Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Artifact

Introduction

Début du 20ème siècle. Les grands musées d'Europe et d'Amérique se disputent les plus belles trouvailles archéologiques aux quatre coins du globe afin d'offrir à leurs visiteurs les expositions les plus prestigieuses.

Theme du jeu

Dans **Artifact**, les joueurs incarnent des archéologues qui parcourent le monde à la recherche de nouveaux objets d'art. Ces derniers sont ensuite expédiés aux musées qui les exposent pour récupérer les fonds qui financeront les futures fouilles. Et pour le prestige !
Vos actions et vos fonds sont limités, mais la compétition est féroce. Il vous sera sans doute utile de passer par le marché noir pour vous faire un peu d'argent ou pour acheter l'objet de collection qui complétera une merveilleuse exposition …

But du jeu

Le joueur qui remporte le plus de points de prestige, grâce à ses expositions et à une meilleure gestion de son budget, remporte la partie.

Jeu de base et extensions

Artifact est un jeu riche qui propose aux joueurs plusieurs voies vers la victoire. Afin de rendre l'apprentissage du jeu plus facile, les règles ont été découpées en une version de base et deux extensions qui, une fois incluses, donnent la version avancée des règles. Le jeu est accessible dans sa version de base ou avec une des deux extensions mais la règle avancée n'est recommandée qu'entre joueurs expérimentés.

Contenu

108 cartes objet d'art :
27 dans chacune des
4 couleurs de régions
(4 de chaque type d'objet
plus 7 objets spéciaux dans
chaque couleur de régions).

25 tuiles exposition :
- 3 dans chaque type d'objets,
- 2 dans chaque couleur de région
  et 2 expositions variées.

60 marqueurs action
- 10 musées,
- 10 expéditions,
- 10 main d'œuvre Africaine,
- 10 main d'œuvre Asiatique,
- 10 main d'œuvre Américaine,
- 10 main d'œuvre Moyen Orientale.

5 plateaux individuels :
1 pour chaque couleur de joueur

5 tuiles action/passe :
1 pour chaque couleur de joueur

50 baraques de chantier :
10 pour chaque couleur de joueur

35 marqueurs en bois :
7 pour chaque couleur de joueur

1 marqueur premier joueur

1 marqueur année

1 livret de règle

Jeu de base

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mettez de côté les 28 **cartes objet spécial** et 6 **marqueurs en bois** de chaque couleur de joueur. Ces éléments ne sont utilisés qu'avec les extensions (voir page 7).
3. Triez les **cartes objet** par couleur. Mélangez les paquets séparément et placez-les face cachée sur les emplacements des régions correspondantes du plateau.
4. Placez les 3 **tuiles exposition** de chaque type d'objets sur les emplacements exposition correspondants du plateau.
5. Placez les 10 **tuiles exposition** restantes (les tuiles à la couleur des régions et les tuiles multicolores) sur la **piste revenus**. Laissez la première case (« 8 ») libre.
6. Placez tous les **marqueurs action** sur les pistes correspondantes du plateau.
   Note : *lors d'une partie à 3 joueurs, enlevez les deux* ***marqueurs actions*** *des cases « 1 » et remettez-les dans la boite. Ces marqueurs ne seront pas utilisés.*
   Note : *lors d'une partie à 4 joueurs, enlevez le dernier* ***marqueur action*** *de la case « 1 » et remettez-le dans la boite. Ce marqueur ne sera pas utilisé.*
7. Placez le **marqueur année** sur la première case de la piste année (1920)
8. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants :
   - un **plateau individuel,**
   - 10 **baraques de chantier** : placez-les à côté de votre **plateau individuel**,
   - la **tuile action/passe** : placez cette tuile sur votre **plateau individuel**, côté « action » visible,
   - 1 **marqueur en bois** : placez-le près de la piste argent du plateau de jeu.
9. Le joueur le plus jeune prend le **marqueur premier joueur**.

