

Règles du jeu dernière mise à jour le 15/01/2024

Sommaire

- [Introduction](#)
- [Matériel](#)
- [Principes généraux](#)
- [Rôles des éléments](#)
- [Mise en place](#)
- [Phase d'invocation](#)
- [Conditions de victoire](#)
- [Tours de jeu](#)
- [Actions standard](#)
 - [Croissance](#)
 - [Déplacement](#)
 - [Attaque](#)
- [Actions spéciales](#)
 - [Sous-terrain](#)
 - [Brasier](#)
 - [Vague](#)
 - [Souffle](#)
- [Règles à 4 joueurs](#)
- [Modules optionnels](#)
 - [Evènements naturels](#)
 - [Terrains alternatifs](#)
 - [Arènes alternatives](#)
 - [Spécialités](#)

Introduction

Vous incarnez un mage capable d'utiliser l'énergie des 4 éléments de la nature pour invoquer et contrôler des élémentaires de **Terre**, de **Feu**, d'**Eau** et d'**Air**. Mais d'autres invocateurs vous défient !

C'est à travers des combats à armes égales, au sein d'une arène, que se révélera le véritable maître des éléments.

Matériel

- 96 jetons *Élément* : 6 de chaque type (**Terre** / **Feu** / **Eau** / **Air**) par joueur (contour blanc / noir / bleu / rouge).
- 12 blocs *Terrain* de 3x3 cases pour les parties à 2 joueurs, dont 4 standard, 4 avantageux et 4 difficiles.
- 12 blocs *Terrain* de 5x5 cases pour les parties à 4 joueurs (idem).
- 5 blocs *Néant* de 2x2 cases.
- 24 blocs *Néant* de 1x1 case.
- 28 cartes *Arène*.
- 16 cartes *Spécialité*.
- 30 cartes *Evènement*.
- 4 écrans de confidentialité.

Remarque : le verso des jetons a un fond identique au recto, mais il est affecté d'une croix rouge (X) permettant d'indiquer un état "déjà joué".

Principes généraux

Un **élémentaire** est constitué d'1 à 3 jetons *Élément* empilés sur une même case.

La hauteur de cette pile définit le **niveau** de l'élémentaire (1, 2 ou 3).

Les jetons qui ne sont pas en jeu constituent la **réserve** du joueur.

Un élémentaire est toujours composé de jetons d'un même élément et appartenant à un même joueur.

Une case du plateau ne peut être occupée que par un seul élémentaire.

Un joueur ne peut initier des actions qu'à partir de ses propres élémentaires.

Un élémentaire ne peut pas excéder le niveau 3. Si une action le conduit à dépasser cette hauteur, tout jeton excédant est aussitôt retiré de la pile et replacé dans la réserve du joueur concerné.

Rôles des éléments

La **Terre** constitue votre réserve de vie : vous êtes éliminé si vous n'en avez plus. Elle peut absorber l'**Eau** et alimenter le **Feu**.

Le **Feu** permet de lancer des offensives en brûlant la **Terre** et l'**Air**. Il peut aussi renforcer l'**Eau**.

L'**Eau** a une fonction défensive : elle éteint le **Feu** et régénère la **Terre**.

L'**Air** offre de la mobilité : il permet de déplacer des élémentaires alliés ou adverses. Il peut aussi alimenter le **Feu**.

Ces rôles naturels devront néanmoins être adaptés à votre stratégie, chaque élément pouvant être utilisé de manière offensive ou défensive.

Chaque élément dispose d'un **terrain de prédilection** qui permet sa **croissance** :

- La **Forêt** est le berceau de la **Terre**.

- La **Savane** est propice au **Feu**.
- Le **Marais** est dominé par l'**Eau**.
- La **Montagne** est le royaume de l'**Air**.

Mise en place

1. Donner à chaque joueur 24 jetons ayant un contour d'une même couleur (blanc, noir, bleu ou rouge).
2. Choisir entre l'arène standard (vierge) ou une [arène alternative](#).
3. Choisir entre l'utilisation des terrains standard (Forêt / Savane / Marais / Montagne) ou l'intégration de [terrains alternatifs](#).
4. Placer aléatoirement les 4 blocs *Terrain* pour former un plateau de 6x6 cases (ou de 10x10 cases pour une partie à 4 joueurs).
Si une arène alternative a été choisie à l'étape 2, positionner les blocs *Néant* pour la mettre en place.
5. Tirer au sort le 1^{er} joueur.
6. *Optionnel* - Chaque joueur choisit une [spécialité](#).
7. *Optionnel* - Mettre en place les [événements naturels](#).

