

# ARTIFACTS INC

**Game Design e Illustrazioni:** Ryan Laukat

**Traduzione in Italiano:** Francesco "ZeroCool" Neri

Copyright 2015 Red Raven Games [www.redravengames.com](http://www.redravengames.com)

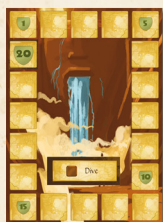
*New York 1929: Un frenetico interesse per le antichità sta investendo il paese! I musei sono affamati di misteriosi ed esotici manufatti - e voi affamati di avventura - avviate la vostra azienda di Archeologia. Indicibili meraviglie vi attendono dentro giungle pericolose, deserti e montagne aspre spazzate dal vento. Riuscirai a guadagnarti la reputazione di avventuriero più intrepido e famoso di tutti i tempi?*

In *Artifacts, Inc.*, da 2 a 4 giocatori competono per avere l'azienda più famosa nel campo dell'archeologia. I giocatori tirano i dadi, che rappresentano la loro truppa di avventurieri, e li mettono sulle carte per recuperare i manufatti che venderanno ai musei, acquisteranno nuove carte che rappresentano i loro Asset (beni aziendali). I giocatori possono scegliere di concentrarsi sul fare un sacco di soldi con la vendita di manufatti, avere la maggioranza nel museo, creare la migliore combinazione di spedizioni e edifici, o attraverso la ricerca nelle profondità di città perdute e tesori nascosti. Il primo giocatore che raggiungere 20 punti reputazione attiva la fine del gioco, e il giocatore con il totale più alto di punti reputazione vince la partita!

## COMPONENTI



72 carte



1 Tabellone



Segnalini  
Dollaro



48 Cubetti  
(in 4 colori)



7 dadi



## PREPARAZIONE

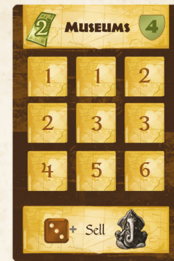
1. Separa le carte in base al tipo. Sulla maggior parte delle carte il tipo è indicato nell'angolo in alto a destra di ogni carta. Ci sono sei carte che non hanno il tipo indicato nell'angolo. Queste sono carte pubbliche. Esse consistono di 4 Musei, 1 Collezionista Privato, e 1 Lavoro come Guida.

### Carte Asset



Tipo  
Carta

### Carte Pubbliche



2. Piazza il tabellone al centro del tavolo. Organizza le carte "U" in modo che siano impilate in ordine numerico. Piazza queste carte al centro del tabellone, a faccia in su, dalla più bassa alla più alta (2 deve essere in cima al mazzo). Piazza i segnalini Dollaro e i dadi a fianco del tabellone.

3. Piazza le carte Pubbliche in fila sopra al tabellone. Se giochi con 3 o 4 giocatori, piazza le carte Museo in modo che il lato con 9 spazi sia a faccia in su. Se giochi con 2 giocatori, piazza le carte Museo con il lato con 6 spazi a faccia in su.

4. Organizza le restanti carte Asset in modo che il lato "Livello 1" sia a faccia in su. Il livello è indicato proprio sotto al nome della carta, come "Lv 1" o "Lv 2". Mescola ogni pila di carte Asset eccetto quelle di tipo "S". Piazza la pila "A" sotto al tabellone. Piazza la pila "B" sotto la pila "A" e la pila "C" sotto alla pila "B". Pesca le prime 3 carte da ognuna di queste pile e disponile in fila a fianco del relativo mazzo (in ogni fila, ci saranno 4 carte visibili). Infine, piazza le pile "D" e "E" alla destra del tabellone.

5. Consegna ad ogni giocatore una carta per tipo del mazzo "S". Queste carte sono: *Desert Expedition*, *Canyon Expedition*, *Headquarters*, e *Adventurers*. Ogni giocatore deve disporre queste carte in fila di fronte a se con il lato "Livello 1" a faccia in su. Queste carte devono essere poste sulla stessa fila, e una volta piazzate non possono essere mosse (vedi box "File di Carte Asset" a pag. 6). Consegna ad ogni giocatore un set di cubetti colorati.



