

KUPFERKESSEL

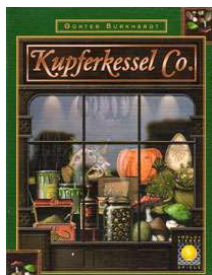
[La marmite en cuivre]

2 joueurs

+ 8 ans

20 mn

CONTENU



56 cartes-ingrédients :
14 ingrédients différents,
chacun numéroté 1 à 4

4 cartes de Coin

2 cartes de Vue d'ensemble

13 cartes de Recette

2 pions joueurs :
1 noir, 1 blanc

Günter Burkhard • 2001 • Coldsieber

| traduction "Vil Coyote"

1.0



Bienvenue au Chaudron en Cuivre & Co, l'échope préférée des sorcières et des magiciens pour la qualité de ses ingrédients. Ici vous pouvez trouver tout ce dont vous rêvez afin de réaliser vos breuvages les plus magiques et garantir l'efficacité de vos élixirs.

Avant le premier jeu, découpez soigneusement sui vant les pointillés les 4 cartes de Coin.

Installation

• Les 56 cartes-ingrédients sont mélangées, face cachée. Vous retournez ensuite une à une les cartes pour former 6 colonnes de 6 cartes.

Attention : réservez les 4 emplacements en coin pour placer les cartes au bord arrondi



Quand vous placez les cartes de coin, veillez à ce que les 2 cartes indiquant le pion blanc et le pion noir soient diagonalement opposées.

• Les cartes-ingrédient restantes forment une pile, face cachée, à côté du carré comportant 36 cartes (32 ingrédients + 4 coins).

• Chaque joueur obtient une carte mémo et une figurine, qu'il place à côté de la carte de coin représentant le pion de leur couleur..

Ensuite, chaque joueur tire une carte de la pioche "Ingrédients" et la place devant lui, face visible. Si la carte montre un ingrédient avec un symbole noir ou blanc, le joueur replace cette carte sous la pile et tire à nouveau une carte. Il répète ce processus jusqu'à ce qu'il tire une carte sans symbole blanc ou noir. Si cette carte comporte un symbole dans le coin inférieur gauche, elle n'a aucun pouvoir lors de cette phase de mise en place. Le joueur placera ensuite toutes les nouvelles cartes-ingrédient obtenues pendant le cours du jeu sur cette première carte afin de ne constituer qu'une seule pile, appelée le chaudron magique ! Il ne pourra donc voir que la carte supérieure et ne pourra en aucun cas consulter les cartes cachées.

• Le joueur avec le pion blanc commence.

(note : les 13 cartes de Recette sont seulement employées dans la variante. Pour le jeu de base, vous pouvez les ranger dans la boîte)

Le Clube

clube.free.fr

But du jeu

A chaque tour, les joueurs récupèrent des ingrédients et les placent dans leur chaudron magique, c'est à dire sur la pile de stockage placée devant eux.

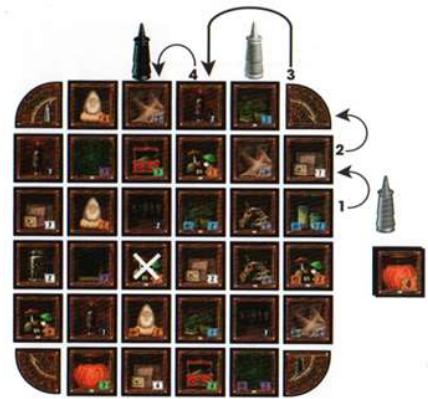
Chaque joueur essaie bien-sûr de rassembler autant de cartes-ingrédient que possible. Mais attention à ne pas laisser dans votre chaudron une seule carte d'un ingrédient : lors du décompte final, ce serait synonyme d'une pénalité.

Le joueur avec le maximum de points gagne la partie.. Afin de vous familiariser avec le jeu, commencez une première partie sans la variante "recette".

Déroulement

Déplacement du pion

A son tour, un joueur doit déplacer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre, autour du carré formé par les 36 cartes. Les pions se déplacent du nombre exact d'espaces/cartes que montre le chiffre sur la carte supérieure de votre marmite. Toutes les cartes, y compris les cartes de coin, comptent dans le déplacement. La case occupée par le pion adverse est sautée sans être comptée. Si un pion finit son déplacement sur la case déjà occupée par le pion adverse, vous le placerez donc sur l'espace suivant.



