

## 1. LORE E SCOPO DEL GIOCO

*“In un mondo plasmato da forze primordiali, gli Elementi non sono solo energia, ma volontà viva. Fuoco, Acqua, Ghiaccio, Terra, Aria, Elettricità e Natura formano la realtà.*

*I giocatori incarnano antichi Spiriti Ancestrali, entità capaci di dominare questi elementi e piegarli alla propria volontà, dando vita a Creature Elementali e in grado di mutare il paesaggio.*

*Attraverso le Creature e il potere degli Elementi, gli Spiriti si affrontano per conquistare il dominio assoluto sui mondi.”*

 **Scopo del gioco:** Sconfiggere tutte le Creature Elementali dell'avversario.

---

## 2. CONTENUTO DELLA CONFEZIONE DI GIOCO PER 1 GIOCATORE

-  1 Campo di Battaglia;
  -  5 carte Creatura Elementale;
  -  Un mazzo di 60 carte non Creatura Elementale;
  -  1 Dado d6;
  -  2 Segnalini Punti Energia per tipo (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90);
  -  2 Segnalini Stato per tipo (Logoramento, Paralisi, Paura);
  -  1 Tabella con le interazioni degli elementi.
- 

## 3. CAMPO DI BATTAGLIA

Il Campo di Battaglia si compone di diverse zone:

-  1 area per le carte Energia;
  -  2 slot per le carte Strategia;
  -  2 slot per le carte Creatura Elementale attive;
  -  1 slot per le carte Evento Naturale;
  -  1 slot per il Mazzo;
  -  1 slot per le carte Creatura Elementale di riserva;
  -  1 slot per la Pila degli Scarti;
  -  1 slot per le carte Energia esaurite.
- 

## 4. REGOLE DI COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ogni giocatore può costruire la sua strategia liberamente, scegliendo tra le carte a disposizione e seguendo le regole riportate di seguito.

 **Creature Elementali**

Le carte Creatura Elementale per giocatore devono essere 5.

Non possono esserci 2 carte Creatura Elementale identiche (stesso Nome) per giocatore.

### **Mazzo**

Il Mazzo deve contenere esattamente 60 carte non Creatura Elementale.

Possono essere giocate al massimo 4 copie di ogni carta (stesso Nome), ad eccezione delle carte Energia che non hanno restrizioni di numero.

---

## **5. INIZIARE UNA PARTITA**

Ogni giocatore sceglie 2 carte Creatura Elementale e le posiziona coperte sul Campo di Battaglia.

Ogni giocatore mescola il Mazzo, quindi pesca 5 carte.

Ogni giocatore scopre le 2 carte Creatura Elementale sul Campo di Battaglia.

---

## **6. TURNI DI GIOCO**

I turni di gioco avvengono in contemporanea, nessun giocatore è attivo/passivo durante il turno. I turni si svolgono in diverse fasi:

### **1. Fase di Pesca**

Ogni giocatore pesca le prime carte dal Mazzo, fino ad avere un totale di 5 carte nella mano. Se il giocatore ha già 5 carte nella sua mano non pesca nessuna carta dal Mazzo.

### **2. Fase Energetica**

Ogni giocatore gioca fino a 1 carta Energia dalla propria mano e la posiziona sul campo di battaglia.

### **3. Fase Strategica**

Ogni giocatore sceglie fino a 2 carte Strategia dalla propria mano e le posiziona coperte sul campo di battaglia.

### **4. Fase di Combattimento**

Le Creature Elementali attaccano in ordine di Velocità. Le Creature Elementali con Velocità più alta attaccano per prime. Se due o più Creature Elementali hanno la stessa Velocità, i giocatori che le controllano tirano un dado d6. Il giocatore con il risultato più alto attacca per primo. Se ottengono lo stesso risultato, ripetono il tiro di dado fino a quando un giocatore ottiene il valore più alto.

Il combattimento si svolge nelle seguenti sottofasi e si ripete fino a quando tutte le creature hanno attaccato:

#### **4.1 Dichiarazione del Bersaglio**

Il giocatore che controlla la Creatura Elementale attaccante dichiara la Creatura Elementale bersaglio da attaccare. Se tutte le Creature Elementali del giocatore in difesa sono sconfitte, l'attacco ha termine senza applicare nessun effetto.

