



АРТЕФАКТУМ

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

«Артефактум» – стратегическая карточная игра в мистическом мире Сигиллума, в которой Вам предстоит раунд за раундом сражаться с одним или несколькими соперниками, чтобы остаться единственным выжившим.

- Нанимайте героев каждый раунд, развивая свою армию.
- Призывайте воинов на поле боя, учитывая их сильные и слабые стороны.
- Сочетайте героев, получая доступ к могущественным артефактам.

КОМПОНЕНТЫ

КАРТЫ СУЩЕСТВ

Представляют собой страницы мистического манускрипта «Бестиарий Сигиллума», способного призывать в обыденный мир легендарных существ, когда-то его населявших, чтобы сражаться на стороне призывателя.

ФЛАГ ФРАКЦИИ (ЦВЕТ) И КЛАССА (ФОРМА)

УРОВЕНЬ
СУЩЕСТВА

ЖИЗНЕННЫЕ
СИЛЫ

ТИП
УМЕНИЯ

ИМЯ



ЦИКЛ
УМЕНИЯ

ОПИСАНИЕ
УМЕНИЯ

ТИП ОСНОВНОЙ АТАКИ

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ



Усиливают призванных существ, давая различные бонусы. В зависимости от количества существ (цифра указана на флаге) одной и той же фракции (цвет флага) или класса (форма флага) на поле боя игроки получают соответствующие карты артефактов.

КАРТЫ-СЧЕТЧИКИ

Поворачивая такие карты, игроки фиксируют имеющиеся у них ресурсы (значения не могут выходить за пределы, указанные на картах).



Карта прочности показывает разрушения замка, которые игрок получает, проигрывая бой. Когда прочность замка опускается до нуля, его владелец проигрывает.

Карта богатства является счетчиком серебра, которое игрок получает после каждого боя, чтобы потратить на пополнение армии.

Карта опыта показывает текущий уровень игрока, который определяет максимальное количество существ, доступных для вызова на поле боя.

Карты ранений служат для подсчета ранений воинов во время битвы. Когда цифра на карте становится равной показателю жизненных сил существа, оно отступает с поля боя.

Карта циклов предназначена для фиксации текущего цикла в фазу боя - умения применяются в разные циклы. Перевернутая же на обратную сторону она служит картой инициативы, обозначающей первого игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выбрав подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов, совершите следующие действия, соперник делает то же самое:

- возьмите одну из двух колод «Артефактума» (в дальнейшем каждый игрок будет взаимодействовать только со своей колодой);
- выложите ряд из пяти карт ранений так, чтобы значение «0» указывало в сторону соперника, между получившимися рядами ранений оставьте место для двух рядов существ - это поле боя (линии 1-5);
- определите игрока, который будет обладать правом первого хода в стартовом раунде, далее «первый игрок» (это можно сделать броском монеты или любым другим способом);
- положите одну карту циклов рядом с полем боя (линия 0) так, чтобы значение «1» указывало на поле боя, вторую карту циклов переверните и положите на ту же линию со стороны первого игрока - это карта инициативы;



- с другой стороны поля боя (линия 6) расположите три счетчика: карту прочности, карту опыта и карту богатства так, чтобы в сторону соперника указывали значения «8», «1» и «2» соответственно;
- разместите колоду артефактов (16 карт) с противоположной стороны (линия 0) от карты богатства - это ряд артефактов, в котором будут размещаться карты артефактов для воинов на соответствующих линиях (линии 1-5);
- перетасуйте колоду бестиария (30 карт), карты должны лежать лицевой стороной вниз, и возьмите сверху 5 карт существ первого уровня. Если среди верхних карт будут попадаться воины второго или третьего уровней, то перекладывайте их на дно колоды до тех пор, пока не наберете 5 карт - это колода армии.



I УРОВЕНЬ



II УРОВЕНЬ



III УРОВЕНЬ

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в «Артефактуме» разбита на раунды, каждый из которых включает 6 последовательных фаз:

1. Фаза инициативы.
2. Фаза сбора войск.
3. Фаза вызова существ.
4. Фаза артефактов.
5. Фаза боя.
6. Фаза трофеев.

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Игрок, прочность замка которого больше, получает карту инициативы (при равенстве она остается лежать на прежнем месте).

ФАЗА СБОРА ВОЙСК

В эту фазу игроки формируют свои армии, пополняя их новыми воинами. Они берут по 3 верхних карты из своих колод бестиариев и кладут в открытую перед собой - это доступный пул существ текущего раунда, в который могут попасть существа любого уровня. Затем игроки по очереди, начиная с первого, выполняют по одному действию на выбор: покупка карты, продажа карты или расширение пула (каждый взаимодействует только со своими колодами/пулом).

