

## Aktionskarten



**Forschungsreise** (5x)  
Ziehe zufällig eine Karte aus der Kartenhand eines beliebigen Mitspielers. Der betroffene Mitspieler zieht sofort eine Ersatzkarte vom Zugstapel.



**Diebstahl** (5x)  
Es kostet 1 oder 2 Münzen (zahlbar an die Bank), diese Karte zu nutzen. Hast du 1 Münze bezahlt, nimm 1 Ressource der Stufe I vom Ressourcentableau eines beliebigen Mitspielers und lege sie auf dein Ressourcentableau. Hast du 2 Münzen bezahlt, nimm stattdessen 1 Ressource der Stufe II. (Die Art der Ressource bleibt natürlich erhalten, stiehst du 1 Holz, erhältst du 1 Holz und nicht etwa 1 Getreide.)



**Wiederaufbau** (5x)  
Nimm eine der Karten, die du in dieser Runde ausgespielt hast, zurück auf die Hand.



**Jahrmarkt** (5x)  
Nimm sofort 2 Münzen (aus der Bank) für jede Karte, die du in dieser Runde bereits gespielt hast. (Die Jahrmarkt-Karte zählt dabei nicht mit!)

## Gebäudekarten



**Sägewerk** (8x)  
Nimm 2 Holz.  
Erhalte 1 Siegpunkt.



**Bauernhof** (8x)  
Nimm 2 Getreide.  
Erhalte 1 Siegpunkt.



**Köhlerhütte** (8x)  
Wandle 1 Holz in 1 Kohle.  
Erhalte 2 Siegpunkte.



**Jagdhütte** (8x)  
Wandle 1 Holz in 1 Nahrung.  
Erhalte 2 Siegpunkte.



**Mühle & Backstube** (8x)  
Wandle 1 Getreide in 1 Nahrung.  
Erhalte 2 Siegpunkte.



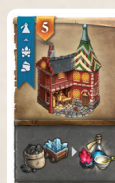
**Brauhaus** (8x)  
Wandle 1 Getreide in 1 Bier.  
Erhalte 2 Siegpunkte.



**Kristallmine** (8x)  
Wandle 1 Nahrung in 1 Kristall.  
Erhalte 3 Siegpunkte.



**Eisengießerei** (8x)  
Wandle 1 Nahrung in 1 Metall.  
Erhalte 3 Siegpunkte.



**Laboratorium** (6x)  
Wandle 1 Kohle und 1 Kristall in 1 Zauberspruch.  
Erhalte 5 Siegpunkte.



**Schwertschmiede** (6x)  
Wandle 1 Kohle und 1 Metall in 1 Schwert.  
Erhalte 5 Siegpunkte.



**Zaubererturm** (6x)  
Wandle 1 Bier, 1 Zauberspruch und 1 Münze in 1 Zauberer. (Der Zauberer ist keine Ressource, sondern hat eine Spezialauswirkung, die sofort genutzt wird): **Erhalte 8 Siegpunkte** und ziehe 5 zusätzliche Handkarten vom Zugstapel. Dann wirf von allen deinen Handkarten 3 deiner Wahl ab.



**Burg** (6x)  
Wandle 1 Bier, 1 Schwert und 1 Münze in 1 Ritter. (Der Ritter ist keine Ressource, sondern hat eine Spezialauswirkung, die sofort genutzt wird): **Erhalte 8 Siegpunkte** und setze den Siegpunktmarker eines beliebigen Mitspielers um 4 Felder zurück.

**Danksagung des Autors:** Ich möchte meiner Frau Natka für ihre Unterstützung bei allen meinen Unternehmungen und Riesenprojekten danken!

**Danksagung des Verlags:** Wir möchten den folgenden Personen für ihre Beiträge und ihre Unterstützung bei der Entwicklung, den Tests und bei der Fertigstellung dieses Spiels danken: Olga Volkova, Yuriy Zhuravlev, Alena Naumova, Evgeniy Naumov, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Andy Seaward, Jim Gaudin, Alexis Desplats, Sebastian Rapp und allen unseren Freunden und Kollegen!

**Übersetzung, Redaktion und Lektorat der deutschen Texte:** Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Veröffentlicht von Lifestyle Boardgames Ltd. © 2014 Alle Rechte vorbehalten.

Russia, 121087, Moscow, Beregovoy proezd 7-1. Tel.: +7 495 510 0539, www.LifeStyleLtd.ru, Mail@LifeStyleLtd.ru

# ARTIFICIUM

Autor und Illustrator: Timofey Shargorodskiy  
Schachteldesign: Timofey Shargorodskiy und Serhiy Banytiuk

Alter 8+ Spieldauer: 20-50 Min. Für 2 - 6 Spieler

Als weiser mittelalterlicher Herrscher weißt du, dass der Schlüssel zu einer florierenden, wohlhabenden Stadt im Handwerk liegt. Je mehr und besser deine Handwerker arbeiten, desto reicher wirst du. Deine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass die Produktionsketten wie geschmiert laufen, denn alle Rohstoffe und Güter hängen direkt voneinander ab. Die Mühle braucht Getreide, damit die Eisengießerei frisches Brot zu beißen haben und das Metall herstellen können, das wiederum die Schmiede benötigen, um Schwerter für die Ritter zu schmieden usw. Dein Ziel ist es, effiziente Produktionsketten aufzubauen und, falls möglich, deine Mitspieler daran zu hindern, dasselbe zu tun.