Important : *lors d'une partie à 3 joueurs, retirez les* ***marqueurs action*** *main d'oeuvre, les* ***cartes objet*** *et les* ***tuiles exposition*** *d'une région du plateau de jeu et remettez-les dans la boite. Cette région ne sera pas utilisée lors de la partie. Placez toutes les tuiles exposition sur les cases les plus à droite de la piste revenus sans laisser d'espace.*

Début de partie

1. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, pose l'une de ses **baraques de chantier** sur une région du plateau. Il prend ensuite un **marqueur action** de la région où il vient de placer sa baraque et le pose sur son plateau individuel.
2. Puis, toujours en commençant par le premier joueur, chaque joueur place une seconde **baraque de chantier** et prend un **marqueur action** de la région correspondante. ***Note :*** *les joueurs ont le droit de placer leurs deux* **baraques de chantier** *sur une seule et même région.*

   Important : *la première* **baraque de chantier** *sur une région (quel que soit le joueur) ne découvre aucun objet. Chaque baraque supplémentaire en découvre un : piochez une* **carte objet** *de la pioche et placez-la face visible à côté du plateau près d'une région.*
3. Ensuite, en commençant par le premier joueur, chaque joueur prend 4 marqueurs action au choix des 6 pistes action du plateau central, et les place sur les emplacements correspondants de son plateau individuel.

Départ alternatif : positions de départ attribuées

Pour gagner du temps, au lieu de laisser les joueurs choisir, vous pouvez leur attribuer les positions de départ suivantes :

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Partie à 3 joueurs	Afrique Amérique	Amérique Moyen Orient	Moyen Orient Afrique		
Partie à 4 joueurs	Afrique Asie	Amérique Afrique	Moyen Orient Amérique	Asie Moyen Orient	
Partie à 5 joueurs	Afrique Amérique	Amérique Asie	Moyen Orient Asie	Asie Afrique	Moyen Orient Amérique

N'oubliez pas de piocher une **carte objet** de chaque pile et de la placer face visible à côté de la région correspondante.

Tour de jeu

Une partie se déroule en plusieurs tours, chacun constitué des trois phases suivantes :

I. **Revenus :** chaque joueur perçoit ses revenus
II. **Actions :** à tour de rôle, les joueurs effectuent une ou deux actions, ou passent
III. **Fin du tour**

I. Revenus

Tous les joueurs perçoivent leurs revenus.
Chaque joueur reçoit le revenu de base, représenté par la case vide la plus à droite sur la **piste revenus**.
Puis chaque joueur ajoute des revenus supplémentaires pour les expositions qu'il a organisées. Le montant des revenus supplémentaires d'un joueur est la somme des revenus décrits sur les **tuiles exposition** posées devant lui.
Ajoutez les revenus d'un joueur en avançant son marqueur sur la **piste argent**

Exemple : Le revenu de base pour chaque joueur est de 7. Cette joueuse a présenté deux expositions qui lui rapportent 2 pièces chacune, ses revenus sont donc de 11 pour ce tour.

II. Actions

Cette phase se joue en plusieurs tours. Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut à son tour :

a) Réaliser une ou deux actions

Pour chaque action, le joueur prend un **marqueur action** de son **plateau individuel** et le place sur la case libre de valeur la plus élevée sur la piste correspondante du plateau de jeu.
Il doit payer un montant correspondant au chiffre qu'il a recouvert de son **marqueur action** en reculant d'autant de cases son marqueur sur la **piste argent**. Il peut ensuite réaliser son action (voir **« Description des actions »**)

Note : *Un joueur peut utiliser un* **marqueur action** *comme joker pour remplacer n'importe quel autre* **marqueur action** *en payant 6 pièces. Placez le marqueur sur la piste action de sa couleur mais réalisez n'importe quelle autre action. Vous pouvez faire cela pour vos deux actions lors d'un même tour.*

b) Passer et prendre un marqueur action

Le joueur peut choisir de passer. Il retourne sa **tuile action/passe** côté « passe » visible. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus réaliser d'action lors de ce tour.
Au moment où il passe, ainsi qu'à chaque fois que le tour lui revient lors de cette phase d'actions, le joueur doit :
- soit prendre un **marqueur action** du plateau central et le placer sur son **plateau individuel**,
- soit échanger un **marqueur action** de son **plateau individuel** avec un du plateau central. Le joueur replace son marqueur sur la case libre de valeur la plus élevée sur la piste correspondante du plateau de jeu.

