Artifact: regole base

INTRODUZIONE

Ciascun giocatore controlla un gruppo di archeologi avventurieri e cacciatori di tesori che cercano di essere i primi a conquistare antiche reliquie, artefatti o tesori.

DADI e PEZZI

Per giocare è necessario disporre di due dadi a 6 facce e 1 dado a 10 facce: ciascun giocatore è rappresentato da una pedina colorata sulla mappa. Una speciale pedina rappresenta l'Artefatto, l'obiettivo della partita

LA MAPPA

L'area di gioco è costituita da una serie di 30 caselle connesse tra di loro in modo da formare un percorso. La casella iniziale rappresenta la salvezza della Civiltà conosciuta: gli spazi da 2-15 rappresentano la prima parte dello scenario, gli spazi da 16 a 29 la seconda parte dello scenario. L'ultimo spazio, il 30mo, è la destinazione finale, il luogo dove l'Artefatto è celato.

SCENARI

Ciascuno scenario è caratterizzato da due tabelle: la prima descrive gli eventi per la prima parte dello scenario (caselle 2-15) mentre la seconda contiene gli eventi per la seconda parte (caselle 3-29).

IL GRUPPO DEGLI AVVENTURIERI

Ciascun gruppo è composto da sei membri: 1 leader, 3 compagni e 2 aiutanti.
Il Leader del gruppo possiede 5 abilità, i compagni hanno ciascuno 3 abilità mentre gli aiutanti hanno una sola abilità. Per determinare quali abilità possieda ciascun membro si tira un dado sulla tabella delle Abilità:

1D10	Abilità	Note
1	Combattimento	Pistole, Spade, Arti marziali
2	Forza	Muscoli, Coraggio, Volontà
3	Agilità	Riflessi, Velocità
4	Navigazione	Nuotare, Sub, Navigazione a vela
5	Sopravvivenza	Caccia, Alpinismo, Trappole
6	Meccanica	Riparazioni, Costruzione, Fisica
7	Linguistica	Linguaggi, Archeologia, Storia, Cartografia
8	Personalità	Carisma, Charme, Diplomazia, Comando
9	Scienza	Medicina, Geologia, Chimica, Naturalista
10	(scegliere una abilità)	

Le abilità vanno segnate sulla scheda relativa a ciascun giocatore.

Equipaggiamento Iniziale

All'inizio di ogni avventura ciascun giocatore può scegliere due elementi di eqipaggiamento nella lista seguente; come per gli eventi di tipo Aiuto anche l'equipaggiamento iniziale viene cancellato dalla scheda del gruppo una volta utilizzato.

Pistole	Aiuto: Combattimento
Picconi e piede di porco	Aiuto: Forza
Attrezzatura da alpinismo	Aiuto: Agilità
Sestante e carte nautiche	Aiuto: Navigazione
Mappe e bussole	Aiuto: Sopravvivenza
Attrezzi da scasso	Aiuto: Meccanica
Antichi volumi e dizionari	Aiuto: Linguistica
Testi scientifici	Aiuto: Scienza

SEQUENZA DI GIOCO

Ciascun giocatore tira un dado da 10: chi ottiene il numero più alto inizia la partita.

Il gioco procede in turni: ciascun turno consiste di tre fasi

1. Movimento
2. Eventi
3. Sfida

MOVIMENTO

Si tira 1D6: la pedina del giocatore viene mossa del numero di spazi indicato dal dado.

Se si arriva alla casella finale si interrompe immediatamente il movimento. Se si è i primi a raggiungere la casella finale il proprio gruppo acquisisce l'Artifatto: da questo momento in poi tutti gli altri giocatori possono muovere i propri gruppi in entrambe le direzioni. Il gruppo con l'Artifatto deve muovere verso la casella iniziale.

Il primo gruppo che raggiunge la casella iniziale con l'Artifatto vince la partita.

EVENTI

Se durante il movimento si è arrivati in una casella nel gruppo 2-15 si tirano due dadi e si consulta la tabella 1 del modulo.
Se durante il movimento si è arrivati in una casella nel gruppo 16-29 si tirano due dadi e si consulta la tabella 2 del modulo.

Ci sono due tipi di evento: Sfida e Aiuto. Gli Aiuti sono segnati sulla scheda del gruppo mentre le Sfide sono immediatamente affrontate nella fase successiva.

SFIDA

Ciascuna sfida lista una o più abilità.

Tiro Abilità:

Si tira un dado a 6 facce e si aggiunge il numero delle Abilità indicate presenti nel proprio gruppo. Se le abilità sono indicate con X2 allora il numero delle Abilità nel gruppo viene raddoppiato (es. in una una sfida X2 Forza, se il gruppo possiede 4 abilità Forza aggiungerà al dado 4x2=8 punti). E' possibile utilizzare degli Aiuti sommando i punti indicati dall'aiuto stesso: dopo l'utilizzo l'Aiuto viene cancellato.

Tiro Sfida

Si tirano 2D6

Se il tiro di Sfida è superiore al tiro Abilità allora il gruppo ha vinto la sfida e potrà procedere indisturbato. Se il tiro di Sfida è inferiore o uguale al tiro Abilità allora il gruppo ha perso la sfida: uno dei membri del gruppo, scelto a caso, viene Ferito (segnare sulla scheda) e perde una delle proprie Abilità (il Leader è l'ultimo a venire selezionato). Un membro Ferito che viene nuovamente ferito viene eliminato definitivamente dal gruppo. Alcuni eventi possono indicare risultati diversi dal ferimento: si devono in queso caso seguire le indicazioni dell'evento.

MOVIMENTO SU UNA CASELLA OCCUPATA DA UN ALTRO GRUPPO

Se si muove su di una casella nella quale si trova un altro gruppo si inizia un combattimento: il giocatore in fase tira sulla tabella delle Abilità e determina quale abilità si utilizza.

Entrambi i giocatori effettuano un Tiro Abilità (come nel caso della Sfida): in caso di pareggio non succede nulla, altrimenti il perdente subisce una Ferita. Se il perdente possedeva l'Artefatto questo passa nelle mani del gruppo vincente.