



SPIELREGELN

# ARTISANS

EIN SPIEL VON SÉGOLÈNE UND JEAN PAUL MONNET



# ARTISANS



EIN SPIEL VON SÉGOLÈNE UND JEAN PAUL MONNET

## EINFÜHRUNG

*Durch die Jahrhunderte waren Artisans die hochqualifizierten Handwerker, die Kunstobjekte jeder Art, Größe und Form, funktional oder dekorativ kreierten. Ob Skulpturen, Zeichnungen, Schmuck oder Kleidung, ihre Werke formten die Kunstgeschichte und erreichten weltweite Anerkennung. Ihr Einfluss reicht sogar bis in die heutige Zeit.*

*In Artisans müssen Spieler sieben verschiedene Materialien meistern: Textilien, Ton, Holz, Stein, Glas, Gold, und Metall werden vereint in der Kreation eurer Meisterwerke.*

## ZIEL DES SPIELS:

*Meistert die Nutzung verschiedener Materialien um Kunstobjekte zu kreieren und sammelt so die meisten Punkte bis Ende des Jahres (12 Monate = 12 Runden).*



## SPIELMATERIAL:



- **168 MATERIALKARTEN**  
(7 verschiedene Materialien, je 24 Karten: Textilien, Ton, Holz, Stein, Glas, Gold, Metall).



Jede Ecke der Materialkarten (I-II-III-IV) stellt die Stufe der Handwerkskunst da mit diesen Materialien zu arbeiten, angefangen mit Stufe 1. Stufe 4 stellt die fortgeschrittensten Methoden da.

- **1 STARTSPIELERMARKER**



- **9 ARTISAN-KARTEN MIT EINZIGARTIGEN FÄHIGKEITEN, WELCHE WÄHREND DES SPIELS AUSGEFÜHRT WERDEN KÖNNEN**



- **1 RUNDENKARTE**



- **1 HÖLZERNER RUNDENMARKER**



- **24 KUNSTOBJEKTKARTEN.**  
Links auf jeder Karte werden die Materialien angezeigt, die benötigt werden um dieses Kunstobjekt zu kreieren.

Rechts unten werden auf jeder Karte die Punkte angezeigt, die sie bei Spielende wert ist.



**ARTISANS**

# SPIELAUFBAU

## MATERIALSTAPEL:

Bei 2 Spielern nehmt pro Material 12 Karten und mischt diese, um den Materialstapel zu bilden. Gebt die restlichen Karten zurück in die Box.

Legt den Materialstapel verdeckt in die Mitte des Tisches. Teilt jedem Spieler 6 Karten aus (reihum jedem Spieler 1 Karte, bis alle Spieler 6 Karten haben).

Bei 3 Spielern nehmt pro Material 18 Karten und folgt den Regeln für 2 Spieler.

Bei 4 Spielern nehmt alle Materialkarten und folgt den Regeln für 2 Spieler.

## AUFBAU DES MARKTES:

Deckt 5 Materialkarten auf und legt sie wie abgebildet in einem Kreis aus. Legt den Startspielermarker in die Mitte des Kreises. Diese Karten bilden den Markt: den Ort wo ihr die Materialien sammeln und eintauschen könnt, die ihr benötigt um die verschiedenen Kunstobjekte zu kreieren.



## KUNSTOBJEKTE:

Sortiert die Kunstobjekte nach Punkten (3-7) in fünf verschiedene Gruppen. Mischt jede Gruppe. Ihr werdet 2 Stapel mit je 10 Karten bilden. Gebt die restlichen 4 Karten zurück in die Box.



Um den ersten Stapel zu bilden, nutzt folgende Kombination an Karten:

- 4 Kunstobjekt-Karten die 3 Punkte wert sind.
- 3 Kunstobjekt-Karten die 4 Punkte wert sind.
- 2 Kunstobjekt-Karten die 5 Punkte wert sind.
- 1 Kunstobjekt-Karte die 6 Punkte wert ist.