Important : *si un joueur a six* ***marqueurs d'action*** *sur son* ***plateau individuel****, il ne peut plus en prendre d'autres mais peut toujours réaliser un échange ou ne rien faire.*

Note : *Lors du dernier tour, les joueurs ne peuvent plus prendre de* ***marqueur action*** *une fois qu'ils ont passé, et n'en prennent pas non plus à la fin du tour.*

III. Fin du tour

Une fois que le dernier joueur a passé, le tour prend fin. Le dernier joueur prend le **marqueur premier joueur**. En commençant par lui, chaque joueur complète son **plateau individuel** à six marqueurs action, en les prenant sur le plateau central si nécessaire. A ce moment, il n'est plus permis de faire des échanges !
Tous les joueurs retournent leurs **tuiles action/passe** du côté « Action ».
Pour finir, avancez le **marqueur année** sur la case suivante de la piste années.

Fin du jeu

La partie s'arrête quand au moins l'une des conditions suivantes est remplie :
- il n'y a plus de **tuile exposition** sur la **piste revenus**,
- les trois **tuiles exposition** de deux types d'objets différents ont été retirées du plateau,
- la dernière **carte objet** d'une **région** a été piochée,
- c'est la fin du tour durant lequel le **marqueur année** se trouve sur la dernière case de la **piste années** (1928).

Si la fin de partie a été déclenchée par l'une des trois premières conditions, le tour continue et la partie s'achève lorsque que tous les joueurs ont passé.

Decompte final

Le score de chaque joueur est calculé de la façon suivante :
- points de prestige pour chaque exposition produite (les points sont inscrits dans le coin supérieur droit de chaque tuile),
- 1 point de prestige pour 5 pièces sur la **piste argent**.

Le joueur qui a le plus de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a organisé le plus d'expositions parmi les ex-aequo remporte la partie. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui possède le plus d'argent parmi les ex-aequo qui l'emporte.

Description des actions

I. Rechercher un nouveau site de fouilles

Placez un **marqueur musée** de votre **plateau individuel** sur la case libre de valeur la plus élevée sur la **piste musée**. Payez un montant égal à la valeur de la case que vous venez de recouvrir. Placez ensuite une **baraque de chantier** sur une nouvelle **région**.

Note : vous devez la placer sur une **région** *où vous n'avez pas encore de* **baraque de chantier**.

S'il y a déjà au moins une autre **baraque de chantier** (d'un autre joueur) sur cette **région**, piochez une **carte objet** de la pioche correspondant à cette **région** et placez-la face visible à côté du plateau près de cette **région**.

Exemple : Bleu n'a pas de **baraque de chantier** au Moyen Orient. Elle repose un **marqueur musée**, paie deux pièces et place une **baraque de chantier** sur cette **région**. Puisqu'il y a déjà d'autres baraques sur cette région, elle pioche une **carte objet** qu'elle place visible à côté du plateau.

II. Embaucher de la main d'œuvre

Placez un **marqueur main d'œuvre** de votre plateau individuel sur la case libre de valeur la plus élevée sur la **piste main d'œuvre** de cette **région**. Payez un montant égal à la valeur de la case que vous venez de recouvrir. Placez ensuite une **baraque de chantier** sur cette **région**. Pour finir, piochez une **carte objet** de la pioche correspondant à cette **région** et placez-la face visible à côté du plateau près de cette **région**.

Important : *vous ne pouvez réaliser cette action que sur une* **région** *où vous avez déjà au moins une* **baraque de chantier**. *Dans le cas contraire vous devez d'abord réaliser l'action* ***« Rechercher un nouveau site de fouilles ».***

Exemple : Bleu possède déjà une **baraque de chantier** au Moyen Orient. Elle repose un **marqueur main d'œuvre** de son plateau sur la **piste main d'œuvre** du Moyen Orient. Il recouvre une case « 3 », elle doit donc payer trois pièces pour y placer une nouvelle **baraque de chantier** et retourne une carte **objet d'art** de cette **région**.

