

## Akció kártyák



### Felfedezés (5 kártya)

Egyik játékos kezéből vegyél el spontán egy kártyalapot, akinek ezután kell helyette húnia egy újat a húzópakliból.



### Tolvaj (5 kártya)

1 vagy 2 érmét kell fizetned ennek a kártyának a használatáért (a banknak). Tegyél át egyik ellenfeled anyagtáblájáról a tiédre EGY anyagjelölőt (1 érméért), vagy KETTŐT (2 érméért). Kettő esetén az alapanyag azonos kell legyen.



### Újjáépítés (5 kártya)

Vegyél vissza a kezvedbe egyet az ebben a fordulóban már kijátszott kártyáid közül.



### Vásár (5 kártya)

Minden kártyádért, amit ebben a fordulóban te játszottál ki - EZT kivéve -, azonnal vételezz be kártyánként 2 érmét a banktól.

## Átváltó kártyák



### Fűrészmalom (8 kártya)

Gyűjts be 2 FÁT!  
1 Győzelmi Pont



### Farm (8 kártya)

Gyűjts be 2 BÚZÁT!  
1 Győzelmi Pont



### Szénégető (8 kártya)

Válts 1 Fát 1 SZÉNre!  
2 Győzelmi Pont



### Vadászkunyhó (8 kártya)

Válts át 1 Fát  
1 ÉTELre!  
2 Győzelmi Pont



### Molnár & Pékség (8 kártya)

Válts át 1 Búzát  
1 ÉTELre!  
2 Győzelmi Pont



### Sörfőzde (8 kártya)

Válts át 1 Búzát  
1 SÖRre!  
2 Győzelmi Pont



### Drágakőbánya (8 kártya)

Válts át 1 Ételt  
1 DRÁGAKŐre!  
3 Győzelmi Pont



### Öntöde (8 kártya)

Válts be 1 Ételt  
1 FEMre!  
3 Győzelmi Pont



### Laboratórium (6 kártya)

Válts át 1 Szenet +1 Drágakövet  
1 VARÁZSITALra!  
5 Győzelmi Pont



### Fegyverkovács (6 kártya)

Válts át 1 Szenet és  
1 Fémet 1 KARDra!  
5 Győzelmi Pont



### A varázsló tornya (6 kártya)

Válts be 1 sört +1 varázstitalt +1 szenet 1 VARÁZSLÓra!  
Ő nem alapanyag, de hatása azonnali: húzz 5 új kártyát, és abból kettőt tarts meg, a másik hármat rakd a dobópaklira.  
8 Győzelmi Pont!



### Kastély (6 kártya)

Válts be 1 sört+ 1 kardot+ 1 szenet 1 LOVAGra - aki ugyan nem alapanyag, de speciális hatása azonnali: egy ellenfeled jelzőjét 4 mezővel mozgasd vissza a Pontozótáblán.  
8 Győzelmi Pont!

# ARTIFICIUM



Tervező és illusztrátor: Timofey Shargorodskiy

Kor 10+

Játékidő: 20-50 min

2-6 játékos részére

Mint bölcs, középkori uralkodó tudod, hogy a virágzó városok kulcsai a mesteremberek. Minél többet alkalmazol belőlük, annál gazdagabb leszel. A te feladatod biztosítani, hogy ez a folyamat ne akadjon meg, mert a különböző termékek összefüggnek egymással. A búza a malomba kerül, hogy az öntöde munkásai friss kenyeret ehessenek, és elegendő fémet szállítsanak a kovácsnak, aki kardokat készít a lovagoknak... A cél, hogy a leghatékonyabb termelési láncot te építsd ki.

## Tartozékok



### 20 Akciókártya

Ezekkel a kártyákkal különböző műveleteket végezhetesz, de nem adnak pontokat.

### 88 Váltókártya

Ezek a kártyák többféle alapanyagok terméké alakulását jelzik, és pontot is adnak.



### 6 Alapanyag tábla

A táblájával tartja számon a játékos az alapanyagait. Az alapanyagjelzők elhelyezkedése szerint azok jelenthetnek búzát, fát, szenet, ételt, fémet, stb.

