

# ELEMENTAL SYNERGIES

## SPIELREGELN

Spieler: 2-4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt: 84 Elementkarten, 26 Eventkarten,

24 Effektkarten, 8 Multi-Element-Karten,

1 Punkte-Zählen Karte, Spielregeln

## DIE LEGENDE

Ihr habt alte Schriften auf Steintafeln entdeckt, mit deren Hilfe ihr in der Lage seid, die vier Elemente zu beherrschen. Die neutrale Kraft war bereits vorher bekannt, jedoch ist ihre Macht begrenzt. Die Elemente beherbergen durch Synergien neue, ungeahnte Kräfte mit weitaus größerem Potenzial. Allerdings schicken euch die Götter Naturkatastrophen, um euch zu testen. Ihr müsst gegeneinander antreten, weil nur der Sieger sich als würdig erweisen kann. Dabei kommt es darauf an, die Synergien am besten zu nutzen.

## EURE AUFGABE

Da nur einer von euch sich als würdig erweisen kann, ist es eure Aufgabe, die Elemente zu eurem Vorteil zu nutzen und ihre Synergien zu entfachen, um eure Gegner zu übertrumpfen. Versucht also, Punkte zu sammeln und Stiche zu gewinnen, um als Sieger hervorzugehen.

## DIE ELEMENTKARTEN

Die Elementkarten sind zweiteilig und können immer nur in einer Ausrichtung gespielt werden. Es gibt 4 Elemente und 1 neutrales Element:



Feuer



Wasser



Erde



Luft



Neutral

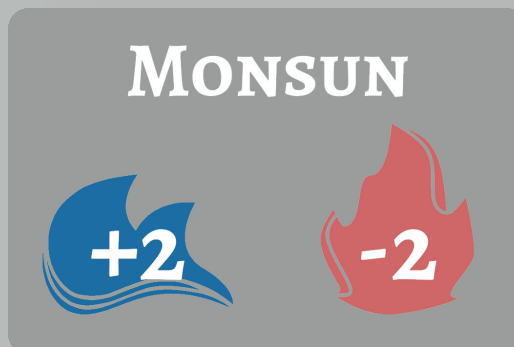
Bei den Elementkarten ist die höchste Zahl die „6“ und die schwächste Zahl die „1“.

Bei den neutralen Karten ist die höchste Zahl die „7“ und die schwächste Zahl die „2“.

## DIE NATURPHÄNOMENE

Zu Beginn des Spiels werden 3 Eventkarten in einer Reihe aufgedeckt und es gilt für einen Stich die erste Karte in der Reihe.

Sie enthalten verschiedene Naturphänomene, die global für alle Spieler gelten und das Spielgeschehen beeinflussen, indem sie jede Karte mit einem betroffenen Element stärken oder schwächen.



## DIE EFFEKTKARTEN

Von den Effektkarten gibt es 24 Varianten. Sie helfen dabei, ein bestimmtes Element zu stärken oder zu schwächen. Dieser Effekt gilt für alle Karten, die auf dem Spielfeld liegen. Wenn also eine solche Karte, wie hier zu sehen, gespielt wird, dann werden entweder alle Erdkarten gestärkt oder alle Luftkarten geschwächt. Dabei bringen diese Karten selbst keine Punkte. Effektkarten gelten aber als Elementkarten und bringen oder verlieren Punkte, wenn sie von einem Event beeinflusst werden. Außerdem können Effektkarten auch für Synergien verwendet werden (siehe nächste Seite).



## DIE MULTI-ELEMENT-KARTEN

Legt ein Spieler 4 Karten unterschiedlicher Elemente, darf er nach dem Ende der Spielrunde eine Multi-Element-Karte ziehen.

Diese kann wie eine normale Elementkarte verwendet werden. Beim Spielen der Karte, entscheidet der Spieler, welches Element diese Karte für diesen Stich annehmen soll.



## DIE AUSRICHTUNG DER KARTEN

Da die Karten jeweils zwei Möglichkeiten haben, gespielt zu werden, muss der Spieler genau überlegen und planen, wie er sie spielen möchte. Die Seite, die oben ist, zeigt, welches Element gespielt worden ist. So verliert der Spieler aber auch die andere Seite.

## DER STICH

Es bekommt derjenige Spieler einen Stich, der am Ende von einer Spielrunde die meisten Punkte hat.

## PUNKTE SAMMELN

Um am Ende einer Spielrunde den Stich zu bekommen, muss der Spieler Punkte sammeln. Dabei kommt es nicht darauf an, wie viele Punkte ein Spieler mit einem einzigen Element hat, sondern es können pro Runde beliebige Karten gelegt werden und alle Zahlen werden addiert.

Es können also beispielsweise eine neutrale, eine Feuer- und eine Wasserkarte ausgespielt werden und die Punkte werden zusammengezählt.

## SYNERGIEN

Wenn ein Spieler 3 Karten eines Elements ausspielt, bekommt er pro Karte dieses Elements +1 Bonuspunkt. Das ergibt einen Gesamtbonus von +3 Punkten.

Wenn er sogar 4 Karten eines Elements ausspielt, bekommt er pro Karte dieses Elements +2 Bonuspunkte. Das ergibt einen Gesamtbonus von +8 Punkten.

## KARTENDREHEN

Jedem Spieler ist es einmal pro Stich möglich, eine seiner Spielkarten umzudrehen, während er am Zug ist. Dadurch wird die dann oben liegende Seite der Karte aktiv.

Dies beendet nicht den Zug des Spielers.

## SPIELBEGINN

Die Eventkarten werden in der Mitte des Spielfeldes auf einen Stapel gelegt. Jeder Spieler hat 6 Handkarten. Es werden 3 Eventkarten von dem Eventkarten-Stapel aufgedeckt.

## DIE SPIELRUNDEN

Eine Spielrunde bedeutet, dass jeder Spieler im Uhrzeigersinn vier Mal die Möglichkeit bekommt, eine Karte zu legen. Es ist dem Spieler aber auch möglich bei Bedarf, keine Karte zu spielen.

Nachdem jeder Spieler die Möglichkeit hatte, viermal zu legen, werden die Punkte gezählt und der Spieler mit den höchsten Punkten gewinnt einen Stich.

Nach jeder Spielrunde ziehen alle Spieler je 3 Karten. Außerdem wird die vorderste Eventkarte auf den Ablagestapel gelegt und die nächste rückt auf. Eine neue kommt ans Ende der Reihe. Es gilt dann wieder die erste in der Reihe. In der nächsten Runde beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn neben dem vorherigen ersten Spieler sitzt.

## ZIEL DES SPIELS

Die Spieler müssen versuchen, Stiche zu sammeln und so als Sieger hervorzugehen. Abhängig von der Spieleranzahl muss die folgende Anzahl an Stichen erreicht werden:

Spiel mit 2 Spielern - **5 Stiche**

Spiel mit 3 Spielern - **4 Stiche**

Spiel mit 4 Spielern - **3 Stiche**

Der Spieler, der am schnellsten diese Anzahl an Stichen erreicht hat, geht als Sieger aus dem Spiel hervor und ist Herrscher der Elemente.