III. Expédier des objets d'art

Placez un **marqueur expédition** de votre **plateau individuel** sur la case libre de valeur la plus élevée sur la **piste expédition**. Payez un montant égal à la valeur de la case que vous venez de recouvrir.
Choisissez ensuite sur une **région** autant de **cartes objet** face visible que vous possédez de **baraques de chantier** sur cette même **région**. Ajoutez les cartes à votre main puis remettez toutes vos **baraques de chantier** de cette **région** dans votre réserve.

Exception : *s'il n'y a que des* **baraques de chantier** *de votre couleur, vous devez prendre une carte de moins. Malgré cela, vous enlevez tout de même toutes vos* **baraques de chantier** *de cette région.*

Exemple : Bleu replace un **marqueur expédition**, paie trois pièces et choisit deux objets de la **région** du Moyen Orient qu'elle ajoute à sa main. Elle enlève ensuite ses deux **baraques de chantier** de cette **région** et les remet dans sa réserve.

Note : *les symboles de pièce au-dessus de la* **piste expédition** *ne servent que pour le* **marché noir** *!*

IV. Organiser une exposition

Placez un **marqueur musée** de votre **plateau individuel** sur la case libre de valeur la plus élevée sur la **piste musée**. Payez un montant égal à la valeur de la case que vous venez de recouvrir.
Choisissez ensuite une **tuile exposition** du **plateau central** et placez-la devant vous. Montrez les **cartes objet** de votre main nécessaires pour cette exposition. Reprenez-en une en main (elle pourra servir pour une prochaine exposition) et placez les autres sous la **tuile exposition**. Pour finir, retournez la **tuile exposition** pour que seul le revenu supplémentaire qu'elle vous rapporte reste visible.

Important : *Quand vous prenez une* **tuile exposition** *de la* **piste revenus**, *déplacez si nécessaire toutes les tuiles restantes vers la droite pour découvrir le nouveau revenu de base pour tous les joueurs.*

Note : *il existe quatre types de* **tuiles exposition**.

4 ou 5 objets d'une seule et même **région** (x2 pour chaque **région**)	3, 4, ou 5 objets d'un seul et même type (x3 pour chaque type)	3 objets de 3 **régions** différentes (quel que soit le type) (x1)	5 types d'objets différents (quelle que soit la **région**) (x1)

Exemple : Bleu replace un **marqueur musée**, paie trois pièces et montre de sa main quatre objets d'art du Moyen Orient. Elle prend la **tuile exposition** correspondante sur la **piste revenus**. A cet instant, le revenu de base pour chaque joueur passe à 7. Elle reprend ensuite l'une de ces cartes en main. Pour finir, elle retourne la **tuile exposition** et la place sur les trois autres **cartes objet d'art**.

V. Vendre un objet d'art

Déplacez toutes les cartes du **marché noir** d'une case vers la gauche pour qu'il y ait au moins une case vide. S'il y avait déjà trois cartes au **marché noir**, celle qui est écartée du plateau (la plus à gauche) est retirée du jeu. Remettez-la dans la boite.
Placez ensuite une carte de votre main sur l'emplacement le plus à droite du **marché noir**.
Pour finir, placez un **marqueur bateau** de votre **plateau individuel** sur la case libre de valeur la plus élevée sur la **piste expédition**. Récupérez autant d'argent que la valeur de la case sur laquelle vous venez de placez votre marqueur.

Important : *vous ne pouvez pas utiliser de* **marqueur action « joker »** *pour vendre un objet au* **marché noir** *!*

Exemple : Bleu pose une **carte objet d'art** sur le **marché noir**. Elle place ensuite un **marqueur bateau** sur la **piste expédition**. Elle reçoit 5 pièces et ajuste son marqueur en conséquence sur la **piste argent**.

