate full VP: dominating a House will award points as for influencing the House, and influencing the House will award points as for a presence. Presence doesn't award any VP at all. In detail: dominating the House with has currently the most prestige point will award 8 VP, influencing it 4 VP. Dominating the House in 2nd place for prestige will award 6 VP and influencing it 3 VP. The House in 3rd position for prestige will give 5 VP to the dominating player and 2 to its influencing player, and the last House will award respectively 4 and 2 VP. *Hidden cards are revealed but will NOT be discarded after this special scoring phase, so put them back hidden in front of each respective player under the board.*

Additional Notes

When playing with 4 or 5 players, sometimes the Minor Arcana and/or the Major Arcana deck can run out of cards. In this case, just form a new drawing deck by shuffling discards.

In the very unlikely event that a player is supposed to draw cards, and there are no cards in the deck (even after making a new deck by shuffling discards), the player draws as many cards as possible.



ARCANUM



Ein Spiel
für 3 bis 5 Spieler
ab 12 Jahren

von Andrea Chiarvesio
und Pierluca Zizzi

Illustrationen von
Patrizio Evangelisti

DAS SPIEL

Vier Adelshäuser lenken die Geschicke einer mittelalterlichen Stadt in dem Glauben, ihr eigenes Schicksals bestimmen zu können.

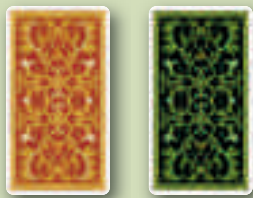
Doch in all ihrem Streben nach Einfluss und Prestige, sind sie doch höheren Mächten unterworfen, als sie es sich je eingestehen würden. Nicht zufällig stimmen die Titel der Adelshäuser mit den Farben eines Tarot überein.

Unter Zuhilfenahme eines Tarotdecks agieren die Spieler als Vollstrecker des Schicksals und beeinflussen die Zukunft der vier Adelshäuser zu ihrem eigenen Vorteil.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett;

- ein aus 78 Karten bestehendes Tarotdeck, mit 22 Großen Arkana und 56 Kleinen Arkana;



- 16 „Hoffiguren“, die in 4 Figurentypen (König, Königin, Ritter, Bube) in vier Farben (rot, gelb, blau und grün) unterteilt sind;



- 5 Siegpunktmarker in fünf verschiedenen Farben, jeweils einer pro Spieler;



- 5 mehrsprachige „Spielhilfen“ mit einer Liste der Auswirkungen der 22 Großen Arkana;

- 1 zylinderförmiger Startspielerstein;



- 9 runde Holzmarker, unterteilt in acht Marker für das „Prestige des Adelshauses“ (jeweils zwei in den Farben Rot, gelb, Blau und Grün) und eins schwarzer Marker als „Spielrunden-Anzeiger“;



- eine Spielanleitung in fünf Sprachen.

Wichtiger Hinweis: die Hoffiguren und die roten, gelben, blauen und grünen Marker stehen mit den vier Adelshäusern in Verbindung und „gehören“ deshalb keinem der Spieler. Während des Spiels können die Spieler die Figuren bewegen und so beeinflussen, dass sie das Schicksal der Adelshäuser bestimmen. Die Farbe Blau ist dem Adelshaus der Schwerter, Gelb dem Adelshaus der Münzen, Grün dem Adelshaus der Stäbe und Rot dem Adelshaus der Kelche zugeordnet.

Ziel und Dauer des Spiels

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler ob sie ein Einsteigerspiel (6 Spielrunden) oder ein Standardspiel (9 Spielrunden) bestreiten wollen. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels insgesamt die größte Anzahl an Siegpunkten (SP) auf sich vereint. Im Falle eines Gleichstands werden alle Spieler mit der gleichen Punktezahl als Gewinner angesehen.

Die größte Anzahl an SP wird in den Phasen der „Punktezuweisung der Adelshäuser“ zugeteilt, einer besonderen Phase am Ende der dritten, sechsten und, sofern vorgesehen, der neunten Runde. Darüber hinaus können die Spieler einige SP auch durch Bewegen von Hoffiguren und/oder das Ausspielen verschiedener Karten während der einzelnen Runden erlangen.

Einige zusätzliche Informationen zu dem in der Schachtel enthaltenen Tarotdeck

Bei den zum Spiel gehörenden Karten handelt es sich um ein gewöhnliches, aus 78 Karten bestehendes Tarotdeck mit 22 Großen Arkana und 56 Kleinen Arkana.

Die Großen Arkana können dank ihrer römischen Nummerierung von 0 bis XXI leicht ausgemacht werden. Die Kleinen Arkana tragen arabische Ziffern und sind in die vier Farben Schwerter, Münzen, Kelche und Stäbe unterteilt. Zu den Karten 1 bis 10 kommen außerdem jeweils noch Bube, Ritter, Königin und König.

Hinweis: Aus Respekt für die Feinfühligkeit aller und unter Berücksichtigung der Tatasche, dass Gesellschaftsspiele vor allem ein Zeitvertreib für Familien sind, wurden einige Karten des Initiatischen Tarots des Golden Dawn (© Lo Scarabeo), die ausschließlich für Erwachsene bestimmte Abbildungen enthalten, abgeändert oder ersetzt.

DAS SPIELBRETT

A) Parcours der Prestigepunkte des Adelshäuser. Er wird verwendet, um die Veränderungen des Prestiges der vier Adelshäuser (Schwerter, Stäbe, Münzen und Kelche) zu vermerken.



B) Der Punktebereich, in dem in der Phase „Punktezuweisung der Adelshäuser“ in Spielrunde 3,6 und 9 Siegpunkte vergeben werden.



C) Parcours der Siegpunkte, in dem die von den einzelnen Spielern erlangten Siegpunkte registriert werden.



D) Spielrundenübersicht. Diese zeigt die aktuelle Spielrunde an. Das Spiel endet unmittelbar nach der Phase der „Punktezuweisung der Adelshäuser“ am Ende der Spielrunde 6 oder 9.



E) Diese zehn auf dem Spielbrett hervorgehobenen und von 1 bis 10 nummerierten Bereiche sind die Stadtteile, in denen die Hoffiguren bewegt werden. Diese Bewegungen der Hoffiguren spiegeln sich sowohl in der Zu- oder Abnahme des Prestiges der Adelshäuser als auch durch andere Effekte auf das Spiel wider.



VORBEREITUNG

Bestimmen Sie den Spieler, der beginnen soll, beliebig (zum Beispiel den, der als letzter ein Tarot gelegt hat); dieser Spieler erhält den schwarzen Startspielerstein. Das Spiel wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, angefangen vom momentan ersten Spieler.

Vier Marker „Prestige des Adelshauses“ (einer pro Farbe) werden auf den mit Null gekennzeichneten Feldern des jeweiligen Adelshauses positioniert. Diese Marker dienen dazu, das Prestige der vier Adels Häuser anzuzeigen.

Die restlichen vier Marker „Prestige der Adels Häuser“ werden in der Nähe des Bereichs „Punktezuweisung der Adels Häuser“ oder neben dem Spielbrett bereitgehalten.

Teilen Sie das Tarotdeck in die 22 Großen Arkana und die 56 Kleinen Arkana, und mischen Sie die beiden Decks getrennt. Jeder Spieler nimmt eine Spielhilfe.

Der Spielrundenanzeiger wird auf das Feld Nummer 1 im Bereich der Spielrunden gesetzt.

Jeder Spieler wählt einen Siegpunktmarker und positioniert ihn neben dem Parcours der Siegpunkte (dieser Parcours hat kein Feld mit der Nummer Null).

Ordnen Sie die 16 Hoffiguren beliebig in den 10 Stadtteilen „E“ an. Achten Sie darauf, dass sich in jedem Stadtteil höchstens 2 Hoffiguren befinden, die auf keinen Fall dieselbe Farbe haben dürfen.



SPIELVERLAUF

FALLS ES SICH UM IHRE ERSTE ARCANUM-PARTIE HANDELT

Die vielen Effekte der großen Arkana können zu Anfang verwirren, daher macht es Sinn, sich in den ersten Runden die Spielhilfe für die Großen Arkana genau durchzulesen. Um das Spiel noch einfacher und intuitiver zu machen, können Sie die Großen Arkana während Ihrer ersten Partie auch in der Schachtel lassen.

SPIELRUNDE

Eine Arcanum-Partie besteht aus 6 oder 9 Runden. Jede Runde ist in zwei oder drei verschiedene Phasen unterteilt:

- **Karten ziehen und verstecken** (diese Phase findet in allen Runden statt)
- **Karten ausspielen** (diese Phase findet in allen Runden statt)
- **Punktezuweisung der Adelshäuser** (nur in der dritten, sechsten und eventuell in der neunten Runde)

SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER

Spielt man zu dritt, wird die Phase „Punktezuweisung der Adelshäuser“ während der vierten und achten Runde durchgeführt (anstelle der dritten, sechsten und neunten Runde). Daher endet auch das Spiel nach der vierten oder der achten Runde.

Achtung: Am Ende der einzelnen Runden wird der Startspielerstein an den Spieler weitergegeben, der sich links von dessen momentanem Besitzer befindet.

A. Karten ziehen und verstecken

Man beginnt beim Spieler, der den Startspielerstein besitzt und setzt im Uhrzeigersinn fort. Jeder Spieler entscheidet, ob er 3 Kleine Arkana oder 1 Großes Arkanum ziehen will.

Ausnahme (sehr wichtig): Nur in der ersten Spielrunde (also am Anfang der Partie) werden jedem Spieler als anfängliche Karten 4 Kleine Arkana und 1 Großes Arkanum ausgehändigt, statt die einzelnen Spieler entscheiden zu lassen, was sie ziehen wollen.

Alle Spieler, die mindestens ein Kleines Arkanum in der Hand haben, MÜSSEN nun ein Kleines Arkanum aus ihren Karten auswählen und es verdeckt vor sich ablegen (man kann die Karten sehr gut verstecken, indem man sie ein Stück unter das Spielbrett schiebt, ohne sie dabei ganz verschwinden zu lassen,

sodass man sie bei Bedarf problemlos wieder aufnehmen oder auch nur ansehen kann). Alle Spieler können die von ihnen während des Spiels versteckten Karten nach Belieben und zu jedem Zeitpunkt ansehen.

Wir empfehlen Ihnen jedoch, hierbei größtmögliche Sorgfalt walten zu lassen, um die von Ihnen „in der Hand“ gehaltenen Karten nicht unbeabsichtigt mit den von Ihnen „versteckten“ Karten durcheinander zu bringen.

Durch das Verstecken der Kleinen Arkana versuchen die Spieler, die vier Adelshäuser (Schwerter, Münzen, Kelche und Stäbe) unter ihre Kontrolle zu bringen oder diese zumindest zu beeinflussen, um während der Phase der „Punktezuweisung der Adelshäuser“ Siegpunkte zu erzielen.

Aus diesem Grund sollte man während des Spiels möglichst vermeiden, wenige Kleine Arkana oder kein Kleines Arkana in der Hand zu haben.

Einschränkung der Kartenhand: Falls ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr als 7 Karten in der Hand hat, muss er die überschüssige Kartenzahl sofort ablegen, bis er nur noch sieben Karten in der Hand hat.

Beispiel: Wir befinden uns am Anfang der dritten Runde. Andreas hat 5 Karten in der Hand und beschließt, 3 Kleine Arkana zu ziehen. Da seine Kartenhand auf diese Weise aus 8 Karten besteht, muss Andreas sofort eine der Karten ablegen. Dann muss er eines der Kleinen Arkana unter dem Spielbrett verstecken. Zu Beginn der nachfolgenden Phase hat er also 6 Karten in der Hand.

B. Karten ausspielen

Diese Phase wird von dem Spieler begonnen, der den Startspielerstein besitzt. Er ist der erste „aktive Spieler“ dieser Phase. Sobald er die Phase beendet hat, wird jeweils der Spieler auf seiner linken Seite zum „aktiven Spieler“ der Phase und so weiter. Man geht dabei im Uhrzeigersinn vor, bis alle Spieler einmal in dieser Phase der „aktive Spieler“ gewesen sind (und die Phase an diesem Punkt beendet ist).

Falls der aktive Spieler mindestens ein Kleines Arkanum in der Hand hält, MUSS er eines dieser Kleinen Arkana ausspielen und dessen Auswirkungen umsetzen (die normalerweise zur Bewegung einer der Hoffiguren auf dem Spielbrett führen).

Außerdem KANN der aktive Spieler 1 Großes Arkanum ausspielen, und dessen Auswirkungen umsetzen (die manchmal, aber nicht immer, zur Bewegung einer oder mehrerer Hoffiguren führen).

Falls der aktive Spieler ein Großes Arkanum ausspielen möchte, kann er dies nach Belieben vor oder nach dem Ausspielen des Kleinen Arkanums tun. Der Spieler kann auf keinen Fall in derselben Runde 2 Kleine Arkana oder 2 Große Arkana ausspielen (jeder Spieler ist pro Runde nur einmal „aktiver Spieler“).

Hinweis: Einige der Großen Arkana führen zur Bewegung einer Hoffigur und zur Aktivierung des Zielstadtteils. Auch wenn dieser Spielzug den Auswirkungen eines Kleinen Arkanums ähnelt, ist er mit diesem nicht gleichwertig. Er befreit den Spieler daher nicht von seiner Pflicht, ein Kleines Arkanum auszuspielen.

Hinweis: Falls ein Spieler seine Phase als aktiver Spieler beginnt, ohne ein Kleines Arkanum in der Hand zu halten, muss er sofort ein Kleines Arkanum ziehen. Anschließend ist er verpflichtet, in dieser Phase ein Kleines Arkanum auszuspielen.

Ausspielen eines Kleinen Arkanums:

Sobald ein Spieler ein Kleines Arkanum ausspielt, geschieht Folgendes:

a – Das Prestige des Adelshauses, welches der Farbe des ausgespielten Kleinen Arkanums entspricht, erhöht sich um einen Punkt.



Beispiel: Peter spielt die 4 der Schwerter aus. Der blaue Marker (der dem Adelshaus der Schwerter entspricht) geht auf dem Parcours der Prestigepunkte der Adelshäuser ein Feld weiter nach rechts (vorwärts).

b1 – Falls es sich bei dem soeben ausgespielten Kleinen Arkana um eine Karte mit einer Zahl von 1 bis 10 handelt, wählt der aktive Spieler eine Hoffigur derselben aus. Diese muss er in den der Zahl entsprechenden Stadtteil bewegen.

Hinweis: Hoffiguren können nicht auf Stadtteile bewegt werden, auf denen sie sich bereits befinden.





Beispiel: Peter spielt die 4 der Schwerter aus. Er kann nun eine beliebige Hoffigur der Schwerter (also jede beliebige blaue Figur) in den Stadtteil Nummer 4 bewegen. Unabhängig von ihrer Position auf dem Spielbrett kann er jedoch weder die Hoffiguren der Münzen, der Kelche oder der Stäbe (die gelben, roten oder grünen Figuren) noch Hoffiguren der Schwerter bewegen, die sich bereits im Stadtteil Nummer 4 befinden.

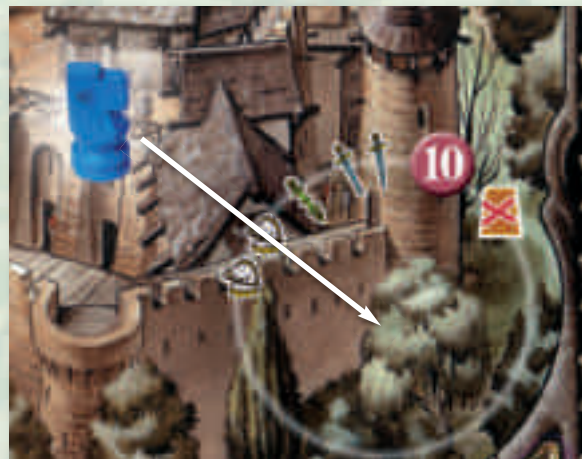
oder

b2 – Falls es sich bei dem soeben ausgespielten Kleinen Arkanum um eine Karte handelt, **die genau einer Hoffigur entspricht**, muss der Spieler diese Hoffigur von ihrem derzeitigen Stadtteil in einen anderen bewegen.



Beispiel: Markus spielt die Königin der Münzen aus. Er bewegt die Königin der Münzen (d.h. die gelbe Figur der Königin) aus dem Ballsaal (Stadtteil 9), in dem sie sich befindet, in einen beliebigen anderen der neun Stadtteile.

c – Auswirkungen auf das Prestige der Adelshäuser
Nachdem der aktive Spieler die Hoffigur in einen neuen Stadtteil bewegt hat, vergleicht er die Symbole links von der Stadtteilnummer mit der bewegten Hoffigur. Dabei wird nach Übereinstimmung von Farbe und/oder Figurentyp mit den Symbolen des Stadtteils gesucht. Gibt es solche, wird das Prestige des Adelshauses der entsprechenden Farbe um so viele Felder nach vorne bewegt, wie Übereinstimmungen gefunden wurden.



Beispiel: Robert hat soeben die Hoffigur Ritter der Schwerter in den Stadtteil Nummer 10 bewegt. In diesem Stadtteil befinden sich, links von der Nummer 10, die Symbole von zwei Rittern, einem Stab und zwei Schwertern. Das Prestige des Adelshauses wird um 4 Punkte erhöht (2 Punkte für die Übereinstimmung des Einzugs einer Hoffigur Ritter in diesen Stadtteil mit den beiden Symbolen der Ritter und 2 Punkte für die Übereinstimmung des Einzugs einer Hoffigur der Schwerter in diesen Stadtteil mit den beiden Symbolen der Schwerter).

Beispiel: Lukas hat soeben die Hoffigur des Buben der Stäbe in den Stadtteil Nummer 10 bewegt. Das Prestige des Adelshauses der Stäbe erhöht sich um einen Punkt (aufgrund der Übereinstimmung zwischen dem Einzug einer Hoffigur der Stäbe und dem einzelnen Symbol der Stäbe).

