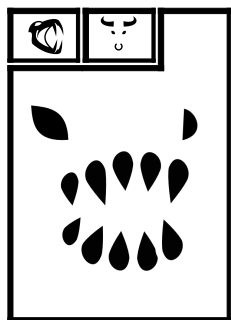







Règle battle of element.



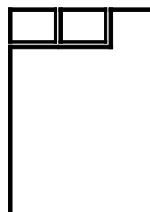
36 cartes (sans extensions) toutes différentes comportant une attaque et deux valeurs cibles.

Il existe 4 valeurs différentes : , ,  et .

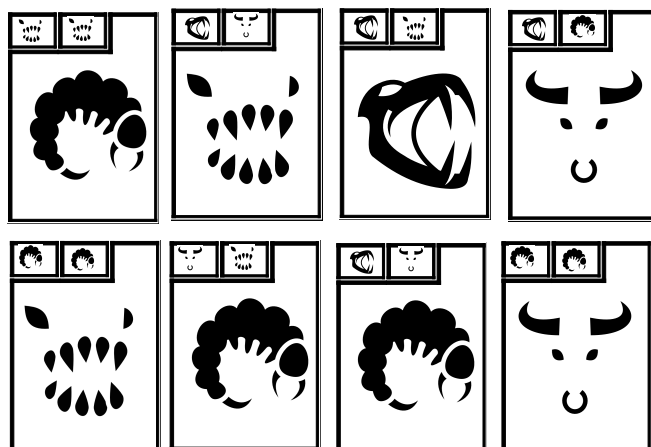
Cette carte a comme attaque  et comme valeurs cibles  et .

La pioche est constituée de la 4 cartes visibles que l'on peut prendre immédiatement, 4 cartes qui sont posés derrière et qui remplaceront la carte prise juste devant eux, et du reste des cartes face cachées.

cartes faces cachées →



cartes remplaçant les cartes disponibles piochées →



cartes disponibles immédiatement →

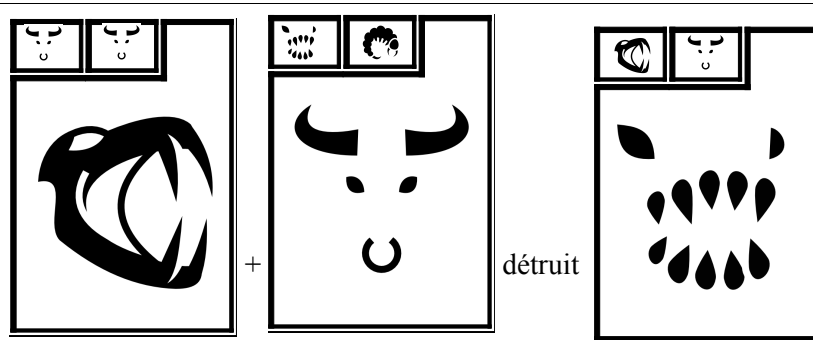
Chaque joueur pioche 4 cartes au hasard (ou en draft d'un paquet contenant 4 x le nombre de joueurs) et les place dans sa main.

Le plus vieux commence.

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur pose une carte devant lui à son tour et en pioche une et la met dans sa main.

Si les attaques posés devant un joueur correspondent à une défense d'une carte adverse, il peut la détruire. Il la pose alors devant lui comme trophée.



Le premier joueur à avoir détruit 5 cartes (et donc à avoir 5 trophées) gagne la partie.

Si la pioche est épuisée, le joueur ayant détruit le plus de cartes (et donc à avoir le plus de trophées) est déclaré immédiatement vainqueur.

Remarques :

À son tour, un joueur doit jouer, même si poser une carte n'est pas avantageux pour lui.

Il est possible de détruire plusieurs cartes d'un coup, c'est même courant (quand il y a plusieurs valeurs cibles identiques ou qu'une carte posée permet de faire plusieurs combinaisons donnant plusieurs valeurs cibles différentes).

La version v01 compte 4 symboles et donc 36 cartes (4x9). Bientôt une version 5 symboles à 75 cartes (15x5). Le jeu est alors un peu plus long.

On peut jouer de façon moins tactique avec une pioche classique où toutes les cartes sont faces cachées (conseillé avec des enfants, mais on perd alors beaucoup de stratégie).

On doit attendre son tour pour détruire une carte adverse, même si on possède déjà posées les cartes permettant de les détruire. Il se peut en effet que ces cartes soient détruites avant son tour.

Les cartes sans texte permettent de jouer avec le même matériel à d'autres jeux différents (par exemple basé sur la rapidité et l'observation (cf. règle sniper of element)).

Il faut au moins 10 cartes par joueur. On peut jouer jusqu'à 3 avec un paquet de 36 cartes, jusqu'à 7 avec deux paquets de 36 cartes ou un paquet de 75. Deux paquets de 36 accélèrent le jeu par rapport à un paquet de 75 cartes.

Règle sniper of element.

Chaque joueur a le même nombre de cartes.
Chacun tient ses cartes faces cachés.

* * *

Au début d'un tour, on compte jusqu'à 3, et tous les joueurs retournent simultanément une carte face visible de manière à ce que chacun la voit, et que chacun puisse mettre la main dessus.
Une carte peut être prise quand deux attaques visibles d'autres cartes multipliées donnent sa valeur cible. Pour prendre une carte, il faut la taper, c'est à dire poser sa main dessus (en premier).
Si on pose sa main sur une carte qui peut être prise, on la pose dans un tas à part, comme trophée.
Si on pose sa main sur une carte qui ne peut pas être prise, on la laisse sur place, et une de nos cartes trophée est retirée du jeu (elle ne sera plus utilisée jusqu'à la fin de la partie).
Lorsque tous les joueurs pensent qu'il n'y a plus de cartes à prendre, on recommence un tour.

* * *

Le vainqueur est celui ayant le plus grand nombre de trophée.

* * *

Les cartes retournées n'appartiennent plus à un joueur, dans le sens où deux cartes peuvent en détruire une troisième quelque soit leur provenance.

Si on pose sa main sur une carte qui ne peut pas être prise, et que notre tas de trophée est vide, il ne se passe rien.

Plusieurs cartes peuvent être prise dans un même tour, par des joueurs différents ou par un même joueur, y compris les cartes qui viennent d'être posées.

L'attaque d'une carte ne peut pas servir à se prendre elle-même.

Les cartes retournées non prises restent en jeu.

La partie se finit lorsque toutes les cartes ont été posées.