



INSTRUKCJA

• ELEMENTUM •

• GRA KARCIANA •

W fantastycznym świecie Tellus silne trzęsienie ziemi odsłoniło ruiny starożytnej struktury, kryjącej skoncentrowaną moc magiczną. Czarodzieje z całej krainy zebrali się, by pozyskać potężną energię w postaci cząsteczek Elementum, niezbędną do rzucania zaklęć i tworzenia wzmacniających kryształów mocy. Olbrzymia siła ukryta od setek lat skupiona jest w czterech źródłach żywiołów. Magowie, rzucając zaklęcia z aspektów ziemi, ognia, powietrza oraz wody, opanowują Elementum, gromadząc moc - a ten, kto zdobędzie jej najwięcej, pozna ostateczne tajemnice natury i zostanie najpotężniejszym elementalistą świata...

W grze Elementum wcielisz się we wszechmocnego maga - będziesz rywalizował z innymi pretendentami o tytuł arcy mistrza i rzucił zaklęcia, aby pozyskać jak największą liczbę cząsteczek Elementum.

Elementum to gra karciana przeznaczona dla 1-4 osób od 10 roku życia, której rozgrywka trwa od 10 do 20 minut.

Gracze przekazują sobie zestawy kart - jedną zachowują, a resztę oddają graczowi obok (tzw. draft). Wybraną kartę wyklada się w swoim układzie w kolumnie danego koloru wychodzącego od jednego ze wspólnych źródeł żywiołów. Jeżeli karta ma efekt natychmiastowy, to od razu wprowadzany jest on w życie, ale większość zadziała dopiero przy ostatecznym podliczaniu punktów zwycięstwa. Tak powstają rozpoczynające się od źródeł żywiołów układy kart, które przyniosą punkty zwycięstwa na koniec gry w zależności od zgromadzonych zestawów symboli, uzyskanych przewag, relacji przestrzennych czy wzmacniających kryształów mocy. Gracze mogą również wzmocnić działanie kart kryształami mocy lub wejść w interakcję z ogólnodostępną pulą kart.

Gdy wszystkie karty z obiegu zostaną ułożone do układów, następuje kolejna runda. Po ułożeniu wszystkich kart (w 2 lub 3 rundach) gra się kończy i zliczane są cząsteczki Elementum (punkty zwycięstwa). Każdy gracz po kolei analizuje każdą kartę z układu, sprawdzając, ile punktów zapewnia, a wynik zaznacza na planszy punktacji. Gracz z największą liczbą cząsteczek Elementum wygrywa grę.



OPRACOWANIE

Autor gry: Mariusz Milewski

Ilustracje: Jarosław Wajs

Grafika i skład: M. Milewski

Redakcja: Paulina Milewska

Wydawca: Quantum Games

Główni testerzy: Paulina Milewska, Emilia Bartolik, Jakub Bartolik. **Wsparcie:** Katarzyna Moszczyńska, Paweł Kaczmarek, Andrzej Pielat, Marek Laskowski, Aleksandra Lemiesz.

Podziękowania: Dziękujemy wszystkim naszym Testerom, Patronom medialnym, a także rodzinie i przyjaciołom oraz wszystkim wspierającym nasz projekt! Bez Was by się nie udało.

Ten produkt stanowi własność intelektualną Quantum Games. Żadna część gry nie może być powielana bez wyraźnej zgody wydawcy. Komponenty w grze mogą różnić się od przedstawionych w instrukcji. Wyprodukowano w Polsce.

