

ELEMENTA by J.J. Feyton



REGOLE – ITALIANO

Composizione del mazzo

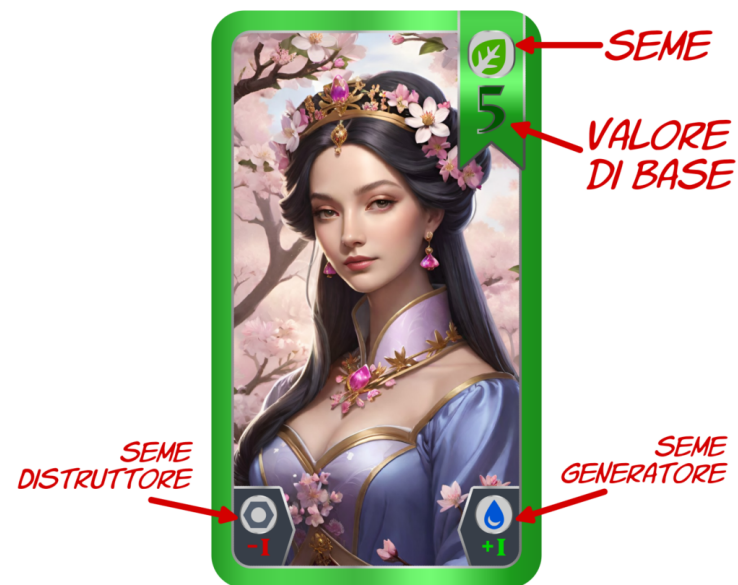
Elementa si gioca con un mazzo di 40 carte. Il mazzo è composto da

- **Cinque semi regolari** (corrispondenti ai cinque elementi del Wu Xing): terra, fuoco, legno, acqua, metallo:



Ogni seme regolare contiene sette carte, numerate nell'angolo in alto a destra da 1 a 7. Questo numero indica il *valore di base* della carta.

Negli angoli in basso sono indicati il *seme distruttore* e il *seme generatore* della carta (seguendo la filosofia Wu Xing).



- Cinque carte speciali, dette *reliquie*.



Giocatori

Il gioco prevede quattro giocatori.

I giocatori si dispongono in maniera alternata a formare due squadre, con i membri di ciascuna squadra seduti uno di fronte all'altro.

Obiettivi del gioco

L'obiettivo primario del gioco è quello di catturare le cinque reliquie.

L'obiettivo secondario è quello di guadagnare punti vincendo le mani.

Inizio del gioco

Dopo aver mescolato le carte, il mazziere distribuisce 3 carte a ciascun giocatore, una alla volta, in senso orario.

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 sul tavolo, scegliendo quella ritenuta più opportuna. Seguono gli altri giocatori, ciascuno posando una carta dalla propria mano sul tavolo. L'ordine dei giocatori che posano le carte procede in senso orario.

Alla fine, quando tutti i giocatori avranno posato una carta sul tavolo, si procede al calcolo dei *valori effettivi* delle carte sul tavolo:

- Il valore effettivo di una carta con seme regolare è calcolato come segue: si parte dal valore di base della carta e si sottrae il numero di carte presenti sul tavolo con il seme distruttore. Successivamente, si aggiunge il numero di carte sul tavolo con il seme generatore.
- Il valore effettivo di una reliquia è sempre zero.

Il giocatore che ha messo sul tavolo la carta con il valore effettivo più alto si aggiudica la mano. In caso di In situazioni di parità di

valore effettivo tra due o più carte, il giocatore che ha posato per primo una delle carte con il valore effettivo più alto vince la mano. Colui che si aggiudica la mano prende le carte giocate in quella mano e le pone coperte davanti a sé. Queste carte vengono dette *catturate*.

Il giocatore che si aggiudica la mano diventa il nuovo *giocatore attivo*.

Se sono ancora presenti carte nel mazzo, ogni giocatore, a partire dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, pesca una carta dal mazzo.

Una volta che la mano è completata, si procede con una nuova mano seguendo lo stesso processo di gioco, finché tutte le carte non sono state giocate.

Conclusione del gioco e calcolo del punteggio

Una volta che tutte le carte sono state giocate, si procede alla verifica delle condizioni di vittoria.

- Se una squadra ha catturato tutte e cinque le reliquie, viene dichiarata automaticamente vincitrice della partita, senza la necessità di calcolare ulteriori punti.
- In caso contrario, si procede al calcolo del punteggio, e viene dichiarata vincitrice la squadra che ha ottenuto il punteggio più alto. Il punteggio di ciascuna squadra viene calcolato come segue:
 - +5 punti per ogni carta catturata di valore di base pari a 1,
 - +3 punti per ogni carta catturata di valore di base pari a 7,
 - +1 punto per ogni carta catturata se si hanno catturate almeno altre due carte con lo stesso valore di base.