

ARTIFACT STACK



Aperçu du jeu

Vous êtes un explorateur recherchant de précieux artefacts dans les ruines de temples anciens dans le but de les vendre aux musées et marquer le plus grand nombre de points de victoire.

Matériel

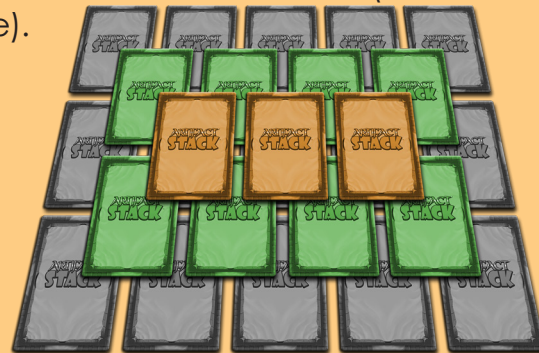
- 90 cartes artefact (10 paquets de 9 cartes par type)
- 12 cartes assistant
- 4 cartes étoile (vaut 3 points de victoire)
- 40 cartes argent



Mise en place

Choisissez 6 des 10 paquets de cartes artefact et laissez les 4 autres paquets dans la boîte. Les cartes qui ont le symbole face cachée doivent être retournée face cachée alors que les autres restent face ouverte. Mélangez les 6 paquets de cartes.

"Construisez" le premier étage du temple en créant une grille de 5 par 3 cartes (cartes grises sur l'exemple). Le deuxième étage est formé d'une grille de 4 par 2 cartes (cartes vertes sur l'exemple). Finalement, le 3e étage est formé de 3 cartes sur le dessus (cartes orange sur l'exemple).



(26 cartes au total, certaines sont faces ouvertes et d'autres sont faces cachées.)

Placez les 12 cartes assistant à côté du temple, faces ouvertes.

Remettez à chaque joueur 2 cartes argent et placez le reste à côté du temple. Cette pile servira de banque de cartes.



Choisissez un premier joueur au hasard, le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Durant votre tour, vous pouvez faire l'une des deux actions suivantes :

1. Prendre une carte du temple et la placer dans votre tableau

Vous pouvez prendre n'importe quelle carte non recouverte du temple gratuitement. Si une portion d'une carte est recouverte par une ou plusieurs cartes, vous devez creuser pour la révéler. Lorsque vous creusez, vous devez payer 1 argent pour chaque carte qui recouvre celle que vous voulez. Si vous n'êtes pas certain de vouloir une carte qui est face cachée, vous pouvez payer 1 argent pour voir la carte avant de la choisir.



Une fois la carte excavée du temple, placez-la face ouverte devant vous dans votre « tableau ».



Activer un bonus

Si vous avez 2 ou 3 cartes d'un même type, vous pouvez activer le bonus inscrit dessus.

Exemple : si vous prenez une deuxième carte manuscrit vous pouvez activer le bonus immédiatement et prendre une autre action, OU vous pouvez attendre une troisième carte manuscrit pour prendre deux actions une à la suite de l'autre.

Si vous activez un bonus, retournez ces cartes, face cachée, pour démontrer que le bonus a été utilisé. Une fois qu'une carte est retournée, il n'est plus possible de l'inclure dans un ensemble ou de la voler. (Notez que toutes les cartes dans votre tableau comptent à la fin de la partie.)

2. Engager un assistant

Au lieu de prendre une carte du temple, vous pouvez payer 1 argent pour prendre une des cartes assistant placées à côté du temple.



Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes du premier temple soient prises par les joueurs. La première ronde est alors terminée et les joueurs passent à la seconde ronde.

Deuxième ronde

Construisez un deuxième temple avec le reste des cartes artéfact (il y aura 2 cartes restantes qui sont retirées de la partie). Le jeu se déroulera désormais dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et débutera avec le joueur qui était dernier dans la première ronde. Le joueur qui était premier dans la première ronde, devient ainsi le dernier dans la deuxième ronde.

Lorsque les cartes du deuxième temple ont toutes été prises par les joueurs, la partie se termine et les joueurs comptent leur pointage final.

Fin de la partie et pointage

À la fin de la partie, chaque joueur compte les points sur les cartes qu'ils ont prises, les points accordés par les cartes assistant ainsi que 1 point par carte argent encore en leur possession.

Le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) qui a le plus de cartes avec une ★ gagne 3 points supplémentaires.

Le joueur avec le plus de points de victoire (PV) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes artéfact l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'argent est le gagnant.