#### **4.2 Dichiarazione dell'Attacco**

Il giocatore che controlla la Creatura Elementale attaccante dichiara quale mossa utilizzare e, se previsto, paga il costo di energia richiesto per l'attacco. L'energia utilizzata si "esaurisce" e viene messa nella Pila dell'Energia esaurita.

#### **4.3 Strategia di Attacco**

Il giocatore che controlla la Creatura Elementale attaccante sceglie se utilizzare la carta Strategia giocata nella Fase Strategica. Se decide di giocarla, scopre la carta e ne applica l'effetto. Se la carta Strategia è un Evento Naturale, viene spostata nello slot Eventi Naturali e si applicano gli effetti.

#### **4.4 Strategia di Difesa**

Il giocatore che controlla la Creatura Elementale in difesa sceglie se utilizzare la carta Strategia giocata nella Fase Strategica. Se decide di giocarla, scopre la carta e ne applica l'effetto. Se la carta Strategia è un Evento Naturale, viene spostata nello slot Eventi Naturali e si applicano gli effetti.

#### **4.5 Risoluzione del Combattimento**

Si applica il danno inflitto con la mossa della Creatura Elementale attaccante, aggiungendo eventuali bonus (vedi punto 8.1 del regolamento), e si sottraggono i Punti Energia alla Creatura Elementale in difesa. Se la Creatura Elementale arriva a 0 Punti Energia, viene considerata sconfitta e girata a faccia in giù.

Alla fine dell'ultima Fase di Combattimento, quanto tutte le Creature Elementali in gioco hanno effettuato il loro attacco, le carte Strategia, sia utilizzate che coperte, vengono spostate nella Pila degli Scarti e il loro effetto ha termine, ad eccezione delle carte Eventi Naturali che rimangono in gioco e continuano ad applicare il loro effetto fino a quando non lasciano il Campo di Battaglia.

### **5. Fine del Turno**

Alla fine del turno si applicano le azioni nel seguente ordine:

#### **5.1 Stato Logoramento**

Si sottraggono 10 Punti Energia (PE) alle Creature Elementali con Stato alterato in Logoramento.

#### **5.2 Eventi Naturali**

Si risolvono le carte Eventi Naturali presenti sul Campo di Battaglia che applicano i loro effetti alla Fine del Turno.

### 5.3 Scarto Strategico

Ogni giocatore può scartare carte Energia dalla propria mano. Le carte Energia scartate in questo modo, vanno nella Pila degli Scarti e non possono essere rimescolate nel Mazzo.

### 5.4 Creature Elementali

Le Creature Elementali sconfitte vengono messe nella pila degli scarti; quindi, ogni giocatore sceglie nuove Creature Elementali tra quelle di riserva, e le posiziona coperte sul Campo di Battaglia. I giocatori sono obbligati a giocare Creature Elementali, se disponibili tra le riserve, fino a riempire gli slot vuoti presenti sul Campo di Battaglia.

Quando entrambi i giocatori hanno posizionato le Creature Elementali sul Campo di Battaglia, queste vengono scoperte.

### 5.5 Energia

L'energia esaurita di ogni giocatore viene rimescolata nel Mazzo.

---

## 7. TIPOLOGIA DI CARTE

In FURIA DEGLI ELEMENTI esistono diversi tipi di carte.

### Creatura Elementale

Sono le Creature Elementali che, guidate dagli Spirit Ancestrali, combattono per il controllo del mondo.

Ogni Creatura Elementale ha le seguenti caratteristiche:

 **Nome:** È il nome univoco della Creatura Elementale.

 **Elemento:** È un simbolo che indica l'elemento di cui è formata la Creatura Elementale.

 **Attacco Base:** È una mossa che non applica un elemento. Sono attacchi base tutte le mosse che non hanno un simbolo elementale di fianco al nome della mossa.

