



IGNIS

KAMPF DER ELEMENTE

Für 2 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

1 Spielplan, 37 Steine, beidseitig bedruckt: 8x Feuer (Spielerfarbe) 🔥, 8x Wasser (Spielerfarbe) 💧, 12x Luft (neutral) ☁️, 9x Erde (neutral) 🌱



Achtung: Alle Steine haben auf der Rückseite das Symbol Erde. 🌱

Spielziel

Die beiden Elemente Feuer und Wasser ringen um die Vorherrschaft. Es gilt, alle Steine des Gegenelements vom Spielplan zu verdrängen und gleichzeitig zumindest noch einen Stein des eigenen Elements auf dem Spielplan zu behalten.

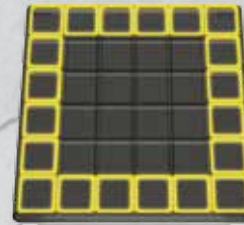
Spielvorbereitung

Stellt den Spielplan in die Tischmitte. Platziert daneben für beide Spieler gut erreichbar die neutralen Steine (Erde und Luft). Diese bilden den Vorrat. Jeder Spieler entscheidet sich für ein Element - Feuer oder Wasser. Anschließend werden die Feuer- und Wassersteine wie in der oberen Abbildung zu sehen auf dem Spielplan platziert.

Spielablauf

Ist ein Spieler am Zug, muss er einen beliebigen neutralen Stein vom Vorrat nehmen und ihn auf eines der Randfelder einschieben. Aussetzen ist **nicht** erlaubt.
Gibt es zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel nur noch Luftsteine im Vorrat, darf der aktive Spieler einen Luftstein auf die Erde-seite drehen. Er muss ihn sofort als Erdstein verwenden.

A - Randfelder



Ist das Spielfeld leer, passiert weiter nichts. Ist das Spielfeld von einem anderen Stein besetzt, wird dieser Stein ein Feld nach innen geschoben. Im Spielverlauf füllt sich der Spielplan, so dass mehr und mehr Steine auf einmal geschoben werden, bis schließlich ein Stein vom Spielplan verdrängt werden kann.

B - Einsetzen



C - Verdrängen



Verdrängte Steine werden auf ihre Erdeseite gedreht und kommen zum allgemeinen Vorrat.

Achtung:

- ☁️ Luftsteine können nur verdrängt werden, indem ein Erdstein eingesetzt wird.
- 🌱 Erdsteine können **nicht** verdrängt werden. Sie können aber auf ein anderes Spielplanfeld verschoben werden.

D - Erlaubt E - Verboten

F - Von unten einsetzen ist verboten. Von rechts schieben ist erlaubt.



Befinden sich während des Spiels auf einer kompletten Randlinie jemals ausschließlich Steine desselben Elements, so werden alle diese Steine sofort vom Spielplan entfernt. Ab sofort sind diese Spielfelder tabu, wodurch der Spielplan kleiner wird.

g – Die Erdesteine werden nicht vom Spielplan genommen, da sie nicht am Rand sind!

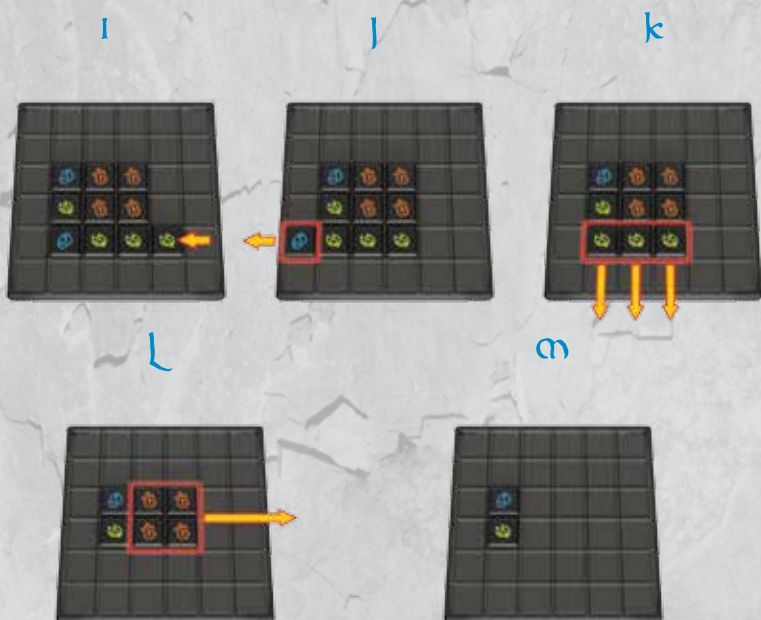
h – Die Reihe der Erdesteine befindet sich am Rand. Daher wird sie komplett vom Spielplan genommen.



