

# Metallurgie

Ein metallisches Kartenspiel für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren von Maik Hennebach

Im Schein der Kerzen beginnen die Alchimisten ihre Zeremonie. Sie legen der Reihe nach Gold, Silber, Kupfer und Eisen zu einem geheimnisvollen Muster. Wenn genügend Metalle einer Sorte verfügbar sind, nimmt sich der wirkende Alchimist eins.

Die größte Ehre gebührt dem, der die Zeremonie mit den meisten Metallen beendet.

## Spielmaterial

diese Spielanleitung und



2 Übersichtskarten



1 Stoppkarte



44 Eisen 30 Kupfer 18 Silber 11 Gold

103 Metallkarten



4 Bonuspunktarten  
(Eisen, Kupfer, Silber, Gold)

## Spielziel

Die Spieler legen gemeinsam ein Muster aus Eisen, Kupfer, Silber und Gold auf den Tisch und versuchen möglichst große Flächen einer Metallart zu schaffen, um daraus Metalle für sich zu gewinnen.

Wer am Ende die meisten Metalle gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Die Übersichtskarten werden für alle Spieler gut sichtbar auf den Tisch gelegt.

Die Bonuskarten werden nur in der Regelvariante verwendet (s.u.).

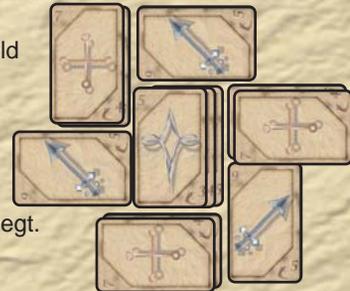


Abbildung 1  
Startaufbau

**Abbildung 1** zeigt den Startaufbau: Zuerst werden sieben Eisenkarten ausgelegt. Auf die Eisenkarten werden vier Kupferkarten gelegt, auf die mittlere Kupferkarte kommt dann noch eine Silberkarte.

Die übrigen Metallkarten werden gemischt, dann werden an jeden Spieler **drei Karten** verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Zugstapel, wobei die **Stoppkarte** verdeckt in die unteren fünf Karten eingemischt wird.

## Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Besitzer des Spiels beginnt.

Pro Zug hat ein Spieler grundsätzlich **zwei Auslegungsmöglichkeiten**:

Entweder spielt er **beliebig viele Karten einer Metallsorte** oder er spielt

**Karten in aufsteigender Reihenfolge** auf eine einzelne Position

(zum Beispiel eine Silber- und darauf eine Goldkarte).

Dabei werden die Metallkarten nach einem ungewöhnlichen Muster

angelegt (**Abbildung 2**). Jede ausgelegte Karte hat in diesem Muster bis zu sechs Nachbarkarten.

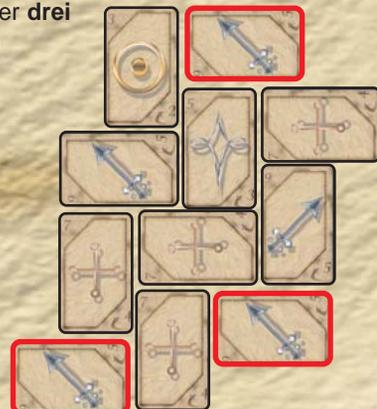


Abbildung 2  
Die Auslage wurde mit 3  
Eisenkarten erweitert

Beim Anlegen darf die bestehende Metallfläche nur mit Eisenkarten erweitert werden. In **Abbildung 2** hat ein Spieler drei Eisenkarten angelegt.

Alle anderen Metalle müssen in aufsteigender Reihenfolge gelegt werden. Eine Kupferkarte darf also nur auf eine freie Eisenkarte gelegt werden, Silber nur auf Kupfer und Gold nur auf Silber.

Jeder Spieler hat außerdem die Wahl, entweder nur Karten aus seiner Hand zu spielen (also ein bis drei Karten) oder zunächst sein Glück mit der obersten Karte des verdeckten Zugstapels zu versuchen. In diesem Fall **muss** er die aufgedeckte Karte sofort anlegen. Danach hat er die Möglichkeit, zusätzlich noch passende Handkarten anzulegen - entweder mehr Karten des gezogenen Metalls oder wertvollere Metalle auf die gerade gelegte Karte.

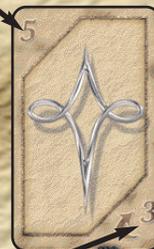
Falls die gezogene Karte nicht gelegt werden kann, muss der Spieler sie auf den Ablagestapel legen und sein Zug ist beendet. Insgesamt kann ein Spieler in seinem Zug also maximal vier Karten spielen (oberste Zugstapelkarte und bis zu drei Handkarten).

### Punkten

Wenn nach einem Spielzug eine ausreichend große (siehe linke obere Ecke der Metallkarte oder Spielübersicht) zusammenhängende und sichtbare Fläche eines Metalls entstanden ist, darf der Spieler punkten. Dabei darf beim Punkten von Eisenkarten das Spielfeld nicht auseinandergerissen werden.

Der Spieler punktet, indem er so viele Karten, wie in der unteren rechten Ecke des Metalls angegeben, vom Spielfeld nimmt. **Eine** der abgeräumten Karten legt der Spieler vor sich ab, sie ist einen Punkt wert. Die restlichen Karten legt er auf den Ablagestapel. Falls durch das Abräumen in der nächsten Metallschicht wiederum eine ausreichend große Fläche sichtbar wird, kann auch diese vom **selben** Spieler gepunktet werden.

Anzahl der Metalle



Anzahl der Karten,  
die vom Spielfeld  
genommen werden

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler so viele Karten vom Zugstapel, dass er wieder **drei** Handkarten hat.

### Spielende

Sobald ein Spieler die Stoppkarte zieht (entweder beim Nachziehen von Karten oder zu Beginn seines Zuges), ruft er: "Stopp!" und das Spiel ist **sofort** beendet, ohne dass noch weitere Karten angelegt werden dürfen.

### Wertung

Jede im Spiel gewonnene Metallkarte zählt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden entscheiden die meisten errungenen Goldkarten (dann Silberkarten und so weiter) über den Sieg. Die Handkarten zählen nicht für die Wertung.

### Regelvariante

Vor Beginn des Spieles zieht jeder Spieler verdeckt eine der Bonuspunktkarten und sieht sie sich an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Am Spielende zählen gewonnene Metallkarten des selben Typs der Bonuspunktkarte doppelt (also zwei Punkte pro Metallkarte der Sorte der Bonuspunktkarte).

*Danksagung: Ein herzliches Dankeschön an alle Testspieler für Kritik und Anregungen - vor allem an Olli und Thekla, auch fürs Einspannen ihrer sämtlichen Bekannten und Verwandten. Und ein thankyouverymuch an Scott Alden und die anderen Macher vom Geek ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)).*



© 2004

Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670 Köln,

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

Artikelnummer: 0003

English rules at <http://argentum-verlag.de>