## Die Komponenten des Spieles



### 20 Aktionskarten

Mit diesen Karten können die Spieler Aktionen durchführen. Sie bringen aber keine Siegpunkte.

### 88 Gebäudekarten

Diese Karten können entweder Ressourcen produzieren oder die angegebene(n) Ressource(n) in eine höherwertige umwandeln. Außerdem bringen sie Siegpunkte.



### 6 Ressourcentableaus

Auf diesen Tableaus verwaltet jeder Spieler seine Ressourcen.



### 100 Ressourcensteine

Je nachdem, wo diese Steine auf dem Ressourcentableau eines Spielers liegen, stellen sie Getreide, Kohle, Metall usw. dar. Liegen Steine neben dem Ressourcentableau, stellen sie Münzen dar.

### 1 Wertungstableau

Auf diesem Tableau werden die Siegpunkte der Spieler festgehalten.



## 6 Siegpunktmarker (in unterschiedlichen Farben)

Mit diesen Markern wird der Punktestand der Spieler auf dem Wertungstableau angezeigt.



## 1 Startspielermarker

Mit diesem Marker wird der Startspieler der aktuellen Runde angezeigt.



## 1 Rundenmarker

Mit diesem Marker wird die aktuelle Runde angezeigt. Eine Partie geht über 4 Runden.

8 Aufkleber für den Startspielermarker, den Rundenmarker und die Siegpunktmarker.

## Spielaufbau

Das Wertungstableau wird in die Tischmitte gelegt. Vor der ersten Partie sollten die Aufkleber auf die entsprechenden Marker geklebt werden. Der Rundenmarker wird auf Feld I der Rundenanzeige (links oben) auf dem Wertungstableau gestellt. Jeder Spieler erhält ein Ressourcentableau und den Siegpunktmarker der zugehörigen Farbe. Die Siegpunktmarker werden auf Feld 0 der Punkteleiste gestellt. Dann erhält jeder Spieler 5 Ressourcensteine, die er neben seinem Ressourcentableau ablegt. Jeder beginnt das Spiel also mit 5 Münzen. Alle übrigen Ressourcensteine werden als allgemeiner Vorrat neben das Wertungstableau gelegt. Die Aktions- und Gebäudekarten werden zu **einem gemeinsamen** Stapel gemischt und als **ein** Zugstapel neben dem Wertungstableau bereitgelegt.

## Spielübersicht

Eine Partie geht über 4 Runden. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt.

### 1. Rundenbeginn

In der ersten Runde zieht jeder Spieler 5 Karten. In den folgenden Runden füllt jeder Spieler seine Kartenhand wieder auf 5 Karten auf. Es kann vorkommen, dass ein Spieler zu Rundenbeginn mehr als 5 Karten auf der Hand hat. In diesem Fall zieht er keine neuen Karten, behält aber auch alle überzähligen.

Der Startspieler wird in der ersten Runde zufällig bestimmt, erhält den Startspielermarker und beginnt die erste Runde. In allen folgenden Runden wird der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten neuer Startspieler. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern wird derjenige Startspieler, der dem bisherigen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. (Der Startspieler sitzt sich selbst nie am nächsten, bleibt in diesem Fall also nicht Startspieler.)

### 2. Der Karten-Markt

Es werden 6 Karten vom Zugstapel gezogen und offen in die Tischmitte gelegt. Beginnend mit dem Startspieler, danach im Uhrzeigersinn, darf jeder Spieler **eine** Karte aus dem Markt nehmen und dafür **eine** seiner Handkarten in den Markt legen. Dies geht so lange reihum, bis kein Spieler mehr eine Karte austauschen möchte und stattdessen passt. Wenn ein Spieler passt, steigt er aus der Karten-Markt-Phase aus und kann in dieser Runde keine Karten mehr austauschen. Alle anderen Spieler können weiterhin immer wieder eine Karte gegen eine andere austauschen, wenn sie an der Reihe sind, solange bis alle gepasst haben. Der **erste Kartentausch** eines Spielers ist **kostenlos**, für **jeden weiteren Tausch** muss er **2 Münzen** bezahlen und in den Vorrat zurücklegen. Sobald alle Spieler gepasst haben, werden die Karten im Markt auf den Ablagestapel gelegt.

Anstelle seines **ersten** Kartentauschs in einer Runde kann ein Spieler auch seine gesamten **Handkarten abwerfen** und **5 neue Handkarten** vom Zugstapel ziehen. Dies kann er nur einmal pro Runde und nur anstelle seines ersten Austauschs tun. (Es ist auch nicht möglich, seine Handkarten auszutauschen, wenn man bereits gepasst hat.) Natürlich kann ein Spieler, der seine Handkarten ausgetauscht hat, danach noch Karten mit dem Markt tauschen (nach den normalen Regeln, also 2 Münzen je Tausch).