Exemple :

Le joueur Noir a le Potiron 4 comme ingrédient au dessus de sa marmite. Il déplace alors son pion de 4 espaces. Il saute par dessus le pion blanc sans le compter comme un espace. Il prend ensuite une carte de son choix (marqué dans le schéma avec un blanc "X") de la rangée où se trouve son pion et la pose, face visible, sur sa marmite.

Note : *il est à noter, que dans l'illustration (issue de la règle allemande), le pion se déplace dans le sens horaire inverse ... ce qui est contraire à la règle, et absurde en regard des cartes de coins indiquant le sens de déplacement!*

Prendre une carte Ingrédient

A la fin de son déplacement, le joueur actif doit prendre une carte de son choix dans la rangée devant laquelle s'est arrêté son pion

Cette carte est placée face visible sur sa marmite, cachant ainsi la carte précédente au sommet de sa pile..

Si, à la fin de son déplacement, un pion se trouve à côté d'une "carte de coin", ce joueur ne prend aucun ingrédient et son tour est fini.

Certaines cartes-ingrédient montrent un symbole dans le coin gauche inférieur : une marmite sous pression ou une baguette magique et le chapeau de magicien. Ces symboles permettent au joueur qui prend la carte d'exécuter une action spéciale. Cependant, il doit annoncer à l'autre joueur qu'il a pris une telle carte et qu'il utilise l'action spéciale. S'il l'oublie ou ne veut pas l'employer, l'action spéciale est perdue



Explosion du chaudron

Le joueur adverse doit enlever de son chaudron la carte Ingrédient supérieure et la replacer face cachée sous la pioche. Si celle-ci est épuisée, la carte est écartée du jeu. Si le joueur adverse n'a qu'une seule carte dans son chaudron, on ne peut pas la lui enlever.



Baguette magique (et chapeau)

En prenant cette carte, vous pouvez rejouer immédiatement en avançant du nombre d'espaces indiqué par la carte que vous venez de prendre (et que vous avez placé sur votre marmite)

Note : *un joueur ne peut pas effectuer deux fois de suite cette action. Ainsi, même si un joueur prend une deuxième baguette magique, c'est au joueur adverse de jouer.*

Remplacez la carte Ingrédient

A la fin de son tour, le joueur actif tire la carte supérieure de la pioche "ingrédients" et la place, face visible, dans l'espace vide, en remplacement de la carte précédemment prise pour son chaudron. Son tour est alors fini et c'est au joueur adverse d'avancer maintenant son pion.

Si la pioche est épuisée, les espaces vides ne sont pas comblés.

Fin du jeu

Après que la pioche ait été épuisée, des espaces vont rester vides dans les rangées. Dès qu'un joueur collecte la dernière

carte ingredient d'une rangée, la partie se finit. **Dans ce cas précis**, ce joueur a le choix entre placer ce dernier ingredient dans son chaudron ou y renoncer (la carte est alors écartée du jeu). Si cette dernière carte, gardée ou non par le joueur, montre un symbole, l'action n'est pas exécutée

Décompte

En tout, il y a 14 ingrédients différents. Pour chaque ingrédient, il y a quatre cartes avec une valeur échelonnée de 1 à 4. Cette valeur est indiquée dans le coin inférieur de chaque carte..

Lors du décompte final, les joueurs trient les cartes de leur chaudron : d'abord par type d'ingrédient et ensuite par valeur dans chaque ingrédient.

Chaque joueur fait le total de ses points. Le total le plus élevé désigne le plus talentueux.

Si vous jouez sans les cartes de Recette, les symboles et les couleurs n'ont aucune signification, à l'exception du noir et du blanc.



> Le joueur ayant collecté le plus de cartes Ingrédient de valeur 1 obtient 5 points de bonus. Si les deux joueurs sont à égalité, personne n'obtient de points.

> Pour toutes les cartes Ingrédient comportant la couleur de son pion, la valeur est doublée.

> Les ingrédients pour lesquels vous avez seulement collecté une carte marquent une pénalité égale à la valeur de la carte.

> Les ingrédients pour lesquels vous avez deux cartes ne marquent aucun point.

> Les ingrédients pour lesquels vous avez trois cartes marquent la somme de leurs valeurs.

