Elementa

2 vs 2 / Italiano

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

40	5	5	4
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 standard

2 vs 2

Giocatori

Il gioco prevede **quattro giocatori**, divisi in due squadre. I compagni siedono uno di fronte all'altro, in posizione alternata.

Obiettivi del gioco

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

Inizio del gioco

Il mazziere mescola e distribuisce **tre carte per giocatore**, una alla volta, in senso orario. Il giocatore alla sinistra del mazziere è il primo giocatore attivo.

Le mani

Il giocatore attivo sceglie una carta dalla propria mano e la posa scoperta sul tavolo. Gli altri tre giocatori giocano a turno una carta, in senso orario. Quando sul tavolo ci sono **quattro carte**, si calcolano i valori effettivi:

- Per ciascuna 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**.

La mano è vinta dal giocatore che ha giocato la carta con il valore effettivo più alto. In caso di parità vince, tra le carte in parità, quella giocata **per prima**. Chi vince raccoglie le quattro carte, le mette coperte davanti a sé come carte *catturate* e diventa il nuovo giocatore attivo.

Se rimangono carte nel mazzo, ogni giocatore **pesca una carta**, iniziando dal giocatore attivo e procedendo in senso orario. Si continua fino a quando tutte le carte sono state giocate.

Conclusione e punteggio

Se una squadra ha catturato **tutte e cinque le reliquie**, vince immediatamente. Altrimenti vince la squadra con il punteggio più alto, calcolato sommando i punti delle carte catturate:

- **+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.