Achtung: Der Parcours der Prestigepunkte der Adelshäuser hört bei Feld 21 auf. Falls das Prestige eines Adelshauses über das einundzwanzigste Feld hinausgehen sollte, setzen Sie die Marker der anderen drei Adelshäuser für jede Bewegung, die nicht ausgeführt werden kann, jeweils um ein Feld zurück.

d – Auswirkungen der Stadtteile auf die Spieler

Jeder Stadtteil besitzt eine spezifische Auswirkung auf das Spiel, die durch Symbole rechts von der Stadtteilnummer verdeutlicht wird. Die zehn Stadtteile besitzen im Einzelnen folgende Auswirkungen:

- 1 Turm der Magie** – der aktive Spieler erhält einen SP und zieht 1 Großes Arkanum.
- 2 Handwerkerviertel** – der aktive Spieler zieht **entweder** 2 Kleine Arkana **oder** 1 Großes Arkanum.
- 3 Hafen** – der aktive Spieler zieht 1 Kleines Arkanum. Anschließend entscheiden alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn, ausgehend vom aktiven Spieler, ob sie 1 Kleines Arkanum ziehen wollen oder nicht. Nachdem alle Spieler entschieden haben, zieht der aktive Spieler zusätzlich so viele Kleine Arkana, wie die restlichen Spieler insgesamt gezogen haben. In dem Moment, in dem ein Spieler mehr als 7 Karten in der Hand hält, muss er die überschüssigen Karten, wie bereits erwähnt, unverzüglich ablegen.
- 4 Thronsaal** – der aktive Spieler zieht 2 Kleine Arkana.
- 5 Markt** – der aktive Spieler erhält 2 SP. Anschließend kann er 1 Kleines Arkanum ablegen und 2 Kleine Arkana ziehen, oder 1 Großes Arkanum ablegen und 1 anderes Großes Arkanum ziehen.
- 6 Äcker** – der aktive Spieler kann das Prestige aller einzelnen Adelshäuser verändern, indem er es jeweils um 1 Prestigepunkt erhöht oder reduziert.
- 7 Schatzkammer** – der aktive Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel der Kleinen Arkana und legt sie sofort verdeckt vor sich ab (er selbst kann die Karte ansehen, während er sie umdreht).
- 8 Kathedrale** – der aktive Spieler kann **entweder** 1 Kleines Arkanum verstecken **oder** 2 Kleine Arkana ziehen.

9 **Ballsaal** – der aktive Spieler kann 1 Kleines Arkanum verstecken.

10 **Schloss** – alle Spieler mit Ausnahme des aktiven Spielers müssen sofort eine der Karten aus ihrer Hand ablegen.

Die Symbole links von der Stadtteilnummer wirken sich immer nur auf das Prestige der Adelshäuser aus. Die Auswirkung der Symbole **rechts** von der Stadtteilnummer beziehen sich immer auf die Spieler selbst.

e – das Kleine Arkanum wird abgelegt

Das Kleine Arkana wird offen neben das Deck der Kleinen Arkana abgelegt und bildet einen Ablagestapel.

Ausspielen eines Großen Arkanums

Setzen Sie die Auswirkung um, die in der zu Spielbeginn ausgeteilten Spielhilfe beschrieben ist. Eine detaillierte Aufzählung der Auswirkungen der Großen Arkana finden Sie am Ende dieser Spielregeln. Denken Sie daran, dass das Große Arkanum je nach Belieben vor oder nach dem obligatorischen Kleinen Arkanum ausgespielt werden kann.

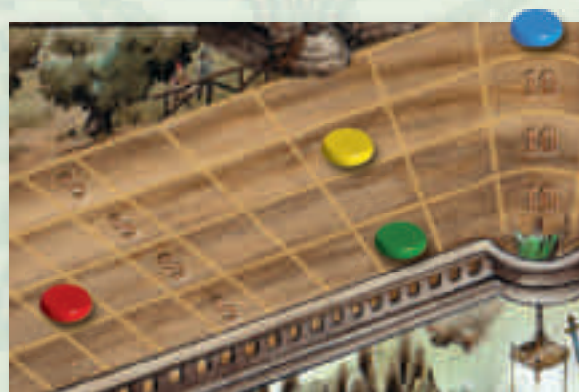
Nachdem ein Großes Arkanum ausgespielt wurde und dessen Auswirkung eingetreten ist, wird es offen auf einen separaten Ablagestapel gelegt. (eine Ausnahme bilden der Turm und der Narr – siehe nachfolgende Beschreibung der Karten).

Punktezuweisung der Adelshäuser

In der dritten, sechsten und neunten Spielrunde folgt auf die Phase „Ausspielen der Karten“ die Phase „Punktezuweisung der Adelshäuser“. Nachdem die Spieler im Vorfeld Karten unter dem Spielbrett versteckt haben ist nun der Moment gekommen, die Früchte dieser Investition zu ernten!

Zuallererst muss man die Reihenfolge der Marker „Prestige der Adelshäuser“ auf dem Parcours der Prestigepunkte überprüfen und die „Rangliste“ der Adelshäuser bestimmen. Nehmen Sie die Prestige-Marker zur Hand, die beiseite gelegt worden waren. Der Marker, der dem Adelshaus entspricht, dessen Prestige-Marker die ganz rechts (d.h. am weitesten vorne) gelegene Position auf dem Parcours der Prestigepunkte einnimmt, wird an die erste Stelle des „Punktebereichs“ gesetzt (auf dem Feld am Hinweis erste Stelle bzw. „1.“ erkennbar). Die Marker der anderen Adelshäuser nehmen die Positionen 2, 3, und 4 des Punktebereichs ein.

Bei einem Gleichstand zweier oder mehrerer Adelshäuser nehmen beide bzw. alle Marker dieselbe Position im Punktebereich ein (wenn zum Beispiel sowohl Kelche als auch Stäbe auf dem am weitesten vorne liegenden Feld des Parcours der Prestigepunkte stehen, werden beide Marker auf dem der ersten Stelle entsprechenden Feld positioniert, und das nachfolgende Feld der zweiten Position wird frei gelassen. In diesem Fall wird der Marker des nachfolgenden Adelshauses, der Münzen, auf dem dritten Feld positioniert).

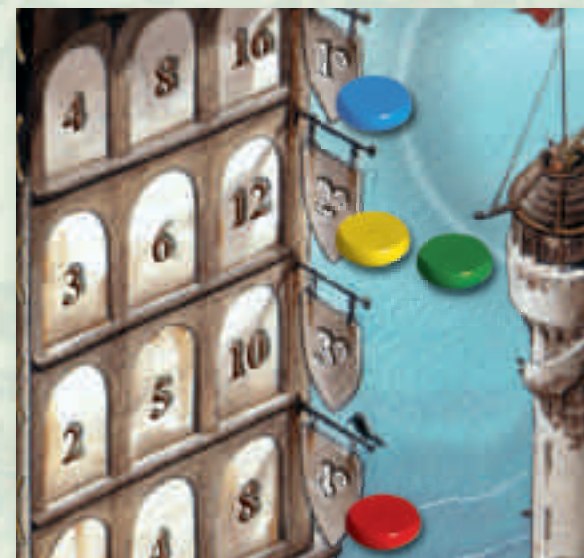


Beispiel: Lukas, Peter und Markus spielen Arcanum. Die Phase „Ausspielen der Karten“ der dritten Runde ist beendet, und es beginnt die Phase der „Punktezuweisung der Adelshäuser“.

Das Adelshaus (oder die Farbe) mit dem höchsten Stand der Prestigepunkte ist das der Schwerter (dessen Prestige-Marker auf dem Feld Nummer 10 des Parcours der Prestigepunkte steht), gefolgt von den auf gleicher Höhe stehenden Münzen und Stäben, mit 8 Prestigepunkten, wohingegen Kelche das Adelshaus mit dem geringsten Prestige ist (nur 3 Prestigepunkte).

Ein blauer Prestige-Marker (Schwerter) liegt auf dem Feld, das der ersten Stelle des Punktebereichs entspricht. Ein gelber Prestige-Marker (Münzen) und ein grüner (Stäbe) liegen auf dem Feld der zweiten Stelle. Das Feld der dritten Stelle bleibt leer, und auf dem Feld der vierten Position liegt ein roter Marker.

Angefangen beim Adelshaus in der ersten Position decken alle Spieler ihre versteckten Karten auf. Der Spieler, der das mit der Nummer „0“ gekennzeichnete Arkanum – den Narren – versteckt hat, muss in dieser Phase entscheiden, welcher Farbe diese Karte angehören soll (also ob der Narr als Karte der Münzen, der Kelche, der Schwerter oder der Stäbe, jeweils mit einem Kartenwert von Null, gelten soll).



Beispiel: Die Spieler legen die unter Umständen noch in der Hand gehaltenen Karten beiseite und decken die versteckten Karten auf. Lukas deckt 5 versteckte Karten auf (in den vorhergehenden Spielrunden ist es ihm gelungen, zwei Karten mehr zu verstecken als die drei „obligatorischen“ Karten zu Anfang der Spielrunde), Peter deckt 4 Karten auf (eine mehr als die obligatorischen) und Markus zeigt seine 3 versteckten Karten (denken Sie daran, dass alle Spieler in der Phase „Karten ziehen und verstecken“ am Anfang jeder Spielrunde wenn möglich 1 Kleines Arkanum vor sich verstecken müssen).

Der Spieler, der die größte Anzahl an Karten eines Adelshauses versteckt hat, wird als der „dominierende“ Spieler dieses Adelshauses bezeichnet und erhält die höchste unter den in der Reihe angegebenen Punktzahlen, in der der Prestige-Marker des Adelshauses positioniert ist (zum Beispiel erhält der dominierende Spieler des Adelshauses, das im Punktebereich an erster Stelle steht, 16 SP).

Der Spieler, der sich hinsichtlich der Anzahl der versteckten Karten eines Adelshauses an zweiter Stelle platziert, wird als das Adelshaus „beeinflussend“ bezeichnet, und erhält die mittlere Punktzahl (im Falle des Adelshauses an erster Stelle sind dies 8 SP).

Der in Bezug auf die versteckten Karten eines Adelshauses dritte Spieler wird als im Adelshaus „präsen-ter“ Spieler bezeichnet und erhält den zugehörigen niedrigsten Punktwert (im Falle des Adelshauses an erster Stelle sind dies 4 SP).

Beispiel: Lukas hat eine versteckte Karte der Schwerter, Peter zwei Karten, Markus keine. Peter ist der dominierende Spieler der Schwerter und erhält 16 SP; Lukas ist der beeinflussende Spieler und erhält 8 SP; Markus wird als nicht präsent angesehen, da er keine Karte der



Schwerter versteckt hat, und erhält daher keinen SP (die 4 SP für die Präsenz werden also nicht zugeteilt).

Die Zuweisung von Siegpunkten erfolgt auf die gleiche Weise auch für die anderen Adelshäuser auf dem zweiten, dritten und vierten Platz.

Beispiel: *Nachfolgend wird die Bewertung des Adelshauses der Münzen beschrieben. Lukas hat eine Karte der Münzen aufgedeckt (die Zehn), Peter hat ebenfalls eine Karte (die Königin) und Markus hat zwei Karten der Münzen (die Zwei und die Vier). Da Markus mehr Karten als seine Gegner aufgedeckt hat, ist er – obwohl diese einen geringeren Zahlenwert haben als die seiner Gegner – der dominierende Spieler des Adelshauses Münzen, und erhält daher 12 SP (die Punkte, die für den Spieler ausgesetzt sind, der im Punktebereich das an zweiter Stelle stehende Adelshaus dominiert).*

Gleichstand der Anzahl an versteckten Karten eines Adelshauses: Falls zwei oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Karten eines Adelshauses aufgedeckt haben, wird dieser Gleichstand durch die höhere Summe aus den Kartenwerten gelöst. Die Hofkarten haben in diesem Fall ebenfalls einen Zahlenwert. (Bube = 11, Ritter = 12, Königin = 3, König = 4). Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen die Spieler die Punktezahl untereinander.

Beispiel: *Peter ist der „beeinflussende“ Spieler für Münzen, weil seine Königin einen höheren Wert (13) besitzt als die Zehn der Münzen von Lukas. Daher erhält Peter 6 SP und Lukas 3 SP, da er in Münzen „präsent“ ist. Nun fährt man mit dem Adelshaus Stäbe fort: alle drei Spieler haben nur eine aufgedeckte Karte der Stäbe: Lukas hat die 8 der Stäbe, Peter die 7 und Markus den König. Aus dem Vergleich der Punkte geht hervor, dass Markus der dominierende Spieler der Stäbe ist und daher weitere 12 SP erhält, Lukas 6 und Peter 3. Beachten Sie bitte, dass das Adelshaus der Stäbe auf dem Parcours der Prestigepunkte mit dem der Münzen auf gleicher Höhe steht und, die beiden Adelshäuser daher dieselbe Position im Punktebereich einnehmen und damit dieselbe Anzahl von Punkten zur Verfügung stellen.*

Hinweis: *Wenn man nicht mindestens eine Karte der entsprechenden Farbe versteckt hat, ist es nicht möglich, Siegpunkte zu bekommen. Es könnte daher sein, dass einige der (oder alle) „dominierenden“, „beeinflussenden“ und „präsenten“ Positionen nicht zugewiesen werden.*

Beispiel: *Das letzte Adelshaus, das seine SP zuweisen muss, ist Kelche. Weder Markus noch Peter haben in den drei vorherigen Spielrunden der Kelche versteckt, und*

haben daher auch keine Karten aufgedeckt. Lukas hat dagegen 2 Karten aufgedeckt, was ihn zum dominierenden Spieler der Kelche macht. Lukas erhält 8 SP (das Adelshaus der Kelche nimmt die vierte und damit letzte Stelle im Punktebereich ein), wohingegen Markus und Peter keine Punkte erhalten, da sie keine Karte der Kelche aufgedeckt haben (das heißt, die Punkte für den „beeinflussenden“ und den „präsenten“ Spieler werden nicht zugewiesen).

Nachdem die vier Adelshäuser ihre Punkte zugewiesen haben, kehren die Prestige-Marker der Adelshäuser in ihre Anfangspositionen zurück (das Feld mit der Nummer Null), und alle Karten, die in den vorherigen Spielrunden versteckt worden waren, werden abgelegt. Die Spieler können nicht entscheiden, eine oder mehrere versteckte Karten zu behalten, um sie in einer anschließenden Phase der Punktezuweisung der Adelshäuser zu verwenden!

Beispiel: *Am Ende dieser Phase der Punktezuweisung der Adelshäuser hat Lukas 25 SP bekommen (8 für seinen Einfluss auf Schwerter, 3 für die Präsenz in Münzen, 6 für den Einfluss auf Stäbe und 8 für die Dominanz in Kelche); Peter hat 25 SP bekommen (16 für die Dominanz in Schwerter, 6 für den Einfluss auf Münzen und 3 für die Präsenz in Stäbe) und Markus 24 SP für seine Dominanz in Münzen und Stäbe (jeweils 12 Punkte).*

Die Prestige-Marker der Adelshäuser kehren in die Anfangsposition zurück und alle Karten, die zuvor versteckt (und in dieser Phase aufgedeckt) worden waren, werden abgelegt. Der Startspielerstein wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben und die vierte Spielrunde beginnt.

Hinweis: *Falls einer der Spieler über das Feld 78 auf dem Parcours der Siegpunkte hinausgehen sollte, wird von Feld 78 auf Feld 1 weitergezählt, das damit zum Feld 79 wird, und so weiter.*

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach Abschluss der sechsten oder neunten Runde, je nachdem, was die Spieler zu Beginn der Partie ausgemacht haben. Der Spieler mit den meisten SP ist der Gewinner; im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Karten in der Hand hält; bei einem nochmaligen Gleichstand gilt der Sieg als gemeinsam errungen.

AUSWIRKUNGEN DER GROSSEN ARKANA

Dieser Abschnitt beschreibt die Auswirkungen der Großen Arkana im Detail.



0 – der Narr: diese Karte funktioniert wie ein Joker. Wenn Sie sie ausspielen, nehmen sie eine beliebige Hoffigur auf dem Spielbrett und bewegen diese in einen beliebigen anderen Stadtteil. Dadurch treten die Auswirkungen des Zielstadtteils in Kraft. Dieser Spielzug befreit Sie jedoch nicht von der Pflicht, in der Spielrunde ein Kleines Arkanum auszuspielen. Statt den Narren in seiner Funktion als „Joker“ auszuspielen können Sie auch entscheiden, ihn zu verstecken (WICHTIGER HINWEIS: der Narr ist das einzige Große Arkanum, das von den Spielern versteckt werden kann). Während der Phase der Punktezuweisung der Adelshäuser kann der Spieler, der den Narren versteckt hat, diesen einem Adelshaus seiner Wahl zuordnen (nachdem er die versteckten Karten der anderen Spieler gesehen hat!). Der Narr zählt wie eine Karte in dieser Farbe (das heißt er zählt bei der Bestimmung von Dominanz, Einfluss und Präsenz wie eine zusätzliche Karte), doch um eventuelle Gleichstände aufzuheben ist sein Kartenwert 0.



I – der Magier: ziehen Sie 2 Kleine Arkana, dann können Sie 1 Kleines Arkanum Ihrer Kartenhand verstecken.



II – die Hohepriesterin: Sie erhalten 3 SP.



III – die Herrscherin: Sie können eine beliebige Hoffigur auf dem Spielbrett nehmen und ihn in einen beliebigen Stadtteil bewegen, um die mit dem Zielstadtteil in Verbindung stehenden Auswirkungen zu aktivieren (siehe „der Narr“). Nachdem Sie die Auswirkungen des Stadtteils umgesetzt haben, erhält ein Adelshaus Ihrer Wahl einen zusätzlichen Prestigepunkt, und ein anderes Adelshaus Ihrer Wahl verliert einen Prestigepunkt.



IV – der Herrscher: Sie können ein Kleines Arkanum aus Ihrer Kartenhand verstecken. Im Anschluss daran kommt ein Adelshaus Ihrer Wahl um 3 Prestigepunkte weiter.



V – der Hierophant: ziehen Sie 1 Kleines Arkanum und 1 Großes Arkanum.



VI – die Liebenden: Sie und der (oder die) Spieler, der in dem Moment, in dem Sie diese Karte ausspielen, die wenigsten SP besitzt, erhalten dank dieser Karte 2 SP. Falls Sie also beim Ausspielen dieser Karte der Spieler (oder einer der Spieler) mit den wenigsten SP sind, erhalten Sie 4 SP.



VII – der Wagen: ein Adelshaus Ihrer Wahl rückt um zwei Prestigepunkte vor. Alle anderen Spieler außer Ihnen müssen eine Karte aus ihrer Hand ablegen.



VIII – die Stärke: Sie erhalten 2 SP und ein Adelshaus Ihrer Wahl rückt um 3 Prestigepunkte vor.



IX – der Eremit: Sie können zwei Kleine Arkana aus Ihrer Kartenhand verstecken. Alle anderen Spieler können jeweils ein Kleines Arkanum aus ihrer Kartenhand verstecken.



X – das Rad: alle Spieler (Sie selbst inklusive) müssen 2 Karten aus der eigenen Kartenhand an den Spieler auf der linken Seite weitergeben. Falls ein Spieler weniger als 2 Karten in der Hand hält, gibt er so viele Karten weiter wie möglich (eine oder keine).



