

Metallurgie

Een metallic kaartspel voor 2-4 spelers, 10 jaar en ouder, door Maik Hennebach

Flikkerend kaarslicht verlicht de bijeenkomst van de alchemisten. Ze creëren een mysterieus metalen patroon, terwijl ze elk proberen wat metaal eruit te halen. Maar dit is alleen mogelijk als er genoeg van in het patroon ligt. Welke alchemist kan er meer waardevol metaal uithalen dan de anderen?

Inhoud

Deze spelregels en



2 Samenvatting
Kaarten



1 Einde
Kaart



44 IJzer
30 Koper
18 Zilver
11 Goud

103 Metaal kaarten



4 Bonus Kaarten
(IJzer, koper, zilver, goud)

Doel van het spel

Het doel van Metallurgie is het verzamelen van de meeste metaalkaarten tijdens het spel. De spelers spelen kaarten om een patroon van ijzer, koper, zilver en goud kaarten uit te breiden. Ze krijgen kaarten door grote velden van 1 metaal te maken. De speler met de meeste kaarten aan het einde van het spel wint.

Het spel klaarzetten

De samenvatting kaarten worden op tafel gelegd in het zicht van alle spelers. De bonuskaarten worden alleen gebruikt in de varianten die later worden beschreven.

Figuur 1 laat het begin van het spel zien. Begin met 7 ijzer kaarten. Daarop worden 4 koper kaarten gelegd en, tenslotte, wordt er nog 1 zilver kaart gelegd op de koper kaart in het midden.

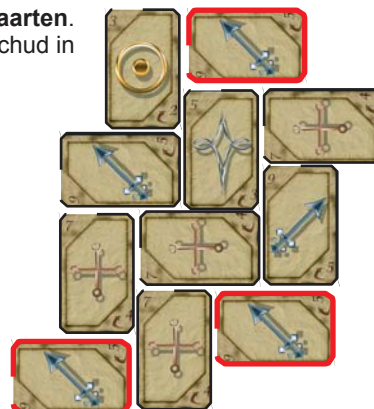


Figuur 1
Beginsituatie

De andere metaalkaarten worden geschud en iedere speler krijgt **drie kaarten**. De rest van de kaarten vormen een trekstapel. De **eind kaart** wordt geschud in de onderste vijf kaarten.

Het spel

Metallurgie wordt gespeeld in aantal ronden. Als een speler aan de beurt is speelt hij 1 of meer kaarten in het patroon en vult zijn hand aan tot 3 kaarten. De beurt gaat dan naar de speler links van hem. In zijn beurt heeft een speler twee mogelijkheden met betrekking tot de kaarten die hij mag spelen: Hij kan meer kaarten van 1 metaal spelen (bv. 1 of meer ijzer kaarten **OF** alleen in 1 positie in het patroon (bv. een zilver kaart en daarop nog een goud kaart. Zoals te zien is in **figuur 2** worden de metaal kaarten in een ongebruikelijk patroon gelegd. Elke kaart in dit patroon kan aan 6 andere kaarten liggen



Figuur 2

Het patroon wordt uitgebreid met 3 ijzer kaarten

Het patroon zelf kan alleen uitgebreid worden met ijzer kaarten.

Figuur 2 laat de uitbreiding met 3 ijzer kaarten zien.

Alle andere metalen moeten in oplopende volgorde gespeeld worden. Een koper kaart kan op een vrije ijzer kaart gespeeld worden, zilver kan alleen op koper en goud op zilver geplaatst.

Voor het spelen van kaarten kan de speler kiezen alleen kaarten uit zijn hand (max. 3 kaarten van 1 metaal of verschillende metalen in 1 positie) of hij kan kiezen om eerst een kaart van de stapel te nemen. In dat geval **moet** hij deze kaart meteen plaatsen, maar kan daarna doorgaan met kaarten uit zijn hand – of meer van hetzelfde metaal of in oplopende volgorde op de zojuist geplaatste kaart.

Als de getrokken kaart niet geldig geplaatst kan worden, dan moet de speler deze afleggen en eindigt zijn beurt meteen. Samengevat kan een speler dus maximaal 4 kaarten in zijn beurt spelen: 1 kaart van de stapel en/of maximaal 3 kaarten uit zijn hand.

Punten scoren

Punten worden gescoord als de kaarten die een speler plaatst een groot veld van 1 soort metaal maakt. Hoe groot dat veld moet zijn hangt af van het metaal: Het veld moet tenminste bestaan uit: 9 ijzer, 7 koper, 5 zilver of 3 goud. Deze minimum aantallen staan ook in de linker bovenhoek van elke metaalkaart.

Het nummer in de rechter benedenhoek van een metaal kaart laat zien hoeveel kaarten uit dat veld uit het patroon gehaald worden. Eén van deze kaarten wordt voor de speler gelegd als winstpunt, de rest wordt afgelegd. Als het verwijderen van deze kaarten een nieuw veld van genoeg kaarten blootlegt, dan mag de speler ook dit veld meteen gebruiken om punten te scoren.

Aantal metalen



Aantal kaarten dat uit het patroon wordt gehaald

Bij het verwijderen van ijzer kaarten is het niet toegestaan het patroon in delen te splitsen.

Aan het einde van zijn beurt vult de speler zijn hand met kaarten van de trekstapel aan tot 3 kaarten.

Einde van het spel en winnen

Als de Einde Kaart wordt getrokken uit de trekstapel is het spel **meteen** voorbij. Er worden geen kaarten meer geplaatst, of de kaart nou getrokken werd aan het einde of begin van een beurt van een speler maakt niet uit.

De speler met de meeste metaal karaten voor zich wint. In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste goud kaarten. Als dit ook gelijk is, tellen de meeste zilver kaarten enzovoort tot ijzer kaarten.

Variant

Voor het begin van het spel krijgt elke speler 1 van de 4 bonus kaarten en bekijkt deze, zonder aan de andere speler te tonen. Aan het einde van het spel leveren verzamelde metaal kaarten van de kleur van de bonus kaart 2 punten op, in plaats van 1.

Dank aan alle testspelers voor hun waardevolle advies – vooral aan Olli en Thekla, die alles opzij zetten voor onze testsessies. En een groot dankjewel aan Scott Alden en de andere makers van de Geek (www.boardgamegeek.com).

© 2004

Illustraties: Axel Scholz <http://pixel-dynamics.de>

Nederlandse vertaling: <http://www.spel-info.nl>

Artikelnummer: 0003



Argentum Verlag Roman Mathar
Im Klapperhof 33
50670 Köln
Tel: 0221 12094633
Fax: 0221 12094634
Mail: spiele@argentum-verlag.de
<http://argentum-verlag.de>