



Kupferkessel Co.

Un jeu de Gunter Burkhardt pour 2 (ou 3) joueurs à partir de 8 ans

But de la partie

Les joueurs sont des magiciens qui récoltent des ingrédients afin de préparer des potions magiques. Les différentes combinaisons d'ingrédients rapportent plus ou moins de points.

Matériel

56 cartes ingrédient : Il y a quatorze famille d'ingrédients différentes. Chaque famille est constituée de 4 cartes comportant une valeur entre 1 et 4. Les valeurs sont inscrites dans un carré d'une certaine couleur (noir, blanc, orange, violet, gris, bleu et vert) qui détermine la couleur de la famille (les quatre carte d'une même famille sont toujours de la même couleur). La valeur d'une carte indique combien de points de victoire elle peut rapporter, et de combien de case elle fait se déplacer les figurines.

- 4 cartes de coins
- 2 cartes de résumé.
- 13 cartes de recettes
- 2 figurines en bois.

Préparation de la partie

Les 56 cartes ingrédients sont mélangées. Les 32 premières sont placées faces visibles en un carré (dont les coins sont laissés libres) de 6 cartes de côté. Les 24 cartes restantes sont placées en une pioche face cachée.

Sur les quatre emplacements laissés libres, on place les quatre cartes coins de façon à compléter la grille. Les deux cartes comportant les figures sont placées en diagonale l'une par rapport à l'autre.

Chaque joueur prend une figurine de bois qu'il place près de la carte de coin comportant le dessin correspondant ainsi qu'une carte de résumé.

Chaque joueur pioche une carte qu'il place face visible devant lui. Cette carte ne doit être ni blanche, ni noire ; défausser et repiocher jusqu'à obtenir une couleur « neutre ». C'est sur cette carte que viendront s'empiler les futures prises du joueur.

Les cartes recette ne servent que pour la variante.

Déroulement de la partie

En commençant par le joueur blanc, chacun joue à son tour. Le tour d'un joueur se décompose toujours de la façon suivante : déplacer sa figurine, prendre une carte, puis compléter la grille.

Déplacement des figurines

	2	3	4	5	
	1				6
20					
19					
18					
17					
	16				11
		15	14	13	12

Les figurines progressent autour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre et se positionnent toujours au bout d'une rangée. Une figurine débutant sur le coin

numéroté 1, parcourera ensuite toutes les autres positions dans l'ordre croissant.

Un joueur **doit** toujours déplacer sa figurine d'un nombre de cases correspondant exactement à la valeur de la carte se trouvant sur le dessus de sa pile.

Il ne peut y avoir qu'une seule figurine sur la même extrémité d'une rangée. Donc, si une figurine dépasse l'autre, la case n'est pas comptée.

Prendre une carte

Le joueur doit ensuite prendre une carte dans la rangée au bout de laquelle sa figurine se trouve. Il place cette carte face visible au sommet de sa pile de cartes collectées. La pile doit toujours être bien rangée de façon à ce que seule la dernière carte soit visible. C'est cette dernière carte qui déterminera le prochain mouvement de la figurine.

Si la figurine est sur une carte coin, le joueur ne peut pas prendre de carte et « passe son tour ».

Certaines cartes comportent un symbole à gauche de leur valeur. Le joueur qui vient de prendre une carte comportant un tel symbole à la possibilité d'activer immédiatement l'action correspondante. S'il ne le fait pas avant de compléter le plateau il a perdu cette possibilité.

Ingrédient explosif

Oblige le joueur adverse à prendre la carte du haut de sa pile et à la remettre face cachée sous la pioche. Si la pioche avait déjà été épuisée, la carte est mise hors jeu. Il est impossible de détruire une carte si c'est la seule que le joueur possède.

Chapeau et baguette de magicien

Le joueur peut, immédiatement après la fin de son tour en jouer un nouveau. Même s'il reprend une carte comportant ce symbole, il ne pourra jamais jouer plus de deux fois de suite.

Compléter le plateau

Le joueur en phase, pour terminer son tour pioche une carte et la met à la place de celle qu'il vient de prendre. Si la pioche est vide, l'emplacement est laissé vide.

Fin de la partie

Lorsque la pioche est vide, les cartes prises ne sont plus remplacées. Lorsqu'un joueur prend la dernière carte de sa rangée la partie s'arrête immédiatement. Le joueur a le choix de mettre la carte avec les siennes ou de simplement la mettre hors jeu.

Si la carte comporte un symbole, l'action n'est pas activée.

Décompte des points

Chacun compte ses points, celui en ayant le plus gagne la partie. Pour ce faire, chacun classe ses cartes par famille d'ingrédient.

Celui ayant le plus de cartes de valeur 1 gagne 5 points.

Les familles d'ingrédients de la couleur de la figurine du joueur doublent leurs points (en négatif le cas échéant).

Une famille dont le joueur ne possède qu'une carte rapporte la valeur de cette carte en **négatif**.

Une famille de deux cartes ne rapporte pas de points.

Une famille de 3 cartes rapporte la somme des valeurs des 3 cartes.

Une famille complète (4 cartes) rapporte la somme des valeurs des 4 cartes avec un bonus de 5 points. (c'est à dire 15 points pour une couleur normale ou 25 points pour sa propre couleur, car le bonus n'est pas multiplié par deux).

Variante

On utilise les cartes de recettes. Les 5 cartes vierges ne servent aux joueurs qu'à créer leurs propres recettes et sont remplacées dans la boîte. Les 13 cartes recettes sont mélangées et on en distribue deux à chaque joueur.

Chacun garde ses cartes secrètes. Elles représentent de nouvelles combinaisons qui peuvent rapporter des points au joueur. Les points rapportés par chaque recette sont indiqués sur la carte.

Les cartes de recette

Voyez les illustrations des pages 6 et 7 des règles allemandes. Les paragraphes suivants sont dans le même ordre que dans les règles allemandes.

Si vous avez au moins trois cartes de chacune des deux familles d'ingrédients représentés (elles sont de la même couleur) vous gagnez 15 points de bonus.

Vous devez avoir au moins trois cartes d'une des familles d'ingrédient de cette couleur pour gagner 5 points de bonus.

Si vous prenez la dernière carte d'une rangée (et donc cloturez la partie) vous gagnez 10 points de bonus (que vous gardiez la carte ou que vous la défaussiez).

Si vous avez moins de cartes comportant le symbole explosion que votre adversaire, vous gagnez 10 points (en cas d'égalité vous ne gagnez pas les points).

Si vous avez moins de cartes comportant le symbole chapeau magique que votre adversaire, vous gagnez 10 points (en cas d'égalité vous ne gagnez pas les points).

Si pour au moins trois familles d'ingrédients **floraux**, vous avez au moins trois cartes, vous gagnez 10 points de bonus. Le bas des ingrédients floraux comporte une petite plante à trois feuilles. La liste des ingrédients floraux est la suivantes : citrouille (vert), champignosn (orange), mousses (bleu), racines (gris), vigne (!?) (violet).

Si vous avez moins de cartes ingrédients que votre adversaire, vous gagnez 10 points de bonus.

Si vous possédez moins de cartes de valeur 4 que votre adversaire, vous gagnez 10 points de bonus.

Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une réécriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire. Si malgré tout un point venait à rester obscur, n'hésitez pas à revenir à la boutique pour nous poser vos questions. Et si vous le désirez, nous serons heureux de jouer une partie avec vous.