

## Cartes Action



**Exploration** (5 cartes).  
Prenez une carte au hasard dans la main de n'importe quel joueur. Lorsque vous prenez l'une des cartes d'un joueur, ce dernier doit en tirer une nouvelle de la pioche.



**Vol** (5 cartes).  
Vous devez donner 1 ou 2 pièces à la banque pour résoudre cette carte. Prenez n'importe quel jeton Ressources de niveau I (si vous avez donné 1 pièce) ou jeton Ressources de niveau II (si vous avez payé 2 pièces) du plateau de jeu d'un adversaire de votre choix et placez-le sur votre plateau de jeu (le type de ressource reste inchangé).



**Reconstruction** (5 cartes).  
Récupérez l'une des cartes que vous avez jouées pendant ce tour, et réintégrez-la dans votre main.



**Foire** (5 cartes).  
Prenez immédiatement 2 pièces de la banque pour chaque carte que vous avez jouée lors du tour en cours, à l'exception de la carte Foire.

## Cartes Bâtiment



**Scierie** (8 cartes).  
Prenez 2 bois.  
Recevez 1 point de victoire.



**Ferme** (8 cartes).  
Prenez 2 blés.  
Recevez 1 point de victoire.



**Charbonnerie** (8 cartes).  
Transformez 1 bois en 1 charbon.  
Recevez 2 points de victoire.



**Loge de chasse** (8 cartes).  
Transformez 1 bois en 1 nourriture.  
Recevez 2 points de victoire.



**Moulin et boulangerie** (8 cartes).  
Transformez 1 blé en 1 nourriture.  
Recevez 2 points de victoire.



**Brasserie** (8 cartes).  
Transformez 1 blé en 1 bière.  
Recevez 2 points de victoire.



**Mine de cristaux** (8 cartes).  
Transformez 1 nourriture en 1 cristal.  
Recevez 3 points de victoire.



**Fonderie** (8 cartes).  
Transformez 1 nourriture en 1 métal.  
Recevez 3 points de victoire.



**Laboratoire** (6 cartes).  
Transformez 1 charbon et 1 cristal en 1 potion.  
Recevez 5 points de victoire.



**Forge** (6 cartes).  
Transformez 1 charbon et 1 métal en 1 épée.  
Recevez 5 points de victoire.



**Tour du mage** (6 cartes).  
Transformez 1 bière, 1 potion et 1 pièce en un mage (il ne s'agit pas d'une ressource, mais d'un effet spécial applicable immédiatement). Recevez 8 points de victoire, piochez immédiatement 5 nouvelles cartes et ajoutez-les à votre main, puis défaussez 3 cartes de votre choix.



**Château** (6 cartes).  
Transformez 1 bière, 1 épée et 1 pièce en un chevalier (il ne s'agit pas d'une ressource, mais d'un effet spécial applicable immédiatement). Recevez 8 points de victoire et faites immédiatement reculer le marqueur d'un adversaire de votre choix de 4 cases sur le plateau de score.

**Un mot de l'auteur :** Je voudrais dire merci à ma femme Natka qui me supporte toujours dans tous mes mega-projets et entreprises !

**Un mot des éditeurs :** On remercie tous ceux qui ont contribué au développement et à la finalisation de ce jeu : Olga Volkova, Yuri Zhuravlev, Alena Naumova, Evgeniy Naumov, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikov, Andy Seaward et Dilara, Jim Gaudin, Alexis Desplats et tous nos amis et collègues !

Edition © 2014 Lifestyle Boardgames Ltd.

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

# ARTIFICIUM

Auteur et illustrateur : Timofey Shargorodskiy

Design de la boîte : Timofey Shargorodskiy and Serhiy Banytiuk

À partir de 8 ans Durée du jeu : 20-50 min Pour 2 à 6 joueurs

En tant que seigneur du Moyen Âge, vous savez à quel point la prospérité d'une ville dépend de l'artisanat. Plus vos artisans travaillent, plus vous vous enrichissez. Vous devez donc faire en sorte que ce processus ne s'interrompe jamais, car tous les types de produits sont interdépendants. Le blé doit être livré au moulin pour fabriquer le pain qui nourrira les employés de la forge, qui fondront le métal dont a besoin le forgeron pour façonner les épées des chevaliers... Votre but est d'établir des chaînes de production efficaces, et si possible d'empêcher vos adversaires d'en faire autant.

