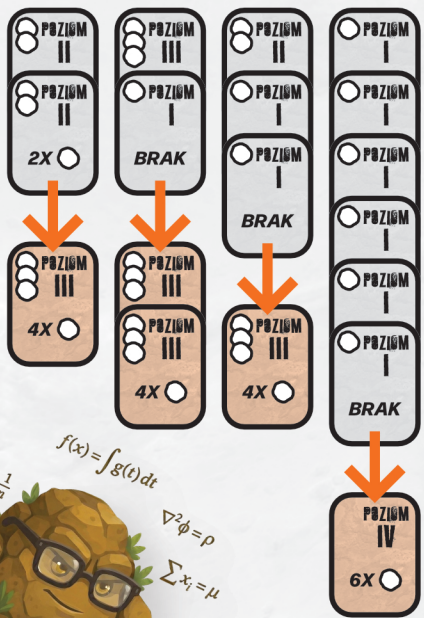
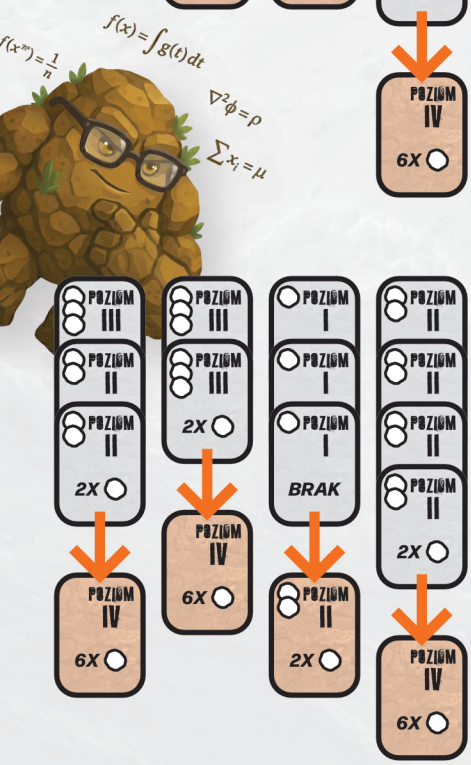
ZASADY EWOLUCJI. PRZYKŁADY

Każdy żywioł rozwija się osobno — **nie można mieszać żywiołów**.

Ewoluując żywioł **odrzucasz wszystkie karty niższego poziomu**, nawet jeśli tylko część z nich wystarczyłaby do spełnienia wymagań. **Wyższe karty pozostają bez zmian**. Nowa karta zostaje na stosie i wlicza się do siły żywiołu.

PRZYKŁADY:





CO ZNAJDUJE SIĘ NA KARCIE?

PUNKTY SIŁY, które daje Ci ta karta

SYMBOL ŻYWIOŁU, który możesz zniszczyć tą kartą

POZIOM EWOLUCJI żywiołu



PUNKTY SIŁY wymagane do zagrania tej karty

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

- Dokładasz wyższy poziom **tylko przez ewolucje**.
- **Każdy żywioł rozwijasz osobno** - karty różnych żywiołów nigdy się nie łączą.
- Karty z ręki i z Pola żywiołów zagrywasz **na tych samych zasadach** (z wyjątkiem niszczenia żywiołów)
- Śmiało korzystaj z możliwości **wymiany kart jako akcji**.
- **Buduj kilka żywiołów jednocześnie** ale maksymalnie 4 naraz - jeden stos dla każdego żywiołu.
- Wykorzystuj **różne drogi** do poziomu IV.
- Pamiętaj, że **niskie poziomy są łatwiejsze** do zniszczenia.
- Aby wzmocnić lub ewoluować żywioł zawsze **musisz spełniać wymagania** określone na dole karty.
- Jeśli na Twoim stosie żywiołu posiadasz pojedynczą kartę Poziomu III, nie możesz bezpośrednio na nią dołożyć kolejnej karty Poziomu III, bo **nie spełniasz wymagań punktów siły**. Najpierw wzmocnij żywioł!

ELEMENTORUM STUDIO

Żywioły

elementorum_studio

kontakt@elementorumstudio.pl



JAK GRAĆ W ŻYWIOŁY

CEL GRY

Od zarania dziejów cztery żywioły:

- OGIEŃ
- ZIEMIA
- WODA
- POWIETRZE

Rywalizują ze sobą o dominację.