SPIS ELEMENTÓW

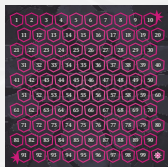
- 8 kart źródeł żywiołów (A)
- 55 kart zaklęć (B)
- 1 żeton kierunku draftu (C)
- 14 kryształów mocy (D)
- plansza punktacji (E)
- 4 znaczniki graczy (kryształy) (F)
- instrukcja



A Dwa komplety po 4 karty źródeł żywiołów: ogień, powietrze, woda, ziemia



E



B



Karty zaklęć: po 13 kart każdego z żywiołów, 2 karty uniwersalne, 1 karta Przeciężenie

typ żywiołu

nazwa zaklęcia

ikona efektu karty

potencjalne punkty zwycięstwa

KAŻDY SYMBOL wody zapewnia 1

podstawowy efekt karty

Dodatkowo: każde 3

efekt karty po wzmocnieniu

symbol aktywacji wzmocnienia kryształem mocy

numer karty

1 - Wyłóż źródła żywiołów

Wyjmij z talii 8 kart źródeł żywiołów. W grze 1- i 2-osobowej używa się kompletu czterech kart źródeł żywiołów, a w grze 3- i 4-osobowej dwóch kompletów. Jeden komplet kart żywiołów wyłóż w losowej kolejności pomiędzy 2 graczami. Gracze 3 i 4 korzystają z osobnego kompletu ułożonego w takiej samej kolejności, jak pierwszy. Każdy gracz będzie tworzył własny układ kart zaklęć, układając je po swojej stronie źródeł żywiołów.

- ① *Losowa kolejność źródeł żywiołów wpływa na możliwe interakcje pomiędzy kartami. Dzięki temu rozgrywka będzie za każdym razem inna.*



Każdy gracz wykłada karty w swoim układzie, pod źródłami żywiołów

2 - Przygotuj talię kart zaklęć

Z talii wyjmij kartę *Przeciążenie* (jest to karta opcjonalna - symbol ✕ w prawym górnym rogu - używana do alternatywnego wariantu gry) > patrz strona 11

- **gra 2-osobowa:** z talii wyjmij 12 kart z symbolem ● (w prawym górnym rogu) i odłóż je do pudełka
- **gra 3- i 4-osobowa:** nie odkładaj żadnych kart
Potasuj tak przygotowaną talię kart, a następnie odłóż 3 zakryte losowe karty do pudełka (nie będą brały udziału w danej grze, co wpływa na mniejszą przewidywalność rozgrywki).

3 - Wyłóż pulę zaklęć

Z talii kart zaklęć odkryj 3 karty. Utwórz z nich pulę, kładąc je obok źródeł żywiołów, w zasięgu wszystkich graczy.

4 - Rozdaj kryształy mocy

Rozdaj każdemu graczowi po 2 kryształy mocy (w fioletowo-różowym kolorze), resztę połów w zasięgu wszystkich graczy, tworząc zapas kryształów.



5 - Wyłóż żeton kierunku draftu (tylko w wariantcie 3- i 4-osobowym)

W obszarze gry wyłóż żeton draftu (stroną z literą **L** do góry) - przypomina on o kierunku przekazywania kart.

6 - Wyłóż planszę punktacji

Obok obszaru gry umieść planszę punktacji oraz 4 znaczniki graczy (kryształy w 4 kolorach) - będą one potrzebne na koniec gry, przy zliczaniu zdobytych części Elementum (punktów zwycięstwa).

7 - Przygotuj talię do draftu

Rozdaj karty zakłęb - w zależności od liczby graczy rozgrywa się 2 lub 3 rundy draftu:

- **2 graczy:** 3 rundy - w każdej z 3 rund gracze otrzymują po 6 kart
- **3 graczy:** 3 rundy - w 1. rundzie gracze otrzymują po 6 kart, a w 2. i 3. rundzie po 5 kart
- **4 graczy:** 2 rundy - w każdej z 2 rund gracze otrzymują po 6 kart

Gra karciana Elementum opiera się na draftcie. Jedną kartę w kolejce zachowujemy i zagrywamy do swojego układu, a resztę kart przekazujemy kolejnemu graczowi



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 2 lub 3 rund, a każda runda z 5 lub 6 kolejek draftu. Kolejka gry:

1. **Wybranie 1 karty** i odłożenie jej zakrytej przed sobą.
2. **Odkrycie wybranej karty** i wyłożenie jej w swoim układzie.
3. **Możliwość wymiany** wybranej karty na kartę z puli.
4. **Wprowadzenie efektu** natychmiastowego (o ile występuje).
5. **Dołożenie kryształu mocy** (maks. 1 kryształ na kolejkę).
6. **Przekazanie ręki** z kartami sąsiadnemu graczowi.
7. **Dobranie na rękę przekazanych kart.**



1. Z kart na ręce (otrzymanych od sąsiednich graczy lub rozdanych na początku rundy) każdy gracz wybiera **1 kartę** i odkłada ją przed sobą **zakrytą** (rewersiem do góry). Resztę kart należy na razie odłożyć w zakrytym stosie obok siebie (w ostatnim kroku kolejki będą przekazywane przeciwnikowi).

2. Gracze jednocześnie **odkrywają** wybrane karty i wykładają je w swoich układach w kolumnie źródła żywiołu zgodnego z symbolem na karcie (na samym dole danej kolumny). Wyjątkiem są karty uniwersalne (czterokolorowe), które można wyłożyć w dowolnej kolumnie. Raz dołożone do układu gracza zakłęcie nie może być przekładane.

PRZYKŁAD: kartę typu ziemia wyklada się tuż pod kartą żywiołu ziemi na początku gry lub pod wyłożonymi już kartami typu ziemia z wcześniejszych kolejek.

❶ Jeśli w rozgrywce uczestniczą początkujący gracze, sugerujemy, aby po wyłożeniu kart (dla jasności rozgrywki) przedstawiać po kolei efekty zagranych zaklęć.

3. Gracze mogą **wymienić** wybraną właśnie kartę na kartę z **puli** kosztem 1 kryształu mocy. W tym celu odkłada się kryształ do zapasów, a wybrane w tej kolejce zakłęcie dokłada do puli. Następnie zabiera się z puli inną kartę i dokłada ją na dole odpowiedniej kolumny w swoim układzie.

i W rzadkich przypadkach więcej niż jeden gracz będzie chciał pozyskać tę samą kartę z puli. Pierwszeństwo ma wtedy osoba, która w swoim układzie ma więcej symboli „spornego” żywiołu. Jeżeli gracze posiadają taką samą ich liczbę, należy wziąć pod uwagę przewagę w liczbie niewykorzystanych kryształów mocy. Jeśli remisują również na tym polu - żaden z nich nie może dokonać wymiany na „sporną” kartę z puli.

4. Gdy dołożone zaklęcie jest kartą natychmiastową (symbol pioruna), to należy od razu wprowadzić jego efekt.

i Wszystkie efekty natychmiastowe rozpatrywane są w tym samym momencie.

5. Gracz może wzmocnić działanie kart zaklęć posiadających w prawym górnym rogu symbol aktywacji (aby to zaznaczyć, wyklada na symbolu kryształ mocy). Zasilone zaklęcie zyskuje wzmocnione działanie przedstawione w tekście na karcie z prawej strony opisu podstawowego (za symbolem wzmocnienia ). Zazwyczaj wzmocnienie zastępuje efekt podstawowy lub daje efekt dodatkowy (w obu przypadkach zwiększając liczbę punktów), a w rzadkich przypadkach jest warunkiem koniecznym do aktywacji efektu karty. Można wzmocnić dowolną kartę, nie tylko tę wyłożoną w danej kolejce. W celu wzmocnienia karty można użyć tylko 1 kryształu mocy na kolejkę.

6. Niewybrane przez graczy karty przekazywane są w lewo do sąsiadującego przeciwnika (lub w prawo, jeśli został zmieniony kierunek draftu). Tylko w grze na 3 i 4 graczy występuje 1 karta zmieniająca kierunek przekazywania zaklęć (jej zagranie jest jedynym sposobem na zmianę kierunku draftu). Zmianę należy zaznaczyć, odwracając żeton draftu na stronę P.