**6.** Decidi chi sarà il primo giocatore lanciando i dadi. Ogni giocatore lancia 2 dadi. Il giocatore che ottiene la somma più alta è il primo giocatore. Il gioco procede in senso orario. Il primo giocatore riceve 2 Dollari. Il secondo e terzo giocatore ricevono 3 Dollari. Il quarto giocatore riceve 4 Dollari. Ogni giocatore piazza un proprio cubetto sul tracciato dei Punti Reputazione raffigurato sul tabellone (sono usati per indicare la Reputazione raggiunta). Adesso sei pronto per giocare.

### Esempio di Preparazione

**Carte Pubbliche**

**Carte "U" (Immersione) (Poste sul Tabellone)**

**Carte Asset D e E**

**Carte Asset A**

**Carte Asset B**

**Carte Asset C**



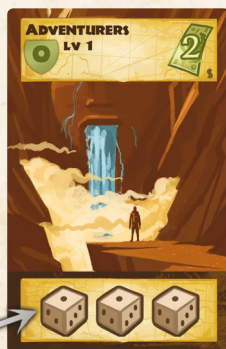
## COME SI GIOCA

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori effettuano il loro turno finché un giocatore non ha raggiunto i 20 Punti Reputazione sul relativo tracciato sul tabellone. Dopo di ciò il gioco prosegue finché l'ultimo giocatore secondo l'ordine di turno ha effettuato il proprio turno (in questo modo ogni giocatore avrà effettuato lo stesso numero di turni), quindi il gioco termina. I giocatori aggiungono al proprio totale i punti derivanti dalle maggioranze calcolate nei Musei e il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di Punti Reputazione totale vince il gioco.

### Turno del Giocatore

Durante il suo turno, un giocatore lancia i propri dadi Avventuriero e li piazza sulle carte per effettuare delle azioni. L'ammontare di dadi che egli lancia è pari al numero di icone Dado Avventuriero presenti sulle carte che possiede (disposte sul tavolo di fronte a lui).

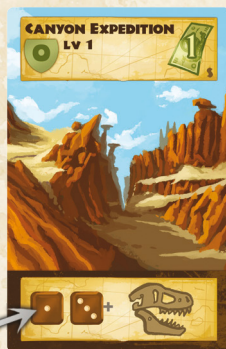
Dopo aver lanciato i dadi, il giocatore può piazzare questi dadi sulle carte per effettuare le azioni. Egli può piazzare i dadi sulle carte Asset che possiede, sulle carte Pubbliche, o sul tabellone dove è scritto "Dive". Ogni azione può contenere un solo dado, e il dado deve rispettare i requisiti indicati sulla carta per poter essere piazzato su tale carta.



*Simboli dado  
Avventuriero*

Per esempio, la carta a destra ha due azioni. Un giocatore può piazzare sulla carta un "1", e un "3" o più. Ogni dado consente di effettuare l'azione una volta. Quando il giocatore piazza il dado, egli copre l'azione. Gli effetti delle azioni sono descritti nella sezione seguente.

Quando un giocatore ha piazzato tutti i propri dadi e ha completato le relative azioni, egli riprende tutti i dadi dalle carte e li passa al giocatore alla sua sinistra, che effettuerà il suo turno.





## Azioni

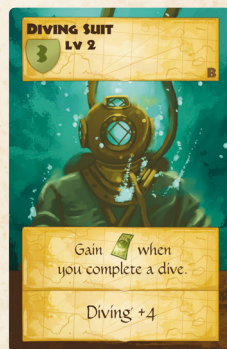
**Azione sulle carte "...Expedition":** Questa Azione permette al giocatore di guadagnare un Manufatto (in questo caso una Pergamena). Il giocatore piazza uno dei propri cubetti sulla carta per rappresentare il Manufatto (su questa carta rappresenta una Pergamena). Sulle carte possono essere presenti un qualsiasi numero di cubetti.