Gra przeznaczona jest dla 2-5 graczy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy stworzy **2 ŻYWIOŁAKI** (czyli 2 karty dwóch różnych żywiołów poziomu 4). **Gra kończy się natychmiast po osiągnięciu tego celu.**



KOMPONENTY

108 kart:

40 kart
Poziomu I (P1)
po 10 dla każdego żywiołu

28 kart
Poziomu II (P2)
po 7 dla każdego żywiołu

24 karty
Poziomu III (P3)
po 6 dla każdego żywiołu

16 kart
Poziomu IV (P4)
po 4 dla każdego żywiołu

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj wszystkie karty i utwórz zakrytą talię główną.

Odkryj 5 kart obok talii – to Pole żywiołów.

Każdy gracz **dobiera 4 karty na rękę**.

OBEJRZYJ FILM

ZASADY GRY

ZASADY STARTOWE

Reset Pola żywiołów:
Jeśli na starcie nie ma tam żadnej karty Poziomu I ani II – wymień wszystkie 5 kart.

Wymiana ręki startowej:
Jeśli gracz nie ma żadnej karty Poziomu I, może wymienić całą rękę bez straty tury.

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ ZAPOZNAJ SIĘ Z CAŁĄ INSTRUKCJĄ

TURA GRACZA

W swojej turze wybierasz JEDNĄ AKCJĘ Z PONIŻSZYCH:

1 Rozpocznij budowanie żywiołu
Połóż przed sobą kartę Poziomu I z ręki lub z Pola żywiołów. Zagranie Poziomu I nie wymaga spełnienia żadnych warunków.

2 Wzmocnij swój żywioł
Możesz dołożyć kolejną kartę tego samego żywiołu z ręki lub z Pola żywiołów. W tym celu:

- Musisz spełniać warunki określone na dole karty czyli posiadać podaną ilość punktów siły zgromadzonych już łącznie na stosie żywiołu. Siła wszystkich kart na stosie sumuje się.
- Dokładana karta musi mieć poziom równy lub niższy niż karta na wierzchu stosu żywiołu. Jeśli chcesz dołożyć kartę wyższego poziomu, musisz dokonać ewolucji.

3 Ewoluuj żywioł
Możesz zamienić zagrane wcześniej karty danego żywiołu na jedną kartę wyższego poziomu z ręki lub z Pola żywiołów, jeśli spełniasz warunki określone na dole tej karty. Ewoluując żywioł odrzucasz wszystkie karty niższego poziomu. Karty zużyte do ewolucji trafiają na stos odrzuconych. Przykłady ewolucji na kolejnych stronach.

Nie możesz dołożyć wyższej karty na niższej. Wyższa zawsze wchłania niższe.



W tej sytuacji, aby dołożyć Poziom II musisz najpierw dokonać ewolucji, czyli odrzucić wszystkie karty Poziomu I. Odrzucenie niższego poziomu i dołożenie wyższego to jedna akcja.

4 Wymień karty z ręki
Odrzuć dowolną liczbę kart (maksymalnie 4) i dobierz taką samą liczbę kart:

- Maksymalnie 1 karta może pochodzić z Pola żywiołów
- Pozostałe dobierasz z talii

5 Zniszcz kartę przeciwnika (negatywna interakcja)
Możesz zagrać kartę na kartę przeciwnika zgodnie z zasadami opisanymi w dalszej części. **Do tej akcji używasz wyłącznie kart z ręki.**



NISZCZENIE ŻYWIOŁÓW

Możesz zniszczyć kartę przeciwnika, jeśli:

- Przeciwnik posiada przynajmniej 2 karty na swoim stosie żywiołu. Możesz zniszczyć tylko wierzchnią.
- Użyta przez Ciebie karta jest co najmniej o 1 poziom wyższa
- Niszczysz zawsze tylko jedną kartę przeciwnika na raz.
- Możesz niszczyć karty tylko sąsiednich graczy.

Żywioły niszczą się według zasady:



Obie karty trafiają na **stos odrzuconych.**

KONIEC TURY

Dobierz karty do limitu 4:

- Maksymalnie 1 z Pola żywiołów (uzupełnij pole nową kartą z talii)
- Reszta z talii głównej

LIMIT RĘKI → **Maksymalnie 4 karty.**

KONIEC TALII

Jeśli skończy się talia:

- Potasuj stos kart odrzuconych oraz Pole żywiołów
- Utwórz nową talię
- Odkryj nowe Pole żywiołów (5 kart)