

john clowdus' ELEMENTAL RIFT

Traduzione: Sargon

OBBIETTIVO DI GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di controllare i 4 elementi e guadagnare accolade. Il primo giocatore che prende 2 accolade vince la partita.

PREPARAZIONE

Piazzare 1 terra, 1 acqua, 1 fuoco e 1 aria a formare un quadrato nel centro del tavolo (la posizione dei 4 tasselli è indifferente) e piazzare i rimanenti tasselli scoperti da parte. Dare a ciascun giocatore un aiuto di gioco e piazzare le 5 accolade da una parte visibili. Mescolare le rimanenti carte (ossia le carte incantesimi) e darne 2 a giocatore: i giocatori dovranno tenere segreta la loro mano di carte agli avversari. Il mazzo degli incantesimi viene posizionato sul tavolo coperto. Il giocatore più vecchio inizia la partita e il gioco prosegue in senso orario.



IL GIOCO

I giocatori cercano di approfittare dei poteri mutevoli degli elementi nella voragine. Quando un giocatore usa gli elementi, scatta una fase di decadimento e trasformazione: gli elementi si mutano in altri elementi. Per controllare la voragine i giocatori giocano degli incantesimi (le carte). Gli incantesimi hanno vari poteri che non sono poi molto stabili e possono rivelarsi inutili e perdere ogni loro effetto nel momento in cui le condizioni nella voragine cambiano.

UN TURNO A ELEMENTAL RIFT

Un turno in Elemental Rift consiste in 4 fasi che devono essere completate nell'ordine proposto. Quando la quarta fase è stata completata il turno finisce ed inizia quello del giocatore successivo. Se non ci sono abbastanza carte da pescare nel mazzo delle carte incantesimo, mescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo.

Fase 1

Se ci sono meno di 10 elementi nella voragine, aggiungere 2 elementi

Oppure

Se ci sono 10 o più elementi nella voragine, scegliere un qualunque elemento e far decadere tutti i tasselli di quell'elemento nella voragine.

Fase 2

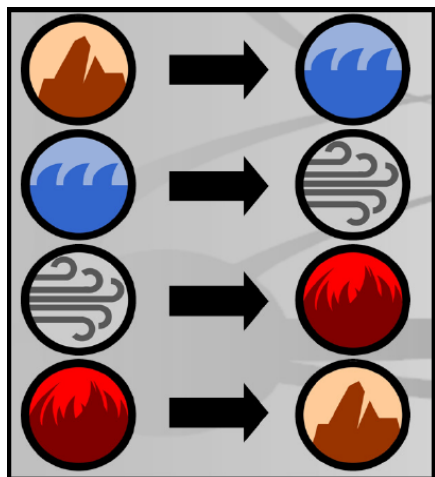
Pescare carte fino ad averne 3 in mano.

Fase 3

Giocare carte dalla propria mano. È possibile giocare quante si vuole.

Fase 4

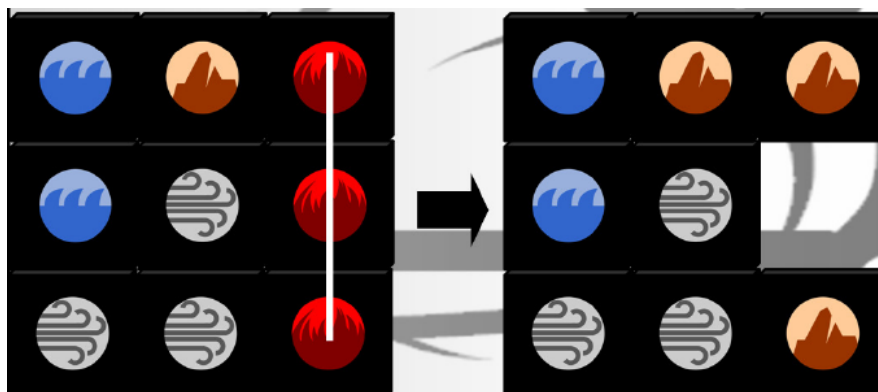
Scartare fino a 2 carte dalla propria mano o prendere un Accolade se ci sono le condizioni.



