



Artifact

ELŐSZÓ

A 20. század elején járunk, a nagy európai és amerikai múzeumok versenyeznek a világ minden tájának leleteiért, hogy feltöltsék velük a termeiket, és övék legyenek a legrangosabb kiállítások.

JÁTÉKÖTLET

Az Artifactben a játékosok régészek, akik az ásátásokon kutatnak, leleteket keresnek az egész világon. Ezeket aztán visszazárlítják a múzeumukba, hogy kiállítást szervezzenek belőlük, amivel növelik a jövőbeni ásátásaikra jutó pénzmennyiséget, és presztízspontokat szereznek, hogy megnyerjék a játékot.

Az akciók és a források korlátozottak, azonban a verseny igen erős. Néha még a feketepiacon is kell üzletelni, hogy plusz bevételhez jussanak vagy olyan leletet szerezzenek, amivel teljessé válik egy értékes kiállítás...

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb presztízspontot szerzi kiállítások létrehozásával, és aki a legjobban menedzseli a költségvetését.

ALAPJÁTÉK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

Az Artifact a sok lehetőség átgondolásával szórakoztató játékelményt ad a játékosoknak. Azért, hogy könnyebb legyen a játékot megtanulni, a szabályok szét lettek választva egy alapjátékra, és az azt követő két kiegészítőre. Ezeket hozzáadva lesz a játék teljes. A játék játszható és élvezetes alapjátékként is vagy csak az egyik kiegészítő hozzáadásával, de a tapasztalt játékosoknak a teljes játékot javasoljuk.

JÁTÉKELEMMEK

108 leletkártya:

- 27 mind a négy ásátás színében: 4 minden lelettípusból plusz 7 különleges lelet az adott ásátás színében

25 kiállításlapka:

- 3 minden lelet típusból,
- 2 minden ásátás színében -
2 kevert kiállítás

60 akciójelző:

- 10 múzeum,
- 10 hajó,
- 10 afrikai munkás,
- 10 ázsiai munkás,
- 10 amerikai munkás
- 10 közel-keleti munkás

5 játékos tábla:

1 minden játékos színben

5 akció/passzlapka:

1 minden játékos színben

50 munkáskunyhó:

10 minden játékos színben

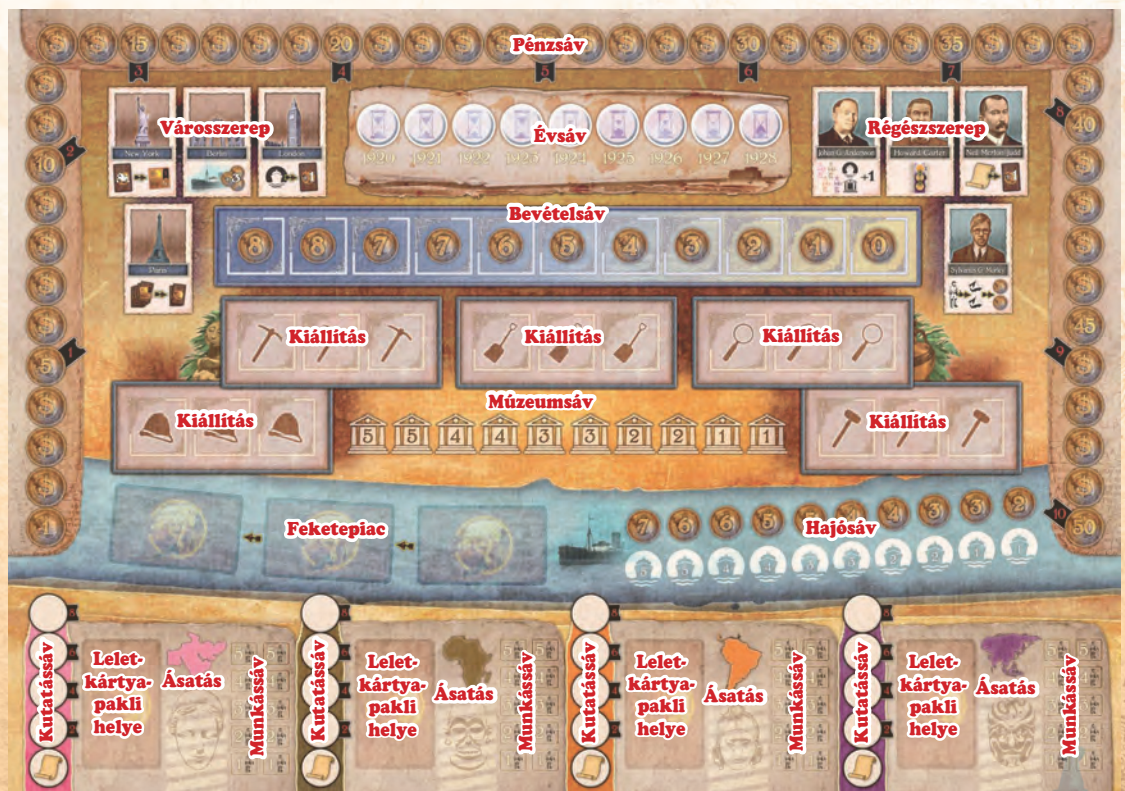
35 fajelző:

7 minden játékos színben

1 kezdőjátékos-jelző

1 évjelző

1 szabályfüzet



ALAPJÁTÉK: ELŐKÉSZÜLETEK

Játékelemek

1. Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére.
2. Vegyétek ki a játékból a 28 **különlegesület-kártyát** és minden játékos színéből 6 **fajelzót**. Ezeket csak a kiegészítőben használjuk (lásd 7. oldal).
3. Válogassátok szét a leletkártyákat az ásatások színe szerint. Az egyes paklikat külön-külön keverjétek meg, és képpel lefelé tegyétek a megfelelő ásatásra a játéktáblán.
4. Tegyétek az **egyes lelettipusok 3 kiállítaslapkáját** a játéktábla megfelelő múzeummezőjére (kiállítás).
5. A 10 **megmaradt kiállítaslapkát** (az ásatás színű lapkákat, és a kevert lapkákat) tegyétek a **bevételsávra**. Az első mezőt ("8") hagyjátok üresen.
6. Tegyétek az összes **akciójelzót** a játéktábla nekik megfelelő sávjára. **Megjegyzés:** Három játékos esetén vegyetek le két akciójelzőt a játéktábla "1-es" mezőjéről, és tegyétek vissza a dobozba. Ezek a jelzők nem lesznek használva a játékban. **Megjegyzés:** Négy játékos esetén vegyetek le az utolsó akciójelzőt a játéktábla "1-es" mezőjéről, és tegyétek vissza a dobozba. Ez a jelző nem lesz használva a játékban.
7. Tegyétek az **évjelzót** az évsáv első mezőjére (1920).
8. Minden játékos válasszon egy színt, és a következőket tegye el ebből a színből:
 - a **játékos táblát** ;
 - 10 **munkáskunyhót**, és tegye ezeket a játékos táblája mellé;
 - a **passz/akciólapkát** – tegye ezt az "akció" oldalával felfelé a játékos táblájára;
 - 1 **fajelzót**, és tegye ezt a pénzsáv mellé.
9. A legfiatalabb játékos megkapja a **kezdőjátékos-jelzót**.

Fontos: Három játékos esetén vegyetek le a tábláról az egyik ásatás munkásjelzőit, a leletkártyáit és a kiállítaslapkáit, és tegyétek vissza a dobozba. Ez az ásatás nem játszik a játékban. Toljátok a kiállítaslapkákat a bevételesávon jobbra, hogy ne maradjon rész köztük.

Játékkezdés

1. Minden játékos, kezdve azzal a játékosal, akinél a **kezdőjátékos-jelző** van, leteszi az egyik munkáskunyhóját a játéktábla egyik ásatására. Ezután elvesz egy akciójelzót arról az ásatásról, ahova letette a munkáskunyhóját. Ezt az akciójelzőt a játéktáblájára teszi.
2. Ezután, újra a kezdőjátékosal kezdve, minden játékos leteszi egy második munkáskunyhóját is, és elvesz egy akciójelzőt az adott ásatásról. **Megjegyzés:** A játékos megteheti, hogy ugyanazt az ásatást választja másodikjára is.