7. Gracze biorą na rękę karty przekazane przez przeciwnika. Rozpoczyna się następna kolejka draftu.

W ten sposób rozgrywa się 5 lub 6 kolejek, aż wszystkie karty przeznaczone na daną rundę zostaną wyłożone w układach graczy. Ostatnią otrzymaną z draftu kartę także się wyklada i nie można z tego zrezygnować, nawet jeśli zagranie jest dla gracza niekorzystne (zasadę tę można wykorzystać np. do podrzucenia przeciwnikowi minusowych punktów).

Następnie pobierane są nowe zaklęcia i rozgrywana jest kolejna runda. Po rozegraniu ostatniej rundy (kiedy skończą się wszystkie przygotowane do rozgrywki karty) następuje koniec gry i rozpoczyna się punktacja.

PUNKTACJA

Gracze po kolei analizują zaklęcia w swoich układach. Należy rozpatrzyć każdą wyłożoną kartę (kolumnami od lewej), podliczając, ile cząsteczek Elementum zapewnia, a uzyskany wynik zaznaczyć za pomocą znacznika na *planszy punktacji* (każdy gracz wybiera dla siebie kolor kryształu). Karty zapewniające punkty zwycięstwa posiadają symbol kryształu z wartością w lewym dolnym rogu  (lub symbolem mnożnika *). Podczas liczenia punktów należy pominąć karty nieposiadające takiego oznaczenia. Gracz z największą liczbą cząsteczek Elementum wygrywa grę.

i Zaawansowani gracze mogą sumować wyniki jednocześnie, jednak sugerujemy podliczanie punktów po kolei dla klarowności rezultatu.



PRZYKŁAD: W tej sytuacji gracz zdobyłby 10 punktów: 2 punkty za symbole wody, 2 punkty za komplet symboli wody oraz ognia, a także 6 punktów za sąsiedztwo z kartą typu ziemia (efekt wzmacniony kryształem mocy).

ZASADY OGÓLNE

- Efekt kart jest nadrzędny wobec podstawowych zasad gry.
- Zagrana karta uniwersalna posiada wyłącznie 1 symbol żywiołu - zgodnie z kolumną, w której ją wyłożyło.
- Musi zostać spełniony warunek podstawowy efektu karty, aby zadziałało wzmocnienie.
- Możliwa jest wielokrotność spełnionego efektu karty (np. każdy komplet 2 symboli).
- Nawet jeżeli sam efekt zaklęcia nie sprawdzi się w układzie gracza i nie zapewni bezpośrednio punktów, to każda z kart zapewnia symbol danego typu oraz może mieć znaczenie do uzyskania przewagi związanej z rzędami kart lub np. być pomocna w zabudowaniu karty typu *Otoczenie*.

WYJAŚNIENIA KART

Karty typu Sąsiedztwo. Losowa kolejność źródeł żywiołów powoduje, że nie każdy warunek sąsiedztwa jest możliwy do spełnienia (nie da się także w pełni obudować kart typu *Otoczenie* wyłożonych na brzegach układu).

Żywioły są zapętlone w obrębie jednego kompletu czterech kart żywiołów. Źródła umiejscowione na brzegach (skrajnym lewym i prawym) również ze sobą sąsiadują, a więc karty znajdujące się na brzegach sąsiadują również z kartami na przeciwnym brzegu układu. *Sąsiedztwo* zapewnia punkty, tylko jeśli obok niego znajduje się karta zaklęcia wskazanego żywiołu - z prawej, lewej strony lub na przeciwnym brzegu układu w tym samym rzędzie (odpowiednia kolejność źródeł to połowa sukcesu).

Karty typu Przewaga. Aby zdobyć punkty, należy na koniec gry posiadać w układzie więcej symboli (albo np. rzędów kart) w stosunku do układów wszystkich innych graczy. Remis nie zapewnia przewagi. Punkty może otrzymać tylko właściciel zaklęcia *Przewaga*.

13 - Elementum z innej karty. Podczas punktacji gracz wskazuje jedną z kart w swoim układzie (również wzmocnioną) i otrzymuje połowę punktów, które mu zapewniła.

