

20050811/1332

ELEMENTALS

De Roberto Fraga et Claude Vaselli

Jeu de cartes pour 2 – 6 joueurs à partir de 8 ans

Durée : 10 – 15 minutes

Contenu :48 *elementals*

12 cartes spéciales (4 créatures folles, 4 créatures doubles, 4 magiciens)

6 livres magiques en 6 couleurs

Les règles du jeu

Idée du jeu :

Les « *elementals* » sont des créatures qui se développent sur la base des éléments que sont l'air, l'eau, la terre et le feu. Ils se transforment constamment et il n'est pas si facile que cela de trouver des points communs entre eux.

But du jeu :

Les joueurs essaient simultanément et le plus rapidement possible de trouver des *elementals* dont deux parties (tête–ventre–jambes) sont identiques.

Préparatifs :

- Chaque joueur reçoit un livre magique et le place devant lui sur la table, face visible. S'il reste des livres, on les remet dans la boîte du jeu.
- Mélangez toutes les autres cartes et répartissez-les équitablement entre les joueurs.
- Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes, face cachée, et le prend dans sa main. On ne doit jamais regarder les cartes qu'on a dans sa main.

Déroulement du jeu :

- Le joueur qui ressemble le plus à un *elemental* commence la partie.
- Il retourne la première carte de son paquet et la place au milieu de la table, face visible. Aussitôt, on recherche un *elemental* dont deux parties concordent avec l'*elemental* du milieu (voir l'exemple ci-dessous).
- Le voisin de gauche du premier joueur retourne sa première carte, la place devant lui sur la table et commence ainsi sa propre pile. On doit toujours retourner ses cartes de manière à ce que ses camarades de jeu soient les premiers à découvrir l'image, afin que tous la voient à peu près en même temps.
- Si la carte retournée présente une seule ou ne présente aucune concordance avec la carte qui se trouve au milieu de la table, il ne se passe rien.
- Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne sa première carte.
- Si cette **carte retournée présente 2 parties identiques** à celles de la carte du milieu, il faut attraper l'*elemental*. Le joueur qui remarque les concordances frappe le plus rapidement possible avec la paume de la main sur l'*elemental* correspondant au milieu de la table.
- Ensuite, on compare la carte sur laquelle le joueur a frappé avec l'*elemental* qui vient d'être retourné.

- Si 2 parties concordent, le joueur gagne toutes les cartes qui se trouvent sur la table, face visible (du milieu et des piles des joueurs), et les place sous le paquet qu'il a en main, face cachée.

Exemple : on peut attraper l'elemental feu-eau-terre (tête-ventre-jambes) au milieu de la table avec les elementals feu-eau-air, feu-air-terre, feu-feu-terre ou feu-eau-eau.

- Le joueur qui a gagné les cartes retourne la première carte de son paquet et la place au milieu de la table. Maintenant, on recherche des concordances avec ce nouvel *elemental*.
- Le voisin de gauche retourne sa première carte et la place devant lui sur la table, et ainsi de suite. Dès que quelqu'un a remarqué de nouvelles concordances, il attrape l'*elemental* et vérifie de nouveau.

Erreurs en frappant sur une carte :

- Si un joueur frappe sur une carte qui ne présente pas 2 parties identiques avec la dernière carte retournée, il doit donner une carte de son paquet à chacun des autres joueurs.
- Les joueurs placent cette carte sous le paquet qu'ils ont en main, face cachée.
- Le joueur qui a commis l'erreur continue la partie en plaçant la première carte de sa pile devant lui sur la table. Immédiatement, la recherche de concordances continue.

Les cartes spéciales :

On ne place jamais de cartes spéciales (**créatures folles, créatures doubles et magiciens**) au milieu. Si un joueur retourne une carte spéciale, il la replace sous son paquet. Ensuite, c'est le tour du voisin de gauche qui place une carte au milieu.

Créature folle :

Ces créatures détraquées se composent des 4 éléments et sont pour cette raison incontrôlables. Si un joueur retourne une telle carte, l'elemental qui se trouve au milieu de la table risque de devenir fou et il faut le protéger par une formule magique.

- Si la carte retournée est une créature folle, **tous** les joueurs essaient immédiatement de protéger l'*elemental* qui se trouve au milieu de la table. Pour cela, ils placent le plus rapidement possible leur **livre magique** sur un *elemental* au milieu.
- Le premier à faire cela reçoit toutes les cartes qui se trouvent alors sur la table, face visible (à l'exception des livres magiques), et les place sous son paquet, face cachée.
- Les joueurs récupèrent leur livre magique et le placent devant eux.
- Si un joueur utilise son livre magique bien qu'aucune créature folle ne soit retournée, on agit de la même façon que quand quelqu'un a commis une erreur en frappant sur une carte.

Créature double :

Ces créatures se dédoublent elles-mêmes.

- Si un joueur retourne une créature double, il la pose sur sa pile, face visible.
- Ensuite, le voisin de gauche place la première carte de son paquet au milieu de la table, à côté de l'*elemental* qu'on cherche déjà (s'il s'agit d'une carte spéciale, voir ci-dessus).

- Pour pouvoir frapper sur une carte, il suffit que la carte tout juste retournée présente 2 parties identiques avec au moins **une** des cartes qui se trouvent au milieu.
- Pendant la partie, il est possible que plusieurs *elementals* se trouvent au milieu de la table : il faut donc tous les observer et les comparer au moment où on retourne les cartes.

Magicien :

Le magicien retourné invoque plusieurs elementals à la fois.

- Si un joueur retourne cette carte, il la pose sur sa pile, face visible.
- Sur ordre, tous les joueurs retournent simultanément la première carte de leur paquet et la placent devant eux. (*Attention : A cet instant, les cartes spéciales n'ont aucune fonction !*) Immédiatement, on compare tous les *elementals* retournés avec celui/ceux qui se trouve(nt) au milieu et on frappe si on remarque deux concordances. Le premier à frapper correctement reçoit **toutes** les cartes qui se trouvent alors sur la table, face visible, pour son paquet.
- S'il n'y a aucune concordance, le voisin de gauche de celui qui a retourné le magicien retourne la carte suivante, et ainsi de suite.

Fin de la partie :

- La partie prend immédiatement fin au moment où le joueur dont c'est le tour ne peut plus fournir de carte.
- La partie est aussi terminée si un joueur a frappé par erreur et n'a plus assez de cartes pour en donner une à chaque camarade de jeu. Dans ce cas-là, il met les cartes de son paquet de côté sans que les autres joueurs ne reçoivent de cartes.
- Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes dans son paquet a gagné.

Fin de la partie à 5 ou 6 joueurs :

- La partie prend immédiatement fin au moment où il n'y a plus que 2 joueurs qui possèdent des cartes en main.
- Un joueur doit quitter la partie si c'est son tour de jouer et qu'il ne peut plus fournir de carte. Il doit aussi quitter la partie s'il frappe par erreur et n'a plus assez de cartes pour en donner une à chacun. Dans ce cas-là, il met ses cartes de son paquet de côté sans que les autres joueurs ne reçoivent de cartes.
- Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes dans son paquet a gagné.