**Hinweis:** Es ist sinnvoll, bereits in dieser Phase genau zu planen, welche Karten man in dieser Runde spielen kann und will, und entsprechend Karten auszutauschen.

### 3. Karten ausspielen

In dieser Phase spielen alle Spieler immer gleichzeitig eine Karte aus. Jeder Spieler wählt eine Karte von seinen Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald alle Spieler gewählt haben, werden alle Karten aufgedeckt. Dann werden zunächst die Aktionskarten ausgewertet, im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler. Danach werden die Gebäudekarten in derselben Weise ausgewertet. Eine Beschreibung aller Aktions- und Gebäudekarten befindet sich auf der letzten Seite des Regelhefts.

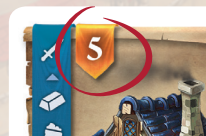
Hat ein Spieler eine Karte ausgespielt, die er nicht nutzen kann oder möchte (z. B. weil er die erforderlichen Ressourcen nicht besitzt), kann er sich für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden:

- die Karte abwerfen, um in dieser Phase weiterhin Karten ausspielen zu dürfen.
- die Karte zurück auf die Hand nehmen und dafür in dieser Phase keine weiteren Karten auszuspielen (zu passen).

In beiden Fällen erhält der Spieler für diese Karte keine Siegpunkte.



**Ressourcen kaufen und verkaufen:** Bevor ein Spieler seine ausgespielte Aktions- oder Gebäudekarte nutzt, kann er Ressourcen kaufen oder verkaufen. Auf dem Ressourcentableau sind bei jeder Ressource die Kosten für den **Kauf** in einem **grünen Kreis**, der **Verkaufserlös** in einem **braunen Kreis** angezeigt. Man kann Ressourcen nur mit der Bank (dem allgemeinen Vorrat) handeln, **nicht mit anderen Spielern!** Es ist nicht erlaubt, Ressourcen zu kaufen oder verkaufen, nachdem man seine ausgespielte Karte genutzt hat!



**Siegpunkte erhalten:** Nutzt ein Spieler eine Gebäudekarte, erhält er sofort die auf der Karte im orangefarbenen Banner angegebenen Siegpunkte. Der Spieler rückt seinen Siegpunktmarker entsprechend auf der Punkteleiste vorwärts. Kommt er dabei auf oder über ein Feld, auf dem eine Ressource angezeigt wird, nimmt er einen Ressourcenstein aus dem Vorrat und legt ihn auf das entsprechende Feld seines Ressourcentableaus. Der Spieler erhält alle Ressourcen, falls mehrere solcher Felder überschritten werden. Ausgespielte Karten bleiben bis zum Ende der Runde vor den Spielern liegen.

Jeder Spieler wird pro Runde etwa 5 Karten ausspielen. Manchmal wird ein Spieler weniger Karten ausspielen, weil er eine Karte nicht spielen möchte oder nicht die passenden Ressourcen besitzt. Dafür wird es auch vorkommen, dass ein Spieler mehr als 5 Karten ausspielen kann, weil es Kartenauswirkungen gibt, die einem Spieler zusätzliche Handkarten bescheren.



### Beispiel:

In dieser Runde hat der Spieler bereits folgende Karten gespielt: Sägewerk, Mühle & Backstube, Brauhaus, Schwertschmiede. Für diese hat er 2 Holz, 1 Nahrung, 1 Bier, 1 Schwert und 1+2+2+5 Siegpunkte erhalten. (Der Spieler besaß bereits einige Ressourcen aus vorangegangenen Runden.) Als nächstes spielt der Spieler eine Burg und kann dafür einen Ritter aufstellen. Dies kostet ihn 3 Ressourcen: 1 Bier, 1 Schwert und 1 Münze. Dafür erhält er 8 Siegpunkte und setzt den Siegpunktmarker eines Mitspielers seiner Wahl um 4 Felder zurück.

**4. Rundenende** Die Runde endet, sobald kein Spieler mehr Karten ausspielen kann oder möchte. Ausgespielte Karten kommen auf den Ablagestapel. Die Spieler dürfen Karten aus ihrer Hand abwerfen und Ressourcen an die Bank verkaufen, um Münzen zu erhalten.

**Tipp:** Jeder Spieler sollte bedenken, dass er in der Karten-Markt-Phase Münzen benötigt, um mehr als eine Karte austauschen zu können. Und während des Karten-Markts ist es nicht erlaubt, Ressourcen zu verkaufen. Der Rundenmarker wird ein Feld weiter bewegt und es beginnt eine neue Runde. Nach der vierten Runde endet das Spiel und es geht weiter mit der Schlusswertung.

Wenn der Zugstapel während der Partie irgendwann aufgebraucht sein sollte, wird sofort der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Zugstapel zu bilden.

## Schlusswertung

Die Partie endet nach der vierten Runde. Alle Spieler verkaufen ihre Ressourcen und zählen dann ihre Münzen. Jeweils 4 Münzen sind 1 Siegpunkt wert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt diese Partie! Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg bzw. die Platzierung!