XI – die Gerechtigkeit: ziehen Sie solange Kleine Arkana, bis Sie insgesamt 4 Karten in der Hand haben.



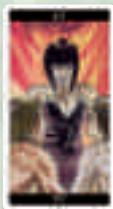
XII – der Gehängte: Sie verlieren 2 SP und ziehen 2 Große Arkana. Sie können diese Karte auch dann ausspielen, wenn Sie weniger als 2 SP haben (in diesem Fall gehen Sie zurück oder Sie bleiben auf Null SP).



XIII – der Tod: legen Sie 1 oder 2 Kleine Arkana ab, und ziehen Sie entsprechend 1 oder 2 Große Arkana.



XIV – die Mäßigkeit: Sie nehmen eine beliebige Hoffigur auf dem Spielbrett und bewegen sie in einen beliebigen anderen Stadtteil. Dabei treten die Auswirkungen des Zielstadtteils in kraft (siehe „der Narr“). Nachdem Sie die Auswirkungen des Stadtteils umgesetzt haben, können Sie bis maximal zwei Karten Ihrer Hand mit den Karten tauschen, die Sie versteckt haben (denken Sie bitte daran, dass nur die Kleinen Arkana und das Große Arkanum „der Narr“ versteckt werden können).



XV – der Teufel: solange Sie der aktive Spieler sind, werden Gewinne und Verluste von SP und Prestigepunkten verdoppelt. Die mit den Karten in Verbindung stehenden Auswirkungen (Ziehen, Ausspielen, Verstecken) werden dagegen nicht verdoppelt.



XVI – der Turm: Sie erhalten 2 SP. Legen Sie den Turm noch nicht zu den abgelegten Karten, sondern positionieren Sie ihn auf dem Spielbrett in einer beliebigen Position. Bis Sie das nächste Mal an der Reihe sind, sind alle vom Turm „berührten“ Stadtteile blockiert: keine der Hoffiguren kann die vom Turm berührten Bereiche betreten oder sie verlassen. Zu Beginn Ihrer nächsten Spielrunde legen Sie den Turm dann zu den abgelegten Karten.



XVII – der Stern: Sie ziehen 2 Kleine Arkana und erhalten 1 SP.



XVIII – der Mond: alle Spieler (Sie selbst inklusive) ziehen 2 Kleine Arkana. Anschließend können Sie bis zu 2 Kleine Arkana verstecken, die anderen Spieler können jeweils ein Kleines Arkanum verstecken.



XIX – die Sonne: Sie bekommen 2 SP. Alle anderen Spieler müssen 3 ihrer versteckten Karten aufdecken. Falls ein Spieler 3 oder weniger versteckte Karten besitzt, muss er sie alle aufdecken. Diese Karten bleiben bis zur nächsten Phase der Punktezuweisung der Adelshäuser offen

liegen (und werden in dieser Phase abgelegt). Zu einem späteren Zeitpunkt versteckte Karten werden wie gewohnt ganz normal versteckt.



XX – das Gericht: alle anderen Spieler müssen eine Karte aus Ihrer Hand ablegen. Wählen Sie drei Hoffiguren und nehmen Sie diese vom Spielbrett. Zu Beginn Ihrer nächsten Spielrunde setzen Sie die drei ausgewählten Hoffiguren auf das Spielbrett zurück, in drei unterschiedliche Stadtteile (ohne deren Auswirkungen zu aktivieren).



XXI – die Welt: Sie können 1 Kleines Arkanum verstecken. Anschließend wird eine besondere Phase der „Punktezuweisung der Adelshäuser“ in reduzierter Form durchgeführt, das von der regulären Phase folgendermaßen abweicht:

a) Die Prestige-Marker der Adelshäuser werden **nicht** auf das Feld Null des Parcours der Prestigepunkte zurückgesetzt;

b) Siegpunkte werden nur für Dominanz und Einfluss zugeteilt, diese werden jedoch halbiert (abgerundet). In anderen Worten: das Adelshaus zu dominieren, das sich momentan auf dem Parcours der Prestigepunkte an vorderster Stelle befindet, bringt 8 SP (im Gegensatz zu den 16 SP einer normalen Phase der Punktezuweisung der Adelshäuser), es zu beeinflussen bringt 4 SP (statt 8 SP). Das Adelshaus an zweiter Stelle zu dominieren bringt 6 SP, es zu beeinflussen 3 SP und so weiter...

c) Am Ende dieser speziellen Phase werden die versteckten Karten zwar aufgedeckt, aber **nicht** abgelegt, sondern erneut verdeckt vor die Spieler gelegt. Sie werden während der nachfolgenden, normalen Phase der Punktezuweisung der Adelshäuser erneut aufgedeckt.

Zusätzliche Hinweise

Ausgehen der Stapel der Kleinen Arkana oder der Großen Arkana:

Wenn man zu viert oder zu fünft spielt, kommt es ziemlich oft vor, dass der Stapel der Kleinen Arkana und/oder der Großen Arkana zu Ende geht. Bilden Sie in diesem Falle durch Mischen der abgelegten Karten einen neuen Stapel.

In dem höchst unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spieler Karten ziehen muss, sich aber in dem Stapel, aus dem er ziehen soll, auch nach dem Mischen der abgelegten Karten nicht genug Karten befinden, zieht der Spieler einfach alle verfügbaren Karten.



ARCANUM



Un gioco
da 3 a 5 giocatori
dai 12 anni in su

di Andrea Chiarvesio
e Pierluca Zizzi

Illustrazioni di
Patrizio Evangelisti

IL GIOCO

Il destino determina le fortune di quattro Casate nobiliari in una città medievale.

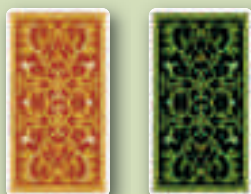
I giocatori rappresentano differenti percorsi del destino, e cercheranno di modellare il fato di queste Casate per meglio perseguire i propri scopi.

Il gioco utilizza un regolare mazzo di tarocchi per muovere le pedine sul tabellone e determinare così il fato delle Casate, i cui nomi e destini sono legati a quelli dei semi dei tarocchi: Coppe, Denari, Spade e Bastoni.

Materiali di gioco

- 1 tabellone;

- un mazzo di tarocchi da 78 carte, suddiviso in 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori;



- 16 “Figure di Corte” suddivise in quattro gruppi di pedine (Re, Regina, Cavaliere, Fante) in quattro colori (rosso, giallo, blu e verde);



- 5 pedine “punti vittoria” in cinque colori differenti, uno per ciascun giocatore;



- 5 “aiuti di gioco” multilingue con l’elenco degli effetti dei 22 Arcani Maggiori;

- 1 pedina “primo giocatore” a forma di cilindro;



- 9 gettoni rotondi in legno, di cui otto gettoni “prestigio della Casata” (due ciascuno nei colori rosso, giallo, blu e verde), più un gettone “segna turno” nero;



- un regolamento in cinque lingue.

Nota importante: le pedine ed i gettoni rossi, gialli, blu e verdi sono collegati alle quattro Casate nobiliari, quindi non “appartengono” a nessun giocatore. Nel corso del gioco, i giocatori potranno muovere ed influenzare tali pedine per determinare il destino delle Casate. Blu è il colore associato alla Casata di Spade, Giallo a Denari, Verde a Bastoni ed infine Rosso è il colore della Casata di Coppe.

Scopo e durata del gioco

Arcanum è giocato in 6 turni di gioco (partita standard) o 9 (partita completa). Il vincitore è colui che avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV) a fine partita. In caso di pareggio, tutti i giocatori a pari punteggio sono considerati vincitori.

Il maggior numero di PV viene attribuito nelle fasi “assegnazione punteggi delle Casate”, una fase speciale che avviene al termine del terzo, del sesto e dell’eventuale nono turno. È anche possibile per i giocatori ottenere alcuni PV tramite lo spostamento di pedine e/o la giocata di alcune carte durante ciascun turno.

Prima di iniziare a giocare, i giocatori devono accordarsi se giocare una partita standard (6 turni) o completa (9 turni).

Qualche informazione sul mazzo di Tarocchi contenuto nella confezione

Il mazzo di carte incluso nel gioco è un normale mazzo di tarocchi da 78 carte, divisi in 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori.

Gli Arcani Maggiori possono essere facilmente individuati per via della loro numerazione romana, da 0 a XXI. Gli Arcani Minori, usano numeri arabi e sono suddivisi in quattro semi: Spade, Denari, Coppe e Bastoni. Alle carte da 1 a 10 si aggiungono il Fante, il Cavaliere, la Regina e il Re.

Nota: per il rispetto di tutte le sensibilità e considerando che i giochi da tavolo sono anzitutto un passatempo per famiglie, alcune carte del mazzo *Tarocchi Iniziativi della Golden Dawn* (© Lo Scarabeo) che rappresentavano soggetti di carattere adulto sono state modificate o sostituite.

IL TABELLONE

A) Percorso dei punti prestigio delle Casate. Si usa per registrare le variazioni del prestigio delle quattro Casate (Spade, Bastoni, Denari e Coppe).



B) Area punteggi attribuiti durante la fase “assegnazione punteggi delle Casate” che avviene al termine dei turni 3, 6 e 9.



C) Percorso Punti Vittoria, dove vengono registrati i punti vittoria ottenuti dai giocatori.



D) Area dei Turni di gioco. Utilizzata per indicare il turno di gioco in corso. Il gioco finisce immediatamente al termine della fase “assegnazione punteggi delle Casate” al termine del turno 6 o del turno 9.



E) Queste 10 aree evidenziate sul tabellone e numerate da 1 a 10 sono le aree cittadine, dove le Figure di Corte risiedono e vengono mosse dai giocatori. I movimenti delle Figure di Corte si riflettono in incrementi e/o decrementi di prestigio per le Casate, così come in altri effetti di gioco.



PREPARAZIONE

Determinate casualmente il giocatore iniziale che prende la pedina “primo giocatore” (nera, di forma cilindrica). Il gioco procede sempre in senso orario a partire dall’attuale primo giocatore.

Quattro gettoni “prestigio della Casata” (uno per colore) sono posizionati sulle caselle numero zero negli spazi corrispondenti alla loro Casata. Questi gettoni servono a registrare il prestigio delle quattro Casate.

Gli altri quattro gettoni “prestigio della Casata” sono tenuti a disposizione vicino all’area “assegnazione punteggi delle Casate” oppure adiacenti al tabellone.

Dividete il mazzo di tarocchi nei 22 Arcani Maggiori e nei 56 Arcani Minori e mischiate entrambi i mazzi separatamente. Ogni giocatore prende un aiuto di gioco.

Il piccolo gettone nero è posizionato sullo spazio numero 1 dell’Area dei turni di gioco.

Ogni giocatore sceglie una pedina “punti vittoria” e la posiziona a fianco del Percorso Punti Vittoria (tale percorso non ha una casella numero 0).

Disponete casualmente le 16 Figure di Corte nelle 10 aree cittadine, in modo che non ci siano più di 2 Figure di Corte (e mai due dello stesso colore) nella stessa area.



COME SI GIOCA

SE QUESTA È LA VOSTRA PRIMA PARTITA AD ARCANUM

Ignorate gli Arcani Maggiori durante i primi 2 turni della partita (giocate una partita standard della durata di 6 turni). Nei primi due turni potrete quindi familiarizzare con gli effetti degli Arcani Minori. Pertanto, non pescate un Arcano Maggiore all'inizio del primo turno, ma distribuitene uno casualmente a tutti i giocatori all'inizio del terzo turno (in aggiunta ai tre Minori che verrebbero normalmente pescati per quel turno). Per una versione ancora più immediata del gioco, potete anche lasciare gli Arcani Maggiori nella scatola per tutta la vostra prima partita.

IL TURNO DI GIOCO

Una partita ad Arcanum dura 6 o 9 turni. Ogni turno è suddiviso in due o tre fasi distinte:

- **Pescare e nascondere carte** (questa fase si svolge in tutti i turni)
- **Giocare carte** (questa fase si svolge in tutti i turni)
- **Assegnazione punteggi delle Casate** (solo durante il 3°, il 6° ed eventualmente il 9° turno)

REGOLA SPECIALE PER 3 GIOCATORI

Nelle partite a 3 giocatori, la fase di "Assegnazione punteggi delle Casate" avviene durante il quarto e l'ottavo turno (invece che durante il 3°, 6° e 9°), pertanto anche la partita finisce al termine del quarto o dell'ottavo turno (come da accordi iniziali tra i giocatori).

Attenzione: alla fine di ciascun turno, la pedina "primo giocatore" viene passata al giocatore a sinistra di colui che la possiede al momento.

A. Pescare e nascondere carte

Iniziando con il giocatore in possesso della pedina "primo giocatore" e procedendo in senso orario, ciascun giocatore decide se desidera pescare 3 Arcani Minori oppure 1 Arcano Maggiore.

Eccezione (molto importante): solo nel primo turno di gioco (quindi all'inizio della partita), invece di far decidere a ciascun giocatore cosa pescare, ad ogni giocatore viene assegnata una mano iniziale di 4 Arcani minori e 1 Arcano Maggiore.

Ora, tutti i giocatori che abbiano in mano almeno 1 Arcano Minore DEVONO scegliere un Arcano Minore dalla propria mano e nasconderlo con la

faccia rivolta verso il basso davanti a loro (un buon posto dove nascondere queste carte è sotto il tabellone davanti al giocatore stesso, ma senza nasconderele completamente sotto il tabellone, così da poter facilmente recuperare tali carte o anche solo guardarle). Ciascun giocatore può liberamente ed in qualsiasi momento guardare le carte da lui nascoste durante la partita, ma **vi raccomandiamo la massima attenzione a non fare confusione tra le carte che sono "in mano" a ciascun giocatore e quelle "nascoste" dallo stesso giocatore, senza scambiarle inavvertitamente.**

Nascondere gli Arcani Minori è il modo in cui i giocatori tentano di prendere il controllo o quantomeno di influenzare le quattro Casate (Spade, Denari, Coppe e Bastoni), per poter totalizzare punti durante la fase "assegnazione punteggi delle Casate".

Per questa ragione, non è prudente giocare con pochi o nessun Arcano Minore in mano.

Limite di dimensioni della mano di carte: se un giocatore, in qualsiasi momento, ha più di 7 carte in mano, deve immediatamente scartare carte fino ad averne in mano sette.

Esempio: è l'inizio del terzo turno. Andrea ha 5 carte in mano e sceglie di pescare 3 Arcani Minori. Questo porta la sua mano di carte attuale a 8 carte, quindi Andrea deve immediatamente scartare una carta. Ora, deve nascondere un Arcano Minore sotto il tabellone davanti a sé, quindi inizierà la fase seguente con in mano 6 carte.

B. Giocare Carte

Il giocatore in possesso della pedina "primo giocatore" inizia questa fase ed è definito "giocatore attivo". Quando l'avrà terminata, sarà il giocatore alla sua sinistra a diventare "giocatore attivo" in questa fase e così via, in senso orario, fino a che tutti i giocatori non sono stati "giocatore attivo" una volta in questa fase (a questo punto, la fase termina).

Il giocatore attivo, ammesso che abbia in mano almeno un Arcano Minore, DEVE giocare 1 Arcano Minore ed applicarne gli effetti (che solitamente includono lo spostamento di una Figura di Corte sul tabellone).

Il giocatore attivo PUO' giocare inoltre 1 Arcano Maggiore ed applicarne gli effetti (che talvolta, ma non sempre, implicano lo spostamento di una o più Figure di Corte).

Se desidera giocare un Arcano Maggiore, il giocatore attivo può farlo a propria discrezione prima o dopo aver giocato l'Arcano Minore.

Per nessuna ragione un giocatore può giocare 2 Arcani Minori o 2 Arcani Maggiori nel medesimo turno (ciascun giocatore è il "giocatore attivo" solo una volta per turno).

Nota: alcuni Arcani Maggiori hanno come effetto il movimento di una Figura di Corte e l'attivazione dell'area cittadina di destinazione. Anche se questa mossa è simile all'effetto di un Arcano Minore, non ne è l'equivalente, pertanto non dispensa il giocatore dall'obbligo di giocare un Arcano Minore.

Nota: se un giocatore dovesse iniziare la propria fase come giocatore attivo senza Arcani Minori in mano deve immediatamente pescare un Arcano Minore, pertanto si ritroverà comunque obbligato a giocare un Arcano Minore in questa fase.

Giocare un Arcano Minore:

Non appena un giocatore gioca un Arcano Minore, avviene quanto segue:

a – Controllate il seme dell'Arcano Minore che è stato appena giocato. Il Prestigio della Casata corrispondente aumenta di 1 punto.



Esempio: Piero gioca il 4 di Spade. Il gettone blu (corrispondente alla Casata di Spade) si sposta di una casella verso destra (in avanti) nel percorso dei punti prestigio delle Casate.

b1 – Se l'Arcano Minore che è stato appena giocato è una carta contrassegnata da un numero da 1 a 10, il giocatore attivo prende una qualsiasi Figura di Corte del seme della carta giocata e la muove nell'area cittadina con lo stesso numero della carta giocata. Notate che se una Figura di Corte si dovesse già trovare nell'area cittadina con

lo stesso numero della carta giocata, questa non potrà essere mossa.



Esempio: Piero gioca il 4 di Spade. Può muovere una qualsiasi Figura di Corte di Spade (quindi qualsiasi pedina blu) nell'area cittadina numero 4. Non può muovere Figure di Corte di Denari, Coppe o Bastoni (le pedine gialle, rosse o verdi) indipendentemente dalla loro posizione sul tabellone, né una Figura di Corte di Spade che sia già nell'area cittadina numero 4.

oppure

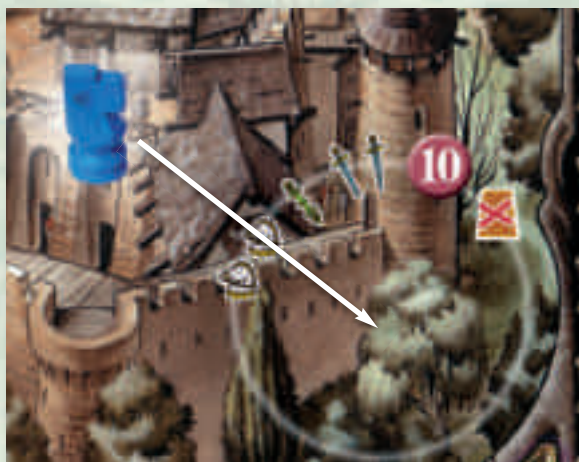
b2 – Se l' Arcano Minore appena giocato è una carta corrispondente ad una Figura di Corte, il giocatore deve prendere la pedina della Figura di Corte corrispondente e muoverla in una qualsiasi area cittadina diversa da quella dove attualmente la pedina risiede.