Achtung:

- ↪ Eine Randlinie besteht immer mindestens aus 2 gleichen Elementsteinen!
- ↪ Durch eine Verkleinerung kann es passieren, dass sofort eine weitere Randlinie entfernt wird, wenn diese nun ebenfalls nur Steine desselben Elements enthält!

Der Wasserspieler schiebt mit dem Erdestein (I) einen eigenen Wasserstein heraus (J). Dadurch entsteht eine komplette Randlinie an Erdesteinen. Diese kommen sofort vom Spielplan (K). Dadurch bleiben zwei komplette Reihen Feuersteine übrig (L), die ebenfalls nacheinander vom Spielplan genommen werden. Der Wasserspieler gewinnt (M).



Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte gegnerische Spielstein verdrängt wurde. Werden mit dem letzten Zug beide Spielerfarben vom Spielplan verdrängt, endet das Spiel unentschieden.



© 2013, 2014 HUCH! & friends
 Autor: Dominique Breton
 3D: Andreas Resch
 Design: HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com

Hersteller und Vertrieb:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
 gefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età
 inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere
 causato da piccole parti.









IGNIS


FIGHT OF THE ELEMENTS

FOR 2 PLAYERS AGED 8 AND UP

CONTENTS:

1 gameboard, 37 pieces, printed on both sides: 8x fire (one player's color) , 8 x water (the other player's color) , 12x air (neutral) , 9 x earth (neutral) 



Note: All pieces show the earth symbol on their back. 

OBJECT OF THE GAME

The two elements fire and water struggle for supremacy. The object is to push all pieces of the opposing element off the board and, at the same time, keep at least one piece of your own element on the board.

SET-UP

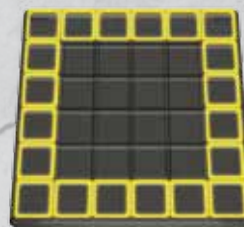
Place the gameboard in the middle of the table. Put the neutral pieces (earth and air) next to it, within reach of both players. These pieces form the supply. Each player chooses one element - fire or water. After that, place the fire and water pieces on the board as shown in the illustration above.

COURSE OF THE GAME

On your turn, you take any neutral piece from the supply and slide it in onto one of the edge spaces. Skipping a turn is **not** allowed.

If, at any given time, there are only air pieces left in the supply, the active player is allowed to flip one air piece to its earth side; he must use it immediately.

A - Edge spaces



If the space is empty, nothing else happens. If the space is occupied by another piece, this piece is shoved one space inward.

During the course of the game, the gameboard fills up, so that more and more pieces are shoved at once, until a piece can finally be pushed off the board.

B - SLIDING IN



C - PUSHING OFF



Pushed-off pieces are turned over to their earth side and put back to the general supply.

Attention:

- ⇨ Air pieces can only be pushed off by sliding in an earth piece.
- ⇨ Earth pieces can **not** be pushed off. However, they can be moved to another space on the board.

D - ALLOWED E - FORBIDDEN

F - SLIDING IN FROM THE BOTTOM IS FORBIDDEN. SHOVING FROM THE RIGHT IS ALLOWED.



Whenever an entire edge row or column contains only pieces of the same element, all these pieces are immediately removed from the board. From then on, these spaces are taboo, which decreases the playing area.

⊘ – The earth pieces are NOT taken off the board, since they are NOT ON AN EDGE!

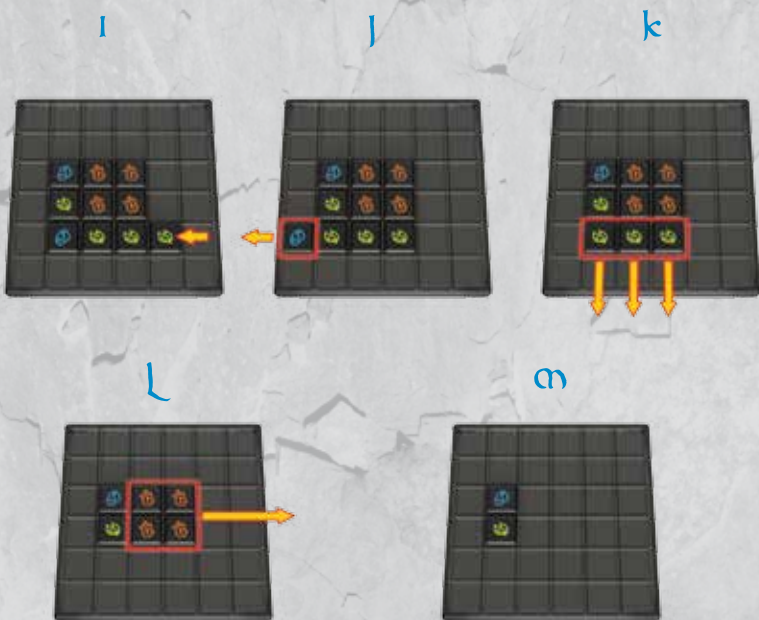
The column of earth pieces is ON AN EDGE. Therefore, it is completely removed from the board.