## Matériel



### 20 cartes Action.

Ces cartes permettent de réaliser des actions, mais ne donnent pas de points de victoire.

**88 cartes Bâtiment.**  
Ces cartes produisent des ressources et transforment un type de ressource en un autre, tout en donnant des points de victoire.



**6 plateaux Ressources.**  
Ces plateaux permettent de contrôler les ressources de chaque joueur.

**100 jetons Ressources.** Selon leur position sur le plateau Ressources du joueur, ces jetons représentent du blé, du charbon, du métal, etc. Ils servent également de monnaie s'ils sont posés à côté du plateau Ressources du joueur.



### 1 plateau de score.

Point focal du jeu, ce plateau permet de compter les points de victoire des joueurs.

**6 marqueurs Joueur** (de différentes couleurs). Ces marqueurs permettent d'identifier les joueurs et de compter leurs points sur le plateau de score.



### 1 marqueur Premier joueur.

Ce marqueur identifie le premier joueur du tour en cours.



### 1 marqueur Tour.

Ce marqueur indique le tour en cours. Une partie se joue en 4 tours.

**8 autocollants** pour les différents marqueurs Premier joueur, Tour, et Joueur.

## Mise en place

Placez le plateau de score au milieu de la table. Avant votre première partie, apposez les autocollants qui conviennent sur le marqueur Premier joueur, le marqueur Tour et les marqueurs Joueur. Placez le marqueur Tour sur la case I du plateau de score. Chaque joueur prend un plateau Ressources et un marqueur Joueur de la même couleur, puis place le marqueur Joueur sur la case 0 du plateau de score. Chaque joueur reçoit 5 jetons Ressources qu'il place à côté de son plateau Ressources, de manière à commencer le jeu avec 5 pièces. Tous les jetons restants forment la banque. Ils sont placés sur la table, à portée de tous. Réunissez toutes les cartes (Action et Bâtiment) et mélangez-les. Placez la pioche ainsi formée à côté du plateau de score.

## Déroulement du jeu

Une partie se joue en 4 tours. Chaque tour se divise en quatre phases.

### 1. Début du tour

Au premier tour, chaque joueur pioche 5 cartes. Aux tours suivants, les joueurs piochent le nombre de cartes nécessaire pour que leur main compte 5 cartes. Cas rare : si vous possédez plus de 5 cartes (grâce au Mage) vous les gardez toutes en main.

Désignez le premier joueur au hasard, et donnez-lui le marqueur Premier joueur. Le premier joueur est le premier à jouer. Au début de chacun des tours suivants, passez le marqueur Premier joueur au joueur possédant le moins de points de victoire. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, passez le marqueur Premier joueur à celui qui est le plus près du premier joueur du tour précédent, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 2. Marché aux cartes

Piochez 6 cartes et posez-les face visible au milieu de la table. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, peut soit échanger l'une des cartes de sa main contre une carte du marché, soit passer. Lorsqu'un joueur choisit de passer, il ne peut plus échanger de cartes tant que le tour de jeu n'est pas fini. La phase d'échange de cartes peut se poursuivre pendant plusieurs tours de table, et ne s'achève que lorsque tous les joueurs passent leur tour. Le premier échange de cartes est gratuit pour chaque joueur, mais les suivants nécessitent de remettre 2 pièces à la banque. Une fois que tous les joueurs passent leur tour, toutes les cartes du marché sont défaussées.

Les joueurs peuvent également choisir de défausser toute leur main et tirer 5 cartes de la pioche, à la place de leur premier échange de cartes gratuit. Ils ne peuvent procéder ainsi qu'une fois par tour, et uniquement à la place de leur premier échange au marché (les joueurs ne peuvent pas changer toute leur main après avoir déjà passé ou avoir déjà échangé une ou plusieurs cartes). Les joueurs qui ont échangé leur main peuvent participer aux tours de table suivants du marché, selon la règle normale (2 pièces par échange).

**Conseil :** Lors de la phase d'échange, essayez de planifier la succession de cartes que vous voudrez utiliser pendant le tour.

