

## Карты Действий



**Разведка** (5 штук).  
Возьмите из руки любого игрока 1 случайную карту. Игрок, потерявший карту, берёт 1 карту из колоды.



**Кража** (5 штук).  
За применение этой карты заплатите в банк 1 или 2 Монеты. Переместите с Планшета другого игрока к себе на Планшет 1 камешек ресурса I уровня (если заплатили 1 Монету) или 1 камешек ресурса II уровня (если заплатили 2 Монеты), тип ресурса при этом не меняется.



**Реконструкция** (5 штук).  
Верните себе со стола в руку любую карту, разыгранную вами в этом раунде.



**Ярмарка** (5 штук).  
Тут же получите из банка по 2 Монеты за каждую разыгранную вами в этом раунде карту, не считая эту Ярмарку.

## Карты Зданий



**Лесопилка** (8 штук).  
Производит 2 Древа.  
Даёт 1 победное очко.



**Ферма** (8 штук).  
Производит 2 Пшеницы.  
Даёт 1 победное очко.



**Дом углежога** (8 штук).  
Преобразует 1 Древо в 1 Уголь.  
Даёт 2 победных очка.



**Шалаш охотника** (8 штук).  
Преобразует 1 Древо в 1 Еду.  
Даёт 2 победных очка.



**Мельница-пекарня** (8 штук).  
Преобразует 1 Пшеницу в 1 Еду.  
Даёт 2 победных очка.



**Квасной двор** (8 штук).  
Преобразует 1 Пшеницу в 1 Квас.  
Даёт 2 победных очка.



**Шахта кристаллов** (8 штук).  
Преобразует 1 Еду в 1 Кристалл. Даёт 3 победных очка.



**Рудная мануфактура** (8 штук).  
Преобразует 1 Еду в 1 Металл. Даёт 3 победных очка.



**Лаборатория** (6 штук).  
Преобразует 1 Уголь и 1 Кристалл в 1 Зелье.  
Даёт 5 победных очка.



**Оружейная мастерская** (6 штук).  
Преобразует 1 Уголь и 1 Металл в 1 Меч. Даёт 5 победных очка.



**Башня мага** (6 штук).  
Преобразует 1 Квас, 1 Зелье и 1 Монету в Мага (это не ресурс, а специальный эффект, который применяется немедленно). Даёт 8 победных очков, немедленно возьмите из колоды 5 карт в руку, сбросьте из руки любые 3 карты.



**Замок** (6 штук).  
Преобразует 1 Квас, 1 Меч и 1 Монету в Рыцаря (это не ресурс, а специальный эффект, который применяется немедленно). Даёт 8 победных очков, немедленно передвиньте маркер любого игрока на Счётчике очков на 4 деления назад.

**От автора:** Хочу сказать спасибо моей жене Натке за моральную поддержку во всех моих начинаниях и мега-проектах!

**От издателей:** Благодарим за тестирование и подготовку к изданию: Ольгу Волкову, Юрия Журавлёва, Алёну Наумову, Евгения Наумова, Александра Пешкова, Екатерину Плужникову, Энди Сиурда, Джима Годана, Алекси Делла, а также наших друзей и коллег!

Игра издана ООО «Настольные игры – Стиль Жизни». © 2014 Все права защищены.  
121087, Москва, Береговой проезд, д.7, корп.1, оф.1., тел.: +7 495 510 0539  
www.LifeStyleLtd.ru, Mail@LifeStyleLtd.ru

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

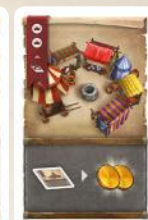
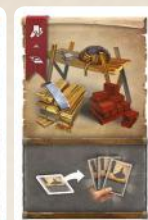
# ARTIFICIUM

Автор и художник: Тимофей Шаргородский  
Иллюстрация на коробке: Тимофей Шаргородский и Сергей Банитюк

**Возраст:** от 8 лет **Время:** 20-50 минут **Количество игроков:** 2-6

Мудрые средневековые правители знают: ремёсла – вот ключ к развитию города. Чем больше трудятся ремесленники, тем лучше казне. Главное – чтобы процесс не останавливался, ведь всё взаимосвязано. Пшеница должна доставляться на мельницу, свежее испечённый каравай – работникам у плавильной печи, металл – кузнецу, мечи – рыцарям... Поэтому задача игроков как можно эффективнее строить цепочки своих производств, не забывая при случае помешать соперникам.