Um den zweiten Stapel zu bilden, nutzt folgende Kombination an Karten:

- 1 Kunstobjekt-Karte die 4 Punkte wert ist.
- 2 Kunstobjekt-Karten die 5 Punkte wert sind.
- 3 Kunstobjekt-Karten die 6 Punkte wert sind.
- 4 Kunstobjekt-Karten die 7 Punkte wert sind.

Mischt die beiden Stapel und legt sie verdeckt, nebeneinander (Stapel 1 links und Stapel 2 rechts) auf den Tisch. Deckt die obersten 4 Karten von Stapel 1 auf und legt sie in einer Reihe vor den beiden Stapeln aus. Wenn ihr ein Kunstobjekt kreieren wollt, werdet ihr eine der 4 aufgedeckten Karten auswählen.



Anschließend deckt die oberste Karte des 1 Stapels auf, so dass alle Spieler das nächste Kunstobjekt sehen können. So könnt ihr besser planen, wie ihr eure Materialien entwickelt.

STAPEL1



STAPEL2



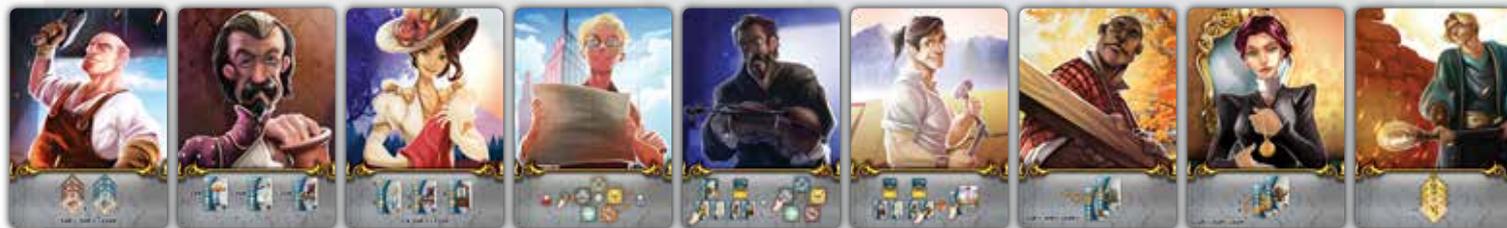
### RUNDENKARTE:

Legt die Rundenkarte neben den Markt, so dass die Seite mit den Zahlen 1-6 sichtbar ist. Setzt den hölzernen Rundenmarker auf die Zahl 1. Sie repräsentiert die 1. Runde. Zum Ende der 6. Runde wendet die Karte zur Seite mit den Zahlen 7-12. Zu Anfang jeder Runde, bewegt den Marker zur entsprechenden Rundenzahl.

### ARTISAN-KARTEN:

Angefangen mit dem jüngsten Spieler und im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler eine Artisan-Karte und legt diese aufgedeckt, für alle sichtbar, vor sich aus. Nachdem alle Spieler je eine Artisan-Karte ausgewählt haben, gebt die restlichen Artisan-Karten zurück in die Box.

Jede Artisan-Karte verfügt über eine einzigartige Fähigkeit, welche das ganze Spiel andauert. Diese Fähigkeit kann eure Strategie und Punkte beeinflussen.



ARTISAN-KARTEN

# DIE SPIELRUNDE

Das Spiel verläuft über 12 Runden. Jede Runde stellt einen Monat dar. Eine Runde besteht aus zwei Phasen:

- a) Sammeln – Eintauschen von Materialien / Kreieren eines Kunstobjekts
- b) Weiterentwicklung der Materialien

In der ersten Phase der Runde wählt ihr entweder den Markt zu besuchen oder ein Kunstobjekt zu kreieren. In den ersten zwei Runden werdet ihr keine Kunstobjekte kreieren können, da ihr zuerst mindestens 2 verschiedene Materialien weiterentwickeln müssen werdet.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

