

ChemiX – Règles du jeu simplifiées

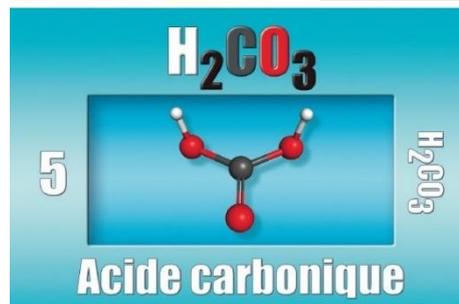
Note importante : Les règles ci-dessous ont été rédigées sur la base du livret « ChemiX – Règles » qui se trouve dans le coffret de jeu. Elles s'appliquent à la version ChemiX Classic du jeu. Ce sont les mêmes règles que dans le livret, mais les informations sont présentées dans un ordre un peu différent pour faciliter la prise en main du jeu par les débutant·e·s. Pour davantage de détails, il est conseillé de se référer à la brochure originale.

Matériel et but du jeu

La liste des cartes se trouve en page 2 du livret « ChemiX – Règles ». Il y a 4 types de cartes : les **cartes élément**, les **cartes gaz rare**, les **cartes multiplicateurs** et les **cartes liaison** (de gauche à droite et de haut en bas sur l'image ci-contre).



Le but du jeu est de gagner des points en créant les molécules chimiques illustrées sur les cartes liaison (ex : la carte H_2CO_3 vaut 5 points) à l'aide des cartes élément et multiplicateur. Chaque carte liaison rapporte des points au joueur qui l'utilise. À la fin de la partie, les cartes élément ou multiplicateur qui restent en main sont pénalisantes alors que les cartes gaz rare donnent des points bonus.

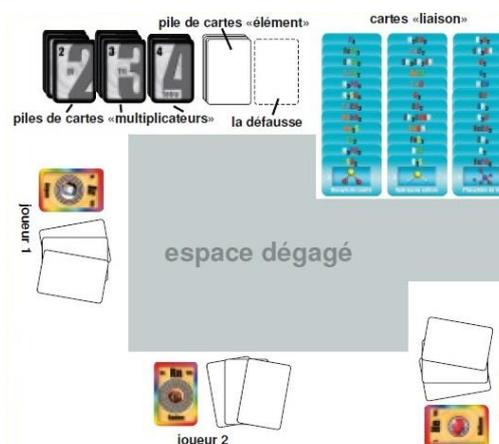


Préparation du jeu

Les cartes liaison et les cartes multiplicateur triées par piles sont disposées d'un côté de la table, face visible (voir illustration ci-contre).

On mélange les cartes gaz rare et on en distribue une à chaque joueur, qui la place devant lui, face visible. S'il y a moins de 4 joueurs, les cartes gaz rares restantes sont remises dans la boîte.

On mélange les cartes élément et on en distribue trois à chaque joueur. Les cartes élément restantes sont empilées et posées à l'envers sur le bord de la table.

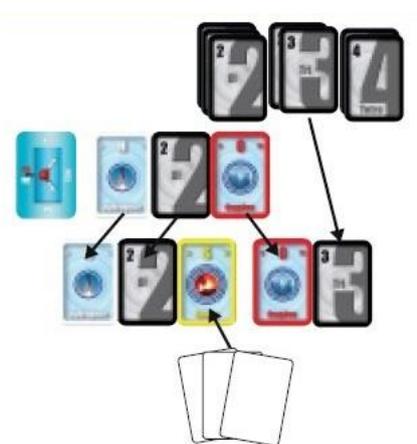


Début de la partie

Le joueur dont la carte gaz rare a le plus grand numéro atomique commence la partie.

Le **premier joueur** choisit une carte liaison en fonction des cartes élément qu'il a en main : il doit avoir les cartes éléments pour former la molécule indiquée sur la carte liaison. Il peut prendre une carte multiplicateur si besoin. Il pose la carte liaison au centre de la table, orientée vers lui. À côté, il pose les cartes éléments et éventuellement la carte multiplicateur dans l'ordre correspondant à la molécule de la carte liaison. Toutes les cartes sont visibles par tous les joueurs. Le joueur peut répéter ces étapes avec une autre carte liaison, s'il a encore des cartes élément à jouer. Attention, il ne peut piocher qu'une seule carte multiplicateur pendant son tour de jeu. Une fois que le joueur ne peut plus créer de nouvelles molécules, il pioche le nombre de cartes élément nécessaires pour avoir à nouveau 3 cartes dans sa main.