Esempio: il giocatore decide di far decadere il fuoco che diventa terra, in questo caso è possibile non far toccare fra loro i tasselli terra che prendono il posto di quelli fuoco.

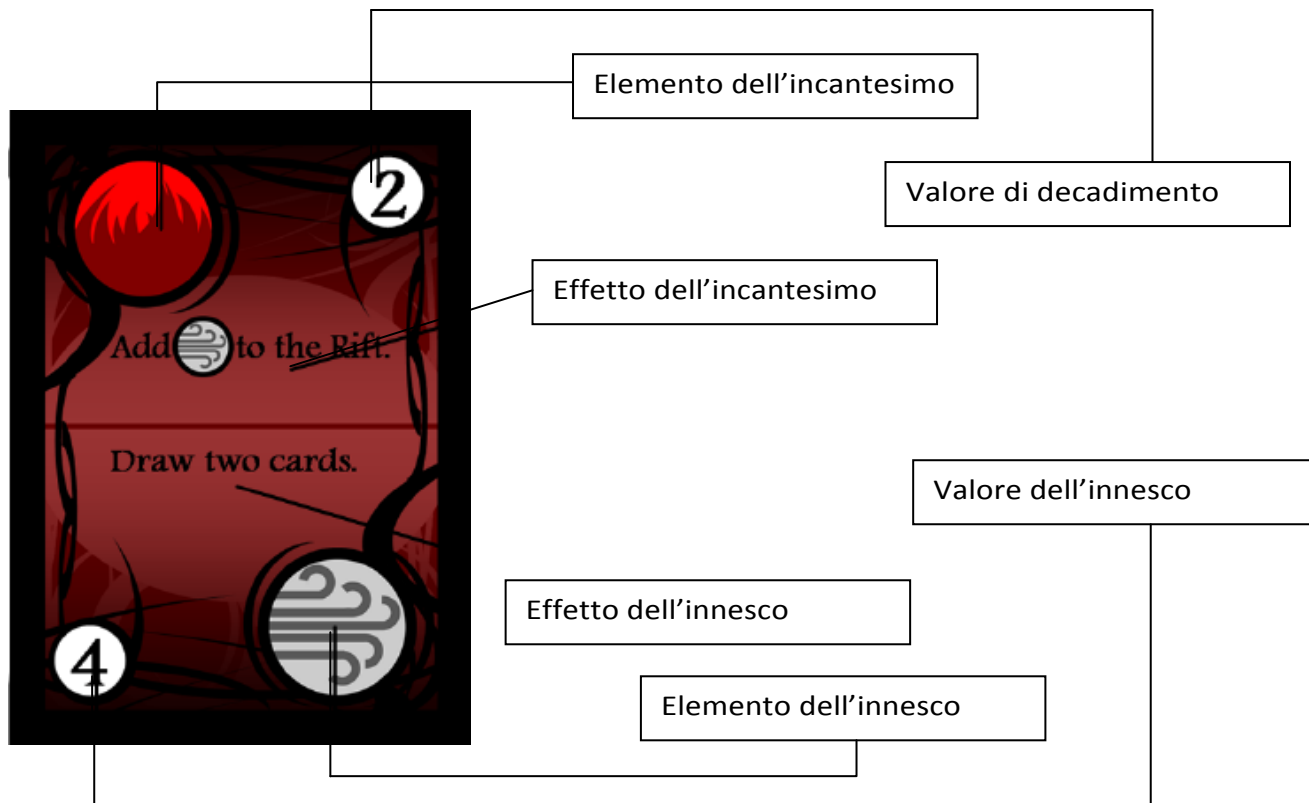
DECADENZA DI UN ELEMENTO

Quando un elemento decade, viene scartato; rimpiazzare la metà (arrotondato per eccesso) dei tasselli scartati con tasselli dell'elemento di trasformazione (indicato sull'aiuto di gioco). Questi nuovi tasselli elemento devono essere piazzati negli spazi che prima erano occupati dai tasselli dell'elemento decaduto e, per quanto possibile, non devono toccarsi fra loro (ovvero non essere adiacenti ortogonalmente).