Esempio: Mario gioca la Regina di Denari. Sposta la Regina di Denari (la pedina gialla raffigurante la Regina), che era nel Salone da Ballo (area 9) in una qualsiasi delle altre nove aree cittadine.

c – Effetti sul prestigio delle Casate

Dopo aver spostato una Figura di Corte in una nuova area cittadina, il giocatore attivo verifica se il seme e/o il tipo di pedina appena spostata corrisponde a uno o più simboli dei semi e delle Figure di Corte raffigurate nell'area cittadina di destinazione (a sinistra del numero che individua l'area). In caso affermativo, il prestigio della Casata del seme corrispondente viene fatto avanzare di tante caselle quante sono le corrispondenze riscontrate.



Esempio: Pierluca ha appena mosso la Figura di Corte del Cavaliere di Spade nell'area cittadina numero 10. Nell'area, a sinistra del numero 10 sono presenti i simboli di due Cavalieri, un Bastone e due Spade. Il prestigio della Casata di Spade viene accresciuto di 4 punti (2 per la corrispondenza tra l'ingresso di una Figura di Corte Cavaliere in quest'area ed i due simboli Cavaliere; altri 2 per la corrispondenza tra l'ingresso in quest'area di una Figura di Corte di Spade e i due simboli di Spade).

Esempio: Luca ha appena mosso la Figura di Corte del Fante di Bastoni nell'area cittadina numero 10. Il prestigio della Casata di Bastoni cresce di 1 punto (per la corrispondenza tra l'ingresso di una Figura di Corte di Bastoni ed il singolo simbolo di Bastoni).

Attenzione: il percorso dei punti prestigio delle Casate si arresta alla casella 21. Se il prestigio di

una Casata dovesse accrescersi oltre la ventunesima casella, fate invece retrocedere i gettoni delle altre tre Casate di una casella per ciascun movimento che non è possibile effettuare.

d – Effetti delle aree cittadine sui giocatori

Ogni area cittadina ha un effetto specifico di gioco, indicato dalle icone alla destra del numero che la contraddistingue. Gli effetti delle dieci differenti aree cittadine sono i seguenti:

- 1 Torre della Magia** – il giocatore attivo ottiene 1 PV e pesca 1 Arcano Maggiore.
- 2 Distretto degli Artigiani** – il giocatore attivo pesca o 2 Arcani Minori oppure 1 Arcano Maggiore.
- 3 Porto** – il giocatore attivo pesca 1 Arcano Minore. Dopo di che, ciascuno degli altri giocatori, in senso orario a partire dal giocatore attivo, sceglie se desidera pescare o meno 1 Arcano Minore. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno scelto, il giocatore attivo pesca tanti Arcani Minori quanti ne hanno pescati in totale gli altri giocatori. Come sempre, nel momento stesso in cui un giocatore dovesse ritrovarsi con più di 7 carte in mano, deve immediatamente scartare le carte in eccesso.
- 4 Sala del Trono** – il giocatore attivo pesca 2 Arcani Minori.
- 5 Mercato** – il giocatore attivo ottiene 2 PV. Dopo di che, può scartare 1 Arcano Minore per pescare 2 Arcani Minori oppure scartare 1 Arcano Maggiore per pescare 1 Arcano Maggiore.
- 6 Campi** – il giocatore attivo ottiene 1 PV e può modificare il prestigio delle Casate, aumentando o abbassando il prestigio di ciascuna Casata di 1 punto prestigio.
- 7 Grotta del Tesoro** – il giocatore attivo pesca 1 Arcano Minore dalla cima del mazzo e lo nasconde immediatamente a faccia in giù davanti a sé (può guardare la carta mentre la nasconde).
- 8 Cattedrale** – il giocatore attivo può o na-

scondere 1 Arcano Minore **oppure** pescare 2 Arcani Minori.

9 **Sala da Ballo** – il giocatore attivo può nascondere 1 Arcano Minore.

10 **Castello** – tutti i giocatori tranne il giocatore attivo devono immediatamente scartare una carta dalla propria mano.

È importante notare che, mentre gli effetti a sinistra del numero si applicano alle Casate e mai ai giocatori, quelli a destra si applicano ai giocatori (spesso, ma non sempre, al giocatore attivo).

e – l’Arcano Minore viene scartato

Mettete a questo punto l’Arcano Minore a faccia in su di fianco al mazzo degli Arcani Minori a formare una pila degli scarti.

Giocare un Arcano Maggiore

Applicate l’effetto indicato nell’aiuto di gioco fornito ai giocatori. Un elenco dettagliato degli effetti degli Arcani Maggiori è riportato al termine di questo regolamento. Ricordate che l’Arcano Maggiore può essere giocato indifferentemente prima o dopo l’Arcano Minore obbligatorio.

Anche gli Arcani Maggiori una volta giocati e dopo che il loro effetto è stato risolto vengono scartati a faccia in su a formare una pila degli scarti separata da quella degli Arcani Minori (eccezioni: la Torre e il Matto – vedere la descrizione delle carte più avanti).

Assegnazione punteggi delle Casate

Nel terzo, sesto e nono turno di gioco, dopo la fase “Giocare carte” si ha la fase “Assegnazione punteggi delle Casate”. In precedenza, i giocatori hanno nascosto carte sotto il tabellone di gioco di fronte a loro, ora è il momento di raccogliere i frutti di questo investimento!

Come prima cosa, è necessario controllare l’ordine relativo dei gettoni “prestigio della Casata” sul percorso dei punti prestigio, e determinare la “classifica” delle Casate. Prendete i gettoni “prestigio” che erano stati messi da parte. Il gettone corrispondente alla Casata il cui gettone prestigio occupa la posizione più a destra (quella più avanzata) sul percorso dei punti prestigio viene messo al primo posto nell’ “area punteggi” (sull’insegna con l’indicazione – primo posto - ovvero 1°).

I gettoni delle altre Casate occuperanno, nell’ordine, gli spazi dell’area punteggi che indicano il 2°, 3° e 4° posto.

In caso di pareggio tra due o più Casate, entrambi i gettoni occuperanno il medesimo spazio dell’area punteggi (ad esempio, se sia Coppe che Bastoni occupano lo spazio più avanzato nel percorso dei punti prestigio, entrambi i loro gettoni saranno posizionati sull’insegna che corrisponde al primo posto, lasciando vuota l’insegna successiva, quella del secondo posto. In questo caso Denari, la Casata successiva, vede il proprio gettone posizionato sulla casella del terzo posto).

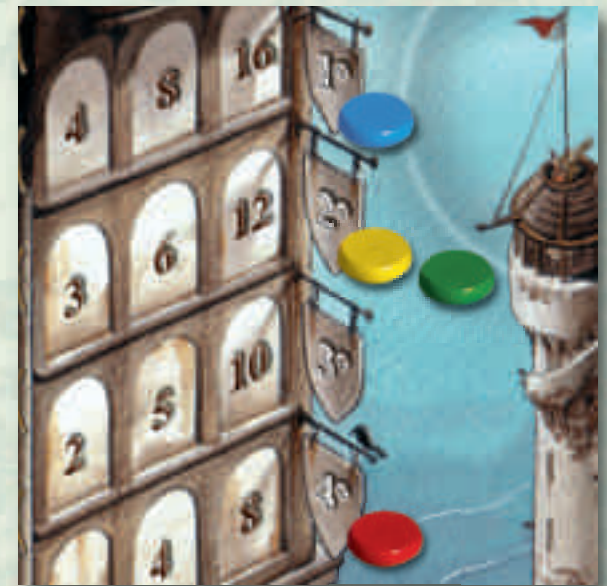


***Esempio:** Luca, Piero e Mario stanno giocando ad Arcanum. È finita la fase “Giocare carte” del terzo turno, quindi inizia la fase “Assegnazione punteggi delle Casate”.*

La Casata (o seme) con il miglior punteggio in prestigio è Spade (il cui gettone prestigio è sulla casella numero 10 del percorso dei punti prestigio), seguita da Denari e Bastoni che sono appaiate con 8 punti prestigio, mentre Coppe è la Casata con minore prestigio (solo 3 punti prestigio).

Un gettone prestigio blu (Spade) è posizionato sull’insegna che corrisponde al primo posto nell’area punteggi. Un gettone prestigio giallo (Denari) ed uno verde (Bastoni) sono piazzati sull’insegna del secondo posto. L’insegna del terzo posto rimane priva di gettoni, mentre un gettone rosso è messo sullo spazio che indica la quarta posizione.

Iniziando dalla Casata in prima posizione, tutti i giocatori rivelano le loro carte nascoste e si assegnano i punteggi collegati alle varie Casate. In questa fase, il giocatore che avesse nascosto l’Arcano Maggiore contrassegnato dal numero “0” – il Matto – deve decidere a quale seme far appartenere tale carta (ovvero se il Matto conta come una carta di Denari, Coppe, Spade o Bastoni di valore 0).



***Esempio:** i giocatori mettono da parte eventuali carte ancora in mano e rivelano le carte nascoste. Luca rivela 5 carte nascoste (nei turni precedenti è riuscito a nascondere due carte in più rispetto alle tre “obbligatorie” di inizio turno), Piero 4 carte (una in più di quelle obbligatorie), Mario mostra le sue 3 carte nascoste (ricordatevi che all’inizio di ciascun turno ogni giocatore, se possibile, deve nascondere 1 Arcano Minore davanti a sé nella fase “Pescare e nascondere carte”).*

Il giocatore che ha nascosto il maggior numero di carte di una Casata è detto “dominante” su tale Casata ed ottiene il punteggio più alto tra quelli elencati nella riga dove è posizionato il gettone prestigio della Casata (ad esempio, il giocatore dominante una Casata che occupa il primo posto nell’area punteggi ottiene 16 PV).

Il giocatore che si classifica secondo per numero di carte nascoste di una Casata è detto “influenzante” la Casata in questione, ed ottiene il punteggio intermedio (nel caso della Casata al primo posto, 8 PV).

Il terzo giocatore per numero di carte nascoste appartenenti ad una Casata è detto “presente” nella Casata ed ottiene il punteggio corrispondente minore (nel caso della Casata al primo posto, 4 PV).

***Esempio:** Luca ha 1 carta nascosta di Spade, Piero 2 carte, Mario nessuna. Piero è dominante su Spade ed ottiene 16 PV; Luca è influenzante Spade ed ottiene 8 PV; Mario non è considerato presente, dato che non ha nascosto alcuna carta di Spade, quindi non ottiene alcun PV (i 4 PV in palio per la presenza non vengono assegnati).*



Identica procedura è seguita per determinare i giocatori “dominante”, “influenzante” e “presente” nelle Casate al secondo, terzo e quarto posto dell’area punteggi, ed i corrispondenti PV vengono attribuiti.

Esempio: la valutazione seguente è quella della Casata di Denari. Luca ha rivelato 1 carta di Denari (il dieci), anche Piero 1 carta (la Regina) e Mario 2 carte di Denari (il due ed il quattro). Mario, avendo rivelato più carte degli avversari, anche se di valore numerico minore, è il giocatore dominante sulla Casata di Denari, ed ottiene pertanto 12 PV (quelli in palio per il giocatore dominante la Casata al secondo posto nell’area punteggi).

COME COMPORTARSI IN CASO DI PARITÀ NEL NUMERO DI CARTE NASCOSTE: se due o più giocatori hanno nascosto lo stesso numero di carte appartenenti ad una Casata i pareggi vengono risolti paragonando il valore numerico delle carte nascoste. Le Figure di Corte in questo caso hanno valori variabili tra 11 e 14 (Fante = 11, Cavaliere = 12, Regina = 13 e Re = 14). In caso di ulteriore pareggio, i giocatori si dividono tra loro il punteggio o i punteggi.

Esempio: è Piero il giocatore “influenzante” Denari, perché la sua Regina ha un valore maggiore (13) rispetto al dieci di Denari di Luca. Quindi, Piero ottiene 6 PV e Luca 3 PV per essere “presente” in Denari. Si procede ora con la Casata di Bastoni, e tutti e tre i giocatori hanno una singola carta di Bastoni rivelata: Luca l’8 di Bastoni, Piero il 7 e Mario il Re. Dal confronto dei punteggi, Mario è il giocatore dominante su Bastoni e ottiene altri 12 PV, Luca 6 e Piero 3. Si noti che, dal momento che la Casata di Bastoni era appaiata a quella di Denari nel percorso dei punti prestigio e quindi le due Casate occupano la medesima posizione nell’area punteggi, entrambe le Casate mettono in palio gli stessi punti.

Nota: non è possibile ottenere punti vittoria se non si ha nascosto nemmeno una carta del seme corrispondente, pertanto alcune (o tutte) le posizioni di “dominante”, “influenzante” e “presente” potrebbero non essere assegnate.

Esempio: l’ultima Casata che deve attribuire i suoi PV è Coppe. Né Mario né Piero hanno nascosto carte di Coppe nei tre turni precedenti, quindi non ne hanno rivelata alcuna. Luca invece ne ha rivelate 2, e ciò lo rende il giocatore dominante su Coppe. Luca ottiene 8 VP (la Casata di Coppe occupa il quarto ed ultimo posto nell’area punteggi) mentre né Mario né Piero ottengono punti perché non hanno rivelato alcuna carta

di Coppe (quindi i punti per il giocatore “influenzante” e quello “presente” non vengono assegnati).

Dopo che le quattro Casate hanno assegnato i loro punteggi, i gettoni prestigio delle Casate tornano nelle loro posizioni iniziali (la casella numero zero), e tutte le carte che erano state nascoste nei turni precedenti vengono scartate. I giocatori non possono scegliere di mantenere una o più carte nascoste per utilizzarle in una fase di assegnazione punteggi delle Casate successiva!

Esempio: al termine di questa fase di assegnazione punteggi delle Casate, Luca ha ottenuto 25 PV (8 per l’influenza su Spade, 3 per la presenza in Denari, 6 per l’influenza su Bastoni e 8 per la dominanza su Coppe); Piero ha ottenuto 25 PV (16 per la dominanza su Spade, 6 per l’influenza su Denari e 3 per la presenza in Bastoni) e Mario 24 PV per la sua dominanza su Denari e Bastoni (12 punti ciascuno).

I gettoni prestigio delle Casate tornano alla posizione di partenza e tutte le carte che erano state nascoste (e quindi rivelate durante questa fase) vengono scartate. Il gettone “primo giocatore” passa al giocatore seguente in senso orario ed il turno 4 inizia.

Nota: se un giocatore dovesse oltrepassare la casella numero 78 sul percorso dei punti vittoria, prosegue dalla casella numero 1, che diventa equivalente alla casella 79 e così via.

FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine alla fine del sesto o del nono turno, a seconda degli accordi intercorsi tra i giocatori all’inizio della partita stessa. Il giocatore con più PV è il vincitore; in caso di parità il giocatore con più carte rimaste in mano è il vincitore; in caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

EFFETTI DEGLI ARCANI MAGGIORI



0 – il Matto: questa carta funziona come una carta jolly. Quando la giochi puoi prendere una qualsiasi pedina Figura di Corte sul tabellone e spostarla in una qualsiasi area cittadina (deve essere mossa in un’area cittadina differente da quella occupata al momento), e gli effetti legati all’area cittadina di destinazione vengono attivati. Questa mossa non ti solleva dall’obbligo di giocare un Arcano Minore in questo turno.

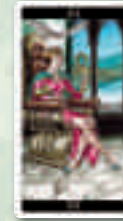
Invece di giocare il Matto per il suo effetto “jolly”, puoi scegliere di nascondere il Matto davanti a te (NOTA IMPORTANTE: il Matto è l’unico Arcano Maggiore che può essere nascosto dai giocatori). Durante la fase di assegnazione punteggi delle Casate, il giocatore che ha nascosto il Matto può assegnare il Matto ad una Casata di sua scelta (dopo aver visto le carte nascoste dagli altri giocatori!). Il Matto conta come una carta di quel seme di valore 0 (quindi, conta come una carta in più per determinare dominazione, influenza e presenza), ma allo scopo di spezzare i pareggi il suo valore è zero.



I – il Bagatto: pesca 2 Arcani Minori e puoi nascondere 1 Arcano Minore dalla tua mano mettendolo a faccia in giù davanti a te.



II – la Papessa: ottieni 3 PV.



III – l’Imperatrice: puoi prendere una qualsiasi pedina Figura di Corte sul tabellone e spostarla in una qualsiasi area cittadina, e gli effetti legati all’area di destinazione vengono attivati (vedi “il Matto”).

Dopo aver risolto gli effetti dell’area cittadina, una Casata di tua scelta guadagna 1 punto prestigio ed una Casata differente di tua scelta perde 1 punto prestigio.



IV – l’Imperatore: puoi nascondere un Arcano Minore dalla tua mano mettendolo a faccia in giù davanti a te. Dopo di che, una Casata a tua scelta avanza di 3 punti prestigio.



V – il Papa: pesca 1 Arcano Minore ed 1 Arcano Maggiore.



VI – gli Amanti: tu ed il giocatore (o i giocatori) con meno PV nel momento in cui giochi questa carta guadagnate 2 PV. Questo significa che se quando giochi questa carta sei tu il giocatore (o uno dei giocatori) con meno PV, ottieni 4 PV.



VII – il Carro: una Casata a tua scelta avanza di 2 punti prestigio. Tutti gli altri giocatori tranne te devono scartare 1 carta dalla mano.



VIII – la Forza: ottieni 2 PV ed una Casata a tua scelta avanza di 3 punti prestigio.



IX – l'Eremita: puoi nascondere due Arcani Minori dalla tua mano mettendoli a faccia in giù davanti a te. Tutti gli altri giocatori possono nascondere un Arcano Minore ciascuno dalla propria mano.



X – la Ruota: ogni giocatore, te incluso, deve passare 2 carte dalla propria mano al giocatore seduto alla propria sinistra. Se un giocatore ha meno di 2 carte in mano ne passa quante gli è possibile (zero o una).



XI – la Giustizia: pesca Arcani Minori fino ad avere un totale di 4 carte in mano.



XII – l'Impiccato: perdi 2 VP e pesca 2 Arcani Maggiori. Puoi giocare questa carta anche se hai meno di 2 PV (in quel caso torni indietro o rimani a zero PV).

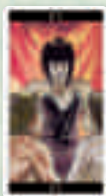


XIII – la Morte: scarta 1 o 2 Arcani Minori per pescare rispettivamente 1 o 2 Arcani Maggiori.