Fontos: Az első kunyhó egy ásatáson (bármelyik játékosé is az) nem is ki semmilyen leletet. Minden újabb kunyhó (bármelyik játékosé is) felfedez egy leletet: húz egy leletkártyát a pakliból és képpel felfelé a játéktábla mellé kerül, az ásatás mellé.

Alternatív gyors kezdés

Ahelyett, hogy a játékosoknak maguk kelljen dönteniük, használhatjátok ezt a gyors kezdést is:

	1. játékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos	5. játékos
3 játékos esetén	Afrika Amerika	Amerika Közel-Kelet	Közel-Kelet Afrika		
4 játékos esetén	Afrika Ázsia	Amerika Afrika	Közel-Kelet Amerika	Ázsia Közel-Kelet	
5 játékos esetén	Afrika Amerika	Amerika Ázsia	Közel-Kelet Ázsia	Ázsia Afrika	Közel-Kelet Amerika

Ne felejtsetek el leletkártyát húzni az egyes paklikból, és azt képpel felfelé az ásatás mellé tenni!

A játék fordulókra osztott. Egy forduló három fázisból áll:

I. Bevétel: minden játékos bevételt kap.

II. Akciók: a játékosok a körükben végrehajthatnak egy vagy két akciót vagy passzolnak

III. A forduló vége

I. Bevétel

Minden játékos begyűjti a bevételét.

Minden játékos kap egy alap bevételt. Ez megegyezik a bevételsáv legjobboldalibb szabad mezőjével. Ezután minden játékos bónusz bevételt is kap az általa létrehozott kiállításokért. A bónusz bevétel összege a játékos előtt fekvő kiállításlapkákön látható számok összege. A begyűjtött bevételnek megfelelően a játékosok előre lépnek a jelzőjükkel a pénzsávon.

Példa: Az alap bevétele minden játékosnak 7. A játékos két kiállítást hozott létre, amiért 4 extra bevételhez jut minden fordulóban. Ebben a fordulóban a bevétele 11.



II. Akciók

Ezt a fázist körökre osztva játsszuk. A kezdőjátékos kezdi, s őt a többiek az óramutató járásának megfelelően követik.

A körében minden játékos ezek egyikét hajthatja végre:

a) Egy vagy két akció végrehajtása

Minden akcióért a játékos elvesz egy akciójelzőt a játékosablájáról, és visszateszi a játékosábla megfelelő sávjának legmagasabb számú szabad mezőjére.

A játékosnak ki kell fizetnie azt a pénzüsszeget, ami megegyezik az akciójelzőjével letakart számmal. A pénzsávon ennek megfelelően mozgatja hátrább a jelzőjét.

A játékos ezután hajtja végre az akciót (lásd "az akciók áttekintése").

Megjegyzés: A játékos bármelyik akciójelzőjét használhatja "dzsókerként" is (helyettesítő) más akciójelzőként, ha befizet 6 pénzt. Az akciójelzőt a megfelelő sávra kell tennie, és végrehajthatja bármelyik másik akciót. A köre mindkét akciójával megteheti ezt a játékos.

b) Passz és egy akciójelző elvétele

A játékos akció helyett a passzolást is választhatja. Megfordítja az akció/passzlapkát úgy, hogy a "passz" oldala legyen felfelé. Miután a játékos passzolt, további akciókat már nem hajthat végre ebben a fordulóban.

Az akció felhasználás helyett a játékos a körében (kezdve azzal a körrel, amiben passzolt):

- elvehet egy akciójelzőt a tábláról, és azt a játékosablájára teszi, vagy
- kicseréli egy akciójelzőjét a játékosablájáról a játékosablán lévő másik jelzőre.

A kicserélt akciójelzőt a játékosábla megfelelő sávjának legmagasabb számú szabad mezőjére kell tennie.