### 3. Utilisation des cartes

Pendant cette phase, les joueurs jouent les cartes de leur main selon un déroulement précis. D'abord, tous les joueurs choisissent simultanément une carte de leur main et la placent face cachée devant eux. Ensuite, tous les joueurs révèlent leur carte. Les joueurs commencent par résoudre les cartes Action (en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre), puis les cartes Bâtiment. Vous trouverez une description des différentes actions et des différents bâtiments à la fin des règles.

Un joueur qui a choisi et joué une carte, mais qui ne souhaite pas ou ne peut pas la résoudre (par exemple parce qu'il n'a pas les ressources nécessaires) peut :

- la défausser et poursuivre les étapes de ce tour ;
- reprendre la carte en main, mais ne plus agir pour le reste du tour en cours (passer).

Dans les deux cas, cette carte ne lui apportera pas de points de victoire.



**Achat et vente de ressources.** Avant de résoudre une action ou un bâtiment, vous pouvez acheter et/ou vendre une ou plusieurs ressources sur votre plateau Ressources. Le chiffre indiqué dans un cercle vert correspond au prix d'achat en pièces, et celui dans un cercle marron, au prix de vente. Les joueurs ne peuvent faire affaire qu'avec la banque (réserve), et non avec les autres joueurs ! Il est interdit d'acheter et/ou de vendre des ressources après avoir résolu une carte.



**Comptage des points de victoire.** Si vous résolvez un bâtiment, vous recevez immédiatement les points de victoire indiqués dans le drapeau orange sur la carte. Déplacez votre marqueur Joueur en conséquence sur le plateau de score. Si votre marqueur Joueur passe par une case contenant une ressource ou s'il s'arrête sur celle-ci, prenez un jeton de la réserve et placez-le sur la case de ressource correspondante sur votre plateau Ressources. Si vous passez par plusieurs cases contenant des ressources, vous les récupérez toutes.

Les cartes résolues sont placées devant les joueurs jusqu'à la fin du tour.

Chaque joueur joue environ 5 cartes par tour. Il est possible de jouer moins de 5 cartes (parce que vous ne souhaitez pas en jouer plus, ou parce que vous n'avez pas les ressources requises, par exemple). Il est également possible de jouer plus de 5 cartes, car certaines cartes vous permettent d'ajouter des cartes supplémentaires à votre main.

Chaque joueur joue environ 5 cartes par tour. Il est possible de jouer moins de 5 cartes (parce que vous ne souhaitez pas en jouer plus, ou parce que vous n'avez pas les ressources requises, par exemple). Il est également possible de jouer plus de 5 cartes, car certaines cartes vous permettent d'ajouter des cartes supplémentaires à votre main.



### Exemple :

Pendant ce tour le joueur a résolu les cartes suivantes : Scierie, Moulin et boulangerie, Brasserie, Forge. Ces cartes lui ont apporté 2 bois, 1 nourriture, 1 bière, 1 épée et 1+2+2+5 points de victoire (le joueur avait déjà certaines ressources avant le début de ce tour). Maintenant il joue le Château qui lui donne un effet spécial d'un chevalier. Il défausse 3 jetons Ressources (1 bière, 1 épée et 1 pièce), il reçoit 8 points de victoire et il fait reculer le marqueur d'un adversaire de son choix de 4 cases sur le plateau de score.

### 4. Fin du tour

Un tour s'achève lorsque tous les joueurs ont passé. Toutes les cartes jouées sont défaussées. Lors de cette phase, les joueurs peuvent également défausser une, plusieurs, voire toutes les cartes de leur main. Les joueurs peuvent vendre autant de ressources sur leur plateau Ressources qu'ils le souhaitent contre des pièces de la banque.

**Conseil :** Notez que vous aurez besoin de pièces lors de la phase **Marché aux cartes** du tour suivant, pendant laquelle vous ne pourrez pas vendre vos ressources.

Avancez le marqueur Tour d'une case sur le plateau de score et commencez le tour suivant. Si vous venez de terminer le quatrième tour, qui est le tour final, passez à la phase de décompte des points.

Si la pioche est vide à n'importe quel moment du jeu, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

## Score final

La partie se termine à la fin du quatrième tour. Les joueurs vendent ensuite toutes leurs ressources et comptent leurs pièces. Chaque joueur gagne 1 point de victoire par lot de 4 pièces. Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire est déclaré gagnant ! Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de victoire, ils sont déclarés gagnants à égalité !