## Компоненты игры



**Карты Действий, 20 штук.**  
Выполняют действия, победных очков не приносят.

**Карты Зданий, 88 штук.**  
Производят ресурсы или преобразуют одни ресурсы в другие. Приносят победные очки.



**Планшеты ресурсов, 6 штук.**  
Место для хранения ресурсов игрока.

**Камешки ресурсов, 100 штук.**

Могут быть Пшеницей, Углём, Металлом и т. д. в зависимости от того, на какой ячейке Планшета находятся. Также могут быть Монетами, если находятся рядом с Планшетом. Незадействованные камешки ресурсов лежат в общедоступном месте стола (в банке).



**Счётчик победных очков, 1 штука.**  
Приковывает к себе внимание на протяжении всей игры!

**Маркеры игроков, 6 штук разных цветов.** Используются для подсчета победных очков на Счётчике очков.



**Фишка первого игрока, 1 штука.**

Напоминает, кто первый игрок в этом раунде.



**Фишка раунда, 1 штука.**

Отсчитывает 4 раунда.

**Наклейки** для Фишки первого игрока, для Фишки раунда и для Маркеров игроков.

## Подготовка к игре

Положите Счётчик очков на середину стола. Перед первой игрой наклейте на Фишку раунда, Фишку первого игрока и Маркеры игроков соответствующие наклейки. Фишку раунда поставьте на I раунд. Каждый игрок берёт себе Планшет и выставляет маркер игрока соответствующего цвета на поле «0» Счётчика очков. Раздайте каждому игроку по 5 камешков ресурсов – это его 5 Монет (каждый игрок кладёт их рядом с Планшетом). Тщательно перемешайте колоду карт (карты Зданий и карты Действий вместе). Колоду положите рядом со Счётчиком очков.

## Ход игры

Игра состоит из 4 раундов. Каждый раунд делится на 4 фазы.

### 1. Начало раунда

В первом раунде раздайте каждому игроку по 5 карт. В начале последующих раундов каждый игрок добирает в руку из колоды до 5 карт. В редких случаях у вас на руках может оказаться более 5 карт (благодаря Магу) – тогда вы сохраняете все эти карты.

Случайным образом выберете того, кто начнёт игру, и отдайте ему Фишку первого игрока – он будет первым делать ход в текущем раунде. Далее Фишка первого игрока будет каждый раунд передаваться игроку с наименьшим количеством победных очков на момент начала нового раунда. Если таких игроков окажется несколько, передайте Фишку первого игрока тому из них, кто сидит ближе всего к первому игроку прошлого раунда (если считать по часовой стрелке).

### 2. Рынок карт

На середину стола выложите в открытую 6 карт из колоды. Все игроки по очереди, начиная с первого игрока, могут менять по одной карте из руки на карту со стола. Если игрок спасовал, он не может больше участвовать в обмене в этом раунде. Обмен может идти несколько кругов, пока все игроки не спасуют. Первый обмен бесплатный для каждого игрока, за каждый следующий обмен игрок должен заплатить 2 Монеты в банк. Когда все игроки спасовали, все карты на рынке уходят в сброс.

Вместо первого бесплатного обмена карты на рынке игрок может (по желанию) сбросить свои 5 карт и взять в руку из колоды 5 новых карт. Это можно сделать только один раз за раунд и только вместо первого бесплатного обмена (игрок не может сбросить все карты из руки после того, как он спасовал либо произвёл обмен одной или нескольких карт). Если игрок воспользовался этой возможностью, далее он может принимать участие в последующем обмене по обычным правилам (платить по 2 Монеты за каждую обменянную карту).

