

ARTIFACT STACK



Overzicht


Je bent een avonturier die de meest waardevolle artefacten verborgen in oude, vervallen tempels tracht te vinden om te verkopen aan musea.

Onderdelen

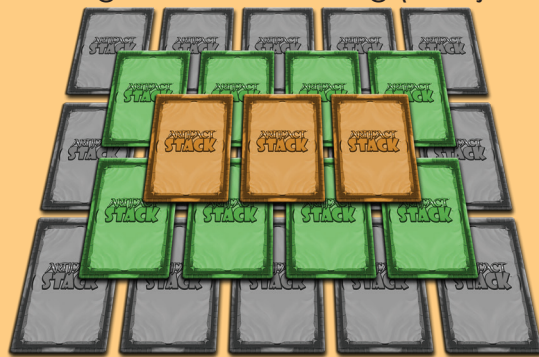
- 90 Artifactkaarten (10 stapels van 9 kaarten per type)
- 12 Assistentkaarten
- 4 Sterkaarten (3 overwinningspunten waard)
- 40 Zilverkaarten



Spel opstelling

Kies 6 van de 10 stapels artifactkaarten en leg de resterende terug in de doos. De kaarten die het gedekte symbool  hebben, moeten omgedraaid worden terwijl de resterende kaarten open blijven liggen. Schud de stapels tesamen.

Bouw onderaan de eerste laag van de tempel door een 5 x 3 laag met (grijze) kaarten te maken. De tweede 4 x 2 laag met (groene) kaarten vormt het middelste niveau en een 3 x 1 laag als bovenste laag (oranje kaarten).



(in totaal 26 kaarten met sommige open en andere gedekt).

Leg de 12 assistentkaarten open naast de tempel. (leg assistentkaarten uit niet gebruikte stapels terug in de doos).

Geef iedere speler 2 zilver. Leg de resterende zilverkaarten in een stapel naast de tempel.



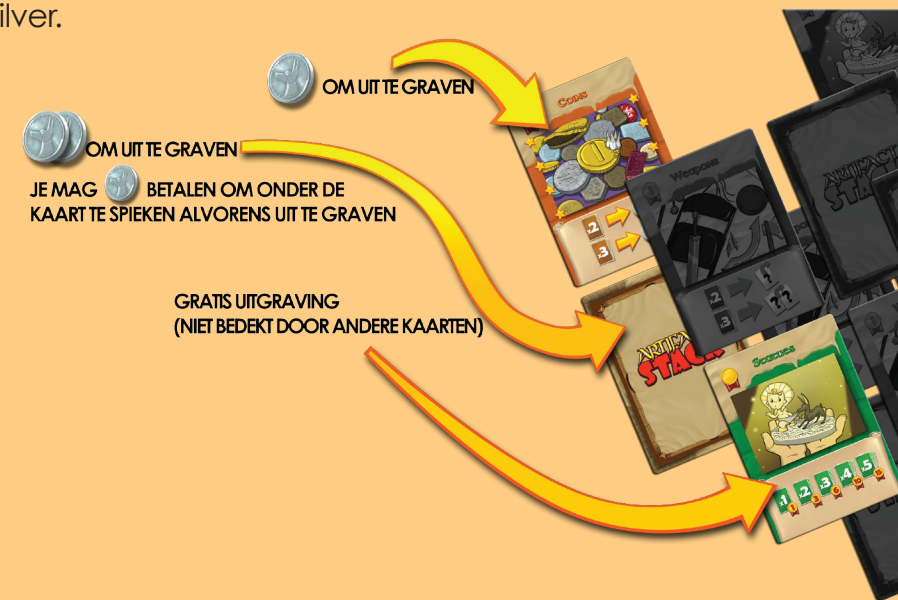
Kies willekeurig een startspeler. Het spel verloopt in klokwijzerszin.

Spelverloop

Tijdens jouw beurt mag je 1 van de 2 volgende acties doen.

1. Neem een kaart uit de tempel en leg die in jouw tableau

Je mag elke vrije kaart in de tempel gratis nemen. Indien er een deel van een kaart bedekt wordt door een andere kaart(en), moet je die uitgraven om ze vrij te krijgen. Om een kaart uit te graven, moet je één zilver betalen voor elke kaart die ze bedekt. Indien je twijfelt om een gedekte kaart te nemen, mag je eerst even spieken mits betaling van 1 zilver.



Van zodra je een kaart in de tempel hebt uitgegraven, leg je die open voor jou in jouw "tableau".



Bonussen activeren

Indien je 2 of 3 kaarten van eenzelfde type hebt, mag je de erop afgebeelde bonus activeren.

Voorbeeld: Van zodra je jouw tweede manuscriptkaart neemt, mag je de bonus om nog een actie uit te voeren activeren of je mag op een derde manuscript wachten om 2 opeenvolgende extra acties uit te voeren.

Indien je een bonus activeerde, draai je de kaarten in jouw tableau om zodat het duidelijk is dat hun bonus werd gebruikt. Van zodra omgedraaid, tellen deze niet meer voor latere sets NOCH kunnen ze gestolen worden. (Merk op dat alle kaarten in jouw tableau op het einde van het spel overwinningspunten waard zijn.)

2. Een assistent inhuren

In plaats van een kaart in de tempel te nemen, mag je ervoor kiezen 1 zilver te betalen om één van de assistentkaarten naast de tempel te nemen.