## PHASE (A) MARKT:

- Du darfst maximal bis 6 Karten auf der Hand haben.
- Hast du genau 6 Materialkarten auf der Hand und willst dennoch eine Karte aus dem Marktangebot nehmen, musst du eine deiner Karten für sie eintauschen. Dabei muss folgende Regel berücksichtigt werden: Die Karte die du in den Markt legst, darf nicht das selbe Material mit den Karten zu ihrer Linken oder Rechten sein.
- Hast du weniger als 6 Materialkarten auf der Hand, kannst du eine Karte aus dem Markt wählen und auf die Hand nehmen.
- Im Uhrzeigersinn kommen so reihum alle Spieler abwechselnd zum Zug. Der Markt schließt, wenn ein Spieler sich den Startspielermarker nimmt. Die restlichen Spieler können dann noch eine letzte Aktion durchführen oder passen.
- Gibt es keine Karten mehr im Markt, während dieser noch geöffnet ist, deckt 5 neue Karten vom Materialstapel auf. Setzt dann das Spiel fort.
- Sind nachdem der Markt schließt noch Karten im Markt, sammel diese in einem Ablagestapel neben dem Materialstapel.
- Gibt es keine Karten mehr im Materialstapel, mischt die Karten im Ablagestapel zu einem neuen Materialstapel.
- Der Spieler mit dem Startspielermarker beginnt die nächste Phase „Entwicklung der Materialien“ und die erste Phase der nächsten Runde.
- Zu Beginn jeder Runde deckt der Spieler mit dem Startspielermarker 5 Karten vom Materialstapel auf und bildet den Markt. Dann wird der Startspielermarker zurück in die Mitte des Marktes gelegt.



## PHASE (A) KUNSTOBJEKTE:

Solltest du zu Anfang der Runde dich entscheiden ein Kunstobjekt zu kreieren, kannst du nicht gleichzeitig den Markt besuchen. Du kannst den Markt in dieser Runde erst besuchen wenn du wieder am Zug bist. Du kannst kein Kunstobjekt kreieren, wenn du in dieser Runde schon den Markt besucht hast.

Um ein Kunstobjekt zu kreieren, müssen zuvor die benötigten Materialien zur benötigten Stufe entwickelt worden sein (siehe Materialien Entwickeln). Wenn du ein Kunstobjekt kreierst, nimm die Karte und lege sie vor dir aus. Zu Spielende erhältst du die Punkte auf der Karte. Deine entwickelten Materialien bleiben im Spiel. Sie gehen nicht durch das Kreieren eines Kunstobjekts verloren.



Wird ein Kunstobjekt kreiert, wird nicht sofort ein neues Kunstobjekt aufgedeckt. Zu Beginn der nächsten Runde werden neue Karten aufgedeckt um die Plätze zu füllen, die durch die kreierten Kunstobjekte frei geworden sind. Danach wird die oberste Karte des Stapels aufgedeckt, so dass das nächste Kunstobjekt sichtbar ist.

**In jeder Runde könnt ihr höchstens 1 Kunstobjekt kreieren.**

Sind zu Beginn der 7. Runde noch Kunstobjektkarten in Stapel 1, entfernt diese aus dem Spiel. Nutzt ab nun Stapel 2. Die schon aufgedeckten Karten bleiben im Spiel. Die Kunstobjekte in Stapel 2 werden komplizierter sein.



BEISPIELE FÜR OBJEKTKARTEN

## PHASE (B) ENTWICKLUNG DER MATERIALIEN:

Der Spieler mit dem Startspielermarker beginnt die Phase. Es folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wähle eine Art Material von den Karten auf deiner Hand und lege beliebig viele dieser Karten vor dir aus, so dass die 1. Stufe angezeigt wird (siehe Abbildung rechts). Jede Materialkarte auf Stufe 1 gibt dir zu Spielende 1 Punkt.

In folgenden Runden kannst du das selbe oder ein anderes Material auslegen, jedoch immer nur eine Art Material pro Runde.

Wenn du Karten eines Materials auslegst, welches du zuvor schon auf eine bestimmte Stufe entwickelt hast, werden die neuen Karten so ausgerichtet, dass sie die nächste Stufe anzeigen (siehe Abbildung rechts). Jede Materialkarte auf Stufe 2 gibt zu Spielende 2 Punkte. Jede Materialkarte auf Stufe 3 gibt zu Spielende 3 Punkte. Jedes Material kann bis zu Stufe 4 entwickelt werden und jede Materialkarte auf dieser Stufe gibt zu Spielende 4 Punkte.