Phase d'invocation

La partie débute par une phase d'invocation durant laquelle chaque joueur positionne son armée.
Pour vos premières parties, utilisez l'arène standard et un départ standard.

Départ standard

Un départ standard est une mise en place prédéfinie des armées selon l'arène.

Sur l'arène standard à deux joueurs (arène vierge), placez vos armées de la manière suivante :



Remarque : la disposition des terrains reste quant à elle aléatoire.

Chaque [arène alternative](#) propose une configuration de départ standard qui lui est propre.

Départ libre

Vous pouvez intégrer à vos parties une dimension stratégique supplémentaire en personnalisant la composition et le placement de votre armée.

Chaque joueur place devant lui un écran de confidentialité et prépare une armée de **12 jetons** de son choix (dont au moins un de **Terre**) répartis sur les **deux premières lignes** du plateau auxquelles il fait face.

Dans une partie en équipe, les joueurs alliés peuvent préalablement discuter quelques minutes pour élaborer une stratégie. Lorsque tous les joueurs sont prêts, les écrans de confidentialité sont retirés simultanément.

Conditions de victoire

Un joueur est éliminé lorsqu'il ne possède plus aucun élémentaire de **Terre** sur le plateau de jeu.

Un joueur gagne la partie lorsque tous ses adversaires sont éliminés.

S'il arrive toutefois qu'il n'y ait plus aucun élémentaire de **Feu** sur le plateau, la partie s'arrête immédiatement. Le vainqueur est alors celui qui dispose du plus de **jetons Terre** sur le plateau. En cas d'égalité, on compte les jetons **Eau**. En cas de nouvelle égalité, on compte les jetons **Air**. Si l'égalité est parfaite, la partie s'achève sur un match nul.

Tours de jeu

Chaque joueur dispose de **3 points d'action (PA)** par tour.

Un élémentaire ne peut être la **source** que d'une seule action dans le tour (hors cas particuliers).

Vous pouvez utiliser le verso du jeton au sommet de la pile pour marquer l'élémentaire comme étant déjà joué (**X**) et ainsi indiquer qu'il ne peut plus consommer de PA.

A la fin du tour, tous les marqueurs **X** des élémentaires appartenant au **joueur actif** sont retirés (en retournant les jetons).

Actions standard

Il y a 3 actions standard utilisables par tous les éléments : la **croissance**, le **déplacement** et l'**attaquer**.

Remarque : la notion de case adjacente inclut les diagonales.

La croissance

Lorsqu'un élémentaire est sur son **terrain de prédilection**, vous pouvez dépenser 1 PA pour lui ajouter un niveau.



Remarque : l'élémentaire doit être de niveau 1 ou 2 et vous devez disposer d'un jeton de l'élément concerné dans votre réserve.

Le déplacement

Il consiste à dépenser 1 PA pour déplacer **tout ou partie** d'un élémentaire sur une case adjacente.

Cette case doit être vide ou occupée par un élémentaire allié de même élément.

Si l'élémentaire est déplacé intégralement sur une case vide, il est simplement marqué comme joué (X).



Si l'élémentaire est **divisé**, seule la partie restée sur la case d'origine est marquée comme jouée.



Si la case ciblée est occupée par un élémentaire allié de même élément, les élémentaires **fusionnent**. L'élémentaire restant n'est pas marqué comme joué. Attention, tout jeton excédant le niveau 3 est retiré.



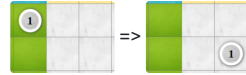
Si l'élémentaire source n'est que partiellement **transféré**, la partie restée sur la case d'origine est marquée comme jouée.



Cas particulier

Un élémentaire d'**Air** peut effectuer **deux déplacements successifs** en ne consommant qu'un seul PA.

De plus, il n'est **pas marqué** comme joué à l'issue de ses déplacements.



i Un tableau récapitulatif des déplacements est disponible sur l'[aide de jeu](#).

L'attaque

Elle consiste à dépenser 1 PA pour faire interagir un élémentaire avec un élémentaire adjacent. Les joueurs peuvent attaquer des élémentaires **adverses ou alliés**, selon les effets qu'ils souhaitent déclencher.

Une attaque **réduit le niveau** d'un élémentaire et, si possible, **augmente le niveau** de l'autre.