XIV – la Temperanza: puoi prendere una qualsiasi pedina Figura di Corte sul tabellone e spostarla in una qualsiasi area cittadina, e gli effetti legati all'area di destinazione vengono attivati (vedi "il Matto").

Dopo aver risolto gli effetti dell'area cittadina, puoi scambiare fino a due carte dalla tua mano con quelle nascoste davanti a te (ricorda che si possono nascondere solo gli Arcani Minori e l'Arcano Maggiore "il Matto").



XV – il Diavolo: fino a che tu sei il giocatore attivo, guadagni e perdite di PV e punti prestigio vengono raddoppiati. Effetti legati alle carte (pescare, scartare, nascondere) non sono raddoppiati.



XVI – la Torre: ottieni 2 PV. Non mettere la Torre tra gli scarti ora, ma piazzala sul tabellone in una posizione qualsiasi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutte le aree cittadine "toccate" dalla Torre sono bloccate: nessuna pedina Figura di Corte può entrare o uscire dalle zone toccate dalla Torre. All'inizio del tuo prossimo turno, metti la Torre tra gli scarti.



XVII – le Stelle: pesca 2 Arcani Minori ed ottieni 1 PV.



XVIII – la Luna: tutti i giocatori (tu incluso), pescano 2 Arcani Minori. Dopo di che, tu puoi nascondere a faccia in giù davanti a te fino a 2 Arcani Minori, gli altri giocatori possono nascondere davanti a sé un Arcano Minore ciascuno.



XIX – il Sole: ottieni 2 PV. Tutti gli altri giocatori devono rivelare (girare a faccia in su) 3 tra le loro carte nascoste. Se un giocatore ha 3 o meno carte nascoste, le rivela tutte. Le carte così rivelate rimangono a faccia in su fino alla successiva fase di assegnazione punteggi delle

Casate (e verranno scartate in quella fase). Carte nascoste successivamente vengono nascoste normalmente a faccia in giù come al solito.



XX – il Giudizio: tutti gli altri giocatori devono scartare una carta dalla loro mano. Scegli tre pedine Figura di Corte e toglile dal tabellone. All'inizio del tuo prossimo turno, rimetti le tre pedine scelte sul tabellone in tre differenti aree cittadine (senza attivarne gli effetti).



XXI – il Mondo: puoi nascondere 1 Arcano Minore, dopo di che si effettua una speciale fase "assegnazione punteggio delle Casate" in formato ridotto, che differisce dalla fase regolare come segue:

- gettoni prestigio delle Casate **non** vengono riportati alla casella zero del percorso prestigio;
- non vengono assegnati tutti i Punti Vittoria, ma solo quelli per dominanza ed influenza, che però assegnano i punti normalmente attribuiti per influenza e presenza. Ovvero, dominare la Casata che al momento attuale è in posizione più avanzata nel percorso dei punti prestigio fa ottenere 8 PV (invece dei 16 PV di una normale fase di assegnazione punteggi delle Casate), influenzarla 4 PV (invece di 8 PV). Dominare la Casata in seconda posizione fa ottenere 6 PV mentre influenzarla 3 PV e così via...
- le carte nascoste vengono sì rivelate ma **non** vengono scartate al termine di questa fase speciale, vengono invece nuovamente posizionate a faccia in giù davanti ai giocatori, e saranno nuovamente rivelate durante la successiva normale fase di assegnazione punteggi delle Casate.

Nota aggiuntiva

Esaurimento delle carte nei mazzi:

in 4 o 5 giocatori, non è infrequente che il mazzo degli Arcani Minori e/o quello degli Arcani Maggiori si esaurisca. In questo caso, formate un nuovo mazzo rimischiando i rispettivi scarti. Nel caso in cui un giocatore debba pescare carte ma non vi siano carte a sufficienza nel mazzo da cui dovrebbe pescarne anche dopo aver mischiato gli scarti, quel giocatore pesca le carte disponibili.



ARCANUM



Un jeu de
3 à 5 joueurs
à partir de 12 ans

d'Andrea Chiarvesio
et de Pierluca Zizzi

Illustrations de
Patrizio Evangelisti

LE JEU

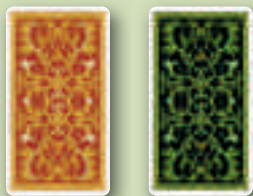
Le destin détermine les chances de quatre Familles nobles dans une ville médiévale.

Les joueurs utiliseront un jeu de tarot classique pour déplacer les pions sur le plateau et déterminer ainsi le sort des Familles, dont les noms correspondent aux couleurs du tarot: Coupes, Deniers, Épées et Bâtons.

Qui réussira à manœuvrer les pions des Familles avec le plus d'astuce et d'adresse pour duper ses adversaires ?

Matériel du jeu

- 1 plateau de jeu;
- un jeu de tarot de 78 cartes, composé de 22 Arcanes Majeurs et 56 Arcanes Mineurs;



- 16 "Figures de Cour" divisées en quatre groupes de pions (Roi, Reine, Chevalier, Valet) de quatre couleurs (rouge, jaune, bleu et vert);



- 5 pions "points de victoire" de cinq couleurs différentes, un par joueur;



- 5 "aides de jeu" multilingues avec la liste des effets des 22 Arcanes Majeurs;

- 1 pion "premier joueur" en forme de cylindre;



- 9 jetons ronds en bois, dont huit jetons "prestiges de la Famille" (deux chacun dans les couleurs rouge, jaune, bleu et vert), plus un jeton "marque tour" noir;



- un livret de règles en cinq langues.

Note importante: les pions et les jetons rouges, jaunes, bleus et verts sont liés aux quatre Familles nobles, ils "n'appartiennent" donc à aucun joueur. Au cours du jeu, les joueurs pourront déplacer et influencer ces pions pour déterminer le destin des Familles. Le bleu est la couleur associée à la Famille des Épées, le jaune à la Famille des Deniers, le vert à la Famille des Bâtons et le rouge à la Famille des Coupes.

But et durée du jeu

Arcanum se joue en 6 (partie standard) ou 9 (partie complète) tours, le vainqueur est celui qui aura totalisé le plus grand nombre de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. En cas d'égalité pour la première place, les ex-aequo sont tous déclarés vainqueurs.

On remporte principalement des PV lors des phases "attribution des scores des Familles", une phase spéciale qui a lieu à la fin du troisième, du sixième et éventuellement du neuvième tour. Les joueurs ont également la possibilité d'obtenir des PV en déplaçant des pions et/ou en jouant certaines cartes pendant chaque tour.

Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent décider s'ils veulent faire une partie standard (6 tours) ou une partie complète (9 tours).

Informations supplémentaires sur le jeu de tarot contenu dans l'emballage

Le jeu de cartes présent dans l'emballage est un jeu de tarot classique de 78 cartes, composé de 22 Arcanes Majeurs et de 56 Arcanes Mineurs.

Les Arcanes Majeurs sont facilement reconnaissables grâce à leur numérotation en chiffres romains allant de 0 à XXI. Les Arcanes Mineurs utilisent des chiffres arabes et sont divisés en quatre couleurs: Épées, Deniers, Coupes et Bâtons. Aux cartes allant de 1 à 10 s'ajoutent les Figures de Cour (Roi, Reine, Chevalier et Valet).

Note: par respect pour toutes les sensibilités et compte tenu du fait que les jeux de société sont avant tout un passe-temps pour la famille, certaines cartes du jeu Tarot Initiatique de la Golden Dawn (© Lo Scarabeo) qui représentaient des sujets réservés aux adultes ont été modifiées ou remplacées.

LE PLATEAU DE JEU

A) Parcours des points de prestige des Familles. S'utilise pour enregistrer les variations du prestige des quatre Familles (Épées, Bâtons, Deniers et Coupes).



B) Zone des scores attribués pendant la phase "attribution des scores des Familles" qui a lieu à la fin des tours 3, 6 et 9.



C) Parcours des Points de Victoire, où sont enregistrés les points de victoire remportés par les joueurs.



D) Zone des Tours du jeu. Utilisée pour indiquer le tour de jeu en cours. Le jeu se termine dès la fin de la phase "attribution des scores des Familles" à la fin du tour 6 ou du tour 9.



E) Ces 10 zones mises en évidence sur le plateau de jeu et numérotées de 1 à 10 sont les zones citadines, où résident les Figures de Cour et où celles-ci sont déplacées par les joueurs. Les déplacements des Figures de Cour donnent lieu à des augmentations et/ou des diminutions de prestige pour les Familles, tout comme à d'autres effets de jeu.



PRÉPARATION

Déterminez au hasard le joueur initial (par exemple le dernier à avoir acheté un jeu de tarot); ce joueur prend le pion “premier joueur” (noir, de forme cylindrique). Le jeu se déroule toujours dans le sens horaire à partir du premier joueur.

Quatre jetons “prestige de la Famille” (un par couleur) sont placés sur les cases numéro zéro dans les espaces correspondant à leur Famille. Ces jetons servent à enregistrer le prestige des quatre Familles.

Les quatre autres jetons “prestige de la Famille” sont gardés à disposition près de la zone “attribution des scores des Familles” ou à côté du plateau de jeu.

Coupez le jeu de tarot en deux tas : le tas des 22 Arcanes Majeurs et celui des 56 Arcanes Mineurs. Ensuite mélangez les deux tas séparément. Chaque joueur prend une aide de jeu.

Le petit jeton noir est placé dans l'espace numéro 1 de la Zone des tours du jeu.

Chaque joueur choisit un pion “points de victoire” et le place à côté du Parcours Points de Victoire (ce parcours n'a pas de case numéro zéro).

Disposez au hasard les 16 Figures de Cour dans les 10 zones citadines “E”, de manière à ce qu'il n'y ait pas plus de 2 Figures de Cour (et jamais deux de la même couleur) dans la même zone.



DÉROULEMENT DU JEU

SI VOUS JOUEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS À ARCANUM

Ignorez les Arcanes Majeurs pendant les 2 premiers tours de la partie (jouez une partie standard de la durée de 6 tours). Pendant les deux premiers tours, vous pourrez ainsi vous familiariser avec les effets des Arcanes Mineurs. Par conséquent, ne piochez pas d'Arcane Majeur au début du premier tour, mais distribuez-en un au hasard à tous les joueurs au début du troisième tour (en plus des trois Mineurs qui seraient normalement piochés pour ce tour). Pour une version encore plus immédiate du jeu, vous pouvez aussi laisser les Arcanes Majeurs dans la boîte pendant toute votre première partie.

LE TOUR DE JEU

Une partie d'Arcanum dure 6 ou 9 tours. Chaque tour est divisé en deux ou trois phases bien distinctes :

- **Piocher et cacher les cartes** (cette phase a lieu à tous les tours)
- **Jouer les cartes** (cette phase a lieu à tous les tours)
- **Attribution des scores des Familles** (uniquement pendant le troisième, le sixième et éventuellement le neuvième tour)

RÈGLE SPÉCIALE POUR 3 JOUEURS

Dans les parties à 3 joueurs, la phase d' "Attribution des scores des Familles" a lieu pendant le quatrième ou le huitième tour (non pas pendant le 3^{ème}, le 6^{ème} et le 9^{ème}), par conséquent la partie aussi se termine à la fin du quatrième ou du huitième tour (suivant les accords pris au début du jeu entre les joueurs).

Attention: à la fin de chaque tour, le pion "premier joueur" passe au joueur qui se trouve à gauche de celui qui le possède à ce moment-là.

A. Piocher et cacher les cartes

En commençant par le joueur qui détient le pion "premier joueur" et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur décide s'il veut piocher 3 Arcanes Mineurs ou 1 Arcane Majeur.

Exception (très importante): dans le premier tour de jeu seulement (et donc au début de la partie), au lieu de faire décider à chaque joueur ce qu'il doit piocher, chaque joueur reçoit une main initiale de 4 Arcanes mineurs et d'1 Arcane Majeur.

Tous les joueurs qui ont en main au moins 1 Arcane Mineur DOIVENT alors choisir un Arcane Mineur dans leur main et le placer face cachée devant eux (un bon endroit où cacher ces cartes peut être sous le plateau de jeu devant le joueur, sans toutefois les cacher complètement de manière à pouvoir facilement les récupérer ou simplement les regarder). Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a cachées tout à fait librement et à tout moment, mais **faites attention à ne pas confondre les cartes que chaque joueur a "en main" avec celles qu'il a "cachées" et à ne pas les échanger par inadvertance.** Cacher les Arcanes Mineurs est la manière dont les joueurs essaient de prendre le contrôle ou du moins d'influencer les quatre Familles (Épées, Deniers, Coupes et Bâtons), pour pouvoir totaliser des points pendant la phase "attribution des scores des Familles". Pour cette raison, il n'est pas prudent de jouer avec peu ou aucun Arcane Mineur en main.

Limite de dimensions de la main de cartes: à tout moment, si un joueur a plus de 7 cartes en main, il doit immédiatement éliminer des cartes jusqu'à n'en avoir plus que sept.

Exemple: nous sommes au début du troisième tour. Paul a 5 cartes en main et il choisit de piocher 3 Arcanes Mineurs. Ceci porte sa main de cartes actuelle à 8 cartes, Paul doit donc immédiatement éliminer une carte. Il doit ensuite cacher un Arcane Mineur sous le plateau de jeu devant lui, il commencera donc la phase suivante avec 6 cartes en main.

B. Jouer les cartes

C'est le joueur qui possède le pion "premier joueur" qui commence cette phase et il est défini de "joueur actif". Quand il aura terminé cette phase, c'est le joueur situé à sa gauche qui deviendra "joueur actif" dans cette phase et ainsi de suite, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient été "joueur actif" une fois dans cette phase (la phase sera alors terminée).

Le joueur actif, à condition qu'il ait en main au moins un Arcane Mineur, DOIT jouer 1 Arcane Mineur et appliquer ses effets (qui comprennent généralement le déplacement d'une Figure de Cour sur le plateau de jeu).

Le joueur actif PEUT également jouer 1 Arcane Majeur et appliquer ses effets (qui impliquent parfois, mais pas toujours, le déplacement d'une ou de plusieurs Figures de Cour).

S'il souhaite jouer un Arcane Majeur, le joueur actif peut le faire au choix avant ou après avoir joué l'Arcane Mineur.

Un joueur ne peut pour aucune raison jouer 2 Arcanes Mineurs ou 2 Arcanes Majeurs dans le même tour (chaque joueur devient "joueur actif" une seule fois par tour).

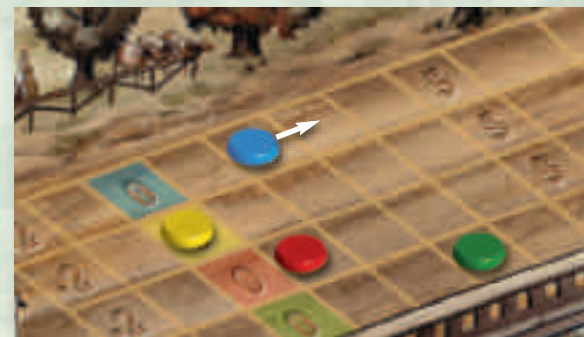
Note: certains Arcanes Majeurs ont comme effet le déplacement d'une Figure de Cour et l'activation de la zone citadine de destination. Même si ce coup est similaire à l'effet d'un Arcane Mineur, il n'est pas l'équivalent, par conséquent il ne dispense pas le joueur de l'obligation de jouer un Arcane Mineur.

Note: si un joueur commence sa phase comme joueur actif sans avoir d'Arcanes Mineurs en main, il doit en piocher un immédiatement. Il sera donc obligé de jouer un Arcane Mineur dans cette phase.

Jouer un Arcane Mineur:

Dès qu'un joueur joue un Arcane Mineur :

a – Contrôlez la couleur de l'Arcane Mineur qui vient d'être joué. Le prestige de la Famille correspondant augmente d'1 point.



Exemple: Pierre joue le 4 d'Épées. Le jeton bleu (correspondant à la Famille des Épées) avance d'une case vers la droite dans le parcours des points de prestige des Familles.

b1 – Si l'Arcane Mineur qui vient d'être joué est une carte reportant un numéro qui va de 1 à 10, le joueur actif prend une Figure de Cour quelconque de la couleur de la carte jouée et la place dans la zone citadine ayant le même numéro que la carte jouée. À signaler que si une Figure de Cour se trouve déjà dans la zone citadine avec le même numéro que la carte jouée, elle ne pourra pas être déplacée.



Exemple: Pierre joue le 4 d'Épées. Il peut déplacer une Figure de Cour d'Épées quelconque (c'est-à-dire n'importe quel pion bleu) dans la zone citadine numéro 4. Il ne peut déplacer ni les Figures de Cour de Deniers, de Coupes ou de Bâtons (les pions jaunes, rouges ou verts) indépendamment de leur position sur le plateau de jeu, ni une Figure de Cour d'Épées si elle est déjà présente dans la zone citadine numéro 4.

ou

b2 – Si l'Arcane Mineur qui vient d'être joué est une carte correspondant à une Figure de Cour, le joueur doit prendre le pion de la Figure de Cour correspondant et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine différente de celle où le pion se trouve actuellement.



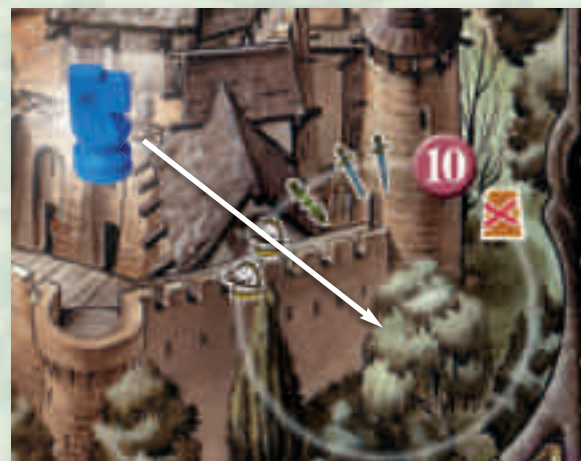
Exemple: Jacques joue la Reine de Deniers. Il déplace la Reine de Deniers (le pion jaune représentant la Reine) qui se trouvait dans la Salle de Bal (zone 9), dans l'une des neuf autres zones citadines.

c – Effets sur le prestige des Familles

Après avoir déplacé une Figure de Cour dans une

nouvelle zone citadine, le joueur actif vérifie si la couleur et/ou le type de pion venant d'être déplacé correspond à un ou plusieurs symboles des couleurs et des Figures de Cour représentées dans la zone citadine de destination (à gauche du numéro qui identifie la zone).

Dans l'affirmative, le prestige de la Famille de la couleur correspondante avance d'autant de cases que le nombre de correspondances relevées.