**Acquisto carte Asset:** Questa Azione permette al giocatore di comprare una nuova carta Asset o di migliorare, portandola al Livello 2, una carta Asset che egli già possiede. Egli può comprare qualsiasi carta Asset presente nel centro del tavolo (carte A, B, C, D, e E). Nota: Quando acquista, al giocatore è consentito guardare il lato opposto di ogni carta disponibile prima di effettuare l'acquisto. Egli può farlo solo dopo che ha posto un dado Avventuriero sull'azione Acquisto.

Quando il giocatore compra una nuova carta Asset, egli paga il relativo costo in dollari, rimettendo isegnalini dollaro nella riserva comune. Il costo è indicato nell'angolo in alto a destra sulla carta. Qualche volta la carta costa anche una Pergamena, nel qual caso il giocatore deve rimuovere un cubetto da una carta *Desert Expedition* che possiede. La nuova carta così ottenuta è posta a faccia in su di fronte al giocatore, seguendo le regole indicate nel box "File delle Carte Asset" a pagina 6.

Un giocatore può migliorare una carta Asset che possiede, portandola al Livello 2, pagando nuovamente il costo della carta. Poi egli volta la carta sul lato Livello 2. Se ci sono dei cubetti sopra la carta, essi restano.

Se questa azione fa guadagnare al giocatore dei Punti Reputazione, questi vengono subito segnati sull'apposito tracciato sul tabellone (sia che derivino attraverso l'icona Punti Reputazione nell'angolo in alto a sinistra della carta, o attraverso l'abilità speciale della carta indicata in fondo alla carta).





## File delle Carte Asset

Ai giocatori è permesso piazzare le proprie carte Asset su due file. All'inizio del gioco, le quattro carte Asset iniziali del giocatore, devono essere poste una di fianco all'altra sulla fila di sopra. Da adesso in poi, ogni volta che un giocatore compra una nuova carta Asset, egli deve piazzarla adiacente ad un'altra carta Asset già in suo possesso, sulla fila di sopra oppure su quella di sotto.

Questo è importante perché molte carte danno dei bonus in base a quali altre carte sono adiacenti ad esse. Si suggerisce, quando i giocatori piazzano le loro carte Asset iniziali, di guardare il lato opposto di ogni carta (il Livello 2). Analogamente, ogni volta che un giocatore compra una nuova carta, egli dovrebbe guardare il lato opposto della carta prima di piazzarla nella sua area di gioco. Una volta che una carta è stata piazzata nell'area di gioco non può essere più spostata.

Le carte "U" (Immersione) non contano come carte Asset e non vengono piazzate in alcuna delle due file (esse sono piazzate da una parte una volta che sono state acquisite).





**Vendita Manufatti al Museo:** Questa Azione permette al giocatore di visitare un Museo e vendergli un Manufatto. Ogni carta Museo ha un certo numero di ordini che devono essere assolti. Nell'esempio sotto, un giocatore può vendere set di 1, 2, 3, 4, 5, o 6 Fossili. Quando un giocatore completa un ordine, egli piazza uno dei propri cubetti sull'ordine completato - tale ordine non sarà più disponibile per il resto del gioco. Il giocatore deve scartare un numero di Manufatti uguale al numero dell'ordine e corrispondenti al tipo richiesto dal Museo. Il giocatore riceve 1 dollaro per ogni Manufatto venduto al Museo. Il giocatore inoltre guadagna un bonus (una singola volta) in dollari, se previsto dal Museo a cui sono stati venduti i Manufatti.



**Esempio:** Tom ha 2 gemme. Egli piazza un dado "5" sulla carta Museo delle Gemme. Egli può vendere solo una gemma per completare l'ordine "1", ma decide di completare l'ordine "2" e vendere entrambe le Gemme che possiede. Egli piazza un cubetto sullo spazio "2" della carta Museo. Poi scarta i due cubetti che possiede sulla carta Mountain Expedition (che rappresentano appunto 2 Gemme). Egli riceve 1 Dollaro per cubetto. Inoltre egli guadagna un bonus di 3 Dollari per la vendita (il bonus è indicato nell'angolo in alto a sinistra sulla carta Museo). In totale, Tom ha guadagnato 5 Dollari per questa vendita.