Fontos: Ha a játékosnak hat akciójelzője van a játékosabláján, akkor nem vehet el újabbat, csak cserélhet vagy nem csinál semmit.

Megjegyzés: Az utolsó fordulóban a játékosok nem vehetnek el akciójelzőket, ha passzolnak, és a forduló vége fázist sem hajthatják végre.

III. A forduló vége

Amint az utolsó játékos is passzolt, a forduló véget ér. Az utolsó játékos kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.

A kezdőjátékossal kezdve minden játékos újra hatra tölti a játékosabláról a játékosabláján az akciójelzőket, ha szükség van rá. A jelzők cseréje tilos!

Minden játékos megfordítja az akció/passzlapkáját, hogy az "akció" oldala legyen képpel felfelé.

Végül az évjelző a következő mezőre lép az évsávon.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az alábbi feltételek egyike teljesül:

- az utolsó kiállításlapka is lekerül a bevételsávról;
- két különböző lelet típus mind három kiállításlapkája lekerül a játéktábláról;
- az utolsó leletet is felhúzzák egy lelőhelyről;
- vége lesz annak a fordulónak, amelyikben az évjelző az évsáv utolsó mezőjén áll (1928).

Ha az első három feltétel egyike következik be, akkor a forduló folytatódik, és a játék akkor ér véget, ha minden játékos passzolt.

ÉRTÉKELES

Minden játékos összeszámolja a pontjait:

- presztízspont jár a megszervezett kiállításokért (lásd az egyes kiállításlapkák jobb felső sarkában)
- 1 presztízspont jár 5 pénzenként a pénzsávon

Akinek a legtöbb presztízspontja van az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a holtversenyben állók közül az nyer, akinek több kiállítása van. Ha még mindig holtverseny állna fent, akkor közülük az nyer, akinek a legtöbb pénze van.

AZ AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE



I. Kutatás

Tegyél egy **múzeumjelzőt** a játékoslábról a múzeumsáv legnagyobb számú üres mezőjére. Fizess be a letakart számmal azonos pénzszeget. Ezután tegyél egy **munkáskunyhót** egy új ásásra.

Megjegyzés: ennek olyan ásásnak kell lennie, ahol akkor épp nincs munkáskunyhó. Ha már legalább egy munkáskunyhó van (bármelyik játékosé) azon az ásáson, akkor húzz egy leletkártyát az adott ásás paklijából, és tedd képpel felfelé az ásás közelébe, a játéktábla mellé.

Példa: Kéknek nincs munkáskunyhója Közel-Keleten. Visszatesz egy múzeumjelzőt, befizet 2 pénzt, és leteszi egy munkáskunyhóját erre az ásásra. Mivel itt már vannak másoknak kunyhói, húz egy kártyát, és képpel felfelé a játéktábla mellé teszi.

II. Bérmunkások

Tegyél egy **munkásjelzőt** a játékoslábról az adott ásás megfelelő sávjának legnagyobb számú üres mezőjére. Fizess be a letakart számmal azonos pénzszeget.

Ezután tegyél egy **munkáskunyhót** erre az ásásra. Végül húzz egy leletkártyát az adott sáv paklijából, és tedd képpel felfelé a játéktábla mellé, az ásás közelébe.

Fontos: Ezt az akciót csak olyan ásáson hajthatod végre, ahol már van legalább egy munkáskunyhó. Ha nincs, akkor először egy "kutatás" akciót kell végrehajtanod itt.

Példa: Kéknek már van egy munkáskunyhója Közel-Keleten. Leteszi egy munkásjelzőjét a játékoslábról a Közel-Kelet munkássávjára. A "3"-ast takarja le vele, ezért 3 pénzt fizet. Ezután leteszi a második munkáskunyhóját ide, és felfordít egy másik leletkártyát erről az ásásról.



III. Hajóleletek

Tegyél egy **hajójelzőt** a játékosabládról a hajósáv legnagyobb számú szabad mezőjére. Fizess be a letakart számmal azonos pénzüsszeget.