Le **second joueur** (et les suivants) a **trois** possibilités de jeu. S'il ne peut (ou ne veut) pas jouer, il passe son tour. Comme le premier joueur, il peut aussi former une molécule à l'aide de ses cartes élément et éventuellement d'une carte multiplicateur. Dans ce cas, il pose la carte liaison au centre de la table orientée vers lui, ainsi que les cartes élément et multiplicateur correspondantes à la molécule choisie. Alternativement, il peut rompre les liaisons d'une molécule présente au centre de la table, afin de former de nouvelles molécules. Il utilise alors les cartes élément et multiplicateur sur la table, ainsi que les cartes dans sa main pour former de nouvelles liaisons (*voir illustration ci-contre*). Attention, il n'a le droit de piocher une carte multiplicateur qu'une seule fois pendant son tour ! Si une molécule demande deux cartes multiplicateur, l'une doit obligatoirement venir d'une liaison rompue sur la table. Lorsqu'une molécule est rompue, la carte liaison correspondante revient au joueur vers lequel elle est orientée (celui qui l'a posée). Chaque joueur garde ses cartes liaisons devant lui jusqu'à la fin de la partie, elles ne sont pas remises en jeu.



S'il reste des cartes élément non-utilisées sur la table à la fin de son tour de jeu, le joueur doit les prendre dans sa main. S'il n'a pas pris de carte multiplicateur pendant son tour, il peut (mais n'est pas obligé) en reposer une sur la pile correspondante. Ainsi, à la fin de son tour de jeu, le second joueur peut :

1. Avoir moins de 3 cartes dans les mains. Dans ce cas, il pioche le nombre de cartes élément nécessaires pour compléter sa main.
2. Avoir exactement 3 cartes dans les mains. Il n'y a rien à faire.
3. Avoir plus de 3 cartes dans les mains. Dans ce cas, le joueur doit donner sa carte gaz rare à un autre joueur (qui n'a a priori pas beaucoup de points). Cela permet au joueur

de défausser ses cartes éléments et de reposer ses cartes multiplicateur dans les piles correspondantes. Le joueur termine donc son tour de jeu sans aucune carte dans les mains. Il perd également les points de sa carte gaz rare.

Suite de la partie

Chaque joueur, lors de son tour de jeu, peut créer et rompre autant de molécules qu'il le souhaite en respectant les règles suivantes :

- Il a le droit de prendre une carte multiplicateur **ou** de reposer une carte multiplicateur sur le bord de la table. Il ne peut pas prendre et reposer une carte multiplicateur pendant le même tour de jeu, même si ce sont des cartes différentes.
- Il ne peut pas rompre des liaisons qu'il a lui-même créé lors du même tour de jeu.
- Il doit avoir exactement 3 cartes dans les mains à la fin de son tour de jeu (ou plus du tout, s'il donne sa carte gaz rare à un autre joueur). S'il n'a plus de carte gaz rare, il doit jouer (ou ne pas jouer) de manière à avoir 3 cartes ou moins dans les mains à la fin de son tour. S'il a moins de 3 cartes, il pioche des cartes élément dans la pile.

Lorsque la pile de carte élément est vide, on peut mélanger les cartes de la défausse pour reformer une pile. Lorsque la défausse est également vide, les joueurs jouent seulement avec les cartes sur la table et celles qu'ils ont en main. Ils ne complètent plus leur main à la fin de leur tour (mais ils ne peuvent toujours pas avoir plus de 3 cartes en main à la fin de leur tour).

Il n'est pas obligatoire de jouer à chaque tour. Chaque joueur peut décider de ne pas jouer, même s'il pourrait créer de nouvelles molécules.

Lorsque toutes les cartes liaison demandant un même élément ont été utilisées, les cartes élément correspondantes sont dites « mortes ». Les joueurs qui les ont en main doivent les poser devant eux jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine lorsque toutes les cartes liaison ont été utilisées, ou lorsque plus aucun joueur ne peut jouer. À ce moment-là, chaque joueur récupère les cartes liaison orientées vers lui encore au centre de la table.

Pour compter ses points, chaque joueur additionne tous les points de ses cartes liaison (nombre inscrit sur la gauche). À ce total, il ajoute 3 points pour chaque carte gaz rare qu'il possède, et il soustrait 1 point par carte élément « morte » et 1 point par carte élément ou multiplicateur qu'il a encore en main. Le joueur qui a le plus grand nombre de points a gagné.