

# ARTIFACT STACK



## Spielübersicht

Die Spieler sind Forschungsreisende und versuchen, die wertvollsten Artefakte zu finden, die in alten Tempeln verborgen sind und sie an Museen zu verkaufen.

## Spielmaterial

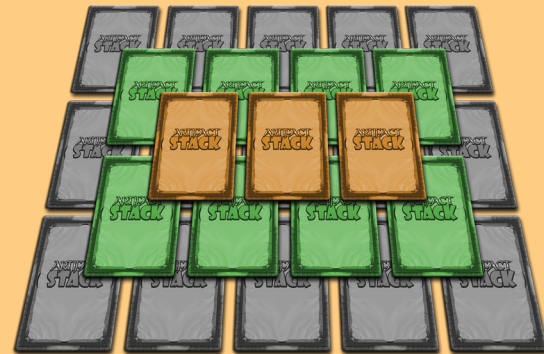
- 90 Artefaktkarten (10 Decks mit je 9 Karten eines Typs)
- 12 Gehilfenkarten
- 4 Sternkarten (im Wert von 3 Siegpunkten)
- 40 Silberkarten



## Spielvorbereitung

Es werden 6 der 10 Artefaktdecks gewählt und die anderen vier zurück in die Spielschachtel gelegt. Die Karten mit dem Symbol "verdeckt" werden auf die Rückseite gedreht, die andern Karten bleiben offen. Dann werden diese Decks zusammen gemischt.

Die erste, unterste Stufe des Tempels wird als 5 x 3 Raster ausgelegt (als graue Karten abgebildet). Die zweite, mittlere Stufe wird als 4 x 2 Raster darauf gelegt (als grüne Karten abgebildet) und schließlich die oberste Stufe als letzte im 3 x 1 Raster (als orangene Karten abgebildet).



(Insgesamt 26 Karten mit einigen offenen und einigen verdeckten Karten.)

Die 12 Gehilfenkarten werden offen neben dem Tempel ausgelegt. (Gehilfen aus unbenutzten Decks werden in die Spielschachtel zurückgelegt.)

Jeder Spieler erhält 2 Silber. Die übrigen Silberkarten werden als Bank neben dem Tempel gestapelt.



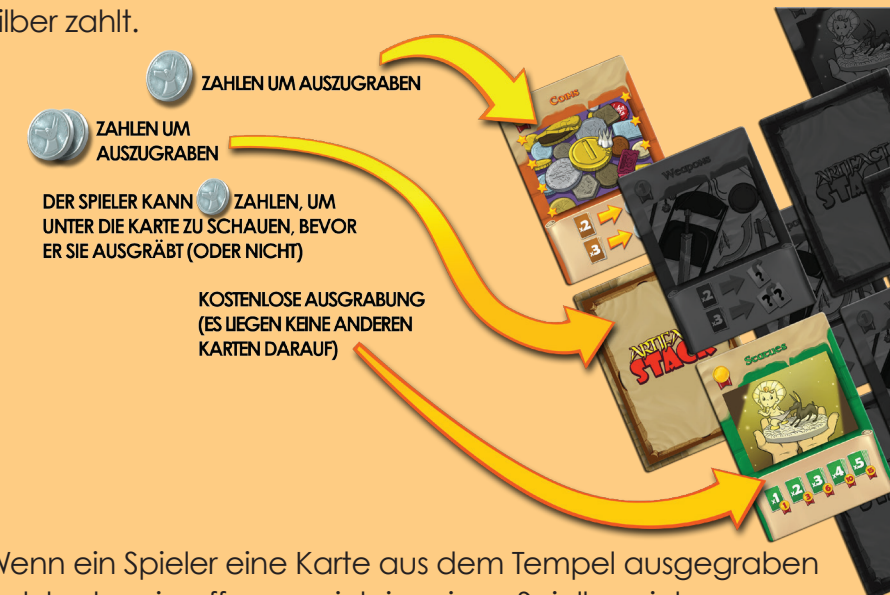
Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Die Spieler führen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn aus.

## Spielablauf

In seinem Spielzug kann der aktive Spieler 1 von 2 Aktionen ausführen.