Exemple: Jean vient de déplacer la Figure de Cour du Chevalier d'Épées dans la zone citadine numéro 10. Dans la zone à gauche du numéro 10 se trouvent les symboles de deux Chevaliers, d'un Bâton et de deux Épées. Le prestige de la Famille des Épées augmente de 4 points (2 pour la correspondance entre l'entrée d'une Figure de Cour du Chevalier dans cette zone et la présence de deux symboles Chevalier, 2 pour la correspondance entre l'entrée dans cette zone d'une Figure de Cour d'Épées et les deux symboles d'Épées).

Exemple: Luc vient de déplacer la Figure de Cour du Valet de Bâtons dans la zone citadine numéro 10. Le prestige de la Famille de Bâtons augmente d'1 point (pour la correspondance entre l'entrée d'une Figure de Cour de Bâtons et le symbole de Bâtons).

Attention: le parcours des points de prestige des Familles s'arrête à la case 21. Si le prestige d'une Famille devait augmenter au-delà de la vingt-et-unième case, faites reculer les jetons des trois autres Familles d'une case pour chaque mouvement impossible à effectuer.

d – Effets des zones citadines sur les joueurs

Chaque zone citadine a un effet spécifique de jeu, indiqué par les icônes présentes à droite du numéro qui la distingue. Les effets des dix différentes zones citadines sont les suivants :

- 1** **Tour de la Magie** – le joueur actif remporte 1 PV et pioche 1 Arcane Majeur.
- 2** **Quartier des Artisans** – le joueur actif pioche soit 2 Arcanes Mineurs soit 1 Arcane Majeur.
- 3** **Port** – le joueur actif pioche 1 Arcane Mineur. Ensuite chacun des autres joueurs, dans le sens horaire à partir du joueur actif, décide s'il veut piocher ou pas 1 Arcane Mineur. Après que tous les autres joueurs ont choisi, le joueur actif pioche le même nombre d'Arcanes Mineurs que le total pioché par les autres joueurs. Comme toujours, si un joueur se retrouve avec une main de plus de 7 cartes, il doit immédiatement éliminer les cartes en plus.
- 4** **Salle du Trône** – le joueur actif pioche 2 Arcanes Mineurs.
- 5** **Marché** – le joueur actif remporte 2 PV. Ensuite il peut éliminer 1 Arcane Mineur pour piocher 2 Arcanes Mineurs ou éliminer 1 Arcane Majeur pour piocher 1 autre Arcane Majeur.
- 6** **Champs** – le joueur actif peut modifier le prestige des Familles, en augmentant ou en diminuant le prestige de chaque Famille d'1 point de prestige.
- 7** **Chambre des trésors** – le joueur actif pioche 1 Arcane Mineur au sommet du tas et le place immédiatement face cachée devant lui (il peut regarder la carte pendant qu'il la cache).
- 8** **(Cathédrale** – le joueur actif peut soit ca-

cher 1 Arcane Mineur **soit** piocher 2 Arcanes Mineurs.

9 **Salle de Bal** – le joueur actif peut cacher 1 Arcane Mineur.

10 **Château** – tous les joueurs, sauf le joueur actif, doivent immédiatement éliminer une carte de leur main.

Il est important de signaler que les effets à gauche du numéro s'appliquent aux Familles, jamais aux joueurs, tandis que les effets à droite s'appliquent aux joueurs (souvent, mais pas toujours, au joueur actif).

e – l'Arcane Mineur est éliminé

Mettez alors l'Arcane Mineur face visible à côté du tas des Arcanes Mineurs pour former une pile des cartes éliminées.

Jouer un Arcane Majeur

Appliquez l'effet indiqué dans l'aide de jeu fournie aux joueurs. Une liste détaillée des effets des Arcanes Majeurs est reportée à la fin de ce règlement. N'oubliez pas que l'Arcane Majeur peut être joué indifféremment avant ou après l'Arcane Mineur obligatoire. Une fois joués et après que leur effet a été résolu, les Arcanes Majeurs sont eux aussi éliminés face visible pour former une pile de cartes éliminées séparée de celle des Arcanes Mineurs (exception: la Tour et le Fou – voir la description des cartes plus loin).

Attribution des scores des Familles

Dans le troisième, le sixième et le neuvième tour de jeu, après la phase "Jouer les cartes" se déroule la phase "Attribution des scores des Familles". Les joueurs avaient au préalable caché des cartes sous le plateau de jeu en face d'eux, le moment est maintenant venu de récolter les fruits de cet investissement!

Il faut avant tout contrôler l'ordre des jetons "prestige de la Famille" sur le parcours des points de prestige, et déterminer le "classement" des Familles. Prenez les jetons "prestige" qui avaient été mis de côté. Le jeton correspondant à la Famille dont le jeton de prestige occupe la position la plus à droite (la plus avancée) sur le parcours des points de prestige est placé en première position dans la "zone des scores" (sur l'enseigne reportant l'indication – première position – soit 1^{ère}). Les jetons des autres Familles occuperont, dans l'ordre, les espaces dans la zone des scores qui indiquent la 2^{ème}, la 3^{ème} et la 4^{ème} position.

En cas d'égalité entre deux Familles ou plus, les deux jetons occuperont le même espace de la zone des scores (par exemple, si la Famille des Coupes et la Famille des Bâtons occupent toutes les deux l'espace le plus avancé dans le parcours des points de prestige, leurs deux jetons seront placés sur l'enseigne qui correspond à la première position, laissant vide l'enseigne suivante, celle de la deuxième position. Dans ce cas, la Famille suivante des Deniers voit son jeton placé sur la case de la troisième position).

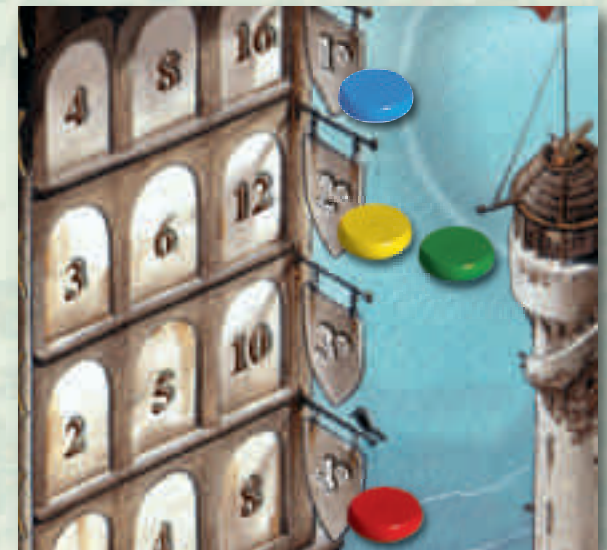


Exemple: Luc, Pierre et Jacques jouent à Arcanum. La phase "Jouer les cartes" du troisième tour est terminée, commence alors la phase "Attribution des scores des Familles".

La Famille (ou couleur) qui a remporté le meilleur score en prestige est celle des Épées (dont le jeton de prestige est sur la case numéro 10 du parcours des points de prestige), suivie des Deniers et des Bâtons qui sont à égalité avec 8 points de prestige, alors que la Famille de Coupes est celle qui a le moins de prestige (3 points de prestige seulement).

Un jeton de prestige bleu (Épées) est placé sur l'enseigne qui correspond à la première position dans la zone des scores. Un jeton de prestige jaune (Deniers) et un vert (Bâtons) sont placés sur l'enseigne de la deuxième position. L'enseigne de la troisième position reste sans jeton, tandis qu'un jeton rouge est placé dans l'espace qui indique la quatrième position.

À commencer par la Famille placée en première position, tous les joueurs révèlent leurs cartes cachées et s'attribuent les scores liés aux différentes Familles. Dans cette phase, le joueur qui a caché l'Arcane Majeur reportant le numéro "0" – le Fou – doit décider à quelle couleur faire appartenir cette carte (à savoir si le Fou compte comme une carte de Deniers, de Coupes, d'Épées ou de Bâtons de valeur zéro).



Exemple: les joueurs mettent de côté les cartes qu'ils ont encore éventuellement en main et révèlent les cartes cachées. Luc révèle 5 cartes cachées (dans les tours précédents il a réussi à cacher deux cartes en plus par rapport aux trois "obligatoires" du début du tour), Pierre 4 cartes (une en plus que les cartes obligatoires), Jacques montre ses 3 cartes cachées (n'oubliez pas qu'au début de chaque tour chaque joueur doit cacher, si possible, 1 Arcane Mineur devant lui dans la phase "Piocher et cacher les cartes").

Le joueur qui a caché le plus grand nombre de cartes d'une Famille est appelé "dominant" sur cette Famille et remporte le score le plus élevé parmi ceux qui sont indiqués dans la ligne où le jeton de prestige de la Famille est placé (par exemple, le joueur dominant une Famille qui occupe la première position dans la zone des scores remporte 16 PV).

Le joueur qui s'est classé second par nombre de cartes cachées d'une Famille est appelé "influant" sur la Famille en question, et remporte le score intermédiaire (dans le cas de la Famille en première position, 8 PV).

Le troisième joueur par nombre de cartes cachées appartenant à une Famille est appelé "présent" dans la Famille et remporte le score correspondant le plus bas (dans le cas de la Famille en première position, 4 PV).

Exemple: Luc a 1 carte cachée d'Épées, Pierre 2 cartes, Jacques aucune. Pierre est dominant sur Épées et remporte 16 PV; Luc est influant sur Épées et remporte 8 PV; Jacques n'est pas considéré comme présent, vu qu'il n'a caché aucune carte d'Épées, il ne remporte donc aucun PV (les 4 PV en jeu pour la présence ne sont pas attribués).

Une procédure identique est suivie pour déterminer les joueurs “dominant”, “influant” et “présent” dans les Familles en deuxième, troisième et quatrième position de la zone des scores, et les PV correspondants sont attribués.

Exemple: l'évaluation suivante est celle de la Famille de Deniers. Luc a révélé 1 carte de Deniers (le dix), Pierre aussi a révélé 1 carte (la Reine) et Jacques 2 cartes de Deniers (le deux et le quatre). Ayant révélé plus de cartes que ses adversaires, bien que de valeur numérique inférieure, Jacques est le joueur dominant sur la Famille de Deniers, il remporte donc 12 PV (les PV en jeu pour le joueur dominant la Famille en deuxième position dans la zone des scores).

QUE FAIRE EN CAS D'ÉGALITÉ DU NOMBRE DE CARTES CACHÉES: si deux joueurs ou plus ont caché le même nombre de cartes appartenant à une Famille, les égalités sont résolues en comparant la valeur numérique des cartes cachées. Dans ce cas, les Figures de Cour ont des valeurs variables allant de 11 à 14 (Valet = 11, Chevalier = 12, Reine = 13 et Roi = 14). En cas d'ultérieure égalité, les joueurs se partagent le ou les score(s).

Exemple: Pierre est le joueur “influant” sur Deniers car sa Reine a une valeur majeure (13) par rapport aux dix de Deniers de Luc. Pierre remporte donc 6 PV et Luc 3 PV pour être “présent” en Deniers. On continue maintenant avec la Famille de Bâtons, et les trois joueurs ont une carte de Bâtons révélée: Luc le 8 de Bâtons, Pierre le 7 et Jacques le Roi. Si l'on compare les scores, Jacques est le joueur dominant sur Bâtons et remporte 12 autres PV, Luc 6 et Pierre 3. Vu que la Famille de Bâtons était apparée à celle de Deniers dans le parcours des points de prestige et donc les deux Familles occupent la même position dans la zone des scores, les deux Familles mettent en jeu les mêmes points.

Note: il n'est pas possible de remporter des points de victoire si l'on n'a aucune carte de cachée dans la couleur correspondante, par conséquent certaines (ou toutes) les positions “dominant”, “influant” et “présent” pourraient ne pas être attribuées.

Exemple: la dernière Famille qui doit attribuer ses PV est Coupes. Ni Jacques ni Pierre n'ont caché de cartes de Coupes dans les trois tours précédents, ils n'en ont donc révélé aucune. En revanche, Luc en a

révélé 2, ce qui en fait le joueur dominant sur Coupes. Luc remporte 8 VP (la Famille de Coupes occupe la quatrième et dernière position dans la zone des scores) alors que ni Jacques ni Pierre ne remportent de points parce qu'ils n'ont révélé aucune carte de Coupes (les points pour le joueur “influant” et le “présent” ne sont donc pas attribués).

Après que les quatre Familles ont attribué leurs scores, les jetons de prestige des Familles reviennent dans leurs positions initiales (la case numéro zéro), et toutes les cartes qui avaient été cachées lors des tours précédents sont éliminées. Les joueurs ne peuvent pas choisir de garder une ou plusieurs cartes cachées pour les utiliser dans une phase d'attribution des scores des Familles suivante!

Exemple: à la fin de cette phase d'attribution des scores des Familles, Luc a remporté 25 PV (8 pour l'influence sur les Épées, 3 pour la présence dans les Deniers, 6 pour l'influence sur les Bâtons et 8 pour la domination sur les Coupes); Pierre a remporté 25 PV (16 pour la domination sur les Épées, 6 pour l'influence sur les Deniers et 3 pour la présence dans les Bâtons) et Jacques 24 PV pour sa domination sur les Deniers et les Bâtons (12 points chacun).

Les jetons de prestige des Familles reviennent à la position de départ et toutes les cartes qui avaient été cachées (puis révélées pendant cette phase) sont éliminées. Le jeton “premier joueur” passe au joueur suivant dans le sens horaire et le quatrième tour commence.

Note: si un joueur dépasse la case numéro 78 sur le parcours des points de victoire, il continue par la case numéro 1, qui devient l'équivalent de la case 79 et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du sixième ou du neuvième tour, selon les accords pris entre les joueurs au début de la partie. Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus grand nombre de PV; en cas d'égalité le vainqueur est le joueur qui est resté avec le plus de cartes en main; en cas d'ultérieure égalité la victoire est partagée.

EFFETS DES ARCANES MAJEURS

Cette section décrit de manière détaillée les effets des Arcanes Majeurs



0 – le Fou: cette carte fonctionne comme une carte joker. Quand vous la jouez, vous pouvez prendre n'importe quel pion Figure de Cour sur le plateau de jeu et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine (il doit être déplacé dans une zone citadine différente de celle qui est occupée à ce moment-là), les effets liés à la zone citadine de destination sont alors activés. Ce coup ne vous dégage pas de l'obligation de jouer un Arcane Mineur dans ce tour.

Au lieu de jouer le Fou pour son effet “joker”, vous pouvez choisir de cacher le Fou devant vous (NOTE IMPORTANTE: le Fou est le seul Arcane Majeur à pouvoir être caché par les joueurs). Pendant la phase d'attribution des scores des Familles, le joueur qui a caché le Fou peut l'attribuer à une Famille de son choix (après avoir vu les cartes cachées par les autres joueurs!). Le Fou compte comme une carte de cette couleur de valeur 0 (il compte donc comme une carte en plus pour déterminer la domination, l'influence et la présence), mais dans le but de rompre les égalités sa valeur est zéro.



I – le Bateleur: piochez 2 Arcanes Mineurs, vous pouvez cacher 1 Arcane Mineur de votre main en le mettant face cachée devant vous.

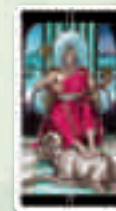


II – la Papesse: vous remportez 3 PV.

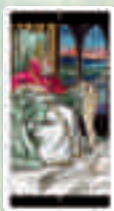


III – l'Impératrice: vous pouvez prendre n'importe quel pion Figure de Cour sur le plateau de jeu et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine, les effets liés à la zone citadine de destination sont alors activés (voir “le Fou”).

Après avoir résolu les effets de la zone citadine, une Famille de votre choix remporte 1 point de prestige et une Famille différente de votre choix perd 1 point de prestige.



IV – l'Empereur: vous pouvez cacher un Arcane Mineur de votre main en le mettant face cachée devant vous. Après quoi, une Famille de votre choix avance de 3 points de prestige.



V – le Pape: piochez 1 Arcane Mineur et 1 Arcane Majeur.



VI – les Amants: vous-même et le joueur (ou les joueurs) ayant le moins de PV au moment où vous jouez cette carte, remporterez 2 PV. Cela signifie que si vous êtes le joueur (ou l'un des joueurs) qui a le moins de PV lorsque vous jouez cette carte, vous remporterez 4 PV.



VII – le Char: une Famille de votre choix avance de 2 points de prestige. Tous les autres joueurs, sauf vous, doivent éliminer 1 carte de leur main.



VIII – la Force: vous remportez 2 PV et une Famille de votre choix avance de 3 points de prestige.



IX – l'Ermite: vous pouvez cacher deux Arcanes Mineurs de votre main en les mettant face cachée devant vous. Tous les autres joueurs peuvent cacher un Arcane Mineur chacun de leur main.



X – la Roue: chaque joueur, vous compris, doit passer 2 cartes de sa main au joueur assis à sa gauche. Si un joueur a moins de 2 cartes en main il en passe autant que possible (zéro ou une).



XI – la Justice: piochez des Arcanes Mineurs jusqu'à avoir un total de 4 cartes en main.



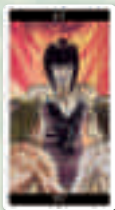
XII – le Pendu: vous perdez 2 VP et piochez 2 Arcanes Majeurs. Vous pouvez jouer cette carte même si vous avez moins de 2 PV (dans ce cas vous retournez en arrière ou vous restez à zéro PV).



XIII – la Mort: éliminez 1 ou 2 Arcanes Mineurs pour piocher respectivement 1 ou 2 Arcanes Majeurs.



XIV – la Tempérance: vous pouvez prendre n'importe quel pion Figure de Cour sur le plateau de jeu et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine, les effets liés à la zone citadine de destination sont alors activés (voir "le Fou"). Après avoir résolu les effets de la zone citadine, vous pouvez échanger jusqu'à deux cartes de votre main avec celles cachées devant vous (n'oubliez pas que vous ne pouvez cacher que les Arcanes Mineurs et l'Arcane Majeur "le Fou").



XV – le Diable: tant que vous êtes le joueur actif, les gains et les pertes de PV et de points de prestige sont redoublés. Les effets liés aux cartes (piocher, éliminer, cacher) ne sont pas redoublés.



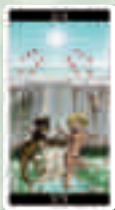
XVI – la Tour: vous remportez 2 PV. Ne mettez pas la Tour dans les cartes éliminées maintenant, mais placez-la sur le plateau de jeu dans une position quelconque. Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les zones citadines "touchées" par la Tour sont bloquées: aucun pion Figure de Cour ne peut entrer ou sortir des zones touchées par la Tour. Au début de votre prochain tour, mettez la Tour dans les cartes éliminées.