Fossile Pergamena Statua Gemma

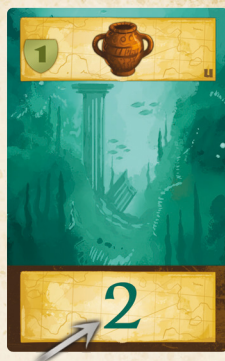
**Azione carta "Lavoro come Guida":** Questa Azione fa guadagnare al giocatore 1 Dollaro quando piazza un dado Avventuriero su questa carta.

**Azione carta "Collezionisti Privati":** Questa Azione permette al giocatore di vendere un qualsiasi numero di Manufatti che egli possiede, di qualsiasi tipo, anche diverso tra loro. Egli riceve 1 Dollaro per ogni cubetto scartato da una carta "...Expedition", e 1 Dollaro extra per ogni altro tipo di Manufatto differente dal primo.

**Esempio:** Tom usa l'Azione Private Collectors per vendere 1 Fossile, 1 Pergamena e 2 Statue. Egli guadagna 4 Dollari (1 per ogni cubetto), più 2 Dollari per i due tipi extra.



**Immersione:** Questa Azione sul tabellone permette al giocatore di guadagnare una carta Immersione. I giocatori devono piazzare uno (o più) dadi la cui somma sia uguale o superiore al numero indicato sulla carta Immersione in cima al mazzo. Questa è la sola Azione del gioco che permette ad un giocatore di sommare il risultato dei propri dadi per completare un'Azione. I giocatori non possono mai guadagnare più di una carta Immersione per turno. Ogni carta Immersione fa guadagnare 1 Punto Reputazione. I giocatori piazzano queste carte da una parte (non nelle file delle carte Asset). Ogni carta Immersione fornisce inoltre un ritrovamento: *Vasellame*, *Doblone* o *Città Sommersa*. Questi ritrovamenti possono fornire Punti Reputazione se il giocatore possiede certe carte Asset.



*Doblone*   *Città Sommersa*   *Vasellame*

## FINE DEL GIOCO

Il gioco continua finché un giocatore non raggiunge i 20 Punti Reputazione. Ogni giocatore rimanente nel round corrente effettua un ultimo turno (in sostanza quando l'ultimo giocatore di turno ha effettuato il proprio turno, il gioco termina). Questo assicura che ogni giocatore abbia effettuato lo stesso numero di turni.

**Esempio:** Tom era l'ultimo giocatore nell'ordine di turno quando è iniziata la partita. Egli raggiunge i 20 Punti Reputazione durante il suo turno. Dato che era l'ultimo giocatore di turno, il gioco termina (nessuno svolge ulteriori turni).

Al termine del gioco i giocatori ricevono Punti Reputazione bonus per le maggioranze all'interno dei Musei. Il giocatore con più cubetti su ogni carta Museo riceve i Punti Reputazione bonus indicati nell'angolo in alto a destra sulla carta Museo.



Se i giocatori sono in parità circa la maggioranza, il pareggio è spezzato in favore del giocatore con il cubetto nello spazio ordine di valore maggiore o più in alto.

**Esempio:** Tom e Wendy hanno entrambi 1 cubetto sulla carta Museo dei Fossili. Il cubetto di Wendy occupa la prima posizione "1" nell'angolo in alto a sinistra, mentre quello di Tom occupa il secondo ordine di valore "1", a destra di quello di Wendy. Tom quindi vince il pareggio e riceve 3 Punti Reputazione di bonus.

Dopo l'assegnazione dei Punti Reputazione bonus per le maggioranze nei Musei, i giocatori verificano chi ha accumulato il totale più alto di Punti Reputazione. Colui che ha il totale maggiore di Punti Reputazione ha vinto il gioco!