### 1. Eine Karte aus dem Tempel nehmen und offen in den eigenen Spielbereich legen

Der Spieler kann kostenlos eine Karte aus dem Tempel nehmen, auf der keine andere liegt. Falls eine Karte ganz oder teilweise unter anderen Karten liegt, muss der Spieler sie ausgraben, wenn er sie nehmen will. Dafür muss er 1 Silber pro Karte zahlen, die (auch nur teilweise) darauf liegt. Falls er unsicher ist, ob er eine verdeckte Karte nehmen möchte oder nicht, kann er sie sich zunächst anschauen, indem er dafür 1 Silber zahlt.



Wenn ein Spieler eine Karte aus dem Tempel ausgegraben hat, legt er sie offen vor sich in seinen Spielbereich.



### Bonusaktionen auslösen

Manche Karten erlauben die Auslösung von Bonusaktionen, wenn der Spieler 2 oder 3 Karten dieses Typs hat.

*Beispiel: Wenn ein Spieler seine zweite Manuskriptkarte nimmt, kann er den Bonus auslösen und eine weitere Aktion ausführen, oder er kann auf eine dritte Manuskriptkarte warten, um dann 2 weitere Aktionen auszuführen.*

Wenn ein Spieler einen Bonus ausgelöst hat, dreht er diese Karten in seinem Spielbereich auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass dieser Bonus bereits ausgelöst wurde. Wichtig: Nachdem eine Karte umgedreht ist, kann sie nicht mehr für weitere spätere Sätze benutzt werden UND kann nicht mehr gestohlen werden. (Achtung - alle im Spielbereich gesammelten Karten der Spieler werden erst zum Spielende gewertet.)

### 2. Einen Gehilfen anheuern

Anstatt eine Karte aus dem Tempel zu nehmen, kann der Spieler 1 Silber zahlen und dafür eine der Gehilfenkarten nehmen, die neben dem Tempel ausliegen.



Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Karten des ersten Tempels genommen wurden. Damit ist die erste Spielrunde beendet und die Spieler beginnen mit der zweiten.

## 2. Spielrunde

Mit den übrigen Karten wird nun ein zweiter Tempel gebaut (auf gleiche Weise ausgelegt wie beschrieben). Dabei bleiben zwei Karten übrig, die in die Spielschachtel zurückgelegt werden. Das Spiel wird in Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt, sodass der letzte Spieler der ersten Runde jetzt der Startspieler ist und der vorherige Startspieler letzter Spieler.

Nachdem alle Karten des zweiten Tempels genommen wurden, endet das Spiel und die Spieler zählen ihre Siegpunkte.

### Schlusswertung

Zum Spielende zählt jeder Spieler die Siegpunkte auf allen Karten in seinem Spielbereich, die Siegpunkt durch seine Gehilfen und erhält noch 1 Siegpunkt pro Silber in seinem Besitz.

Der Spieler (oder, bei Gleichstand, die Spieler) mit den meisten Karten, die einen ★ aufweisen, erhält (erhalten) 3 Siegpunkte zusätzlich.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Artefaktkarten besitzt. Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Silber besitzt.

## Credits

**Spielautoren:** Adrian Adamescu und Daryl Andrews

**Redaktion:** Frank DiLorenzo

**Grafische Gestaltung:** Rob Lundy, Jenn DiFranco

**Deutsche Regel:** Ferdinand Köther

### Danksagung der Autoren

Wir möchten den vielen Freunden und Familienmitgliedern für ihre Zeit danken, die sie sich für das Spiel genommen haben. Ihre Rückmeldungen haben geholfen, das Spiel so zu gestalten, wie es ist.

Unser Dank gilt: Andreea Adamescu, Tanya Andrews, Hendy Andrews, Stefan Alexander, Robin Baksh, Aimee Berends, Jon Berends, Ryan Brun, Travis Chance, Rod Currie, Fabio Del Rio, JC Dorais, Philipp El Alaoui, Jen Farmer, Dougal Grimes, Sean Jacquemain, Nick Little, Brian Malott, Daniel Peterson, Brandon Parsons, Isaac Shalev, Brad Taylor, Ian Zang und Rob Lundy für seine tollen Illustrationen. Danke auch an Frank & Dan DiLorenzo dafür, dass sie an dieses Spiel geglaubt haben.

