

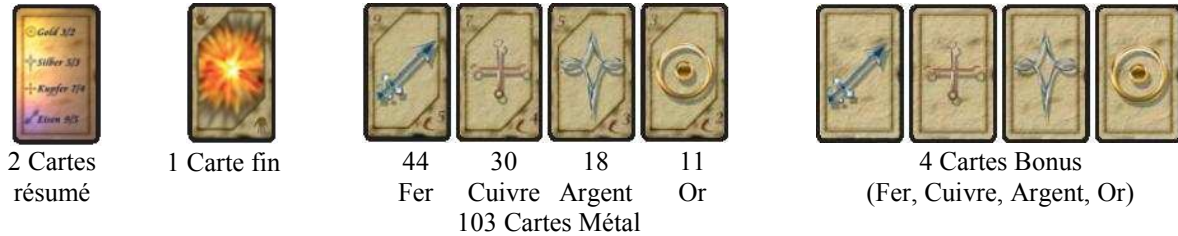
# Metallurgie (Métallurgie) – Règles

Un jeu de cartes métalliques pour 2 à 4 joueurs, âge 10 et plus, de Maik Hennebach

La lueur des chandelles clignotantes illumine la réunion des alchimistes. Ils créent un modèle métallique mystérieux, chacun d'eux essayant d'en extraire du métal. Mais c'est possible uniquement s'il y en a assez dans le modèle. Quel alchimiste pourra extraire plus de métal précieux que les autres ?

## Composants

Ce livret de règles et



## But du jeu

Le but de Metallurgie est de rassembler le plus de cartes métal pendant la partie. Les joueurs jouent des cartes pour étendre un modèle de cartes fer, cuivre, argent et or. Ils gagnent des cartes en créant de grands secteurs d'un métal unique. Le joueur avec le plus de cartes à la fin de la partie gagne.

## Mise en place

Les cartes résumé sont placées sur la table de telle manière que tous les joueurs puissent facilement les voir.

Les cartes bonus ne sont utilisées qu'avec les règles avancées décrites plus bas ci-dessous.

La **figure 1** montre la mise en place de la partie. Démarrez avec sept cartes fer. Placez sur elles quatre cartes cuivre, puis finalement, une carte argent sur la carte cuivre du milieu.



Figure 1  
Mise en place initiale

Les autres cartes métal sont mélangées et **trois cartes** sont distribuées à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche avec la **carte fin** mélangée dans les cinq cartes du dessous.

## Déroulement de la partie

Metallurgie est joué en plusieurs tours. Chaque joueur joue à son tour pendant lequel il joue une ou plusieurs cartes dans le modèle et complète sa main à trois cartes avant de passer la main au joueur à sa gauche.

Pendant son tour, un joueur a **deux options de base** concernant les cartes qu'il peut jouer : il peut jouer un métal unique (par exemple une ou plusieurs cartes cuivre) **ou** dans une position unique (par exemple une carte argent avec une carte or placée sur elle).

Comme indiqué dans la **figure 2**, les cartes métal sont placées suivant un modèle inhabituel. Chaque carte dans ce modèle peut avoir jusqu'à six cartes adjacentes.

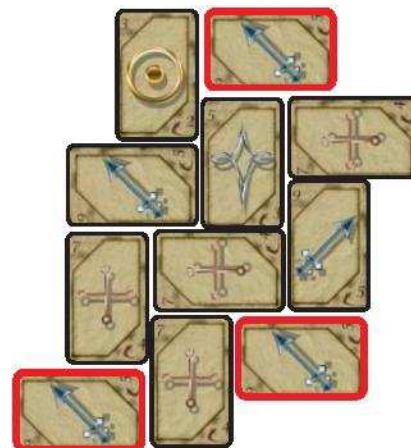


Figure 2  
Expansion du modèle avec trois cartes fer

En jouant des cartes, le modèle ne peut être étendu qu'avec des cartes fer. La **figure 2** montre le placement de trois cartes fer. Tous les autres métaux doivent être placés dans l'ordre croissant : une carte cuivre ne peut être jouée que sur une carte fer libre, l'argent ne peut être joué que sur du cuivre, et l'or est placé sur l'argent.

## Metallurgie (Métallurgie) – Règles

Comme choix additionnel, le joueur peut jouer uniquement des cartes de sa main (jusqu'à trois cartes d'un métal ou différents métaux dans une seule position) **ou** tenter sa chance d'abord avec une carte de la pioche. Dans ce dernier cas, il **doit** immédiatement placer la carte piochée mais après il peut continuer avec des cartes de sa main – d'autres cartes du même métal ou dans l'ordre croissant sur la carte venant d'être placée. Si la carte piochée ne peut pas être légalement placée, le joueur doit la défausser et son tour est terminé. Pour résumer, un joueur peut jouer un maximum de quatre cartes pendant son tour : une carte de la pioche et/ou jusqu'à trois cartes de sa main.

### **Décompte**

Des points sont marqués quand les cartes placées par un joueur créent un secteur relié et suffisamment grand d'un métal. La taille nécessaire dépend du métal : le secteur doit comprendre au moins neuf cartes fer, sept cartes cuivre, cinq cartes argent ou trois cartes or. Ces nombres minima sont indiqués dans le coin en haut à gauche des cartes métal.

Le nombre dans le coin en bas à droite des cartes métal indique combien de cartes appartenant au secteur sont retirées du modèle. **Une** de ces cartes est placée devant le joueur comme point de victoire, le reste est défaussé. Si, en retirant ces cartes, il y a assez de cartes dans la prochaine couche de métal pour former un secteur suffisamment grand, ce secteur est immédiatement décompté par le même joueur.

*Nombre de métaux*



*Nombre de cartes retirées du modèle*

Quand on retire des cartes fer, il est interdit de diviser le modèle en secteurs séparés.

À la fin de son tour, le joueur complète sa main en piochant jusqu'à **trois cartes** de la pioche.

### **Fin de la partie et détermination du gagnant**

Quand la carte fin de partie est piochée, la partie se termine **immédiatement** ; plus aucune carte n'est placée indépendamment du fait que la carte fin de partie a été piochée pour compléter la main d'un joueur ou piochée pour être placée au début d'un tour.

Le joueur avec le plus de cartes métal devant lui gagne. En cas d'égalité, celui qui a collecté le plus de cartes or gagne. S'il y a encore égalité, gagne celui qui a collecté le plus de cartes argent et ainsi de suite jusqu'au fer.

### **Règles avancées**

Avant que la partie ne commence, chaque joueur reçoit une des quatre cartes bonus et la regarde sans la montrer aux autres joueurs. A la fin de la partie, les cartes de ce métal valent deux points de victoire au lieu d'un.