Elementa

1 vs 1 / Italiano

Un gioco di carte illustrato, ispirato ai Tarocchi, alla Briscola e ai cinque elementi del Wu Xing.

40	5	5	2
CARTE	SEMI	RELIQUIE	GIOCATORI

Composizione del mazzo

Elementa si gioca con un mazzo di **40 carte**:

- **35 carte regolari**, divise in cinque semi corrispondenti ai cinque elementi del Wu Xing: terra, fuoco, legno, acqua e metallo. Ogni seme comprende sette carte, numerate da **1 a 7**.
- **Cinque carte speciali**, dette *reliquie*.


Terra


Fuoco


Legno


Acqua


Metallo

Il numero in alto a destra indica il **valore di base**; negli angoli inferiori sono indicati il **seme distruttore** e il **seme generatore**.

CARTA REGOLARE

Anatomia di una carta



01	**Seme** Acqua	02	**Valore di base** 7
03	**Seme distruttore** Terra −1	04	**Seme generatore** Metallo +1

CARTA SPECIALE

Anatomia di una reliquia



Solo il **nome in basso**. Valore effettivo **0**.

Clavis Finium et Initiorum

Regole

1 vs 1

Giocatori

Il gioco prevede **due giocatori**.

Obiettivi del gioco

L'obiettivo principale è catturare tutte e cinque le reliquie; l'obiettivo secondario è guadagnare punti vincendo le mani.

Inizio del gioco

Dopo aver mescolato le carte, il mazziere distribuisce **quattro carte a ciascun giocatore**, una alla volta. Il giocatore alla sinistra del mazziere è il primo giocatore attivo.

Le mani

Il giocatore attivo seleziona una carta dalla propria mano e la posa scoperta sul tavolo. Segue l'altro giocatore, poi gioca nuovamente il giocatore attivo e infine l'altro giocatore: **due carte per giocatore, quattro carte in tutto**.

Quando tutte e quattro le carte sono sul tavolo, si calcolano i valori effettivi:

- Per una carta di seme regolare si parte dal valore di base, si **sottrae** il numero di carte sul tavolo del suo seme distruttore e si **aggiunge** il numero di carte del suo seme generatore.
- Il valore effettivo di una reliquia è sempre **0**.

Il giocatore che ha giocato la carta con il valore effettivo più alto vince la mano. In caso di parità tra le carte di valore massimo, vince chi ha giocato **per primo** una di tali carte. Il vincitore prende le quattro carte giocate, le mette coperte davanti a sé come carte *catturate* e diventa il nuovo giocatore attivo.

Se nel mazzo ci sono ancora carte, ciascun giocatore **pesca due carte**, a turno, cominciando dal giocatore attivo. Si procede con nuove mani fino a quando tutte le carte sono state giocate.

Conclusione e punteggio

Se un giocatore ha catturato **tutte e cinque le reliquie**, vince automaticamente la partita. Altrimenti vince il giocatore con il punteggio più alto. Per ciascun giocatore si sommano:

- **+5 punti** per ogni carta catturata con valore di base 1;
- **+3 punti** per ogni carta catturata con valore di base 7;
- **+1 punto** per ciascuna carta catturata se sono state catturate almeno altre due carte con lo stesso valore di base.