Ladet online die kostenlose  
R&R Hub App  
herunter!



[www.RnRgames.com](http://www.RnRgames.com)

©2017 R&R GAMES, INC.  
Alle Rechte vorbehalten.

## Wertung & Erklärung der Artefaktkarten

Alle im Spielbereich gesammelten Karten der Spieler (offen oder verdeckt) werden erst zum Spielende gewertet.

**Statuen** – Jeder Satz wird anhand der Anzahl Karten des Satzes gewertet.  
(1 Statue = 1 SP, 2 Statuen = 3 SP, 3 Statuen = 6 SP, etc.)

**Münzen** – Wert: 2 SP. Bonus: Wenn der Bonus mit 2 Karten ausgelöst wird, erhält der Spieler 1 Silber aus der Bank, mit 3 Karten erhält er 2 Silber.

**Waffen** – Wert: 1 SP. Bonus: Wenn der Bonus mit 2 Karten ausgelöst wird, stiehlt der Spieler 1 beliebige offene Karte eines anderen Spielers, mit 3 Karten stiehlt er insgesamt 2 offene Karten von einem oder zwei Spielern.

**Manuskripte** – Wert: 1 SP. Bonus: Wenn der Bonus mit 2 Karten ausgelöst wird, hat der Spieler sofort 1 weitere Aktion, mit 3 Karten hat er 2 weitere Aktionen.

**Juwelen** – Wert: 1 SP. Bonus: Wenn der Bonus mit 2 Karten ausgelöst wird, erhält der Spieler 1 Gehilfenkarte eigener Wahl, mit 3 Karten erhält er 2 Gehilfenkarten.

**Relikte** – Wert: 1 SP. Der Spieler mit den meisten Relikten erhält zusätzlich 3 SP zum Spielende. Der Spieler mit den wenigsten Relikten verliert 3 SP zum Spielende. Alle anderen Spieler erhalten oder verlieren keine zusätzlichen SP. (Bei Gleichstand für die meisten oder wenigsten Relikte erhalten bzw. verlieren jeweils alle daran beteiligten Spieler die SP. *Beispiel: 2 Spieler haben die meisten Relikte, beide erhalten +3 SP.*)

**Fluch & Segen** – Keine Siegpunkte. Der Spieler führt sofort die auf der Karte genannte gute oder schlechte Aktion aus.

**Porzellan-service** – Wert: 1 SP pro einzelne Karte. Bonus: Jederzeit während des eigenen Spielzuges kann ein Spieler einen Satz aus 2 oder 3 Karten mit demselben Buchstaben (A, B oder C) sichern (umdrehen). Ein Satz aus 2 Karten ist 4 SP wert, ein Satz aus 3 Karten 8 SP. Ein Satz aus je einer Karte des Typs A, B und C ist 10 SP wert.

### Beispiele:



**Vampir & Mumie** – Wert: Monster sind jeweils -1 SP wert, falls sie nicht kombiniert sind. Einzelne Silberkreuze sind -1 SP wert und Säрге jeweils +2 SP. Die Kombination Vampir + Silberkreuz ist 5 SP wert; die Kombination Mumie + Sarg ist 5 SP wert; die Kombination Vampir + Mumie + Sarg oder Silberkreuz ist 4 SP wert.

**Schatz** – Schätze geben entweder den sofortigen Bonus oder SP zum Spielende, wie jeweils angegeben.

**Wichtig:** Nachdem eine Karte umgedreht ist, kann sie nicht erneut für spätere Sätze benutzt werden. Z. B. kann man nicht den Bonus von 3 **Statuen** für 6 SP nutzen (umdrehen) und dann eine weitere **Statue** zu diesem Satz hinzufügen, um zum Spielschluss 10 SP dafür zu bekommen. Die weitere Karte kann nur für einen neuen Satz benutzt werden.