Un giocatore può giocare dalla sua mano incantesimi durante il suo turno. Per giocare un incantesimo, il giocatore posiziona la carta davanti a se e decade un numero di elementi collegati tra loro dell'elemento dell'incantesimo uguale al valore di decadimento dell'incantesimo. Fatto questo attiva l'effetto dell'incantesimo. Tutti gli effetti degli incantesimi devono essere risolti immediatamente. La carta incantesimo rimane di fronte al giocatore fino alla realizzazione delle condizioni dell'innescò.

Un incantesimo attiva il suo innescò quando un numero di elementi del tipo indicato nell'innescò dell'incantesimo pari al valore di innescò dell'incantesimo è collegato. Quando l'innescò si è attivato la carta incantesimo viene scartata.



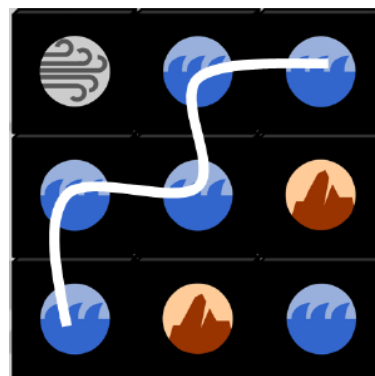
PIAZZARE ELEMENTI NELLA VORAGINE

Quando un giocatore piazza gli elementi nella voragine, lui può scegliere un elemento qualunque e metterlo in una qualunque posizione nel tavolo purché tocchi almeno un tassello già piazzato per il lato (in maniera ortogonale). All'inizio del turno, un giocatore, se deve piazzare 2 elementi, può sceglierli liberamente dello stesso tipo o diversi. Se durante una qualsiasi operazione di posizionamento di elementi (dopo un decadimento, per cola di un innescò o all'inizio del turno) non ci sono abbastanza tasselli dell'elemento che si deve mettere, allora si posizionano solo quelli disponibili. In caso di decadimento, i tasselli dell'elemento che decade vengono comunque tutti rimossi.

ELEMENTI COLLEGATI

Linked elements are elements that are connected to each other. Gli elementi collegati sono tasselli di uno stesso elemento che sono connessi l'uno all'altro, lato a lato (quindi ortogonale), formando una catena. Per essere collegati non solo devono toccarsi su un lato, ma anche formare una connessione continua, con tassello dopo tassello adiacente ortogonalmente ad un altro tassello dello stesso elemento senza interruzioni.

In questo esempio l'acqua forma una catena di 5 tasselli, la terra ha 2 elementi ma non sono collegati (i tasselli in diagonale non sono considerati collegati).



QUALCHE INFORMAZIONE IN PIÙ SULL'INNESCO

Un incantesimo può innescare una reazione tra elementi in un qualunque momento (anche durante il turno di un altro giocatore), purché si verifichi la situazione indicata dalla carta incantesimo. È possibile che 2 incantesimi abbiano lo stesso valore di innescò e gli stessi elementi di riferimento. In questo caso, l'incantesimo con la più alta priorità di innescò si attiva per primo (e se si verificano situazioni di innescò di altri incantesimi, questi si attivano). La priorità degli incantesimi è la somma dei valori di innescò (trigger) e di decadimento (decay).

SCARTARE LE CARTE

Alla fine del turno di un giocatore, quel giocatore può o scartare fino a 2 carte oppure prendere un accolade.

ACCOLADES

Alla fine del turno del giocatore, se quel giocatore ha giocato almeno un incantesimo, può guadagnare un accolade. Ci sono 5 differenti accolade, che hanno condizioni differenti. A prescindere di quanti accolade un giocatore soddisfa le condizioni di presa, un giocatore non può MAI prendere più di un accolade per turno. Se un giocatore guadagna un accolade, ma alla fine di un turno successive non soddisfa più le condizioni di presa di quell'accolade, il giocatore mantiene quell'accolade. Se un giocatore soddisfa le condizioni di presa di un accolade già preso da un altro giocatore, quel giocatore può prendere comunque quell'accolade all'avversario.

VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore che inizia il turno con 2 accolade vince la partita.

