

- Objetivo: atacar al oponente sin que este consiga defenderse.
- Método de juego: por turnos, los jugadores deben lanzar ataques a su oponente mediante las cartas de elementos de su mano. Estos ataques deben ser defendidos por el adversario, quien deberá jugar una carta del elemento contrario al ataque. Para atacar se deben utilizar cristales de maná (indicados en los contadores azules), y la cantidad depende del nivel de la carta jugada.

Nivel I	1 cristal
Nivel II	3 cristales
Nivel III	5 cristales

Las cartas usadas para defenderse no requieren de cristales de maná para ser jugadas.

- Inicio del juego: cada jugador escoge un escudo y una varita y roba 5 cartas.
- Escudos: ofrecen protección ilimitada contra los hechizos del elemento contrario al del escudo. (P.Ej.: Un escudo de Fuego defiende cualquier ataque de Agua). Se pueden usar para defender cualquier otro ataque, pero sólo una vez. Después de eso se rompen.
- Varitas: hacen que todos los hechizos del mismo elemento que ellas cuesten 2 cristales de maná menos. No se puede cambiar de varita en ningún momento de la partida.

- Elementos:

- Fuego: contrario al Agua



- Agua: contraria al Fuego



- Electricidad: contraria a la Tierra



- Tierra: contraria a la Electricidad



- Turnos: cada turno los jugadores pueden hacer varias cosas. La primera es sumar 3 cristales de maná a su contador. A continuación tienen dos opciones. Pueden robar dos cartas del mazo o sustituir tres cartas de su mano (a escoger) por otras tres aleatorias del mazo. Por último se juegan las cartas. Puede ser un hechizo de ataque, una combinación o una reconstrucción de escudo (explicado más adelante). El oponente deberá defender el ataque (en caso de haber sido lanzado uno) y si lo consigue se pasa el turno.
- Mezclas: un elemento se puede mezclar con otro para crear una combinación.
 - Agua + Fuego = Niebla: Impide al oponente lanzar un ataque en su siguiente turno.
 - Agua + Electricidad = Maná: añade una cantidad de cristales de maná a tu contador equivalente a la suma de los costes de las dos cartas jugadas para crear la combinación.
 - Agua + Tierra = Planta: contraria a la Aridez
 - Fuego + Tierra = Aridez: contraria a la Planta
 - Tierra + Electricidad = Resistencia: contraria a la Explosión
 - Electricidad + Fuego = Explosión: contraria a la Resistencia

Las mezclas cuestan tantos cristales de maná como la carta más cara de las dos.

- Reconstruir el escudo: una vez destruido, el escudo se puede volver a construir. Para ello habrá que jugar 2 cartas del mismo elemento (el cual será adoptado por el escudo) con un coste total de 3 cristales de maná.
- Nota: el nivel de las cartas sólo influye en su coste, y no en su poder, efectividad ni nada parecido.
- Nota: no es obligatorio jugar cartas en tu turno, puedes pasar sin lanzar ningún hechizo.