VI. Acheter un objet d'art

Prenez une **carte objet** de n'importe emplacement du **marché noir**. Placez ensuite un **marqueur bateau** de votre **plateau individuel** sur la case libre de valeur la plus élevée sur la **piste expédition**. Payez autant d'argent que la valeur de la case sur laquelle vous venez de placez votre marqueur.

Important : *vous ne pouvez pas utiliser de* ***marqueur action « joker »*** *pour acheter un objet au* ***marché noir*** *!*

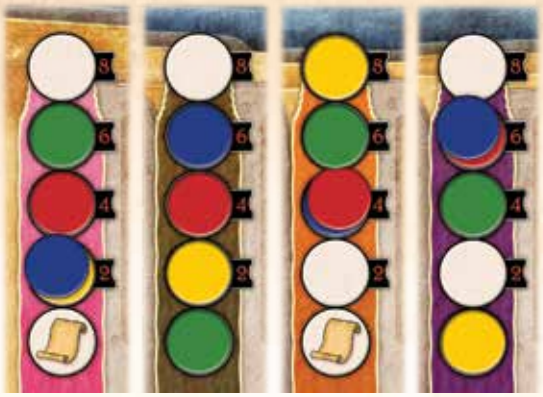
Exemple : Bleu prend une **carte objet** du **marché noir**. Elle place ensuite un marqueur bateau sur la **piste expédition**, paie quatre pièces et ajuste son marqueur en conséquence sur la **piste argent**.

Extension 1 : Recherche et Objets Spéciaux

Cette extension rajoute les **pistes recherche** et sept objets spéciaux pour chaque région.
La **piste recherche** vous permet de gagner plus de prestige. Les objets spéciaux offrent des bonus (ou des malus) aux joueurs qui les possèdent.

Matériel supplémentaire :

- 4 **marqueurs recherche** en bois pour chaque joueur (dans sa couleur)
- 28 **cartes objet spécial** (7 cartes dans chaque couleur de région)



Piste recherche

Lors de la mise en place, chaque joueur place un **marqueur recherche** de sa couleur sur la première case de la **piste recherche** de chaque **région**.
Chaque fois qu'un joueur réalise l'action « recherche » sur une **région**, il avance son **marqueur recherche** d'une case sur la **piste recherche** correspondante.
A la fin de la partie, le **marqueur recherche** le plus bas (parmi les trois) d'un joueur lui rapporte 2, 4, 6 ou 8 points bonus. Ajoutez ces points de prestige à son score.

Note : *lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, chaque joueur a quatre* **marqueurs recherche**. *Il faut éliminer le marqueur le plus bas des quatre et calculer le score du plus bas parmi les trois restants.*

Exemple : à la fin d'une partie à 4 joueurs, Bleu, Rouge et Vert marquent chacun 4 points de bonus, Jaune marque 2 points.

Cartes objet special

Mélangez les sept **cartes objet spécial** de chaque **région** au paquet correspondant lors de la mise en place. Les **cartes objet spécial** sont révélées et récupérées de la même manière que les objets standards (sauf précision contraire ci-dessous).
Les objets spéciaux peuvent rapporter des bonus ou des malus :

Découverte exceptionnelle (3x)	Cet objet est si extraordinaire qu'une exposition est organisée rien que pour lui. Jouez cette carte lors d'une action musée et placez-la devant vous. Vous n'avez besoin d'aucune autre carte pour cette exposition. Chaque découverte exceptionnelle rapporte une pièce de revenu supplémentaire et un point de prestige à la fin de la partie.
Pièces d'or (1x)	A n'importe quel moment de votre tour (seulement tant que vous n'avez pas passé), vous pouvez défausser cette carte pour prendre un objet du **marché noir** sans en payer le prix et sans utiliser de **marqueur action**. Cela ne compte pas comme l'une des deux actions possibles lors de votre tour. La carte défaussée est remise dans la boite du jeu.
Fragments (1x)	Les fragments peuvent être utilisés en remplacement de n'importe quel type d'objet provenant de la **région** correspondante lors d'une exposition. ***Important :*** *vous devez placer cette carte sous la tuile exposition lorsque vous l'utilisez ! Vous ne pouvez pas la reprendre en main pour la réutiliser plus tard !*
Objet maudit (1x)	Les objets maudits ne peuvent pas être exposés. Quand cette carte est révélée sur une **région**, vous devez prendre cette carte en premier lorsque vous expédier des objets depuis cette **région**. Immédiatement après son expédition, le joueur qui a récupéré un objet maudit retire la carte du jeu et la remet dans la boite. Les objets maudits ne doivent jamais être présentés lors d'une exposition.
Manuscrit (1x)	Chaque manuscrit rapporte un point de recherche bonus. A la fin de la partie, avant de calculer les scores, vous pouvez déplacer l'un de vos **marqueurs recherche** d'une case pour chaque manuscrit que vous avez en main.