Le **Feu** brûle la **Terre** et consomme l'**Air**.



L'**Eau** éteint le **Feu**.



La **Terre** absorbe l'**Eau**.



Remarque : la **Terre** et l'**Eau** ne peuvent pas attaquer (ni être attaqués par) l'**Air**.

La réduction de niveau s'applique systématiquement. En revanche, le gain de niveau correspondant n'est possible que si l'élémentaire qui doit en bénéficier est de niveau 1 ou 2, et que son propriétaire dispose d'un jeton de l'élément concerné dans sa réserve.

Notez que les exemples ci-dessus représentent des attaques initiées par l'élémentaire qui gagne un niveau, c'est pourquoi celui-ci est marqué comme joué (X) à l'issue de l'action. Cependant, l'attaque peut tout à fait être initiée par l'élémentaire perdant, par exemple lorsqu'un joueur souhaite convertir ses propres troupes.



Quand un élémentaire est la **source** d'une attaque qui fait disparaître l'élémentaire ciblé, il prend sa place.



i Un tableau récapitulatif des attaques est disponible sur l'[aide de jeu](#).

Actions spéciales

En plus des actions standard, chaque élément dispose d'une action spéciale qui lui est propre.

Le sous-terrain

Un élémentaire de **Terre** peut se déplacer (intégralement ou partiellement) vers un autre élémentaire de **Terre** allié à une distance de deux cases, en ignorant tout obstacle.

L'utilité du sous-terrain peut être défensive (fuir le **Feu** adverse) ou offensive (attaquer l'**Eau** adverse).



Dans cet exemple, le joueur blanc transfère son élémentaire grâce au sous-terrain.

Le brasier

Un élémentaire de **Feu** de niveau 3 peut utiliser une seule action pour se diviser en 3, en déplaçant successivement deux de ses jetons sur des cases qui lui sont adjacentes.



Le joueur blanc déclenche ici un brasier qui place deux nouveaux élémentaires en position d'attaque.

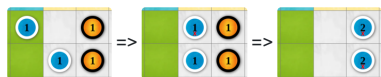
La vague

Lorsqu'un élémentaire d'**Eau** réalise un déplacement ou une attaque, il peut entraîner avec lui les élémentaires d'**Eau** de niveau inférieur ou égal qui lui sont **adjacents horizontalement ou verticalement**. Cela génère alors un mouvement simultané de ces élémentaires dans la même direction. Seul l'élémentaire qui a initié l'action est considéré comme joué.



Le joueur dépense ici une seule action pour effectuer une vague qui déplace aussi les deux élémentaires adjacents horizontalement.

La vague peut ainsi provoquer des **déplacements** (intégraux) et des **attaques**.



Dans cet exemple, le joueur utilise une 1^{ère} action pour faire un déplacement lui permettant d'aligner deux élémentaires verticalement. Avec une 2^{ème} action, il peut faire attaquer les deux élémentaires d'un coup, grâce à une vague initiée par celui qui n'est pas encore joué.

^(*) **Attention** : la direction de la vague ne peut pas être dirigée sur l'axe formé par la ligne d'élémentaires.

Le mouvement ci-dessous n'est PAS autorisé.



Le souffle

Un élémentaire d'**Air** peut provoquer le déplacement ou l'attaque d'un élémentaire adjacent, qu'il soit **allié ou adverse**.

Retirez **1 à 3 jetons** de l'élémentaire d'**Air** à l'origine de l'action pour déplacer intégralement l'élémentaire ciblé d'autant de cases dans la direction opposée.

Le souffle peut être utilisé **sans dépenser de PA**, mais l'élémentaire source est marqué comme joué (**X**) à l'issue de l'action. En revanche, l'élémentaire ciblé par le souffle n'est pas considéré comme joué.



Le joueur consomme ici deux jetons de son élémentaire d'Air pour effectuer un souffle qui déplace le Feu de deux cases vers la droite.

Si un autre élémentaire fait obstacle à ce déplacement, il s'interrompt mais déclenche alors une interaction entre l'élémentaire ciblé et celui faisant obstacle. Selon les éléments et les propriétaires des élémentaires impliqués, le souffle peut ainsi provoquer une attaque ou une fusion.



Dans cet exemple, le joueur blanc lance un souffle de niveau 2 afin de provoquer le déplacement de son élémentaire de Feu vers la droite, puis une attaque de celui-ci sur l'élémentaire de Terre adverse.