Esempio di Attacco Base: "Graffio [10 danno]"

 **Attacco Elementale:** È una mossa che applica un elemento. Sono attacchi elementali tutte le mosse che hanno un simbolo elementale di fianco al nome della mossa. L'attacco infligge danno dell'elemento indicato sulla mossa, indipendentemente dall'elemento della creatura.

Esempio di Attacco Elementale: "Geloartigli ❄️ [30 danno]"

 **Punti Energia (PE):** Rappresentano l'energia della Creatura Elementale. Con 0 Punti Energia, la Creatura Elementale non ha più la "forza" per rimanere in questo mondo e si dissolve. Con 0 Punti Energia, la creatura viene considerata sconfitta.

⚡ **Velocità:** Rappresenta l'agilità della Creatura Elementale. Una creatura veloce può attaccare prima delle altre.

### 💧 Carte Strategia

Sono i poteri che gli Spiriti Ancestrali donano alle loro Creature Elementali o che utilizzano per influenzare il mondo circostante. Si suddividono in:

⚡ **Strategia:** sono carte con effetti momentanei che possono essere giocate nella fase Strategica e utilizzate durante la battaglia per cambiare le sorti dello scontro.

⚡ **Eventi Naturali:** sono carte con effetti permanenti che mutano e influenzano il campo di battaglia e il mondo circostante. È possibile avere solo una carta Evento Naturale sul campo di battaglia tra tutti i giocatori. Se un giocatore gioca una seconda carta Evento Naturale, quella in gioco viene messa nella Pila degli Scarti e il suo effetto ha termine. L'effetto dell'Evento Naturale è applicato a tutte le creature elementali presenti sul campo di battaglia, indipendentemente dal giocatore che controlla la carta Evento Naturale.

### 💧 Carte Energia

Sono carte utilizzate dalle Creature Elementali per alimentare le proprie mosse e permettere l'utilizzo delle Strategie che richiedono un costo in Energia.

---

## 🔥 8. ELEMENTI

Gli elementi sono forze naturali che influiscono sulle Creature Elementali. Esistono 7 tipi di elementi:

🔥 Fuoco

💧 Acqua

❄️ Ghiaccio

🪨 Terra

🌬️ Aria

⚡ Elettricità

🌿 Natura

---

### 💧 Interazione tra elementi

Alcuni elementi sono forti contro altri. Se un elemento è in vantaggio su un altro viene aggiunto al danno della Creatura Elementale un +10.

Se invece un elemento è “debole a”, non potrà utilizzare mosse o diventare di quell’elemento, neanche con le carte Strategia.

Tabella di interazione tra elementi:

| Elemento                                                                                      | Forte contro (+10 danno)                                                                                                                                                               | Debole a                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Fuoco       |  Ghiaccio,  Natura   |  Acqua,  Terra        |
|  Acqua       |  Fuoco,  Terra       |  Elettricità,  Natura |
|  Ghiaccio    |  Natura                                                                                               |  Fuoco                                                                                                   |
|  Terra       |  Fuoco,  Elettricità |  Acqua,  Aria         |
|  Aria        |  Terra                                                                                                |  Natura                                                                                                  |
|  Elettricità |  Acqua                                                                                                |  Terra                                                                                                   |
|  Natura      |  Acqua,  Aria        |  Fuoco,  Ghiaccio     |

## 9. STATO E ALTERAZIONI

Alcune mosse o Carte Strategia possono alterare lo stato di una Creatura Elementale. Una Creatura Elementale senza alterazioni di stato è considerata con Stato Normale. Può essere inflitta una sola variazione di stato. Una seconda variazione di stato annulla lo stato precedente.

Le alterazioni di stato sono:

-  Logoramento: sottrae 10 Punti Energia (PE) alla Fine del Turno.
-  Paralisi: riduce la Velocità di 20.
-  Paura: durante il combattimento tira un Dado d6. Se il risultato è 1-2 la Creatura Elementale non attacca. Se il risultato è 3-6 la Creatura Elementale può attaccare. Se il risultato è 1-2 e la creatura non attacca, l'Energia utilizzata per l'attacco si esaurisce comunque.