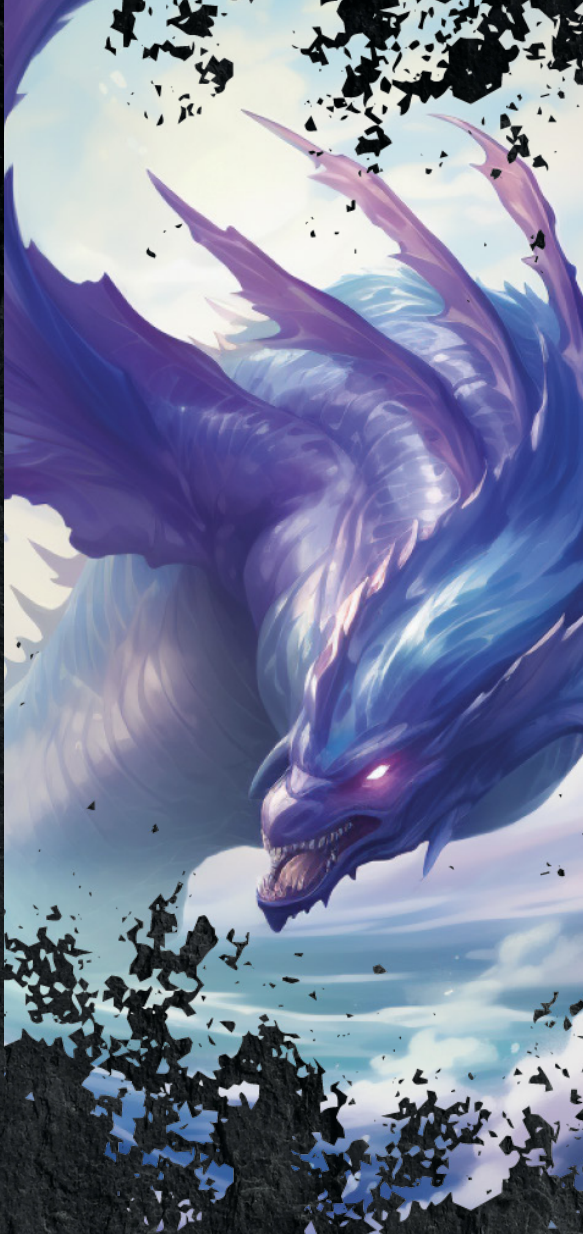


Elementa



- RÈGLES DU JEU -



Fonctionnement

Une partie se déroule en B03 (Best Of 3) : le premier joueur qui **remporte deux manches gagne la partie.**

Une manche est constituée de **quatre tours.** Le joueur avec **le plus de points à la fin d'une manche,** remporte la manche.

Composition

Le deck d'un joueur est composé de exactement **16 cartes créatures,** jusqu'à **1 carte environnement** et autant de **cartes ressources** qu'il le souhaite.

Une même créature ne peut être représentée qu'en **deux exemplaires** maximum dans un deck, et **une créature « unique » en un seul exemplaire.**

Avant le début de la partie, chacun des joueurs révèle sa carte environnement.



Les cartes créatures :



Ce nombre indique la **puissance de la carte**.

Ceci est le **coût à payer** lorsque vous jouez cette carte.
Dans cet exemple, cette carte coûte 1 ressource Feu et 1 ressource Air pour être jouée.

Sont indiqués ici **les bonus que le joueur reçoit en cas de victoire** de la carte.
Dans l'encart vert sont indiqués **les gains ou pertes de point(s)**, et à droite, **les éventuelles ressources**.
Dans cet exemple, le joueur remporte 1 point et 1 cristal si la carte gagne le combat.

Sont indiqués ici **les bonus que le joueur reçoit en cas de défaite** de la carte.
Dans l'encart rouge sont indiqués **les gains ou pertes de point(s)**, et à gauche, **les éventuelles ressources**.
Dans cet exemple, le joueur reçoit 2 cristaux si la carte perd le combat.

Vous trouvez ici les éventuels **effets de la carte**.

Les cartes environnement :



Au début de la partie, chacun des joueurs **révèle son environnement**.

Chaque joueur est seul à disposer des effets d'un environnement qu'il possède.

Si un joueur oublie de déclencher un effet, alors cet effet est perdu.
(En cas d'effet obligatoire, n'importe quel joueur peut rappeler son déclenchement pour appliquer l'effet)



Déroulement d'une manche :

Une manche se déroule en
deux phases :

- Phase de Deckbuilding

- Phase de Combats



Phase de Deckbuilding :

Préparer son deck (tours de jeu et défausse)

Au début de chaque manche, chaque joueur **prépare son deck** en choisissant :

4 cartes qui constitueront son **tour 1**,
3 cartes qui constitueront son **tour 2**,
3 cartes qui constitueront son **tour 3**
et 2 cartes pour son **tour 4**.

Les 4 cartes restantes de son deck sont alors
placées dans sa **défausse**.

Prendre les ressources initiales :

Après avoir construit son deck, chaque joueur
reçoit 3 **cristaux** et 4 **cartes ressources** de son
choix (faces visibles).

La défausse

Les cartes se trouvant dans la défausse d'un joueur
sont placées **faces cachées**.
Un joueur peut consulter à tout moment les cartes
se trouvant dans sa défausse.

(Variante : Dans un mode de jeu casual, les joueurs
peuvent décider de jouer avec les cartes des
défausses faces visibles).