Ezután válassz annyi képpel felfelé fordított leletkártyát egy ásatásról, amennyi munkáskunyhód van azon az ásatáson. Vedd a kártyákat a kezedbe. Vedd vissza az összes munkáskunyhódat erről az ásatásról a talonodba.

Kivétel: Ha csak a te színedben vannak kunyhók ezen az ásatáson, akkor eggyel kevesebb kártyát vedd el. Azonban ugyanúgy az összes kunyhódat vissza kell tenned erről az ásatásról a talonodba.



Példa: Kék visszatesz egy hajójelzőt, fizet érte 3 pénzt, kiválaszt két leletet a közel-keleti ásatásról, és a kezébe veszi ezeket. Ezután visszateszi a két munkáskunyhóját a talonjába. Megjegyzés: a hajósáv fölötti pénzjeleket csak a feketepiacnál kell használni!

IV. Kiállításszervezés

Tegyél egy **múzeumjelzőt** a játékosabládról a múzeumsáv legnagyobb számú üres mezőjére. Fizess be a letakart számmal azonos pénzüsszeget.

Ezután válassz egy **kiállításlapkát** a játékosabládról, és tedd magad elé. Mutasd be a szükséges leletkártyákat a kezedből. Tarts meg egyet a jövődi kiállításokhoz, és azt vedd vissza a kezedbe. A többi kártyát képpel lefelé tedd a kiállításlapka alá. Végül fordítsd meg a kiállításlapkát, hogy csak a bónusz bevételt mutassa.

Fontos: Ha a bevételsávról vettél el egy kiállításlapkát, akkor, ha van rá lehetőség, a megmaradt lapkákat told jobbra, így az új alapbevétel minden játékos számára láthatóvá válik.

Megjegyzés: Négy féle típusú kiállításlapka van:

	4 vagy 5 lelet ugyanarról az ásatásról (2 db mindegyik ásatáshoz)		3, 4, vagy 5 lelet egy típusból (3 db mindegyikből)		3 lelet különböző ásatásokról (bármilyen típus) (1 db)		5 különböző típusú lelet (bármelyik ásatásról) (1 db)
--	---	--	---	--	--	--	---

Példa: Kék visszatesz egy múzeumjelzőt, befizeti az árát, 3 pénzt, és megmutat a kezéből négy közel-keleti leletet. Elveszi a kiállításlapkát a bevételsávról; innentől kezdve 7 az alapbevétel minden játékosnak. Ezután a kék kiválaszt egy leletet, amit visszavesz a kezébe. Végül megfordítja a kiállításlapkát, és ráteszi a másik három leletkártyára. A kiállításlapkán 2 pénz látható, ami minden fordulóban plusz 2 bevételhez juttatja.



V. Leleteladás

Mozgasd a hajólet-kártyákat a játéktábla feketepiacmezőin balra, így mindig lesz legalább egy szabad mező. Ha már három kártya van a feketepiacon, akkor az a kártya, ami kitolódna a játéktábláról, az kikerül a játékból. Tegyétek vissza a játék dobozába. Ezután tegyél egy kártyát a kezedből a feketepiac jobbszélső mezőjére. Végül tegyél egy hajójelzőt a játékostábládról a legnagyobb számú üres mezőre a hajósávon. Annyi pénzt szerzel, amennyit a letett hajójelző feletti szám mutat.

Fontos: A dzsóker-akciójelzőt nem használhatod leleteladásra a feketepiacon!

Példa: A játékos letesz egy leletet a feketepiac jobbszélső mezőjére. Ezután visszatesz egy hajójelzőt a hajósávról. Kap 5 pénzt, ennyit tol a jelzőjén a pénzsávon.



VI. Leletvásárlás

Vegyél el egy leletkártyát a játéktábla feketepiacának valamelyik mezőjéről. Ezután tegyél egy hajójelzőt a játékostábládról a hajósáv legnagyobb számú üres mezőjére. Fizess a letett hajójelző feletti számmal azonos pénzüsszeget.

Fontos: A dzsóker-akciójelzőt nem használhatod leletvásárlásra a feketepiacon!

