

# forgge

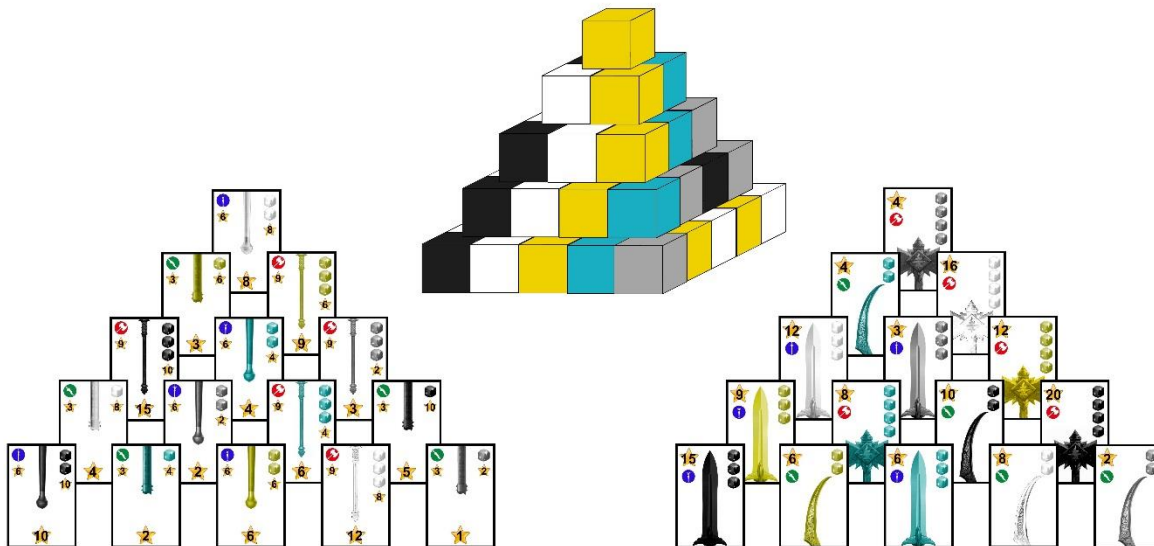
BLACKSMITH



# Matériel

- 30 Cartes Morceau d'arme (15 Manches, 15 Lames)
- 55 Cubes Matériau (11 x 5 couleurs)

# Mise en place



Séparez les cartes Morceau d'arme en un paquet Manches et un paquet Lames. Avec chaque tas, formez une pyramide de cartes face visible.

Avec les cubes, formez une pyramide d'une base de 5x5 cubes.

# But du jeu

Les Dieux cherchent un nouveau forgeron et vous êtes bien décidé à devenir leur élu. Vos armes sont prisées des plus grands héros, mais vous n'êtes pas le seul à jouir d'une réputation de légende.

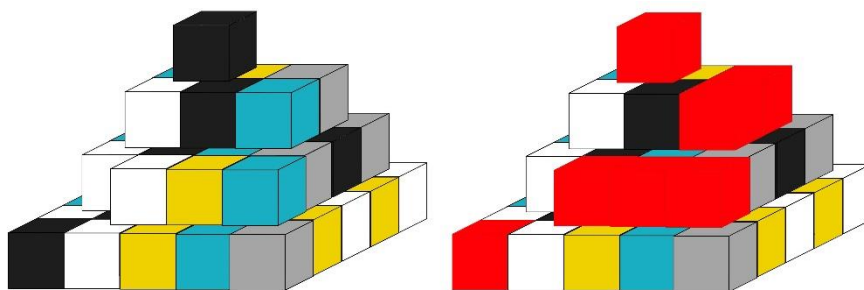
Pour vous démarquer de vos concurrents et attirer l'attention des Dieux, vous devrez forger des armes remarquables, en veillant à harmoniser vos Lames et Manches à l'aide des Matériaux piochés à la Mine.

## Tour de jeu

Un 1<sup>er</sup> joueur est tiré au hasard. Chacun leur tour, en sens horaire, les joueurs vont devoir effectuer 1 action parmi les 3 possibles.

### Piocher 1 Matériau à la Mine

Vous pouvez piocher n'importe quel Matériau de la Mine, tant qu'il ne possède pas plus de 2 de ses faces latérales en contact avec d'autres Matériaux de son étage, et qu'il n'y a aucun Matériau qui repose même partiellement sur sa face supérieure.



Dans cet exemple, les Matériaux disponibles apparaissent en rouge sur l'illustration de droite.

### Forger un Morceau d'arme (+ l'associer)

Une carte Morceau d'arme est disponible si aucune autre carte ne repose, même partiellement, sur elle. Vous pouvez prendre n'importe quelle carte Morceau d'arme encore disponible, en dépensant depuis votre réserve le nombre de Matériaux équivalent à son coût. Les Matériaux dépensés sont remis dans la boîte.

A ce moment, si vous souhaitez associer ce Morceau d'arme à un autre Morceau d'arme compatible (Manche associé à une Lame) que vous avez préalablement forgé, vous pouvez immédiatement le combiner à lui sans que cela ne vous coûte d'action supplémentaire.

### Associer 2 Morceaux d'arme

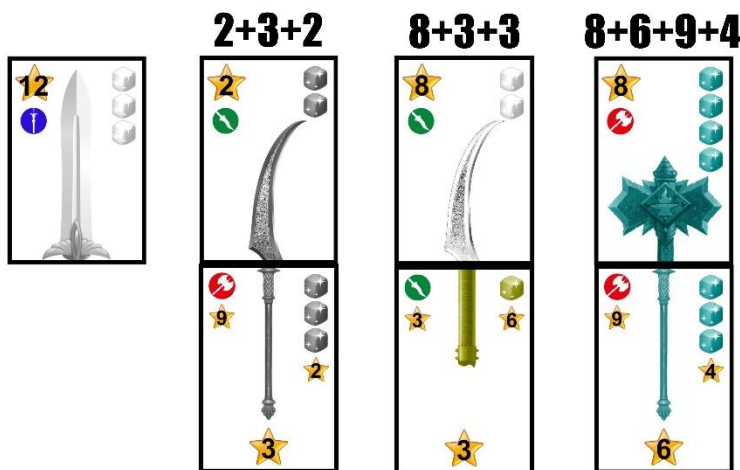
Vous pouvez combiner une Lame à un Manche. Selon l'association Lame-Manche, vous obtiendrez des bonus éventuels en fin de partie.

# Fin du jeu

Lorsque la Mine est vide ou que plus aucun joueur ne peut Forger, on termine le tour de table et la partie prend fin. Les joueurs comptabilisent alors les points en Renom que leur rapportent leurs Armes.

Chaque Morceau d'arme associé à un autre rapporte sa valeur en Renom, plus un bonus éventuel s'il est associé à un Morceau d'arme du même type, et un autre bonus s'il est associé à un Morceau d'arme de la même couleur. Un Morceau d'arme seul ne rapporte rien.

Le joueur possédant le plus de Renom remporte la partie.



$$0 + 7 + 14 + 27 = 48$$

Ici, la 1<sup>ère</sup> arme n'est constituée que d'une Lame et ne rapporte donc pas de points.

La 2<sup>nd</sup>e arme rapporte les points de la Lame, ceux du Manche, et le bonus de Couleur car la Lame et le Manche sont gris.

La 3<sup>ème</sup> arme rapporte les points de la Lame, ceux du Manche, et le bonus de Type car la Lame et le Manche sont du type Dague.

La 4<sup>ème</sup> arme rapporte les points de la Lame, ceux du Manche, le bonus de Couleur et celui de Type car la Lame et le Manche sont bleus et de type Hache.