



### Reglas del juego

Para edades desde 7 años , para 2 jugadores, 15 minutos

**Descripción del juego:** Elementos es juego divertido ligero de estrategia cambiante, con un cambio sorprendente... Búrlense de su oponente, coloque trampas y planifique, avance con su varita a través del terreno de 'Elementos'...

### Contenido del juego:

Una caja de madera (tablero de juego), 18 piezas de juego de doble cara redondas de madera, 2 varillas y el reglamento del juego.

### Objetivo del juego:

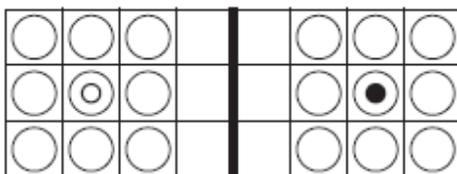
Ser el primer jugador en avanzar su varita al otro lado del tablero (una de los últimos tres cuadrados). El jugador que logre hacerlo en primer lugar es el ganador del juego.

### Apertura:

Cada jugador coloca sus 9 piezas del juego en los 9 cuadrados cercanos a ellos. Cualquier orden simbólico es válido.

La mejor posición es tener tres de cada símbolo hacia arriba.

Coloque su varita en el agujero de la pieza en la mitad del juego (la que contiene el logo), como se muestra:



### REGLA BÁSICA:

**FUEGO CAPTURA LA MADERA,**  
**LA MADERA CAPTURA EL AGUA**  
**y EL AGUA CAPTURA AL FUEGO**

Al capturar una pieza de juego por otra, la pieza capturada se retira del tablero y la pieza de juego superior, toma su posición en el tablero.

www.tyto.com

Diseño de juego: Sharon Katz



### El juego:

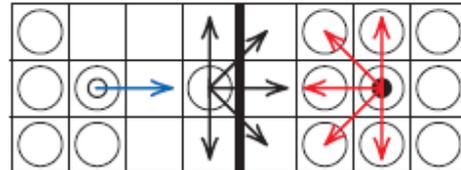
Elementos es un juego basado en turnos.

Se debe decidir sobre quién va primero.

Cada jugador, durante su turno puede realizar una de las siguientes acciones:

1. Mover una pieza del juego.  
Se puede mover un cuadrado en cualquier dirección (vertical, diagonal), excepto hacia atrás.
2. Voltear una pieza del juego (modificar símbolo).
3. Mover su varita en una de dos opciones:
  - A. Puede mover la varita a cualquiera de sus piezas del juego en cualquier casilla vecina, excepto hacia atrás (igual que cualquier movimiento de las piezas del juego).
  - B. Usted puede avanzar con la pieza del juego que lleva la varita solamente hacia adelante.

-  Opciones pieza el movimiento de las piezas.
-  El movimiento de la varita a otra pieza del juego.
-  La pieza del juego que lleva la varita solo puede desplazarse hacia adelante.



La pieza de juego que lleva la varita se define como "Hogar", lo que significa que no puede ser tomada por las piezas rivales del juego (se encuentra protegida).

En una situación en la que ambos jugadores siguen girando dos piezas del juego opuestas sin resolución, han llegado a un equilibrio, los jugadores deberán detener el volteo y deberán iniciar acciones diferentes.

Se permite que cada jugador pueda ver el otro lado de sus propias piezas de juego durante el juego.

Para un juego más desafiante, los jugadores pueden decidir cancelar el privilegio de poder ver el otro lado de sus piezas convirtiendo el tener buena memoria en un elemento importante del juego.

**¡DIS FRUTEN!**

Nombre	Fecha	Comentarios
Lior Keinan	21-9-2015	Ver1.3 Nombres cambiados: Pieza -> piezas de juego; Varilla, más gramática y otros cambios Cambios en el estado de equilibrio Se agregó descripción de "captura"
Lior	25-9-2015	Se retiró el seguimiento del proyecto final
Lior	28-9-2015	Se agregó imagen de maqueta para revisión de impresión
Lior	07-11-2015	El texto y la alineación con Levi para proyecto final

Imagen de la versión antigua



**G A M E R U L E S**

Ages 7 & up, 2 players, 15 min.

**GAME DESCRIPTION:** Elementos is a light weight fun flowing strategy game, with a surprising *twist*... Outwit your opponent, set traps and plan ahead, advance your wand across Elementos' land...

**GAME CONTAINING:**  
One Wood box (playing board), 18 Wood playing pieces, 2 sticks and game rules.

**GAME OBJECTIVE:**  
Be the first player to advance your stick to the other side of the board (one of the last three squares). Player who manages to do so first is winner of the game.

**OPENING:**  
Each player places their 9 playing pieces in the 9 squares close to them. Any icon order is fine. Best setting is having three of each symbol. Place your stick in the middle coin, as such:

○	○	○		○	○	○
○	○	○		○	●	○
○	○	○		○	○	○

**BASIC RULE:**  
*FIRE TAKES WOOD,  
WOOD TAKES WATER,  
AND WATER TAKES FIRE.*

Thus, tokens are defined in a cycle of strength.

[www.tyto-games.com](http://www.tyto-games.com)  
Game design - Sharon Katz



**GAME PLAY:**  
**Elementos** is a turn based game. Decide on who goes first.  
Each player, in their turn, can do one of the following moves:

1. Move a token. You can move one square in any direction other than backwards (vertical, diagonal).
2. Flip a token (change icon).
3. Move your stick in one of two options:
  - A. You can move the stick to any of your tokens in any neighboring square other than backwards (same as token movement).
  - B. You can advance with the token carrying the stick straight forward only.

→ Token moving options.

→ Stick movement options to another token.

→ Token carrying the stick can move forward only.

○									○
○	○	→	○	↔	↔	↔	↔	↔	○
○	○								○

The token carrying the stick is defined a "Home" meaning it could not take or be taken by rival tokens (it is protected).

In a situation when both players keep turning two opposing tokens, once they reach equilibrium, turning has to stop and players have to make a different move.

It is allowed to view the other side of your tokens during the game.

For a more challenging game, players may decide to cancel that privilege making a good memory an important element of the game.

**ENJOY!**