- Покупка карты существа предполагает ее перемещение из доступного пула в колоду армии, которую игрок держит в руке. Стоимость покупки равна уровню существа. Например, за воина третьего уровня придется заплатить 3 монеты серебра, для этого поверните карту богатства против часовой стрелки - каждый поворот на 90° равен одной монете (для уменьшения серебра с 4 до 3 переверните карту на другую сторону по горизонтали).
- Продажа карты существа предполагает ее перемещение из колоды армии на дно колоды бестиария. Стоимость продажи не зависит от уровня существа и всегда равна 1 монете. Поверните карту богатства по часовой стрелке на 90° (для увеличения серебра с 3 до 4 переверните карту на другую сторону по горизонтали).
- Расширение пула предполагает добавление к открытым трем картам еще четырех, которые игрок берет сверху своей колоды бестиария. Стоимость расширения пула равна 1 монете.

Покупка и продажа карт может быть использована многократно, пока у игрока есть на это ресурсы, но расширение пула доступно каждому игроку только один раз в раунд.

Игрок может пропустить ход и совершить действие в следующем, но если оба игрока подряд пропустили ход, фаза сбора войск завершается, а все карты из доступного пула убираются вниз колод бестиариев.

ФАЗА ВЫЗОВА СУЩЕСТВ

В эту фазу игроки вызывают существ на поле боя. Они по очереди, начиная с первого, выкладывают по одной карте существа на любую свободную линию в свой ряд, пока каждый не достигнет предела, обусловленного его опытом:

- 1-3 уровень опыта - 3 существа;
- 4-6 уровень опыта - 4 существа;
- 7-8 уровень опыта - 5 существ.



Опыт влияет лишь на максимальное количество воинов, доступных для вызова на поле боя. Игроки могут вызывать существ любого уровня.

ФАЗА АРТЕФАКТОВ

В эту фазу игроки вооружают призванных существ артефактами фракций и классов. Они берут карты из колод артефактов, исходя из сочетаний своих существ на поле боя:

- возьмите карты артефактов фракций с цифрой 2, если у Вас на поле боя есть не менее двух воинов этих фракций (цвет флагов существ и артефактов совпадает), а также карты с цифрой 3, если их не менее трех;
- возьмите карты артефактов классов с цифрой 2, если у Вас на поле боя есть не менее двух воинов этих классов (форма флагов существ и артефактов совпадает), а также карты с цифрой 3, если их не менее трех.

Затем игроки по очереди, начиная с первого, выкладывают полученные карты по одной в свой ряд артефактов на любые линии, где есть воины. Каждое существо можно вооружить только одним артефактом, при этом фракция/класс воина и артефакта могут не совпадать.

Игрок может пропустить ход и выложить очередной артефакт в следующем, но если оба игрока подряд пропустили ход, фаза артефактов завершается, после чего оставшиеся карты убираются в колоды артефактов.

ФАЗА БОЯ

В эту фазу игроки применяют умения вызванных существ по определенным правилам, не предполагающим выбора - это автобатлер.

Правило автобатлера: если у умения несколько целей, то оно будет направлено на ту, что ближе к передовой (линия 1, рядом с картой циклов).


Бой состоит из циклов, в каждом из которых игроки линия за линией, начиная с передовой, совершают последовательность следующих действий:


- объявление целей - объявите воинов на линии (они используют умения одновременно) и их цели;
- урон/лечение - поверните карты ранений всех целей по часовой стрелке/против часовой стрелки на величину, равную силе атаки/лечения (сила может быть изменена некоторыми артефактами), атаковать можно только вражеских воинов, а лечить - дружеских;
- отступление - уберите в колоду армии всех существ, количество ранений которых стало равным или превысило показатель их жизненных сил, если отступающее воины имеют артефакты, уберите их в колоду артефактов;
- смена линии - перейдите к воинам следующей линии и повторите те же действия.

Когда воины всех линий использовали доступные умения, цикл заканчивается - поверните карту циклов на 90° так, чтобы цифра следующего цикла указывала на поле боя.

I ЦИКЛ

Все существа используют основную атаку. Базовая сила атаки всех существ равна 1.

 Воины ближнего боя атакуют самого ближайшего врага.

 Воины дальнего боя, наоборот, атакуют самого дальнего врага.

II ЦИКЛ

Все существа с умениями «Уравнитель» и «Наблюдатель» применяют их.



Уравнитель атакует ближайшего врага силой, равной уровню цели.