Crédits

Auteurs : Adrian Adamescu et Daryl Andrews

Correction : Frank DiLorenzo

Illustrateurs : Rob Lundy, Jenn DiFranco

Traduction française : Hélène Vigneault

Remerciements des auteurs

Nous voulons remercier les nombreux amis et membres de nos familles qui ont pris le temps de jouer à notre jeu. Leurs commentaires ont contribué à faire de ce jeu ce qu'il est aujourd'hui.

Merci à : Andreea Adamescu, Tanbya Andrews, Hendy Andrews, Stefan Alexander, Robin Baksh, Aimee Berends, Jon Berends, Ryan Brun, Travis Chance, Rod Currie, Fabio DelRio, JC Dorais, Philip El Aladoui, Jen Farmer, Dougal Grimes, Sean Jacquemain, Nick Little, Brian Malott, Daniel Peterson, Brandon Parsons, Isaac Shalev, Brad Taylor, Ian Zang and Rob Lundy pour ses illustrations incroyables. Un grand merci également à Frank et Dan DiLorenzo d'avoir cru en notre jeu.

Téléchargez l'application
gratuite R&R Hub
en ligne!



www.RnRGames.com

©2017 R&R GAMES, INC.
Tous droits réservés.

Cartes artéfact : pointage et explications.

Toutes les cartes dans votre tableau (faces ouvertes et cachées) comptent SEULEMENT à la fin de la partie.

Statues – calculez chaque ensemble selon le nombre de statues qui le compose. (1 statue = 1PV, 2 statues = 3 PV, 3 statues = 6 PV, etc.).

Pièces – valent 2 PV. Bonus : retournez 2 cartes de type pièces de votre tableau pour activer le bonus et prendre 1 argent de la banque ou attendez d'en retourner 3 pour prendre 2 argents de la banque.

Armes – valent 1 PV. Bonus : retournez 2 cartes de type armes de votre tableau pour activer le bonus et voler 1 carte face ouverte d'un adversaire, ou attendez d'en retourner 3 pour voler 2 cartes face ouvertes d'un adversaire (2 chez le même adversaire ou 1 chez deux adversaires différents).

Manuscrit – valent 1 PV. Bonus : retournez 2 cartes de type manuscrit de votre tableau pour activer le bonus et faire 1 action supplémentaire, ou attendez d'en retourner 3 pour faire 2 actions supplémentaires.

Bijoux – valent 1 PV. Bonus : retournez 2 cartes de type bijoux de votre tableau pour activer le bonus et prendre 1 carte assistant, ou attendez d'en retourner 3 pour prendre 2 cartes assistant.

Reliques – valent 1 PV. Le (ou les joueurs) avec le plus de cartes reliques à la fin de la partie ajoute 3 PV à son pointage final. Le (ou les joueurs) avec le moins de cartes reliques à la fin de la partie soustrait 3 PV à son pointage final. Les joueurs entre les deux ne reçoivent ni bonus, ni pénalité.

Malédiction et **Bénédiction** – ne valent aucun point. Effectuez immédiatement la bonne ou la mauvaise action inscrite sur la carte.

Assiettes chinoises – valent 1 PV seule. Bonus : à tout moment durant votre tour vous pouvez sécuriser un ensemble de 2 ou 3 cartes de la même lettre (A, B ou C). Un ensemble de 2 cartes vaut 4 PV et un ensemble de 3 cartes vaut 8 PV. Vous pouvez aussi sécuriser un ensemble avec chacune des lettres A, B et C, et obtenir 10 PV.

Exemples :



Vampire et Momie – les monstres font PERDRE 1 PV s'ils ne sont pas maîtrisés. Une croix d'argent fait perdre 1 PV et un cercueil donne 2 PV. Le combo vampire + croix d'argent = 5 PV. Une momie + un cercueil = 5 PV. Une momie-vampire + un cercueil OU une croix d'argent = 4 PV.

Trésor – les trésors font gagner soit un bonus immédiat ou les points inscrits dessus à compter seulement en fin de partie.

Note : Une fois qu'une carte a été retournée face cachée, elle ne peut pas être comptée dans un nouvel ensemble. Par exemple, si vous activez un bonus et retournant 3 cartes de types **Statues** pour avoir 6 points, vous ne pouvez pas ajouter une 4e carte **Statue** dans cet ensemble pour gagner 10 points. La 4e carte statue ne pourra être comptée que dans un ensemble différent.