

Michael Palm und Lukas Zach

ARTEFAKT

Geheimnisvollen Schätzen auf der Spur

Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Bei Ausgrabungen stießen Archäologen auf geheimnisvolle Hinweise auf einen legendären Schatz, der aus wertvollen Artefakten wie königlichem Geschmeide, heiligen Reliquien und prunkvollen Rüstungen und Waffen bestehen soll. Die Artefakte sollen von einem geheimen Orden an verschiedenen mythischen Orten versteckt worden sein. Kaum waren erste Informationen durchgesickert, da begann auch schon ein Wettlauf von Archäologen und Abenteurern, um die sagenumwobenen Artefakte als erste zu finden.

Spielmaterial

- 10 Fundort-Karten
- 24 Fragmente der 3 Artefakte (2 x 4 Teile von jedem Artefakt)
- 4 Sammelkarten in den Spielerfarben
- 1 Farbwürfel
- 1 Zahlenwürfel
- 12 Spielfiguren, 3 verschiedene pro Spieler
- 16 Reisekarten (je 4 in den Spielerfarben)
- 4 Übersichtskarten für die Fundort-Texte
- 1 Startspielerstein

Spielvorbereitungen

Die **10 Fundorte** werden gemischt und in zufälliger Reihenfolge im Kreis auf dem Tisch so ausgelegt, dass nur der Name des Ortes zu sehen ist. Dann werden die Orte 1, 5, 6, und 8 umgedreht, so dass der Text lesbar ist.

Die **24 Fragmente der Artefakte** werden mit der Rückseite nach oben gemischt und in die Mitte des Kreises gelegt. Keiner darf dabei erkennen, um welchen Teil eines Artefakts es sich handelt.

Beide **Würfel** werden griffbereit dazu gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt die entsprechenden **Spielfiguren** und **Reisekarten** sowie seine **Sammelkarte**, auf der er die gefundenen Fragmente ablegt.

Ein **Startspieler** wird bestimmt und bekommt den Startspielerstein. Danach würfelt er mit dem Zahlenwürfel und setzt eine seiner 3 Figuren auf den Fundort mit der gewürfelten Zahl. Dies wiederholt

er für seine beiden anderen Figuren. Die Mitspieler – im Uhrzeigersinn – würfeln danach ebenfalls dreimal, um die Startpositionen ihrer 3 Spielfiguren zu bestimmen.

Wichtig: An einem Fundort dürfen sich zu jedem Zeitpunkt des Spiels beliebig viele eigene und fremde Spielfiguren befinden.

Nun kann die Suche nach den Artefakten beginnen.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Ziehen seiner Figuren zu möglichst lohnenden Fundorten als erster alle 4 Fragmente eines Artefakts zu finden.

Ablauf der Runden

Jede Runde besteht aus 5 Aktionen. Nach Abschluss der fünften Aktion beginnt eine neue Runde mit Aktion 1.

Rundenübersicht

1. Neue Fragmente werden entdeckt
2. Reisevorbereitung
3. Zu neuen Fundorten reisen
4. Fragmente in Besitz nehmen
5. Startspielerstein weitergeben

1. Neue Fragmente werden entdeckt

Der Startspieler würfelt mit **beiden Würfeln** insgesamt **viermal**. Der **Farbwürfel** gibt an, von welchem Artefakt das Fragment sein soll und der **Zahlenwürfel**, an welchem Fundort es liegen soll.

Das entsprechende Fragment wird aus der Mitte genommen und auf den Fundort gelegt. Es dürfen dabei auch mehrere der 4 Fragmente auf den gleichen Fundort kommen. Die Vorderseite der Fragmente darf bei der Verteilung nicht sichtbar werden, so dass keiner weiß, welche Fragmente schließlich auf den Fundorten liegen.



2. Reisevorbereitung

Dann bestimmen alle Spieler, zu welchen Fundorten ihre Experten reisen sollen. Dazu wählen sie für jeden ihrer Experten eine der 4 Reisekarten aus und legen sie verdeckt über der entsprechenden Figur an den oberen Rand ihrer Sammelkarte. Die 4. Karte wird verdeckt beiseite gelegt und erst in der nächsten Runde wieder mitbenutzt. Die Zahl auf der Karte gibt an, um wie viele Fundorte die Figur weitergezogen werden muss. Die Zahl muss vollständig genutzt werden, kann aber im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn gezogen werden.