Exemple de tours



Défausse



01

02

03

04

Phase de Combats :

Déroulement

Chaque tour se déroule selon 3 étapes :

- Récupération et réassort de ressources
- Bannissements
- Combats

Récupération et réassort de ressources

Au début de chaque nouveau tour, les joueurs récupèrent **toutes les cartes ressources** se trouvant dans leur défausse (ressources utilisées au tour précédent, cf. « Les ressources »), puis en obtiennent une nouvelle supplémentaire de leur choix, **du même type** que l'une des ressources qu'ils possèdent déjà.

Bannissements

Après le réassort des ressources, chaque joueur regarde les 4 **cartes pour ce tour de leur adversaire** et en choisit **une qui sera bannie**. La carte bannie est placée **parmi les cartes du tour suivant** de son propriétaire.

Au tour 4 : il n'y a **plus de bannissement**.

En multi-joueurs (4 joueurs maximum) :

Au tour 1 : les joueurs bannissent une carte chez leur **voisin de gauche**.

Au tour 2 : les joueurs bannissent une carte chez leur **voisin de droite**.

Au tour 3 : les joueurs bannissent une carte chez leur **voisin d'en face** (à trois joueurs, les joueurs bannissent une carte chez leur voisin de gauche à nouveau).

Exemple de bannissement





Phase de Combats :

Choix de l'ordre des cartes

Une fois les bannissements effectués à chaque tour, les joueurs récupèrent les **3 cartes restantes** qui constituent alors leur **main pour ce tour**. Ils définissent ensuite la première carte qu'ils souhaitent jouer, et la **déposent face cachée** devant eux.

Chaque joueur révèle ensuite sa carte et on résout le combat. Puis les cartes ainsi jouées sont défaussées et on procède de même avec les cartes restantes en main.

Déroulement des combats

Lorsqu'un joueur révèle la carte qu'il a choisi pour un combat, il est **obligé de payer son coût**. (en utilisant les ressources et/ou cristaux à sa disposition. cf règles : « Les ressources »)

Si un joueur **ne paye pas le coût de sa carte**, elle n'est pas jouée : Elle ne participe pas au combat et sa puissance n'est pas prise en compte pour définir le/les gagnant(s), elle n'a aucun effet, ne donne aucun bonus de victoire/défaite et son propriétaire **perd 1 point**. La carte est alors placée dans la défausse du joueur.

(Le score d'un joueur ne peut pas être inférieur à 0).

Lors du combat, la carte jouée avec la puissance la plus élevée remporte le combat et son propriétaire obtient les bonus de victoire.
Toutes les autres cartes perdent le combat et leurs propriétaires obtiennent les bonus de défaite.

- **En cas d'égalité** lors d'un combat, toutes les cartes avec la puissance la plus élevée remportent le combat et leurs propriétaires obtiennent les **bonus de victoire**.

- En cas d'égalité, si une carte a l'effet « Si égalité : gagne », alors c'est la seule carte qui remporte le combat.
Si plusieurs cartes avec la puissance la plus élevée ont l'effet « Si égalité : gagne », alors **chacune** de ces cartes remportent le combat et leurs propriétaires obtiennent les bonus de victoire.

- En cas d'égalité, si une carte a l'effet « Si égalité : perd », alors elle est considérée perdante et son propriétaire obtient les bonus de défaite.

Après chaque combat, les **cartes jouées sont placées dans la défausse** de leurs propriétaires.

Lors d'un combat, les **effets** d'une carte **s'appliquent avant** l'obtention des bonus de victoire/défaite.

Sauf si l'effet précise une indication contraire, comme par exemple : « après ce combat, chacun de vos adversaires perd 1 cristal ». Dans ce cas, l'effet s'appliquera après le combat, et donc après l'obtention des bonus victoire/défaite par les joueurs, juste avant que la carte ne soit placée dans la défausse.

Si plusieurs joueurs ont un **choix d'effet simultané** à faire, c'est le joueur avec le plus de points qui effectue son **choix en premier**. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le **plus de cristaux** qui effectue alors son choix en premier.
En cas d'égalité de points et de cristaux, les joueurs **tirent au sort** celui qui choisi en premier.

Les ressources :

Fonctionnement

Pour utiliser une carte ressource, un joueur doit la **défausser** (il la place dans sa défausse).

Au début de chaque nouveau tour, chaque joueur récupère les cartes ressources de sa défausse.

Le coût de n'importe quelle ressource peut également être payé en utilisant **3 cristaux**. Lorsqu'un joueur **utilise un cristal**, il est dépensé et le joueur ne le récupérera pas.

Changer des ressources pour des cristaux.

Un joueur peut décider de **changer** une ou plusieurs de ces **ressources** pour **obtenir des cristaux**. Il défausse alors cette ressource et obtient un cristal (**1 ressource = 1 cristal**).

Cette action peut être effectuée à n'importe quel moment, y compris à la fin d'un tour avant de démarrer le suivant.

Si un joueur **n'a pas les ressources et/ou cristaux nécessaires pour payer sa carte**, il n'est pas forcé de changer des ressources en cristaux et peut choisir de ne pas payer sa carte. Elle ne sera alors pas jouée et le joueur **perd 1 point**.



Exemples



Carte ressource temporaire

Dans cet exemple le joueur utilise les dés pour indiquer qu'il possède 2 ressources Terre temporaires et 1 ressource Eau temporaire.



Carte cristal

Ici les dés indiquent que le joueur possède 3 cristaux.



Fin de la partie :

À la fin du tour 4, le joueur avec le plus de points remporte la manche.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cristaux qui remporte la manche.

Si les joueurs à égalité ont également le même nombre de cristaux, ils remportent tous les deux la manche.

(NB : Les ressources non utilisées à l'issue du tour 4 peuvent encore être changées pour recevoir des cristaux juste avant la fin de la partie. 1 ressource = 1 cristal, cf. règles « Les ressources »).

Le premier joueur qui remporte deux manches, gagne la partie.

