Univers

Dans un monde où existe la **Magie Élémentaire**, les développements scientifiques ont mis du temps à se faire. Désormais semblable au nôtre, ce monde ne trouvait d'utilité militaire qu'aux plus Grands Mages. Sans débutants, la pratique risquait de tomber en désuétude. Pour y pallier, les derniers Grands Maîtres eurent une idée folle : faire de la magie un **sport de compétition** !

Aujourd'hui, diverses arènes se cachent partout dans le monde : certaines connues, avec nombre de spectateurs et de parieurs, d'autres beaucoup plus confidentielles, comme par exemple dans des cheminées de réacteurs nucléaires désaffectés.

Vous êtes une étoile montante de ce sport.

- Deviendrez-vous un héros qui bat ses adversaires même en leur révélant vos coups ?
- Ou plutôt une crapule usant de ruse et de mensonge pour gagner ?
- Deviendrez-vous Maître d'un élément ?
- Grand Maître maîtrisant tous les éléments ?

Cela ne dépend désormais plus que de vous.

Matériel

- Ce livret de **Règles**
- 4 cartes de **Sort EAU**
- 4 cartes de **Vérité EAU** recto / verso
- 4 cartes de **Sort FEU**
- 4 cartes de **Vérité FEU** recto / verso
- 4 cartes de **Sort AIR**
- 4 cartes de **Vérité AIR** recto / verso
- 4 cartes de **Sort TER'**
- 4 cartes de **Vérité TER'** recto / verso
- 4 cartes **Arène Grand Spectacle**
- 4 cartes **Arène Huis Clos**
- 1 carte **Option Grand Spectacle**
- 1 carte **Option Huis Clos**
- 1 carte **Option Coopération**
- 1 carte rappel **Premier joueur / Dernier**

Règles de base

Une partie d'Élémentalis se compose de **6 manches**.
Celui ou celle s'étant réveillé le plus récemment est le premier joueur pour la première manche.
À chaque nouvelle manche, **le nouveau premier joueur est celui à droite de l'ancien.**

Cacher des cartes dans ses manches, passer des cartes sous la table et tout autre tour de passe-passe font partie du jeu et ne peuvent être réprimandés !

Il est, par contre, prohibé de tricher notamment en touchant aux cartes d'un autre joueur.

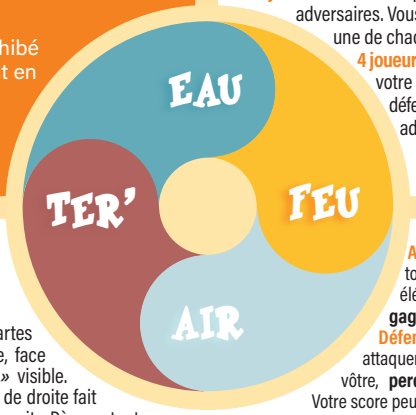
Mise en Place

Chaque joueur prend au moins une carte **Vérité** et une carte **Sort** de chaque élément.



Ciblage

2 joueurs : Vous attaquez et défendez contre votre adversaire.
3 joueurs : Vous attaquez chacun de vos adversaires. Vous subissez deux attaques : une de chacun de vos adversaires.
4 joueurs et + : Vous attaquez votre adversaire de droite. Vous défendez contre votre adversaire de gauche.



Déroulement d'une manche

1 Phase d'annonces

Le premier joueur pose l'une de ses cartes **Vérité** sur la table, face ***« Vrai »*** ou ***« Faux »*** visible. Ensuite, son voisin de droite fait de même et ainsi de suite. Dès que tout le monde a le même nombre de cartes posées devant lui, on change de sens : la dernière personne à avoir posé une carte en pose une autre, puis la personne suivante et ainsi de suite... Continuez jusqu'à ce que **tout le monde ait posé 4 cartes**. Un même élément ne peut pas être annoncé « Vrai » et « Faux » en même temps.

2 Phase de Sort

Chaque joueur pose devant lui, face cachée, **une carte Sort**. Une fois que **tous les joueurs** ont posé une carte, révélez-les toutes.

3 Phase de décompte

Hiérarchie des éléments :

EAU > FEU > AIR > TER' > EAU

Attaque : Si votre attaque touche un joueur avec un élément faible face au vôtre, **gagnez 2 points** (***de Combat***).
Défense : Si vous vous faites attaquer par un élément fort face au vôtre, **perdez 2 points** (***de Combat***). Votre score peut être négatif.
Prestige : Si vous jouez la carte **Sort** d'un élément que vous avez annoncé ***« Vrai »***, vous gagnez **autant de points** (***de Prestige***) que d'éléments **différents** que vous avez annoncés ***« Faux »***.

Options et cartes Arène

Les options de jeu sont des règles supplémentaires permettant de rendre vos parties plus palpitantes. Elles sont facultatives et indépendantes les unes des autres. Pour une première partie, nous vous recommandons de jouer sans.

Les Arènes sont un type particulier d'options qui fonctionnent comme suit :

Mise en place :
Chaque joueur choisit une carte Arène parmi celles en jeu.

Tour de jeu :
Après la phase d'annonces et avant de révéler les sorts, si aucune autre carte Arène n'a déjà été jouée cette manche, vous pouvez jouer la vôtre. Lorsqu'elle est jouée, une carte Arène change les règles de la Phase de décompte pour tout le monde puis est retirée du jeu à la fin de la manche. Si vous finissez la partie sans utiliser votre Arène, gagnez 1 point (de Prestige) supplémentaire.