**Совет:** Производя обмен, постарайтесь продумать цепочку из карт, которые вы сможете сыграть одну за другой в этом раунде.

### 3. Розыгрыш карт

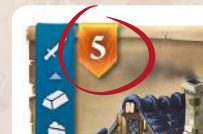
В этой фазе игроки шаг за шагом разыгрывают карты из тех, что есть у них на руках. Во время каждого шага все игроки одновременно выбирают, какую карту они хотят разыграть, и кладут её перед собой рубашкой вверх. Затем все игроки одновременно открывают выбранные карты. Сначала разыгрываются все карты Действий (по очереди по часовой стрелке, если считать от первого игрока), и только затем – все карты Зданий. Описание карт Действий и карт Зданий приведено в конце правил.

Если игрок выложил карту, но не хочет или не может её применить (например, не хватает ресурсов), он может:

- отправить эту карту в сброс и участвовать в следующих шагах текущего раунда либо
- вернуть карту в руку, но более не участвовать в текущем раунде.



игроки могут вести только с банком. После применения карт игрок уже не может продавать и покупать ресурсы.



**Продажа и покупка ресурсов.** Перед применением карты Действий или карты Зданий игрок может продать и/или купить один или несколько ресурсов на своём планшете ресурсов. Цифра в зеленом круге – это цена покупки ресурса в Монетах, цифра в коричневом круге – цена продажи. Все торговые операции игроки могут вести только с банком. После применения карт игрок уже не может продавать и покупать ресурсы.

**Начисление победных очков.** За каждую разыгранную карту Зданий игрок тут же получает победные очки, указанные на оранжевом флажке карты. Игрок передвигает свой маркер на Счётчике очков на соответствующее количество шагов вперёд. Если маркер проходит мимо клетки с ресурсом или останавливается на ней, игрок бесплатно получает из общего запаса указанный ресурс себе на Планшет. Если игрок спасовал (сбросил карту или забрал её себе в руку), победные очки за эту карту он не получает.

Разыгранная карта остаётся лежать перед игроком лицом вверх до конца раунда.

В течение раунда каждый из игроков разыгрывает около 5 карт. Игрок может сыграть меньше карт, например, если сам того захочет или если у него не будет нужных ресурсов. Игрок может сыграть и больше 5 карт, так как эффекты некоторых карт позволяют взять в руку дополнительные карты.



### Пример:

В этом раунде игрок разыграл карты Лесопилка, Мельница-пекарня, Квасной двор и Оружейная мастерская, получив таким образом 2 Древа, 1 Еду, 1 Квас, 1 Меч и 1+2+2+5 победных очков (до начала этого раунда у игрока уже были некоторые ресурсы). Теперь он разыгрывает карту Замок и получает специальный эффект Рыцаря. Он сбрасывает 3 камешка ресурсов (1 Квас, 1 Меч и 1 Монету), получает 8 победных очков и передвигает маркер любого из своих соперников на 4 деления назад на Счётчике очков.

### 4. Окончание раунда

Когда все игроки спасовали, текущий раунд заканчивается. Все разыгранные перед игроками карты уходят в сброс. Игроки могут сбросить с руки любое количество карт, если хотят. Игроки могут продать любое количество ресурсов со своего Планшета и получить за них деньги из банка.

**Совет:** обратите внимание, что монеты могут вам понадобиться в фазе «Рынок карт» в начале следующего раунда, когда продавать ресурсы уже нельзя.

Передвиньте Фишку раунда на Счётчике очков и начните новый раунд или, если вы уже сыграли 4 раунда, приступайте к финальному подсчёту очков.

**Если закончилась колода** (не важно, в какой момент игры), тщательно перемешайте карты из сброса и сформируйте новую колоду.

## Финальный подсчёт очков и определение победителя

После 4 раунда все игроки продают имеющиеся у них ресурсы и пересчитывают заработанные Монеты в победные очки по курсу 4:1 (4 Монеты = 1 победному очку). Игрок, продвинувшийся по Счётчику очков дальше всех, объявляется победителем! Если таких игроков несколько, они все объявляются победителями.