Наблюдатель атакует самого дальнего врага силой, равной количеству не занятых линий противника до цели (линия наблюдателя также учитывается).

III ЦИКЛ

Все существа с умениями «Разрушитель» и «Хранитель» применяют их.



Если прочность своего замка меньше, чем у противника, разрушитель атакует всех вражеских существ II и III уровней силой I.



Хранитель лечит самого раненого союзника силой, равной уровню цели. Может лечить себя, если является самым раненым.

IV ЦИКЛ

Все существа с умениями «Ревнитель» и «Вершитель» применяют их.



Ревнитель атакует всех вражеских существ определенной фракции силой I. Армус вместо урона лечит всех дружественных воинов Братства гор (включая себя) силой I.



Вершитель атакует всех вражеских существ определенного класса/типа атаки силой I.

После IV цикла вновь наступает I, они чередуются до тех пор, пока во время отступления один из игроков не уберет в колоду с поля боя своего последнего воина - он проигрывает этот бой.

В редких случаях игроки могут одновременно потерять последних существ или же у них не будет возможности нанести смертельные ранения (например, у каждого останется по хранителю), тогда фаза боя заканчивается без победителя и проигравшего.

ПРИМЕР БОЯ

Первый игрок вызвал Армуса (А), Иратуса (И) и Баллистарису (Б), получив артефакты «Монета праотцов» (за два воина Братства гор) и «Кирки ярости» (за два существа класса ловкости). Второй игрок вызвал Тенебрису (Т), Катапульту (К) и Фидею (Ф), не получив артефактов.



I цикл: А и Т \otimes атакуют друг друга, получая 1 и 2 (+1 от артефакта) ранения соответственно; И \otimes К (1/3), а К \triangleleft Б (1/3); Ф \triangleleft А (2/6); Б \triangleleft Т (3/7).

II цикл: И \oplus К (2/3); Б \oplus Т (5/7).

III цикл: прочность замка первого игрока выше, поэтому К \boxplus А (3/6); Ф \oplus Т (2/7).

IV цикл: А \oplus лечит себя (2/6), а Т \blacktriangleright Б (2/3).

I цикл: А \otimes Т (4/7), а Т \otimes А (3/6); И \otimes К (3/3 — отступает), а К \triangleleft Б (3/3 — отступает); Ф \triangleleft А (4/6).

II цикл: И \oplus Т (7/7 — отступает).

IV цикл: А \oplus лечит себя (3/6).

I цикл: А \otimes Ф (2/4); И \otimes Ф (3/4); Ф \triangleleft А (4/6).

II цикл: И \oplus Ф (5/4 — отступает).

Первый игрок становится победителем этого боя.

ФАЗА ТРОФЕЕВ

В зависимости от результатов боя, игроки несут потери и получают трофеи:

- если у выживших существ победителя боя есть артефакты, эффекты которых применяются при победе («Победив в бою...»), реализуйте их, возвращая соответствующие карты в колоду;
- замок проигравшего бой игрока получает повреждения в количестве, равном выжившим воинам противника, а если при этом прочность становится меньше 1, то он проигрывает не только бой, но и партию;
- каждый игрок получает по 1 очку опыта;
- каждый игрок получает по 3 монеты серебра, а победитель - дополнительно еще 1 монету.

Очистите поле боя, вернув оставшиеся карты в соответствующие колоды. Теперь игроки с новыми ресурсами готовы начать следующий раунд.

ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

Каждая коробка содержит компоненты для дуэльной игры, но, имея сразу два «Артефактума», можно играть вчетвером.

Две пары игроков проводят бои один на один, но каждый раунд происходит смена соперников. Проигравший пары «А» меняется местами с победителем пары «Б», то есть каждый новый раунд победители предыдущего играют между собой, равно как и проигравшие. Когда игроки меняются местами, они переносят с собой свои колоды бестиариев и армий. После каждого раунда результаты (прочность, опыт, серебро) можно записывать в таблицу, чтобы было удобнее восстанавливать положение карт-счетчиков на новом месте.

Когда прочность замка одного из игроков опускается до нуля, он продолжает участие в партии до тех пор, пока еще у одного из игроков не будет разрушен замок. Тогда они оба покидают партию, а оставшиеся в дуэльном режиме продолжают выяснять, кто достоин называться сильнейшим.

ФРАКЦИИ И КЛАССЫ



СИЛА



ЛОВКОСТЬ



ИНТЕЛЛЕКТ



ОРДЕН СВЕТА



ЛЕГИОН ХАОСА



ПОЛЧИЩЕ ТЬМЫ



АЛЪЯНС ПРИРОДЫ



БРАТСТВО ГОР