XVII – les Étoiles: piochez 2 Arcanes Mineurs et remportez 1 PV.



XVIII – la Lune: tous les joueurs (vous compris) piochent 2 Arcanes Mineurs. Après quoi, vous pouvez mettre face cachée devant vous jusqu'à 2 Arcanes Mineurs, les autres joueurs peuvent cacher devant eux 1 Arcane Mineur chacun.



XIX – le Soleil: vous remportez 2 PV. Tous les autres joueurs doivent révéler (face visible) 3 de leurs cartes cachées. Si un joueur a au maximum 3 cartes cachées, il les révèle toutes. Les cartes ainsi révélées restent face visible jusqu'à la prochaine phase d'attribution des scores des Familles (et elles se-

ront éliminées pendant cette phase). Les cartes cachées par la suite le sont normalement face couverte comme d'habitude.



XX – le Jugement: tous les autres joueurs doivent éliminer une carte de leur main. Choisissez trois pions Figure de Cour et enlevez-les du plateau de jeu. Au début de votre prochain tour, remettez les trois pions choisis sur le plateau de jeu dans trois différentes zones citadines (sans activer leurs effets).



XXI – le Monde: vous pouvez cacher 1 Arcane Mineur, puis effectuez une phase spéciale "attribution du score des Familles" en format réduit, qui diffère de la phase normale comme suit:

a) les jetons de prestige des Familles **ne** sont pas reportés à la case zéro du parcours de prestige;

b) les Points de Victoire ne sont pas tous attribués, mais seuls ceux pour domination et influence, qui attribuent toutefois les points normalement assignés pour influence et présence.

En d'autres termes: dominer la Famille qui est actuellement dans la position la plus avancée dans le parcours des points de prestige permet de remporter 8 PV (au lieu des 16 PV d'une phase normale d'attribution des scores des Familles), l'influencer 4 PV (au lieu de 8 PV). Dominer la Famille en deuxième position permet de remporter 6 PV alors que l'influencer 3 PV et ainsi de suite...

c) les cartes cachées sont révélées mais elles **ne** sont pas éliminées à la fin de cette phase spéciale, au contraire elles sont de nouveau placées face cachée devant les joueurs, et elles seront de nouveau révélées pendant la phase normale suivante d'attribution des scores des Familles.

Notes supplémentaires

Épuisement du tas des Arcanes Mineurs ou de celui des Arcanes Majeurs:

à 4 ou 5 joueurs, il n'est pas rare que le tas des Arcanes Mineurs et/ou celui des Arcanes Majeurs s'épuise. Dans ce cas, formez un nouveau tas en remélangant les cartes éliminées correspondantes.

Dans le cas tout à fait improbable où un joueur devrait piocher des cartes mais qu'il n'y en ait pas suffisamment dans le tas même après avoir mélangé les cartes éliminées, ce joueur pioche les cartes disponibles.



Un juego para 3 - 5 jugadores mayores de 12 años
de Andrea Chiarvesio y Pierluca Zizzi
Dibujos de Patrizio Evangelisti

EL JUEGO

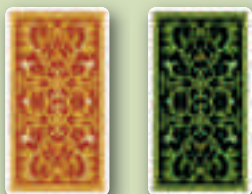
El destino dicta la suerte de cuatro Casas nobiliarias en una ciudad medieval.

Los jugadores utilizarán una baraja normal de tarot para mover las piezas por el tablero y definir así el futuro de las Casas, cuyos nombres son los palos mismos del tarot: copas, oros, espadas y bastos.

¿Quién será el más astuto y hábil en mover las fichas de las Casas y engañar a sus adversarios?

Material de juego

- 1 tablero de juego;



- una baraja de tarot de 78 cartas, subdivididas en 22 arcanos mayores y 56 arcanos menores;

- 16 “figuras de corte” subdivididas en cuatro grupos (Rey, Reina, Caballo, Sota) y cuatro colores (rojo, amarillo, azul y verde);



- 5 peones “puntos de victoria” en cinco colores diferentes, uno por jugador;



- 5 tarjetas “ayuda de juego” multilingüe con una lista de los efectos de los 22 arcanos mayores;

- 1 pieza de “primer jugador” con forma de cilindro;



- 9 fichas redondas de madera, de las que 8 son “prestigio de la Casa” (dos rojas, dos amarillas, dos azules y dos verdes), y una negra “marca-turno”;



- reglas del juego en cinco idiomas.

Nota importante: los peones y las fichas rojas, amarillas, azules y verdes están relacionados con las cuatro Casas nobiliarias, y no “pertenecen” a ningún jugador. Durante el juego, los mismos jugadores pueden mover e influenciar estos peones para decidir el destino de las Casas. Azul es el color asociado a la Casa de Espadas, amarillo a los oros, verde a bastos y por último rojo a la Casa de Copas.

Objetivo y duración del juego

Arcanum se juega en 6 (partida estándar) ó 9 (partida completa) turnos de juego. El ganador es aquel que totalice el mayor número de puntos de victoria (PV) al final de la partida. En caso de empate, los jugadores con la misma puntuación se consideran ganadores.

Los puntos de victoria se consiguen durante la “puntuación de las Casas”, una fase especial que se realiza al final del tercer, sexto y, si es necesario, noveno turno. Para obtener PV, los jugadores tendrán que mover sus peones, durante cada turno, y/o jugar algunas cartas. Antes de comenzar el juego, los jugadores tienen que decidir entre jugar una partida estándar (6 turnos) o completa (9 turnos).

Información suplementaria sobre la baraja de tarot incluida en el juego

Esta baraja de cartas es un tarot común de 78 naipes, divididos en 22 arcanos mayores y 56 arcanos menores.

Los arcanos mayores se identifican fácilmente por su numeración romana, de 0 a XXI. Los arcanos menores usan números árabes y se subdividen en cuatro palos: espadas, oros, copas y bastos. Están numerados de 1 a 10 e incluyen las 4 figuras de corte (rey, Reina, caballo y sota).

Nota complementaria: en respeto de cualquier sensibilidad y considerando que los juegos de mesa son ante todo un pasatiempo familiar, algunas cartas del Tarot Iniciático de la Golden Dawn (© Lo Scarabeo) que expresaban un estilo puramente adulto, han sido modificadas o sustituidas.

TABLERO DE JUEGO

A) Camino de puntos prestigio de las Casas. Sirve para registrar los cambios de prestigio de las cuatro Casas (espadas, bastos,oros y copas).



B) Área de puntos conseguidos durante la fase “puntuación de las Casas” en los turnos 3, 6 y 9.



C) Camino puntos de victoria; aquí quedan registrados los puntos de victoria que ha conseguido cada jugador.



D) Área de turnos de juego. Se utiliza para señalar cuál es el turno de juego que se está realizando. El juego termina inmediatamente después de la fase “puntuación de las Casas” al final del turno 6 ó 9.



E) En estas 10 áreas urbanas, numeradas en el tablero de 1 a 10, residen las figuras de corte que mueven los jugadores. Los movimientos de estas figuras aumentan y/o disminuyen el prestigio de las Casas, además de tener otros efectos de juego.



PREPARACIÓN

Decidid también al azar el jugador que va a comenzar. Este jugador cogerá la pieza de “primer jugador” (cilíndrica y negra), que después pasará al de su izquierda y así en adelante prosiguiendo en sentido de las agujas del reloj.

Colocad cuatro fichas “prestigio de la Casa” (una por color) en las casillas número cero de cada Casa. Estas fichas sirven para registrar el prestigio de las cuatro Casas.

Las otras cuatro fichas “prestigio de la Casa” se dejan momentáneamente aparte junto al área de “puntuación de las Casas” o al lado del tablero.

Separad la baraja de tarot en 22 arcanos mayores y 56 arcanos menores y barajad ambos montones por separado. Cada jugador cogerá una tarjeta ayuda de juego.

La ficha negra marca-turno se colocará en el lugar número 1 del área de turnos de juego.

Cada jugador elegirá un peón de “puntos de victoria” y lo colocará al lado del camino de puntos de victoria (este camino no tiene casilla número cero).

Colocad al azar las 16 figuras de corte en las 10 áreas urbanas “E”, sin que haya más de 2 figuras de corte (y jamás dos del mismo color) en la misma área.

CÓMO SE JUEGA

SI ESTA ES VUESTRA PRIMERA PARTIDA A ARCANUM

Dejad a un lado los arcanos mayores durante los dos primeros turnos de la partida (jugad una partida estándar de 6 turnos de duración). En estos primeros turnos podéis familiarizaros con los efectos de los arcanos menores. Repartid sólo al comienzo del tercer turno un arcano mayor al azar a cada jugador (además de los tres menores que se tienen que coger normalmente en este turno). Si deseáis una versión aún más rápida del juego, podéis jugar esta primera partida sin los arcanos mayores.

TURNOS DE JUEGO

Una partida a Arcanum puede durar de 6 a 9 turnos. Cada turno se subdivide en dos o tres fases diferentes:

- **Coger y esconder cartas** (esta fase se realiza en todos los turnos)
- **Jugar cartas** (esta fase se realiza en todos los turnos)
- **Puntuación de las Casas** (sólo en los turnos tercero, sexto y, si es necesario, noveno)

REGLA ESPECIAL PARA 3 JUGADORES

En las partidas con 3 jugadores, la fase de “puntuación de las casas” se desarrolla durante el cuarto y el octavo turno (y no durante el tercero, sexto y noveno); por tanto la partida terminará también en el cuarto u octavo turno (tal como se acordó al comienzo entre los jugadores).

Atención: al final de cada turno, la pieza de “primer jugador” pasa al jugador de la izquierda.

A. Coger y esconder cartas

Empezando por el jugador que posee la pieza de “primer jugador”, y siguiendo en sentido de las agujas del reloj, cada jugador tiene que escoger entre coger *3 arcanos menores o 1 arcano mayor*.

Excepción (muy importante): sólo en el primer turno de juego (o sea al comienzo de la partida), en vez de dejar escoger a los jugadores lo que desean coger, se reparte a cada uno una mano de 4 arcanos menores y 1 arcano mayor.

Ahora, los jugadores que tengan en la mano como mínimo 1 arcano menor TIENEN QUE elegir uno y esconderlo boca abajo (un buen lugar para esconder estas cartas es bajo el tablero delante de cada jugador sin llegar a ocultarlas completamente para poder mirarlas o volver a cogerlas fácilmente). Cada jugador puede mirar estas cartas en cualquier momento

durante la partida, pero **poned mucha atención en no confundir las cartas que tenéis en las manos con las que habéis escondido.**

Al esconder los arcanos menores los jugadores intentarán tomar el control, o por lo menos influenciar, las cuatro Casas (espadas, oros, copas y bastos), para totalizar puntos en la fase de “puntuación de las Casas”. Por tal razón, no conviene jugar con pocos o ningún arcano menor en la mano.

Número límite de cartas en la mano: si un jugador, en cualquier momento, llega a tener en la mano más de 7 cartas, tendrá que descartarse de las necesarias para no superar dicha cantidad.

Ejemplo: al comienzo del tercer turno Andrea tiene 5 cartas en la mano y decide coger 3 arcanos menores. Esto le lleva a totalizar el número de 8 cartas, por lo que tendrá que descartarse de una. Ahora tendrá que esconder un arcano menor bajo el tablero y así pasará a la siguiente fase con 6 cartas en la mano.

B. Jugar cartas

El jugador con la pieza de “primer jugador” comienza esta fase y pasa a llamarse “jugador de turno”. Cuando haya terminado, el jugador que le sigue a su izquierda será el próximo “jugador de turno” en esta fase, y así en adelante, en sentido de las agujas del reloj, hasta que todos los jugadores hayan pasado por esta fase.

El jugador de turno TIENE QUE JUGAR 1 arcano menor (siempre que lo tenga) y superar sus efectos (que normalmente significa mover una figura de corte en el tablero).

El mismo jugador, si lo desea, PUEDE JUGAR además 1 arcano mayor y superar sus efectos (que a veces, aunque no siempre, significa mover una o varias figuras de corte). Este arcano mayor puede jugarse indistintamente antes o después del arcano menor.

Por ninguna razón un jugador podrá jugar 2 arcanos menores ó 2 arcanos mayores en el mismo turno (cada jugador es “jugador de turno” sólo una vez por turno).

Nota: el efecto de algunos arcanos mayores puede ser el de mover una figura de corte o activar un área urbana de destino. Aunque esta jugada puede ser semejante a la de un arcano menor, no es equivalente, y por tanto no exime al jugador de la obligación de jugar un arcano menor.

Nota: si un jugador comienza su fase como jugador de turno sin arcanos menores en la mano, tendrá que coger uno inmediatamente, ya que en esta fase está obligado a jugar un arcano menor.



Cómo jugar un arcano menor:

Cuando un jugador juega un arcano menor, se pueden dar los siguientes casos:

a – Controlad el palo del arcano menor que se acaba de jugar. El prestigio de la Casa correspondiente aumentará 1 punto.



Ejemplo: Pedro juega el 4 de espadas. La ficha azul (correspondiente a la Casa de espadas) avanzará una casilla hacia la derecha por el camino de puntos prestigio de las Casas.

b1 – Si el arcano menor que se juega es un número de 1 a 10, el jugador de turno coge una figura de corte cualquiera del palo de la carta jugada y la colocará en el área urbana con el mismo número que la carta jugada. Si en esta área urbana ya hay una figura de corte, ésta no podrá ser movida.



Ejemplo: Pedro juega el 4 de espadas, por lo que podrá poner cualquier figura de corte de espadas (es decir cualquier figura azul) en el área urbana número 4. No podrá mover ninguna figura de corte deoros, copas o bastos (figuras amarillas, rojas o verdes) sea cual sea su posición en el tablero, ni una figura de corte de espadas que ya esté en el área urbana 4.

o bien

b2 – Si el arcano menor que se juega es una carta de figura, entonces el jugador tendrá que coger la figura de corte que corresponde a esa carta y colocarla en cualquier área urbana diferente de aquella donde ya se encuentra.

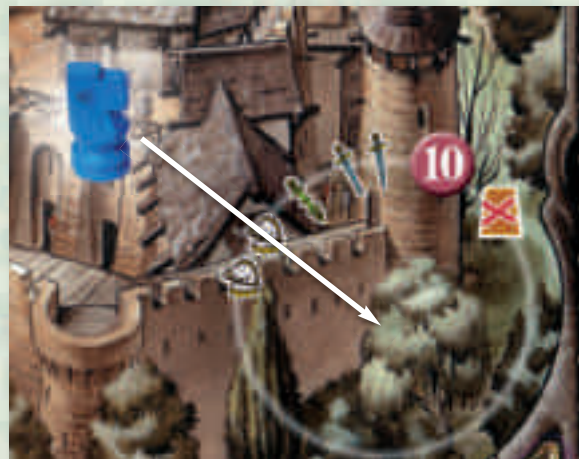


Ejemplo: Mario juega la reina deoros (figura amarilla que representa a una reina) y la mueve, del salón de baile donde se encuentra (área 9), a cualquier otra área de las nueve existentes.

c – Efectos del prestigio de las Casas

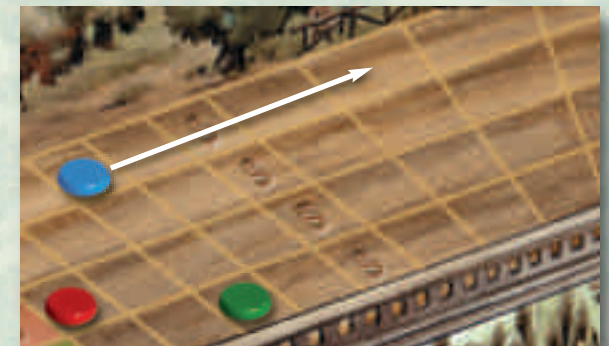
Tras haber movido una figura de corte a otra área urbana, el jugador de turno ha de comprobar que el palo y/o la figura que se acaba de mover guarden correlación con uno o varios símbolos de los palos y las figuras de corte que están dibujados en el área urbana de destino (a la izquierda del número que identifica el área).

De ser así, el prestigio de la Casa del palo correspondiente avanzará tantas casillas cuantas correlaciones se den.



Ejemplo: Luca acaba de mover la figura de corte del caballo de espadas al área urbana número 10. Aquí, a la izquierda del número 10, están representados

los símbolos de dos caballos, un basto y dos espadas. El prestigio de la Casa de espadas crecerá 4 puntos (2 por la correlación entre la entrada en esta área de la figura de corte del caballo y la presencia de los dos símbolos de caballos, y otros 2 por la correlación entre la entrada en esta área de la figura de corte del palo de espadas y la presencia de los dos símbolos de espadas).



Ejemplo: Luca acaba de mover la figura de corte de la sota de bastos al área urbana número 10. El prestigio de la Casa de Bastos crece 1 punto (por la correlación entre la entrada de una figura de corte de bastos y el mismo símbolo de los bastos en esa área).

Atención: el camino de puntos prestigio de las Casas termina en la casilla 21. Si el prestigio de una Casa supera esta casilla, tenéis que hacer retroceder las fichas de las otras tres Casas una casilla por cada movimiento que no se pueda realizar.

d – Efecto de las áreas urbanas sobre los jugadores

Cada área urbana tiene un efecto de juego concreto, el cual está señalado por los iconos presentes a la derecha del número que la caracteriza. Los efectos de las diez áreas urbanas son los siguientes:

- 1 Torre de la Magia** – el jugador de turno consigue 1 PV y coge 1 arcano mayor.
- 2 Distrito de los Artesanos** – el jugador de turno coge 2 arcanos menores o bien 1 arcano mayor.
- 3 Puerto** – el jugador de turno coge 1 arcano menor. A continuación, los demás jugadores deciden (prosiguiendo en sentido de las agujas del reloj) si quieren coger 1 arcano menor o no. Después de hacer esta elección, el jugador de turno cogerá tantos arcanos menores cuantos hayan cogido en total los otros jugadores. Una vez más, si un jugador se encuentra con más de 7 cartas en la mano, ten-



drá que descartarse inmediatamente de las que tenga en exceso.

- 4 Sala del Trono** – el jugador de turno coge 2 arcanos menores.
- 5 Mercado** – el jugador de turno consigue 2 PV. Luego puede descartarse de un 1 arcano menor para coger 2 arcanos menores o bien descartarse de 1 arcano mayor para coger otro arcano mayor.
- 6 Campos** – el jugador de turno puede modificar el prestigio de las Casas aumentando o disminuyendo 1 punto su prestigio.
- 7 Tesorería** – el jugador de turno coge 1 arcano menor de la cima de la baraja y lo esconde inmediatamente boca abajo delante de él (se puede mirar la carta mientras se esconde).
- 8 Catedral** – el jugador de turno puede esconder 1 arcano menor o bien coger 2 arcanos menores.
- 9 Sala de Baile** – el jugador de turno puede esconder 1 arcano menor.
- 10 Castillo** – todos los jugadores, menos el de turno, tienen que descartarse inmediatamente de una carta.