### 100 Alapanyagjelölő

A jelölők éremként használandók, amikor az Alapanyag tábla mellé vannak helyezve.



### 1 Pontozó tábla

Ez mutatja a játékosok győzelmi pontjait - ez áll a figyelem középpontjában a játék folyamán.

A word from the author: I would like to thank my wife Natka for her support in all my endeavours and mega-projects!

A word from the publishers: We would like to thank the following people for contributing to development, testing and finalization of this game: Olga Volkova, Yuriy Zhuravlev, Alena Naumova, Evgeniy Naumov, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Andy Seaward, Jim Gaudin, Alexis Desplats and all our friends and colleagues!

Game published by Lifestyle Boardgames Ltd. © 2014 All rights reserved. Russia, 121087, Moscow, Beregovoy proezd 7-1. Tel.: +7 495 510 0539, www.LifeStyleLtd.ru, Mail@LifeStyleLtd.ru



**6 Játékos-jelző** (különböző színekben) Az egyes játékosok pontállását jelzik a Ponttáblán.



### 1 Kezdőjátékos-jelző

Az aktuális forduló kezdő-játékosa előtt van elhelyezve.



### 1 Forduló-jelző

Az aktuális forduló számát jelzi a Pontozó táblán.



**8 Szimbólum matrica** a fakorong jelzőkre (az első használatba vételnél ráragasztandó)

## Előkészületek

A pontozótábla az asztal közepére kerül. A fordulójelzőt tegyék a pontozótábla I. jelű helyére. Minden játékos kap egy alapanyag-táblát, és a vele azonos színű játékos-jelzőt, amit a pontozótábla 0-val jelölt mezőjére helyez. Mindenki kap 5 alapanyag-jelzőt, amit az alapanyag-táblája mellé tesz (a játékot mindenki 5 érmevel kezdi). A többi alapanyag-jelzőt az asztalra tesszük úgy, hogy könnyen elérhesse mindenki - ez lesz a bank. Az akció- és váltókártyákat megkeverve egy pakliba tesszük, és az így létrejött húzópaklit a pontozótábla mellé helyezzük.

## A játék menete

A játék 4 fordulóból áll, minden forduló 4 fázist tartalmaz.

### Egy forduló előkészítése

Az első fordulóban minden játékos 5 kártyát húz, a további fordulók elején pedig annyit, hogy a kezükben 5 kártya legyen. Különleges esetben (a varázsló miatt) 5-nél több lapjuk is lehet, de valamennyit kézben kell tartani.

Miután el lett döntve, ki lesz a kezdőjátékos, adjuk neki a kezdőjátékos jelzőt. Minden további fordulóban ezt a jelzőt az kapja, akinek a LEGKEVESEBB győzelemi pontja van. Ha ez többeknek egyező, az kapja a jelzőt, aki az előző forduló kezdőjátékosához közelebb ül az órajárással egyező irányban.

### 1. fázis Kártyapiac

Húzzatok 6 kártyát a pakliból, és képpel felfelé tegyék az asztal közepére. A kezdő játékos - majd sorban a többiek az óramutató járással egyezően - kicserélheti egy kártyáját az asztalon lévők valamelyikével; v a g y passzol. Aki passzol, az nem cserélhet már több lapot ebben a fordulóban.

Az első lapcsere (ami mindig az első körben történhet) ingyenes; minden további cseréért 2 érmet kell a banknak fizetni. A csere több körön át addig folytatódhat, amíg végül mindenki lepasszol. Mikor ez bekövetkezik, az asztalon fekvő kártyákat egy dobópakliba tesszük.

Lehetőség van arra, hogy az első csere helyett a játékos minden kártyáját eldobja, és újat húz helyettük. Ezt a forduló első körében lehet megtenni, mert ha már egy lapot cserélt, vagy passzolt, ilyen öt lapos újr húzásra nincs mód. Az első kör ingyenessége ebben is érvényesül; a további cserék neki is 2 érme költséget jelentenek.