Remarque : il n'est pas possible d'appliquer un souffle sur un élémentaire non-adjacent, quelque soit la quantité de jetons **Air** consommée.

Règles à 4 joueurs

A 4 joueurs, on utilise les blocs *Terrain* de 5x5 cases. Pour créer l'arène standard, on place un bloc *Néant* de 2x2 cases dans chaque coin et un au centre du plateau. Les cases ainsi couvertes sont inutilisables.

Il y a deux façons de disputer une partie à 4 joueurs : **en équipe** (2v2) ou **chacun pour soi**.

Dans le cas d'une partie en équipe, les joueurs alliés se placent face à face.

Le 1^{er} joueur est déterminé au hasard et les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

Lorsqu'un joueur est éliminé, tous ses jetons sont retirés du jeu.

En équipe, son partenaire peut néanmoins continuer à jouer.



Un départ standard à 4 joueurs, sur l'arène standard.

Modules optionnels

Pour diversifier les parties, le jeu de base peut être étendu avec 4 modules indépendants et optionnels.

Les arènes alternatives

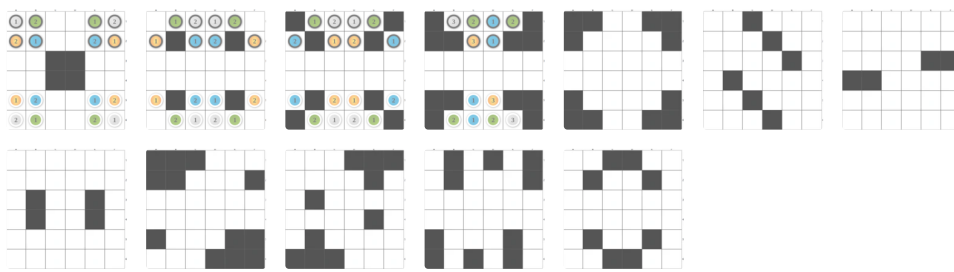
Les blocs *Néant* permettent de personnaliser le plateau de jeu avec des configurations symétriques prédéfinies.

Les cases recouvertes d'un bloc *Néant* deviennent inutilisables durant la partie.

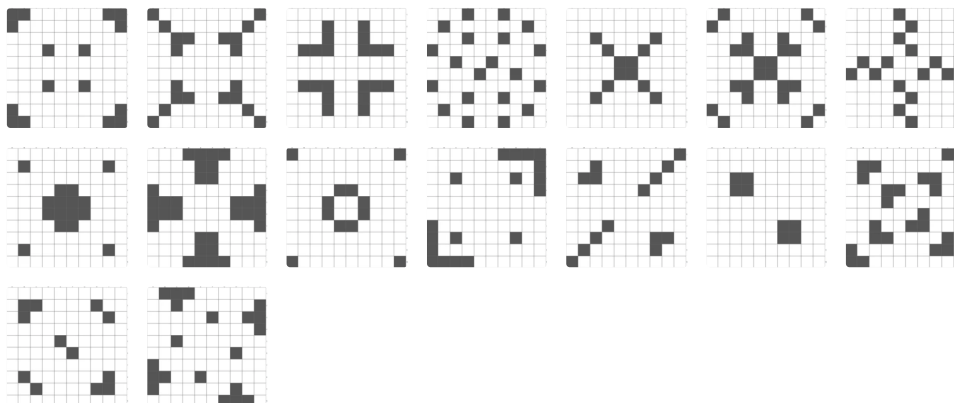
L'arène peut être choisie par les joueurs ou piochée au hasard dans le paquet de cartes *Arène* lors de la mise en place, avant le placement aléatoire des blocs *Terrain*.

Les cartes *Arène* proposent chacune un départ standard pour la phase d'invocation, mais elles peuvent aussi être utilisées dans le cadre d'un départ libre.

Les arènes pour 2 joueurs :



Les arènes pour 4 joueurs :



Les terrains alternatifs

Lors de la mise en place, les joueurs décident s'ils veulent jouer avec :

- les 4 terrains standard uniquement
- les 4 terrains avantageux uniquement
- les 4 terrains difficiles uniquement
- 2 terrains standard et 2 avantageux
- 2 terrains standard et 2 difficiles
- 2 terrains avantageux et 2 difficiles

Dans le cas d'un mélange de deux paires, un bloc de chaque type (tiré au hasard) est positionné devant chaque joueur afin que la répartition de départ soit équitable.