Wenn die nächste Stufe eines Materials entwickelt wird, dürfen nicht mehr Materialkarten ausgelegt werden, als die Anzahl an Karten der vorigen Stufe.

### BEISPIEL:

**Textilien Stufe 1** – Anzahl an Karten 3

**Textilien Stufe 2** – Anzahl an Karten: 1, 2 oder 3 wären erlaubt. 4 Karten wären nicht erlaubt.



## SPIELENDENDE

Das Ende der 12. Runde ist auch das Spielende.

**Achtung:** Am Ende der 12. Runde, nachdem Materialien entwickelt wurden, dürfen alle Spieler, angefangen mit dem Spieler mit dem Startspielermarker, im Uhrzeigersinn ein letztes Kunstobjekt kreieren, solange sie die benötigten Materialien auf den entsprechenden Stufen besitzen.

Berechnet die Punkte die ihr von euren entwickelten Materialien und Kunstobjekten bekommt, sowie mögliche Punkte von eurer Artisan-Karte. Die Karten auf eurer Hand geben keine Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Kunstobjekten. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten ausgespielten Materialkarten. Gibt es immer noch keinen Gewinner, teilen sich die Spieler den Sieg.



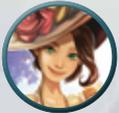
# ARTISANS UND IHRE FÄHIGKEITEN



**DIE GOLDSCHMIEDIN:** Jedes Kunstobjekt welches Gold benötigt, gibt weitere 4 Punkte.



**DER BILDHAUER:** Jedes Kunstobjekt welches Holz oder Stein oder beide Materialien benötigt, gibt weitere 3 Punkte.



**DIE VIELFÄLTIGE:** Jede verschiedene Art Material welche du entwickelt hast um Kunstobjekte zu kreieren, gibt weitere 2 Punkte.



**DER SPEZIALIST:** Jede verschiedene Art Material, welche du auf Stufe 4 entwickelt hast, gibt weitere 5 Punkte.



**DER NACHTARBEITER:** Zu Beginn jeder neuen Runde kannst du sowohl ein Kunstobjekt kreieren als auch den Markt besuchen!



**DER PERFEKTIONIST:** Wenn du ein Material entwickelst, kannst du 1 Karte mehr auslegen als die Anzahl der Karten der vorherigen Stufe.



**DER ARTOHOLIC:** Jedes deiner Kunstobjekte gibt 2 weitere Punkte.



**DER OPPORTUNISTIN:** Wenn ein anderer Spieler den Startspielmarker nimmt, kannst du bevor der Markt schließt noch 2 weitere Aktionen durchführen, anstatt von nur 1.



**DER WEITSICHTIGE:** Beginn einer Runde darfst du eins der 4 aufgedeckten Kunstobjekte wählen und vormerken, indem du es unter die „Der Weitsichtige“-Karte legst. Die anderen Spieler können dieses Kunstobjekt nicht mehr kreieren, während du weiterhin auch andere Kunstobjekte kreieren darfst. Wenn du das Kunstobjekt unter der „Der Weitsichtige“-Karte kreierst, kannst du ein anderes der aufgedeckten Kunstobjekte wählen und unter der „Der Weitsichtige“-Karte vormerken. Sollte sich zu Spielende jedoch immer noch eine Karte unter der „Der Weitsichtige“-Karte befinden, werden dir so viele Punkte abgezogen, wie die Punkte auf dieser Kunstobjektkarte



## DEVELOPERS

AUTOREN: SÉGOLENE UND JEAN PAUL MONNET

Illustrationen: David Lanza

3D/Grafik/Layout-Design: David Lanza

Übersetzung: Stavros Tsiakalos

Gameplay-Entwicklung: V-GAMES

[www.v-games.eu](http://www.v-games.eu)

Bearbeitet von:

VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: [support@v-cubes.com](mailto:support@v-cubes.com)

[www.v-cubes.com](http://www.v-cubes.com)

