

QVINQVE



ELEMENTA

EL JUEGO

Quinque Elementa es un juego de cartas en el que hasta cuatro jugadores compiten por dominar los Elementos más complejos. Usando sus Orbes, conjuran, combinan, y anulan los Elementos Simples; Fuego, Agua, Tierra, Vida y Muerte.

El juego se divide en dos fases. En la primera los jugadores tienen pocos Orbes y solo pueden obtener Elementos Dobles. En la segunda tienen más Orbes y también pueden obtener Elementos Triples.

COMPONENTES



30 cartas del Mazo I:
6 de cada uno de los 5 Elementos Simples.
Indican el Elemento al que anulan.



18 cartas del Mazo II:
2 de cada uno de los 9 Elementos Dobles.
Indican los Elementos que los componen.



6 cartas del Mazo III:
1 de cada uno de los 6 Elementos Triples.
Indican los Elementos que los componen.



40 Orbes. 10 de cada color.

PREPARACIÓN-FASE 1

1. Mezclar los tres Mazos por separado y dejarlos boca abajo en el centro de la mesa.
2. Revelar la primera carta del Mazo II.
3. Repartir 3 cartas del Mazo I y 5 Orbes a cada jugador.
4. El que explicó el juego decide quién empieza.
5. Cuando todos los jugadores se quedan sin Orbes, finaliza esta fase y comienza la siguiente.



PREPARACIÓN-FASE 2

1. Revelar la primera carta del Mazo III.
2. Repartir 10 Orbes a cada jugador.
3. El último jugador en quedarse sin Orbes en la fase anterior comienza esta fase.
4. Cuando todos los jugadores se quedan sin Orbes, finaliza el juego y se cuentan los puntos.



DESARROLLO

1. Los jugadores se turnan en sentido horario. El que no tenga Orbes pierde su turno.
2. Si tenés al menos un Orbe, gastalo para conjurar un Elemento. Bajá una carta de tu mano y dejala cerca tuyo de manera que todos puedan verla y sea claro que te pertenece.
3. A continuación, podés gastar otro Orbe para intentar combinar el Elemento recién conjurado con otro de la mesa.
4. Resuelta la combinación, quienes tengan menos de 3 cartas en la mano levantan del Mazo I hasta tenerlas y finaliza tu turno.

COMBINACIONES

Si conjuraste un componente del Elemento Doble revelado y el otro componente está en la mesa, podés gastar un Orbe para combinarlos.



Si conjuraste un componente del Elemento Triple revelado y tenés un Doble que se obtiene al combinar los restantes, podés gastar un Orbe para combinarlos.



Descartá las cartas que representen a los Elementos Simples involucrados y dejá la carta del Elemento obtenido frente a vos. Si es Triple, dejalo sobre el Doble que usaste. No podrás volver a usarlo para combinar otro Triple.

ANULACIONES

Podés impedir que el jugador de turno use tus Elementos para sus combinaciones. Interrumpí su jugada descartando un Elemento de tu mano que anule al que él conjuró.



El jugador de turno puede descartar otro Elemento de su mano para anular al que acabás de usar e impedir que anules al que conjuró.



Esto se repite hasta que alguno no quiera o no pueda continuar. Si el jugador de turno fue el último en anular, combina los Elementos. Si no, descarta el que conjuró y finaliza su turno.

FINALIZACIÓN

Cuando todos se quedan sin orbes durante la segunda fase, el juego finaliza y se cuentan los puntos. El jugador con más puntos es el ganador y el que tenga menos puntos queda en último lugar.

- Los Elementos Simples no suman puntos.
- Los Elementos Dobles suman 2 puntos, aunque hayan sido usados para obtener un Triple.
- Los Elementos Triples suman 3 puntos.



+0



+2



+3