> Les ingrédients pour lesquels vous avez les 4 cartes marquent la somme de leurs valeurs, plus un bonus de 5 points.

(note : en cas de pénalité avec une carte comportant la couleur de votre pion, vous doublez également sa valeur)

Exemple : le joueur Blanc a ces cartes dans son chaudron à la fin du jeu :

$$2 \times (1 + 2 + 3 + 4) + 5 = +25 \quad 2 \times (-3) = -6 \quad + 1 \quad + 2 \quad + 4 \quad = +70$$

Puisque les Poils de chat et l'Oeil de Triton sont des ingrédients dans la couleur du joueur Blanc, ils comptent double. (Le bonus de 5 points pour les quatre cartes de Poil n'est pas doublé). Ainsi, le joueur Blanc a un total de 26 points.

Variante

Dans la variante, les 13 cartes de Recette sont ajoutées et mélangées face cachée. (Les 5 cartes de Recette blanches ne sont pas employées : les joueurs peuvent les utiliser pour composer leurs propres recettes).

Une fois que l'installation du jeu de base est effectuée, chaque joueur obtient deux cartes de Recette, qu'ils examinent sans les révéler à l'autre joueur. Ces cartes montrent des objectifs complémentaires. Si le joueur concerné a réalisé l'objectif à la fin du jeu, il obtient le nombre de points bonus indiqué sur sa recette et qu'il ajoute à son score final. S'il échoue, il n'y a aucune pénalité.

Avec l'utilisation des cartes de Recette, les couleurs des ingrédients et les symboles rassemblés ont maintenant une signification pendant le décompte final

Les cartes de Recette



Vous devez avoir au moins trois cartes pour chaque ingrédient indiqué **Bonus = 15 points.**

(Chaque fois que deux ingrédients différents sont exigés, ils seront toujours dans la même couleur.)



Vous devez avoir au moins trois cartes d'un ingrédient de la couleur indiquée. **Bonus = 5 points.**



Si vous prenez la dernière carte (même sans la garder) d'une rangée et finissez le jeu, vous obtenez un **bonus de 10 points.**



Si vous avez des ingrédients de moins avec le symbole du chaudron qui explose que votre adversaire, vous obtenez un bonus de 10 points. Si vous avez plus ou le même nombre de cartes avec ce symbole comme votre adversaire, vous n'obtenez pas le bonus.



• Si vous avez au moins trois ingrédients-plantes avec pour chacun au moins 3 cartes, vous obtenez un **bonus de 10 points.**

Il y a 5 types d'ingrédients-plante : Racines (grises), Mousses (bleues), Moisissures (brun), Potiron (vert) et Vignes (lilas). Une petite feuille sur le cadre en bois les distingue des autres ingrédients



• Si vous avez moins d'ingrédients avec la baguette magique (et le chapeau) que votre adversaire, vous obtenez un **bonus de 10 points.**

Si vous avez autant ou plus de cartes avec ce symbole que votre adversaire, vous n'obtenez pas le bonus.



• Si vous avez moins des cartes-Ingrédient que votre adversaire, vous obtenez un **bonus de 10 points.**

(la valeur sur chaque carte n'a pas d'importance).

Si vous avez autant ou plus de cartes-ingrédients que votre adversaire, vous n'obtenez pas le bonus.



• Si vous avez moins des cartes-Ingrédient de valeur 4 que votre adversaire, vous obtenez un **bonus de 10 points.**

Si vous avez autant ou plus de cartes de valeur 4 que votre adversaire, vous n'obtenez pas le bonus.

Variante pour 3 joueurs

D'abord, vous avez besoin d'un troisième pion, que vous placez à côté d'un des deux espaces de coin restant disponibles. Ce pion doit être dans une des couleurs restantes (pourpre, brun, vert, gris). Le déroulement du jeu et son but reste inchangés.

L'action "explosion du chaudron" signifie que le joueur actif peut enlever chacune des cartes supérieures des chaudrons des autres joueurs.

Si vous voulez jouer avec les cartes de Recette supplémentaires, vous devez enlever les cartes avec les bonus +15 et +5. Gardez seulement les +10 (excepté le bonus "trois ingrédients x 3 cartes"). Il restera alors 5 cartes. Chaque joueur en recevra une seule, face cachée.