3. Zu neuen Fundorten reisen

Der Startspieler der Runde beginnt und deckt seine erste Reisekarte auf. Dann zieht er seine Figur um die angegebene Zahl weiter, nach rechts oder nach links. Dann folgen die Mitspieler – im Uhrzeigersinn – und decken ebenfalls ihre erste Karte auf und ziehen ihre Figur um die angegebene Zahl weiter.

An jedem Fundort dürfen sich jederzeit beliebig viele eigene und gegnerische Experten befinden.

Entsprechend werden dann die anderen beiden Figuren gezogen, wobei jedes Mal der Startspieler beginnt. Die Reihenfolge ist immer die gleiche: erst die dicke Figur, dann die Lady und dann der lange Experte. Es muss immer die ganze Reichweite gezogen werden.



Tipp: Jeder Spieler sollte versuchen, an einen Fundort mit vielen Fragmenten zu gelangen.

4. Fragmente in Besitz nehmen

Nun wird ermittelt, welchem Spieler die gefundenen Fragmente gehören. Man beginnt mit Fundort 1 und überprüft dann nacheinander jeden Fundort bis zum 10. Dabei kann folgendes geschehen:

A. Am Fundort befindet sich keine Spielfigur.

In diesem Falle geht man gleich zum nächsten Fundort über.

B. Allein am Fundort.

Sind nur Figuren eines Spielers am Fundort, nimmt dieser alle dort vorhandenen Fragmente und legt sie verdeckt auf seiner Sammelkarte ab. Eigene Fragmente dürfen jederzeit angeschaut werden, man sollte aber darauf achten, dass die Mitspieler nicht sehen, um welche es sich handelt.

Wichtig: Jedes Artefakt besteht aus 4 verschiedenen Fragmenten. Jedes Fragment ist 2x vorhanden. Gleiche Fragmente können nicht kombiniert werden, man braucht alle 4 verschiedenen Fragmente, um ein Artefakt fertig zu stellen.



Danach darf der Spieler noch die Anweisung auf dem Fundort nutzen, wenn der Text aufgedeckt ist (siehe auch „Anmerkungen“ bei: Fundorte und zusätzliche Anweisungen auf dem Beiblatt).

C. Konkurrenz am Fundort

Befinden sich Figuren von verschiedenen Spielern am Fundort, darf der Spieler, der die meisten Experten vor Ort hat, entscheiden, ob er entweder alle dort gefundenen Fragmente an sich nimmt



oder ob er einem dort auch anwesenden Mitspieler ein Fragment von dessen Sammelkarte entwendet. Das letztere ist auch möglich, wenn sich am Fundort keine Fragmente befinden.

In keinem Fall darf man sich die Fragmente vorher anschauen, sondern erst, wenn sie auf der eigenen Sammelkarte liegen.

Danach darf der Spieler mit der Mehrheit auch die Anweisung auf dem Fundort nutzen, wenn der Text aufgedeckt ist.

Patt: Hat kein einzelner Spieler die Mehrheit, aber mehrere Spieler gleich viele Experten am Fundort, gehen alle leer aus und keiner darf die Anweisung nutzen.

5. Startspieler wechseln

Wenn nach der 4. Aktion noch kein Spieler gewonnen hat, gibt der Startspieler den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter und eine neue Runde beginnt.



Für fortgeschrittene Spieler: Bevor der Startspieler den Startspielerstein weitergibt, dreht er einen weiteren Fundort um, so dass die neue Anweisung sichtbar wird.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler alle 4 verschiedenen Fragmente eines Artefakts sammeln konnte und damit ein komplettes Artefakt besitzt. Die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt, der Spieler hat sofort gewonnen.

Seltener Fall: Was geschieht bei zu wenig Fragmenten?

- Gibt es bei der 1. Aktion eine gewürfelte Farbe von Fragmenten nicht mehr, wählt der Startspieler eine andere Farbe aus.
- Liegen vor der 1. Aktion weniger als 4 Fragmente in der Mitte, müssen die Spieler vor dem Würfeln so viele abgeben, bis wieder 4 vorhanden sind. Der Startspieler beginnt und legt ein Fragment zurück, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer kein Fragment abgeben kann, wird übersprungen. Die zurückgegebenen Fragmente werden vor dem Würfeln gut gemischt.
- Sollte der seltene Fall auftreten, dass keine 4 Fragmente zurückgegeben werden können, entfällt Aktion 1.

© 2010 Winning Moves. Alle Rechte vorbehalten.
www.winningmoves.de



Winning Moves