Extension 2 : Villes et Archeologues

Cette extension ajoute au jeu deux types de rôles : les **villes** et les **archéologues**. Ces rôles donnent accès à des privilèges.

Matériel supplémentaire :

- 2 **marqueurs rôle** en bois pour chaque joueur (dans sa couleur).

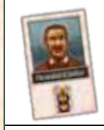
Choix des rôles

Après avoir réalisé l'action « **Organiser une exposition** », un joueur doit placer l'un de ses **marqueurs rôle** sur l'un des rôles du plateau ou déplacer l'un de ses marqueurs vers un nouveau rôle.
Important : *un joueur ne peut avoir qu'un seul de ses marqueurs sur une **ville** et un seul sur un **archéologue**. Cependant, plusieurs joueurs peuvent choisir le même rôle.*
Le joueur peut alors utiliser le privilège associé au rôle qu'il a choisi dès son action suivante. Il peut profiter de ce privilège aussi longtemps que son marqueur reste sur ce rôle. Chaque privilège correspond à une action spécifique.

Privilèges des villes

Paris	**Organiser une exposition :** gardez deux **cartes objet** qui retournent dans votre main (au lieu d'une).
Londres	**Expédier des objets d'art :** Piochez une carte de la pioche de la **région** à partir de laquelle vous expédiez vos objets et ajoutez-la à votre main sans la montrer aux autres joueurs.
Berlin	**Vendre un objet d'art :** Recevez trois pièces supplémentaires quand vous vendez un objet au **marché noir**.
New York	**Organiser une exposition :** utilisez l'une de vos cartes **objet d'art** comme joker (pour remplacer une couleur ou une forme différente)

Privilèges des archéologues

Johan Gunnar Andersson	**Réalisez gratuitement une septième action** (sans payer de pièce ni rendre de marqueur) après avoir utilisé vos six marqueurs lors de ce tour. ***Important :*** *vous ne pouvez pas acheter ou vendre au **marché noir** lors de cette action.*
 **Howard Carter**	**Recherche :** Avancez de deux cases sur la **piste recherche** (au lieu d'une). ***Note :*** *ce bonus ne s'applique pas aux cartes manuscrit !*
Neil Merton Judd	**Recherche :** Piochez une carte de la pioche de la **région** que vous fouillez et ajoutez-la à votre main sans la montrer aux autres joueurs.
Sylvanus G. Morley	**Embaucher de la main d'œuvre :** Placez deux **baraques de chantier** (au lieu d'une). Vous n'avez besoin que d'un marqueur mais vous devez en payer deux fois le coût. Piochez deux ***cartes objet d'art*** et placez-les face visible à côté de la **région**.

Crédits
Auteurs : Jeffrey D. Allers et Bernd Eisenstein
Illustrations et graphisme : Christophe et Sandrine Swal
Ecriture des règles : Jeroen Hollander
Traduction : Bruno Larochette
Chef de projet : Jonny de Vries

© 2013 White Goblin Games

www.whitegoblinggames.com

Remerciements
Les auteurs et l'éditeur remercient tous les testeurs et plus particulièrement : Günther Cornett, Peer Sylvester, Rolf Raupach, Michael Schmitt, Benjamin Kutzner, Reinhold Müller, CarstenSchünemann, Florian Rapp, Sam Brown, Olaf Hartmann and Larry Levy.