Példa: A játékos elvesz egy leletet a feketepiacról. Ezután visszatesz egy hajójelzőt a hajósávról és 4 pénzt fizet, ennyit tol a jelzőjén a pénzsávon visszafelé.



I. KIEGÉSZÍTŐ: KUTATÁS & KÜLÖNLEGES LELETEK

Ez a kiegészítő a kutatássávokat és 7 különleges leletet ad minden ásatáshoz. A kutatássáv bónusz presztízspontokat adhat. A különleges leletek speciális bónuszokat (vagy büntetéseket) adnak annak a játékosnak, aki megszerzi őket.

Plusz játékelemek

4 kutatásjelző (fajlész) minden játékos színében, és 28 különlegeslelet-kártya (7 kártya mindegyik ásatás színében).

Kutatássáv

Az előkészületek során, minden játékos letesz egy színének megfelelő kutatásjelzőt minden ásatás kutatássávjának legalacsonyabb mezőjére.

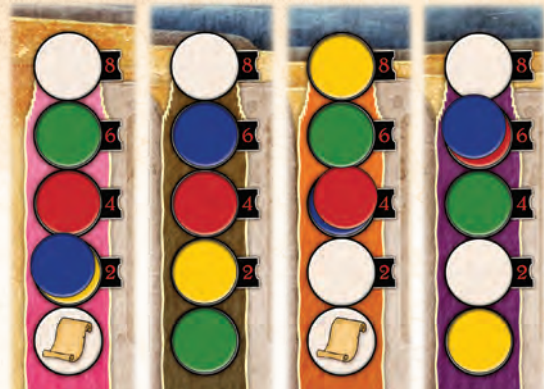
Amikor a játékos a "kutatás" akciót használja egy ásatáson, akkor egy mezőt lép felfelé a megfelelő kutatássávon.

A játék végén, a játékosok három kutatásjelzőjéből a legalacsonyabban lévő 2, 4, 6 vagy 8 bónuszpontot ad.

Megjegyzés: 4 vagy 5 játékos esetén, amikor 4 kutatásjelzőt használ mindenki, a legalacsonyabban lévő jelzőt figyelmen kívül kell hagyni, azaz a második legalacsonyabban lévő ad bónuszpontot.

Adjátok hozzá a presztízspontokat a játékosok pontjaihoz.

Példa: 4 személyes parti végén a kék, a piros és a zöld 4 bónuszpontot szerez, míg a sárga 2 pontot.



Különlegeslelet-kártyák

Keverjétek meg a 7 különlegeslelet-kártyát az előkészületek során minden ásatáson.

A játékosok ugyanolyan módon fordítják meg, és szerzik meg a különleges leleteket, mint a normál leleteket (hacsak a szabály alább másképp nem rendelkezik). A különleges leletek bónuszt vagy büntetést adnak:

 <p>Önálló kiállítás (3 db)</p>	<p>Ez a lelet olyan értékes, hogy önálló kiállítás is létrehozható vele. Játszd ki ezt a kártyát egy múzeum-akcióval, és tedd magad elé. Semmilyen más kártyát nem kell kijátszanod ezen kiállítás létrehozásához. Mindegyik önálló kiállítás 1 plusz bevételt ad fordulónként és 1 presztízspontot a játék végén.</p>
 <p>Arany felfedezés (1 db)</p>	<p>Bármikor a köröd során (passz után már nem), eldobhatod ezt a kártyát (tedd vissza a játék dobozába), és vedd el bármelyik leletet a feketepecséről akciójelző használat és fizetés nélkül. Ez nem számít bele a körönként felhasználható két akciódba.</p>
 <p>Töredékek (1 db)</p>	<p>A lelet töredékeket egy adott ásatás bármilyen típusú leleteként fel lehet használni, ha kiállítást hozol létre. <i>Fontos:</i> Ezt a kártyát a lapka alá kell tenni, ha felhasználsz egy kiállításhoz! Nem veheted vissza a kezvedbe, és nem használhatod fel újra!</p>
 <p>Átkozott lelet (1 db)</p>	<p>A megátkozott lelet nem használható fel kiállításhoz. Ha ez a kártya képpel felfelé fordul egy ásatáson, akkor ezt a kártyát kell először elszállítani arról az ásatásról. Amint a megátkozott lelet elszállításra kerül, az adott játékos dobja ezt a lapot, és visszateszi a játék dobozába. A megátkozott leletet sosem lehet kiállításhoz felhasználni.</p>
 <p>Kézirat (1 db)</p>	<p>Minden kézirat egy bónusz kutatáspontot ad. A játék végén, mielőtt meghatároznátok a bónuszpontokat, minden kéziratkártyáért, ami a kezvedben van, egy kutatásjelződdel egy mezőt léphetsz felfelé.</p>