Les terrains avantageux :

- *Volcan* : Permet la croissance du **Feu** et de l'**Air**.
- *Glacier* : Permet la croissance de l'**Eau** et de l'**Air**.
- *Steppes* : Permet la croissance de la **Terre** et de l'**Air**.
- *Mangrove* : Permet la croissance de la **Terre** et de l'**Eau**.

Les terrains difficiles :

- *Désert* : Aucune croissance. Les élémentaires d'**Eau** perdent un niveau lorsqu'ils entrent sur ce terrain.
- *Canyon* : Aucune croissance. Sur ce terrain, l'**Air** ne se déplace que d'une case par action.
- *Jungle* : Croissance de la **Terre** et de l'**Eau**. Toute croissance d'un élémentaire sur ce terrain entraîne son immobilisation au prochain tour du joueur.
- *Toundra* : Aucune croissance. Les élémentaires situés sur ce terrain ne bénéficient pas des effets de renforcement liés aux interactions avec d'autres éléments.

Les spécialités

A la fin de la mise en place, chaque joueur (en commençant par le 1^{er} joueur puis en sens horaire) choisit une carte *Spécialité* qu'il pose devant lui et qu'il conserve durant toute la partie.

Chaque spécialité confère au joueur une capacité particulière utilisable pendant ses tours de jeu :

- *Druide* : Avec vos élémentaires de **Terre**, vous pouvez effectuer deux déplacements successifs en ne consommant qu'une seule action.
- *Nécromancien* : Mettez de côté jusqu'à 3 jetons **Terre** perdus durant la partie. Dépensez 3 actions pour les réinvoquer sous la forme de 3 élémentaires de niveau 1, sur les deux premières lignes auxquelles vous faites face.
- *Démoniste* : Utilisez deux actions pour sacrifier l'un de vos élémentaires et invoquer à sa place un élémentaire de **Feu** de niveau 1.
- *Cultiste* : Dépensez 3 actions pour invoquer un élémentaire de **Feu** de niveau 2 sur les deux premières lignes auxquelles vous faites face.
- *Prêtre* : Tous vos élémentaires d'**Eau** sont bénis : ils se renforcent ou se propagent lorsqu'ils éteignent le **Feu**.
- *Sage* : Aucun élémentaire n'est marqué comme joué quand vous utilisez la vague. Celle-ci peut de plus provoquer des immobilisations de l'**Eau** adverse.
- *Guérisseur* : Les attaques de vos élémentaires d'**Eau** sur vos élémentaires de **Terre** les renforcent de deux niveaux.
- *Shaman* : ...
- *Constellationniste* : Pour 3 actions, invoquez 3 élémentaires d'**Air** de niveau 1 n'importe où sur le plateau.
- *Illusionniste* : Pour 3 actions, invoquez un élémentaire d'**Air** de niveau 2 sur les deux premières lignes auxquelles vous faites face, déplacez-le d'une ou deux cases, puis effectuez un souffle de niveau 2.
- *Génie* : Une seule fois dans la partie, faites disparaître un élémentaire de niveau 2 de votre choix.
- *Oracle* : Dépensez deux actions pour effectuer un déplacement ou une attaque avec un élémentaire adverse. Celui-ci n'est pas marqué comme joué à l'issue de cette action.

- *Alchimiste* : En consommant deux actions, vous pouvez transformer n'importe quel élémentaire en un élémentaire d'un autre élément et d'un niveau de moins.
- *Runiste* : Pour deux actions, vous pouvez marquer comme joué un élémentaire de votre choix.
- *Enchanteur* : Utilisez deux actions pour faire une attaque dont les dégâts sont doublés.
- *Métamorphe* : Pour deux actions, un élémentaire agit durant ce tour comme s'il était d'un autre élément de votre choix.

Les évènements naturels

Lors de la mise en place, **6 cartes Evènement** sont tirées au hasard puis placées faces visibles à côté du plateau de jeu.

Durant son tour, un joueur peut dépenser **deux actions** pour déclencher un évènement parmi les 6 cartes disponibles. Il place alors la carte devant lui et applique son effet. Lorsque celui-ci est entièrement résolu, il retourne la carte et la conserve devant lui. Chaque joueur peut utiliser un maximum de 3 cartes *Evènement* durant la partie.