Es importante señalar que los efectos cuyos símbolos aparecen a la izquierda del número se aplican a las Casas, mientras que los de la derecha se aplican a los jugadores (con frecuencia, aunque no siempre, al jugador de turno).

e –arcanos menores descartados

Colocadlos boca arriba formando un montón al lado de la baraja de arcanos menores.

Cómo jugar un arcano mayor

El efecto que se describe en cada tarjeta de ayuda de juego ha de aplicarse a cada jugador. Al final de este reglamento figura una lista completa de los efectos que pueden producir los arcanos mayores. Recordad que un arcano mayor puede jugarse indistintamente antes o después de un arcano menor obligatorio.

Una vez que se han jugado los arcanos mayores y se ha superado su efecto, se irán descartando boca arriba formando un montón separado de los arcanos

menores (excepciones: la Torre y el Loco – ver descripción de las cartas más adelante).

Puntuación de las Casas

En los turnos de juego tercero, sexto y noveno, tras la fase de “jugar cartas”, se pasa a la de “puntuación de las Casas”. Ahora es el momento de poner a rendir esas cartas que los jugadores han escondido bajo el tablero ante ellos.

Lo primero que hay que hacer es comprobar cuál es el orden de las fichas “prestigio de la Casa” por el camino de puntos prestigio, y establecer una “clasificación” de las Casas. Coged las fichas que habíais dejado a un lado anteriormente. La ficha de este montón que corresponde a la Casa cuya ficha prestigio ocupa la posición más a la derecha (la más adelantada) por el camino de puntos prestigio, se pondrá en primer lugar en el “área de puntuación” (sobre el rótulo que señala primer lugar, o sea 1º). Las fichas de las otras Casas ocuparán, por orden, los espacios del área de puntuación que corresponden al 2º, 3º y 4º lugar.

En caso de empate entre dos o más Casas, ambas fichas ocuparán el mismo lugar en el área de puntuación (por ejemplo, si copas y bastos ocupan el lugar más adelantado en el camino de puntos prestigio, las fichas de ambos palos se colocarán sobre el rótulo que corresponde al primer lugar, y se dejará vacío el rótulo siguiente correspondiente al segundo lugar. En este caso, la siguiente Casa, los oros, tendrá colocada su ficha en la casilla del tercer lugar).



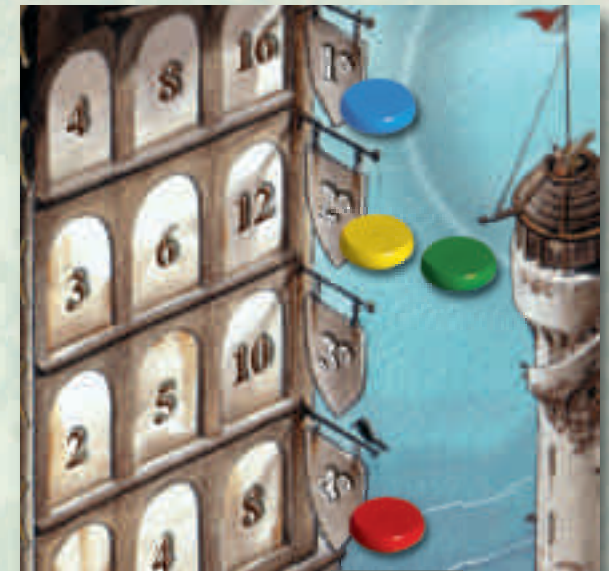
Ejemplo: Luca, Pedro y Mario están jugando a Arcanum. Han terminado la fase de “jugar cartas” del tercer turno y están comenzando la fase de “puntuación de las Casas”.

La Casa (o palo) con la mejor puntuación de prestigio es espadas (cuya ficha prestigio está en la casilla número 10 del camino de puntos prestigio), seguida de oros y bastos que van a la par con 8 pun-

tos prestigio, para terminar con las copas, la Casa de menor prestigio (sólo 3 puntos).

En el rótulo del primer lugar del área de puntuación hay una ficha prestigio azul (espadas). En el rótulo del segundo lugar están las fichas prestigio amarilla (oros) y verde (bastos). El rótulo del tercer lugar no tiene fichas, y en cuarta posición se ha colocado una ficha roja (copas).

Comenzando por la Casa en primera posición, los jugadores descubren las cartas que tienen escondidas y se adjudican los puntos de cada Casa. En esta fase, el jugador que había escondido el arcano mayor marcado con el número “0” – el Loco – tendrá que decidir qué palo asigna a esta carta (es decir si el Loco equivale a una carta de oros, copas, espadas o bastos de valor cero).



Ejemplo: los jugadores dejan a un lado las posibles cartas que tengan en la mano y descubren las que tienen escondidas. Luca descubre 5 cartas (en turnos anteriores logró esconder dos cartas además de las tres “obligatorias” al comienzo de turno; Pedro muestra 4 cartas (una más de las obligatorias), y Mario 3 cartas (recordad que al comienzo de cada turno los jugadores, si pueden, tienen que esconder 1 arcano menor en la fase de “coger y esconder cartas”).

El jugador que esconde el mayor número de cartas de una misma Casa se llama “dominante” sobre esa determinada Casa y consigue la puntuación más alta de las que figuran en la fila donde está colocada la ficha prestigio de la Casa (por ejemplo, el jugador dominante de una Casa que ocupa el primer lugar en el área de puntuación consigue 16 PV).

El jugador que se clasifica en segundo lugar se denomina “influyente” en esa determinada Casa, y consigue una puntuación intermedia (en el caso de la Casa en primer lugar, 8 PV).

El tercer jugador se llama “presente” en la Casa y consigue la menor puntuación (en el caso de la Casa en primer lugar, 4 PV).

Ejemplo: Luca tiene 1 carta escondida de espadas, Pedro 2 cartas de espadas, y Mario ninguna. Pedro es dominante en espadas y consigue 16 PV; Luca es influyente en espadas y obtiene 8 PV; a Mario no se le considera presente, puesto que no tiene escondida ninguna carta de espadas, y por tanto no tienen ningún PV (los 4 PV en juego por la presencia no se dan).

El mismo sistema se sigue para definir cuáles son los jugadores “dominante”, “influyente” y “presente” de las Casas del segundo, tercero y cuarto lugar del área de puntuación; sus correspondientes PV se reparten.

Ejemplo: la siguiente Casa que se va a examinar es la de oros. Luca ha descubierto una carta (el diez); Pedro también tiene una carta (la Reina) y Mario 2 (el dos y el cuatro). Mario es el jugador con mayor número de cartas, aunque su valor sea inferior, por lo que se convierte en el jugador dominante sobre la Casa de oros, y consigue 12 PV (los que están en juego para el jugador dominante de la Casa en segundo lugar en el área de puntuación).

QUÉ HACER EN CASO DE IGUALDAD DE CARTAS ESCONDIDAS: si dos o más jugadores han escondido el mismo número de cartas pertenecientes a una Casa, el empate se deshace comparando el valor numérico de las cartas escondidas. Cada figura de corte tiene un valor distinto: Sota = 11, Caballo = 12, Reina = 13 y Rey = 14). Si continúa el empate, los jugadores se repartirán los puntos.

Ejemplo: Pedro es el jugador “influyente” en oros porque su Reina tiene un valor mayor (13) que el diez de oros de Luca. Luego Pedro consigue 6 PV y Luca 3 PV por estar “presente” en oros. Ahora se continúa con la Casa de Bastos. Los tres jugadores tienen una sola carta de bastos descubierta: Luca el 8, Pedro el 7 y Mario el Rey. Comparando los puntos se deduce que Mario es el jugador dominante en bastos y consigue 12 PV, Luca 6 y Pedro 3. Nótese que, puesto que la Casa de Bastos iba a la par que la de Oros en el camino de puntos prestigio, y por tanto las dos Casas ocupan la

misma posición en el área de puntuación, ambas pondrán en juego los mismos puntos.

Nota: no se pueden conseguir puntos de victoria si no se tiene escondida ninguna carta del palo correspondiente, por lo que puede suceder que se asignen sólo algunas o ninguna de las posiciones de “dominante”, “influyente” y “presente”.

Ejemplo: la última Casa en dar sus PV es copas. Ni Mario ni Pedro han escondido cartas de copas en los tres turnos anteriores, por lo que no han descubierto ninguna. En cambio Luca ha descubierto 2, lo que le convierte en el jugador dominante en copas. Luca consigue por tanto 8 PV (la Casa de copas ocupa el cuarto y último lugar en el área de puntuación), mientras que ni Mario ni Pedro consiguen puntos porque no han descubierto ninguna carta (por consiguiente no se dan los puntos por jugador “influyente” y “presente”).

Una vez que las cuatro Casas han asignado sus puntuaciones, las fichas prestigio de las Casas vuelven a su posición inicial (la casilla número cero), y las cartas que habían sido escondidas se descartan. Los jugadores no pueden quedarse con ninguna de estas cartas escondidas para utilizarlas en la próxima fase de puntuación de las Casas.

Ejemplo: al final de esta fase de puntuación de las Casas, Luca ha conseguido 25 PV (8 por su influencia en espadas, 3 por su presencia en oros, 6 por su influencia en bastos y 8 por su dominio en copas); Pedro ha ganado 25 PV (16 por su dominio en espadas, 6 por su influencia en oros y 3 por su presencia en bastos) y Mario 24 PV (12 por su dominio en oros y otros 12 por el dominio en bastos). Las fichas prestigio de las Casas vuelven a la posición de salida y todas las cartas que han sido escondidas (y por tanto descubiertas durante esta fase) se descartan. La pieza de “primer jugador” pasa al siguiente jugador y comienza el cuarto turno.

Nota: si un jugador supera la casilla número 78 del camino de puntos de victoria, continúa a partir de la casilla número 1 que se convierte en casilla 79 y así en adelante.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final del sexto o del noveno turno, según lo que hayan decidido los jugadores al comienzo. El jugador con más PV es el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más cartas en la mano, gana. Si continúa el empate, la victoria se reparte.

EFFECTOS DE LOS ARCANOS MAYORES

En este apartado se describen los efectos de los arcanos mayores



0 – el Loco: esta carta funciona como comodín. Cuando la juegues, podrás coger una figura de corte cualquiera del tablero y moverla al área urbana que desees (no puede ser la misma área que ocupa en ese momento), activando los efectos de juego propios de dicha área. Esta jugada no te evita la obligación de jugar un arcano menor en este turno.

En vez de jugar el Loco con su valor de comodín, también puedes esconderlo y guardarlo para más adelante (NOTA IMPORTANTE: el Loco es el único arcano mayor que se puede esconder). Durante la fase de puntuación de las Casas, el jugador que ha escondido el Loco puede designarlo a una Casa de su elección (tras haber visto las cartas escondidas de los demás jugadores). El Loco cuenta como una carta de ese palo de valor 0; es decir es una carta más a la hora de decidir dominación, influencia y presencia, pero no tiene ningún valor en los desempates.



I – el Mago: coges 2 arcanos menores y puedes esconder un arcano menor de los que tienes en la mano colocándolo tapado ante ti.



II – la Sacerdotisa: consigues 3 PV.



III – la Emperatriz: puedes coger una figura de corte cualquiera del tablero y moverla al área urbana que desees; los efectos de esta área quedan activados (ver “el Loco”).

Tras haber superado los efectos del área urbana, una Casa a tu elección gana un punto prestigio y una Casa diferente pierde un punto prestigio.



IV – el Emperador: puedes esconder un arcano menor de los que tienes en la mano colocándolo tapado ante ti. Luego, una Casa a tu elección avanza 3 puntos prestigio.





V – el Papa: coges un arcano menor y uno mayor.



VI – los Enamorados: tú y el jugador (o jugadores) con menos PV en el momento en que juegas esta carta ganáis 2 PV. Esto significa que puedes jugar esta carta cuando seas tú el jugador (o uno de los jugadores) con menos PV, y conseguir 4 PV.



VII – el Carro: una Casa a tu elección avanza 2 puntos prestigio. Los demás jugadores, menos tú, tienen que descartarse de una carta.



VIII – la Fuerza: consigues 2 PV y una Casa a tu elección avanza 3 puntos prestigio.



IX – el Ermitaño: puedes esconder dos arcanos menores de los que tengas en la mano colocándolos tapados ante ti. Los demás jugadores pueden esconder un arcano menor de los que tengan en la mano.



X – la Rueda: cada jugador, tú incluido, tiene que pasar 2 cartas propias al jugador que está sentado a su izquierda. Si un jugador tiene menos de 2 cartas en la mano, pasará todas las que tenga (cero o una).



XI – la Justicia: coges los arcanos menores que necesites hasta tener cuatro de ellos en la mano.



XII – el Colgado: pierdes 2 PV y coges 2 arcanos mayores. Puedes jugar esta carta aunque tengas menos de 2 PV (en tal caso te vuelves atrás o te quedas a cero PV).

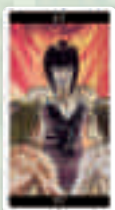


XIII – la Muerte: tienes que descartarte de 1 ó 2 arcanos menores para coger respectivamente 1 ó 2 arcanos mayores.



XIV – la Templanza: puedes coger una figura de corte cualquiera del tablero y moverla al área urbana que desees; los efectos de esta área quedan activados (ver “el Loco”).

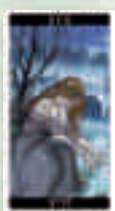
Tras haber superado los efectos del área urbana, puedes intercambiar hasta dos cartas de las que tienes en la mano con las que tienes escondidas ante ti (recuerda que sólo se pueden esconder los arcanos menores y el arcano mayor de “el Loco”).



XV – el Diablo: mientras seas el jugador de turno, los puntos prestigio o PV que ganes o pierdas valen el doble. Los efectos de las cartas (coger, descartarse, esconder) no valen doble.



XVI – la Torre: consigues 2 PV. No pongas la Torre en el montón de cartas descartadas, colócala en cualquier lugar del tablero. Hasta que vuelva a ser tu turno, todas las áreas urbanas “tocadas” por la Torre se encuentran cerradas: ninguna figura de corte puede entrar o salir de esas zonas. Al comienzo de tu próximo turno, ya puedes colocar la Torre en el montón de cartas descartadas.



XVII – la Estrella: coges 2 arcanos menores y consigues 1 PV.



XVIII – la Luna: todos los jugadores (tú incluido) cogen 2 arcanos menores. Después, puedes esconder hasta 2 arcanos menores tapados; los demás jugadores en cambio pueden esconder sólo 1 arcano menor cada uno.



XIX – el Sol: consigues 2 PV. Los demás jugadores tienen que descubrir (poner boca arriba) 3 de sus cartas escondidas. Si un jugador tiene 3 o menos cartas escondidas, tiene que descubrirlas todas. Estas cartas que se han descu-

bierto se quedarán así hasta la próxima fase de puntuación de las Casas (cuando serán descartadas). Las cartas que se escondan a continuación, tendrán que estar como siempre tapadas.



XX – el Juicio: los demás jugadores tienen que descartarse de una de las cartas que tengan en la mano. Elige tres figuras de corte y quítalas del tablero. Al comienzo de tu próximo turno, vuelve a colocar estas tres figuras en el tablero, en tres áreas urbanas diferentes (sin activar sus efectos).



XXI – el Mundo: puedes esconder un arcano menor. Después se realiza una fase especial de “puntuación de las Casas” en versión corta, la cual se diferencia de la fase normal en lo siguiente:

a) las fichas prestigio de las Casas **no** se colocan en la casilla cero del camino prestigio;

b) no se asignan todos los puntos de victoria, sino sólo los de dominio o influencia, que sin embargo dan a los jugadores los puntos normalmente atribuidos por influencia y presencia.

En otras palabras: si se domina la Casa que en ese momento está en la posición más adelantada del camino de puntos prestigio, se consiguen 8 PV (en vez de los 16 PV normales en una fase de puntuación de las Casas); si se influencia dicha Casa, se obtienen 4 PV (en vez de 8 PV). Si se domina la Casa en segunda posición se consiguen 6 PV, mientras que influenciarla son 3 PV y así en adelante...

c) las cartas escondidas se descubren pero **no** se descartan al final de esta fase especial; por el contrario, se vuelven a colocar boca abajo ante cada jugador y se vuelven a descubrir en la siguiente fase de puntuación de las Casas.

Nota

Qué hacer cuando se acaban los montones de los Arcanos menores o Arcanos mayores:

Cuando participan 4 ó 5 jugadores es bastante habitual que las cartas de los arcanos menores y/o mayores se acaben. Cuando esto suceda, barajad las cartas descartadas y formad un montón nuevo. En el supuesto caso, muy improbable, de que un jugador tenga que coger cartas pero no haya suficientes, incluso después de haber vuelto a barajar las descartadas, este jugador cogerá las que pueda.



ARCANUM

SYMBOLS AND INDEX



Chalices/Kelche/Coppe
Coupes/Copas



Pentacles/Münzen/Denari
Deniers/Oros



Wands/Stäbe/Bastoni
Bâtons/Bastos



Swords/Schwerter/Spade
Épées/Espadas



Knave/Bube /Fante/Vallet/Sota



Knight/Ritter/Cavaliere
Chevalier/Caballo



Queen/Königin/Regina
Reine/Reina



King/König/Re/Roi/Rey



Victory Point/Siegpunkte
Punto Vittoria/Point de Victoire
Punto de Victoria



English 1



Deutsch 9



Italiano 17



Français 25



Español 33



CREDITS

a game designed by
Andrea Chiarvesio and Pierluca Zizzi

Artwork: Patrizio Evangelisti

Art Director: Pietro Alligo

Graphic Layout:
Pietro Alligo, Alessandro Starrantino

Rules and development:
Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi

Product Management:
Mario Pignatiello,
Andrea Chiarvesio, Riccardo Minetti

Editing: Elena Delmastro, Valentina Bolatto

Tarot deck images concepts:
Giordano Berti, with the exception of the following cards: all aces, two and six of swords, all Knaves, The Lovers, The Devil, The Stars and The World

Playtesting: the game designers would like to thank all playtesters (too many to be mentioned here) and www.inventoridigiocchi.it and their yearly meeting IDEAG

A game created and published by
Lo Scarabeo s.r.l. Via Cigna 110
10155 Torino (Italy)

For assistance, please send a mail to
marketing@loscarabeo.com

International Edition © Lo Scarabeo s.r.l.
All rights reserved



LO SCARABEO