24 - Spełnienie wymogów sąsiedztwa. Podczas punktacji umożliwili stworzenie dwóch tymczasowych źródeł żywiołów dla działania kart typu *Sąsiedztwo*. Daje to możliwość spełnienia dwóch warunków sąsiedztwa, które nie mogły zostać spełnione ze względu na niewłaściwą kolejność źródeł żywiołów w danej partii. W takich sytuacjach uznaje się, że wskazany warunek sąsiedztwa został jednak zrealizowany - tak jak gdyby powstało dodatkowe, wirtualne źródło żywiołów na czas punktacji tej karty. Do aktywacji zaklęcia wymagane jest zasilenie go kryształem mocy.

38 - Kopia karty podczas punktacji. W trakcie ostatecznego podliczania punktów gracz wybiera 1 kartę typu „Podczas punktacji” (symbol kielicha w lewym dolnym rogu). Następnie kopiuje się treść wybranego zaklęcia, tak jakby znajdowała się na tej karcie.

49 - Zamiana karty z pulą. Gracz odkłada dowolną kartę ze swojego układu do puli (w przypadku powstania luk w kolumnie należy dosunąć karty do góry, zapelniając przerwy). Następnie zaklęcie z puli trafia na dół kolumny odpowiedniego żywiołu.

53 - Zagranie 2 kart. Karta ta przyspiesza jedną kolejkę przekazywania kart. Gracze, zamiast zagrać 1 kartę, zagrywają 2. Osoba aktywująca ten efekt informuje, że w tej kolejce z bieżącej ręki każdy gracz wybiera 2 karty. Sama, oprócz tej karty, wybiera i wyklada jeszcze jedno zaklęcie.

GRA JEDNOOSOBOWA

W tym wariantcie starasz się zdobyć jak najwięcej cząsteczek Elementum. W zależności od tego, ile punktów zgromadzisz, rada czarodziejów uzna Cię za nowicjusza, adepta, a może nawet mistrza!

Przygotuj grę tak, jak dla **2 graczy** (patrz strona 4), z zachowaniem poniższych zmian:

- 2 - Przygotuj talię kart zaklęć: wyjmij dodatkowe 4 karty z symbolem • w prawym górnym rogu. Łącznie wyjmij więc 17 kart z talii i odłóż je do pudełka.
- 4 - Pobierz kryształy mocy: weź 2 kryształy mocy, tylko dla siebie.
- 7 - Przygotuj talię do draftu: rozdaj karty zaklęć - w 1. rundzie gracz oraz *imitacja* otrzymują po 6 kart, a w 2. i 3. rundzie po 5 kart. W tym trybie rozgrywa się 3 rundy. Przeciwnika w wariantcie jednoosobowym nazywa się *imitacją*.

Przebieg gry dla gracza jest taki sam, jak w wariantcie wieloosobowym (patrz strona 6). Przebieg gry dla *imitacji* różni się tym, że:

- 1 - Karty do układu *imitacji* wybiera się losowo i bierze się pod uwagę wyłącznie występujące na nich symbole żywiołów (do rozpatrywania przewag). Nie uwzględnia się natomiast efektów kart - *imitacja* nie zdobywa punktów.
- 3 - *Imitacja* nie wymienia karty z pulą.
- 5 - *Imitacja* nie zasila kart kryształami mocy.

W sytuacji, w której trzeba wyłożyć w układzie *imitacji* kartę uniwersalną, dokłada się ją w pierwszej od lewej kolumnie, w której występuje najmniej symboli żywiołów.

Po wyłożeniu wszystkich kart z przygotowanej talii następuje koniec gry.

Pozostałe karty z puli wyłóż w odpowiednich kolumnach w układzie *imitacji* (będzie to utrudnienie w zdobywaniu przewag). Następnie zlicz punkty zdobyte w swoim układzie.

W zależności od zgromadzonych **cząsteczek Elementum** otrzymujesz stopień:

34 lub mniej Nowicjusz	35-45 Uczeń	46-55 Czeladnik	56-65 Adept	66-75 Mistrz	76 i więcej Arcymistrz
---------------------------	----------------	--------------------	----------------	-----------------	---------------------------

PRZECIĄŻENIE

Ten wariant wprowadza dodatkową kartę *Przeciążenie*, zmieniającą dynamikę gry. Sugerujemy opcjonalne dołączanie jej do rozgrywki dopiero po opanowaniu zasad podstawowych.