**Tipp:** a cserék alatt próbálj megtervezni olyan kártyaláncot, amit egyesével kijátszsz ebben a fordulóban !

### 2. fázis A kártyák kijátszása (anyagok vásárlása/eladása)

Ebben a fázisban a játékosok lapról-lapra kijátszák a kezükben lévő kártyákat. Mindenki egyszerre választ EGY kártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé rakja; azután ezeket egyszerre felfordítják. Még a kártya feladatának végrehajtása ELŐTT lehet vásárolni és/vagy eladni alapanyagokat a saját nyeranyag-táblájára, ill. táblájáról. A zöld körben lévő szám a termék vásárlási ára, a barnában az eladási ár érmeben fizetve. Csak a bankkal lehet üzletelni, a játékosokkal nem! Ha a felfordított kártyáját valaki nem tudná, vagy mégsem akarná felhasználni (pl. nem rendelkezik elég alapanyaggal),



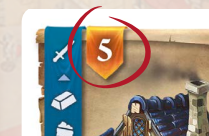
eldöntheti, hogy:

- eldobja azt, majd folytatja részvételét a FORDULÓBAN ;
- vagy visszaveszi a kezébe, és szünetet tart ebben a FÁZISBAN.

A kártya egyik esetben sem ér győzelem pontot.

### 3. fázis Feladatok végrehajtása

A játékosrend szerint mindenki elvégzi előbb az akció-, majd a váltókártyájának feladatát. A művelet-végzés után nem lehetséges venni/eladni az alapanyagokat. A kártyaakciók végrehajtása után a játékos azonnal megkapja az érte járó pontot - annyit, amennyi a váltókártya tetején a narancs színű zászlócskán lévő szám -, és a játékosjelzőjét annyival tovább mozgatja a Pontozó-táblán. Ha közben egy alapanyagot ábrázoló mezőt is érint, akkor elvesz INGYEN 1 darab alapanyagjelzőt a készletből, és saját tábláján a típusának megfelelő helyére teszi. A felhasznált kártyák a játékosok előtt maradnak a forduló végéig.



*Minden játékos fordulónként körülbelül 5 kártyát fog kijátszani. Lehet, hogy valamelyikük kevesebbet, mert nem akar kártyázni, vagy nincs megfelelő erőforrása; viszont az is megtörténik, hogy több, mint 5 kártyát tud kijátszani, mert birtokában van olyan hatású lapnak, ami további kártyát ad a kezébe.*



### Példa :

*A játékos a következő kártyáit játszotta ki ebben a fordulóban: Fűrészmalom, Molnár és pékség, Sörfőzde, Fegyverkovács. Ezek a kártyák 2 fűt, 1 ételt, 1 sört, 1 kardot ÉS 1 +2 +2 +5 győzelemi pontot hoztak neki. (A játékosnak volt már korábbról némi forrása.) Végül kijátsza a Várat, ami egy sajátos lovagi hatást is kölcsönöz neki. Ezért 3 erőforrással fizet: 1 sört, 1 kardot és 1 érmet eldob, viszont 8 pontot kap; továbbá egy általa választott ellenfél jelölőjét 4 mezővel visszatolja a ponttáblán.*

### 4. fázis A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos passzolt. A kijátszott kártyák mind dobópaklira kerülnek. Ha a húzópakli bármelyik játékszszakaszban kifogyna, a dobópakli újrakeverésével egy újat kell biztosítani. A kézben maradt lapokból szintén bármennyit eldobható (akár az összes), de meg is tartható. A játékosok a táblájukon maradt alapanyagokból bármennyit eladhatnak a banknak érmeért. A fordulójelzőt mozgassátok egy mezővel tovább, és kezdődhet az új forduló.

## A játék vége

Az utolsó, negyedik fordulót befejezve a játékosok eladják az összes alapanyagukat, és megszámozzák az érmeiket. 4 érme után jár 1 győzelem pont. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelemi pontja lesz. Ha több játékosnak is ugyanannyi pont jutott, mindannyian nyerne!