II. KIEGÉSZÍTŐ: VÁROSOK & RÉGÉSZEK

Ez a kiegészítő két féle "szerepet" ad a játékhhoz: város- és régésszerepet. Ezek a szerepek speciális előnyöket adnak.

Plusz játékelemek

- 2 szerepjelző (fajelző) minden játékosnak a színeben.





Szerepválasztás

Azután, hogy a játékos végrehajt egy "Kiállítás szervezése" akciót, a játékosnak le kell tennie a két szerepjelzőjének egyikét a játéktábla egyik szerepére vagy át kell mozgatnia az egyik jelzőjét egy új szerepre.





Fontos: Egy játékosnak csak egy szerepjelzője lehet a városokon, és csak egy lehet a régészeken is. Egnél több játékos is használhatja ugyanazt a szerepet.

A játékos a szerephez tartozó speciális előnyt a következő akciójától kezdve használhatja. Addig használhatja ezt, amíg a jelzője az adott szerepen van. Minden előny egy adott akcióhoz tartozik.

Városszerepek áttekintése

	Párizs	Kiállítás szervezés: Két leletkártyát tarts meg (az egy helyett), és vedd vissza a kezvedbe.
	London	Hajólelet: Húzz egy kártyát annak az ásatásnak a paklijából, ahonnan szállítottál, és anélkül vedd a kezvedbe, hogy a többieknek megmutatnád, hogy mit húztál.
	Berlin	Leleteladás: Kapsz 3 plusz pénzt, ha eladsz a feketepiacon.
	New York	Kiállítás szervezés: Egy leletkártyát dzsókerként használj (más szín vagy forma).

Régésszerepek áttekintése

	Johan Gunnar Andersson	A 7. akció végrehajtása ingyenes (nem kell pénzt fizetni és jelzőt visszatenni): ha már hat akciójelződet felhasználtad ebben a fordulóban. Fontos: Nem használható ez az akció a feketepiacon vásárlásra vagy eladásra.
	Howard Carter	Kutatás: Lépj két mezőt a kutatássávon (egy helyett). Megjegyzés: nem használható a Kéziratkártyákra!
	Neil Merton Judd	Kutatás Húzz egy kártyát annak az ásatásnak a paklijából ahol kutatsz, és vedd a kezvedbe, anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak.
	Sylvanus G. Morley	Bérmunkások: Tegyel le két munkáskunyhót (az egy helyett). Csak egy munkásjelzőre van szükséged, de az árat kétszer kell kifizetned. Húzz két leletkártyát az adott ásatás paklijából, és tedd ezeket a játéktábla mellé, közel az ásatáshoz.

Stáblista

Játéktervező: Jeffrey D. Allers and Bernd Eisenstein
Illusztráció és grafika dizájn: Christophe and Sandrine Swal
Szabályfüzet fejlesztés: Jeroen Hollander

Projektmenedzser: Jonny de Vries

© 2013 White Goblin Games

www.whitegoblingames.com

Köszönetnyilvánítás

A tervezők és a kiadó szeretne köszönetet mondani a játéktesztelőknek, a következőknek kiemelten: Günter Cornett, Peter Sylvoester, Rolf Raupach, Michael Schmitt, Benjamin Kutzner, Reinhold Müller, Carsten Schünemann, Florian Rapp, Sam Brown, Olaf Hartmann és Larry Levy.

Magyar fordítás: Dunda