Het spel gaat verder totdat alle kaarten van de 1ste tempel weggenomen zijn. De eerste ronde is dan voorbij en de spelers gaan verder met ronde 2.

Ronde 2

Bouw een 2de tempel met de resterende artifactkaarten (er zullen 2 kaarten overblijven die uit het spel mogen worden genomen). Het spel gaat nu verder in tegenklokwijzerszin waarbij de speler die laatste was in de eerste ronde nu de startspeler wordt. Dus de startspeler in de vorige ronde wordt nu de laatste speler in ronde 2.

Van zodra alle kaarten in de tweede tempel zijn weggenomen, eindigt het spel en tellen de spelers hun punten.

Einde spel puntentelling

Aan het einde van het spel telt iedere speler de overwinningspunten (OP) die op alle kaarten staan die hij genomen heeft, de OP op de assistenten en 1 OP per zilver dat hij nog bezit.

De speler (of spelers bij gelijkstand) met de meeste kaarten waarop een ★ afgebeeld staat, krijgen 3 extra punten.

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar. Bij gelijkstand wint de betrokken speler die de meeste artifactkaarten bezit. Indien nog steeds een gelijkstand wint de betrokken speler die het meeste zilver heeft.

Credits

Spel ontwerp: Adrian Adamescu en Daryl Andrews

Bewerking: Frank DiLorenzo

Grafisch ontwerp: Rob Lundy, Jenn DiFranco

Nederlandse vertaling: Nico Delobelle en Arne De Cnodder

Dankbetuiging van de ontwerpers

We wensen de vele vrienden en familie die de tijd genomen hebben om ons spel te spelen te bedanken. Jullie feedback heeft ons geholpen het spel van vandaag te maken.

We wensen te bedanken: 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, Brandan Parsons Isaac Shalev, Brad Taylor, Ian Zang en Rob Lundy voor zijn ongelofelijke kunstwerken. Ook dank aan Frank & Dan DiLorenzo voor hun geloof in dit spel.



Download de gratis R&R Hub app online!



THE GAMES YOU WANT TO PLAY!

www.RnRGames.com

©2017 R&R GAMES, INC.
Alle rechten voorbehouden

Artifactkaarten punten & uitleg

Alle kaarten in jouw tableau (open of gedekt) geven ENKEL op het einde van het spel punten.

Statues – Elke set geeft punten volgens hun aantal statues. (1 Statue = 1 OP, 2 Statues = 3 OP, 3 Statues = 6 OP, enz.)

Coins – 2 OP waard. Bonus: Verzamel er 2 van dit type en activeer de bonus om 1 zilver van de bank te krijgen. Of wacht tot je er 3 kunt activeren om 2 zilver te krijgen.

Weapons – 1 OP waard. Bonus: Verzamel er 2 van dit type en activeer de bonus om 1 openliggende kaart van een andere speler te stelen. Of wacht tot je er 3 kunt activeren om 2 openliggende kaarten van andere speler(s) te stelen. (Je mag 1 kaart van een speler stelen en 1 kaart van een andere speler indien je dit wenst)

Manuscript – 1 OP waard. Bonus: Verzamel er 2 van dit type en activeer de bonus om nog een beurt te spelen. Of wacht tot je er 3 kunt activeren om 2 extra beurten te spelen.

Jewelry – 1 OP waard. Bonus: Verzamel er 2 van dit type en activeer de bonus om 1 assistentkaart te nemen. Of wacht tot je er 3 kunt activeren om 2 assistentkaarten te nemen.

Relics – 1 OP waard. De speler met de meeste relics krijgt 3 extra OP bij zijn eindscore. De speler met de minste relics verliest 3 OP van zijn eindscore. De spelers er tussenin krijgen geen bonus noch straf. (Bij gelijkstand voor meeste of minste relics, krijgen alle betrokken spelers de bonus of de straf vb twee speler staan gelijk voor meeste relics dus krijgen ze beiden +3 OP).

Curse & Blessing – Geen OP waard. Voer onmiddellijk de positieve of negatieve actie op de kaart uit.

China Set – 1 OP waard alleen. Bonus: Je mag ten alle tijde tijdens jouw beurt een set van 2 of 3 kaarten met dezelfde letter (A, B of C) blokkeren. Een set van 2 is 4 OP en een set van 3 is 8 OP waard. Je mag ook één van elk type A, B en C verzamelen en blokkeren. Zo'n set is 10 OP waard.

Voorbeelden:



Vampire & Mummy – Monsters geven -1 OP indien ze niet gevangen zijn. Silver Crosses zijn -1 OP waard en Coffins zijn +2 OP waard. Een Vampire + Silver Cross combo is 5 OP waard. Een Mummy + Coffin combo = 5 OP. Een Vampire Mummy + Coffin of Silver Cross = 4 OP.

Treasure – Treasures geven ofwel de onmiddellijke bonus ofwel de afgebeelde punten op het einde van het spel.

Opmerking: Eénmaal een kaart werd omgedraaid, kan deze niet meer gebruikt worden in latere sets. Bv Je mag 3 **Statues** niet activeren en omdraaien voor 6 punten en nadien een extra **Statue** toevoegen aan de set om 10 punten te krijgen. Deze extra kaart kan enkel in een nieuwe set gebruikt worden.