Przebieg gry jest taki, jak w wariantcie podstawowym, z następującymi różnicami:

- podczas przygotowania rozgrywki: po odrzuceniu 3 kart do pudełka, wyłóż do puli **4 karty** (zamiast 3), po czym wtasuj dodatkową kartę *Przeciążenie*
- na początku rundy gracz posiadający kartę *Przeciążenie* musi od razu ją ujawnić i wyłożyć przed sobą
- *Przeciążenie* nigdy nie może być w układzie gracza ani w puli, wyklada się je obok układu
- kosztem 1 kryształu mocy można przenieść kartę *Przeciążenie* obok układu wybranego przeciwnika
- karta *Przeciążenie* na koniec gry zabiera jej posiadaczowi 5 punktów zwycięstwa

TURNIEJ

Jeżeli gracze mają ochotę na dłuższą rozgrywkę w Elementum, można zastosować wariant *Turniej* i rozegrać kilka gier po sobie, sumując poszczególne wyniki. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie wymaganą liczbę cząsteczek Elementum. Proponujemy zastosowanie poniższego schematu, pozwalającego wyłonić zwycięzcę po kilku partiach.

Gra na 2 graczy:
190 punktów

Gra na 3 graczy:
160 punktów

Gra na 4 graczy:
130 punktów

www.quantumgames.pl

facebook.com/QuantumGamesPL



QUANTUM Mariusz Milewski
Ul. Tymienieckiego 3
90-365 Łódź

©2018 Quantum Games.

Wszystkie prawa zastrzeżone



Patronat medialny projektu:

Gra ufundowana dzięki pomocy:

wspieram.to

SKRÓT ZASAD



Każdy symbol
zapewnia punkty



Każdy komplet 2 symboli
zapewnia punkty



Sąsiedztwo dowolne (prawo/lewo)
z jednej wybranej strony daje punkty



Sąsiedztwo pełne (prawo/lewo) z obu
stron (kolejność dowolna) daje punkty



Przewaga (większość) w symbolach
danego typu zapewnia punkty



Otoczenie w zależności od kart leżących
dookoła - góra/dół/prawo/lewo (źródła
mocy również się zaliczają) daje punkty



Podwójny symbol liczy się za
2 symbole danego typu



Karta z efektem natychmiastowym
działanie jednorazowe



Karta z efektem podczas punktacji
działanie przy ostatecznym podliczaniu



Karta ze specjalnym efektem
efekt specjalny (np. stały)

PRZEBIEG KOLEJKI:

- 1 Wybranie 1 karty** i odłożenie jej zakrytej przed sobą
- 2 Odkrycie wybranej karty** oraz wyłożenie jej w swoim układzie
- 3 Możliwość wymiany** wybranej karty na kartę z puli
- 4 Wprowadzenie efektu** natychmiastowego (o ile występuje)
- 5 Dołożenie kryształu mocy** (maks. 1 kryształ na kolejkę)
- 6 Przekazanie ręki** z kartami sąsiedniemu graczowi
- 7 Dobranie** na rękę przekazanych kart



Symbol cząsteczek Elementum
(punktów zwycięstwa)



Symbol kryształu mocy

PRZYGOTOWANIE KART DO GRY

1 GRACZ

1 runda - 6 kart
2 runda - 5 kart
3 runda - 5 kart

17 kart nie gra

2 GRACZY

1 runda - 6 kart
2 runda - 6 kart
3 runda - 6 kart

13 kart nie gra

3 GRACZY

1 runda - 6 kart
2 runda - 5 kart
3 runda - 5 kart

4 GRACZY

1 runda - 6 kart
2 runda - 6 kart

Przed grą odrzucić: 3 karty z talii / Pula startowa: 3 karty