- *Printemps* : Tous les élémentaires de **Terre** gagnent un niveau.
- *Été* : Tous les élémentaires de **Feu** gagnent un niveau.
- *Automne* : Tous les élémentaires de **Terre** perdent un niveau.
- *Hiver* : Les élémentaires de **Feu** adverses sont immobilisés au prochain tour.
- *Averse* : Un élémentaire de **Feu** de votre choix perd jusqu'à deux niveaux.
- *Déluge* : Tous les élémentaires d'**Eau** gagnent un niveau.
- *Orage* : Tous les élémentaires de **Terre** de niveau 1 deviennent des élémentaires de **Feu**.
- *Brouillard* : Les déplacements directs ne sont pas autorisés au prochain tour.
- *Brise* : Un élémentaire d'**Air** de votre choix effectue un souffle (limité par son niveau) sans consommer de jeton.
- *Vent d'ouest* : Invoquez un élémentaire d'**Air** de niveau 2 sur une case vide située sur votre moitié gauche du plateau.
- *Tempête* : Les souffles ne consomment pas d'action lors de votre prochain tour.
- *Ouragan* : Lors de votre prochain tour, les élémentaires d'**Air** peuvent effectuer jusqu'à 4 déplacements successifs avec une seule action.
- *Tornade* : Un élémentaire d'**Air** gagne jusqu'à trois niveaux et peut à cette occasion dépasser le niveau 3.
- *Inondation* : Lors de votre prochain tour, la croissance naturelle de l'**Eau** est doublée et sa croissance forcée ne coûte qu'une seule action.
- *Grêle* : Tous les élémentaires de **Terre** dans une zone de 2x2 cases de votre choix perdent un niveau.
- *Gel* : Les élémentaires d'**Eau** adverses sont immobilisés au prochain tour.
- *Neige* : Tous les élémentaires de **Feu** dans une zone de 2x2 cases de votre choix perdent un niveau.
- *Avalanche* : Un élémentaire de **Terre** de votre choix perd un niveau et tous les élémentaires d'**Eau** adjacents gagnent un niveau. L'effet doit affecter au moins un élémentaire d'**Eau**.
- *Canicule* : Lors de votre prochain tour, les élémentaires de **Feu** gagnent deux niveaux lorsqu'ils interagissent avec la **Terre** ou l'**Air**.
- *Sécheresse* : Durant les deux prochains tours, les élémentaires d'**Eau** perdent aussi un niveau lorsqu'ils interagissent avec le **Feu**.
- *Incendie* : Invoquez un élémentaire de **Feu** de niveau 1 sur une case vide de votre choix.
- *Coulée de boue* : Votre adversaire ne dispose que d'une seule action au prochain tour. Vous gagnez une action.
- *Effondrement* : Placez jusqu'à deux blocs *Néant* individuels sur des cases vides de votre choix (sans que cela n'isole complètement un ou plusieurs élémentaires).
- *Arc-en-ciel* : Vous disposez d'une action supplémentaire lors de votre prochain tour.
- *Aurore boréale* : Jusqu'à 3 élémentaires de types différents gagnent un niveau.
- *Coucher de soleil* : Jusqu'à deux élémentaires de **Feu** de votre choix perdent un niveau.
- *Etoile filante* : Un élémentaire de **Feu** de votre choix effectue jusqu'à 3 déplacements successifs dans une même direction.
- *Pleine Lune* : Déclenchez l'effet d'une carte *Evènement* déjà jouée par n'importe quel joueur.
- *Eclipse* : Placez face à vous une autre carte *Evènement* disponible. Vous seul êtes désormais en mesure de l'utiliser.
- *Secousse sismique* : Remplacez jusqu'à deux cartes *Evènement* disponibles par de nouveaux évènements faces cachées. Ils seront dévoilés et utilisables au début de votre prochain tour.

Notez qu'un joueur ne peut déclencher un évènement que si son effet a une incidence sur le plateau de jeu. L'évènement ne peut pas être appliqué "dans le vide" uniquement pour empêcher l'adversaire de l'utiliser par la suite.

Les élémentaires affectés par l'effet immédiat d'un évènement ne sont pas considérés comme étant la source des actions dépensées, il ne sont donc pas marqués comme joués après la résolution de l'effet.

Remarque : le "prochain tour" désigne celui de l'adversaire du joueur actif, tandis que les "deux prochains tours" couvrent un tour complet de chaque joueur (en excluant le tour en cours).