Attention:

- ⊘ An edge row or column always consists of at least 2 pieces of the same element!
- ⊘ As a result of a decrease of the playing area, it can occur that another edge row or column has to be removed immediately, if it now also contains pieces of only one element!

The player with the water pieces slides an earth piece in (I) and, in doing so, pushes one of his own water pieces out of the decreased playing area (J). This results in an entire edge row of earth pieces. These pieces are immediately taken off the gameboard (K). This leaves two entire columns of fire pieces (L), which are taken off the board as well, one after another. The player with the water pieces wins (M).



END of game

The game ends as soon as the last opposing piece has been pushed off. If the final move results in both player colors being pushed off the board, the game ends in a draw.



© 2013, 2014 HUCH! & friends
 Inventor: Dominique Breton
 3D: Andreas Resch
 Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

English translation:
 Sybille & Bruce Whitehill,
 „Word for Wort“



forgenext

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends
 HUCH!



IGNIS

la LUTTE des ÉLÉMENTS

PUR 2 JOUEURS à PARTIR DE 8 ANS

MATÉRIEL:

1 plateau de jeu, 37 pions, imprimés sur les deux faces :
 8 pions Feu (couleur d'un joueur) 🔥, 8 pions Eau (couleur de l'autre joueur) 💧, 12 pions Air (neutres) 🌬️, 9 pions Terre (neutres) 🌱



Note: Tous les pions comportent le symbole Terre sur leur verso. 🌱

But du jeu

Les éléments Feu et Eau luttent pour la suprématie. Le but du jeu est d'expulser tous les pions de l'élément adverse hors du plateau, tout en conservant au moins un des pions de son propre élément sur le plateau.

Mise en place

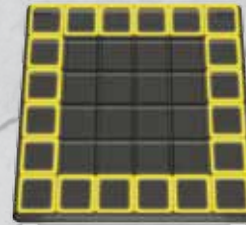
Installez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les pions neutres (Terre et Air) à côté du plateau, accessibles aux deux joueurs. Ces pions constituent la réserve. Chaque joueur choisit un élément : le Feu ou l'Eau. Ensuite, on place les pions Feu et Eau sur le plateau comme indiqué sur l'illustration ci-dessus.

Déroulement du jeu

A votre tour, choisissez un pion neutre de la réserve et glissez-le sur une des cases situées en bordure. Il est **interdit** de passer son tour.

Si à n'importe quel moment de la partie, il ne reste que des pions Air dans la réserve, le joueur actif est autorisé à retourner un pion Air sur sa face Terre. Il doit l'utiliser immédiatement.

A - Cases en bordure



Si la case est vide, rien ne se passe.
 Si la case est déjà occupée par un autre pion, ce pion est poussé d'une case vers l'intérieur du plateau.
 Au cours de la partie, le plateau va se remplir. A chaque coup, de plus en plus de pions vont donc être poussés, permettant ainsi aux joueurs d'éjecter un pion hors du plateau.

B - Un pion est glissé C - Un pion est éjecté



Les pions éjectés sont retournés sur leur face Terre et replacés dans la réserve générale.

Attention:

- Les pions Air ne peuvent être éjectés qu'en glissant un pion Terre.
- Les pions Terre **ne peuvent pas** être éjectés. Mais on peut les pousser vers une autre case du plateau.

D - Coup autorisé



E - Coup interdit



F - Le coup du bas est interdit. Le coup à droite est autorisé.



Dès qu'une ligne ou une colonne en bordure ne contient que des pions d'un seul et même élément, tous ces pions sont immédiatement retirés du plateau. Dorénavant, on ne peut plus jouer sur ces cases. La zone de jeu se trouve donc réduite.

g - Les pions Terre ne sont pas retirés du plateau, car ils ne sont pas situés en bordure!

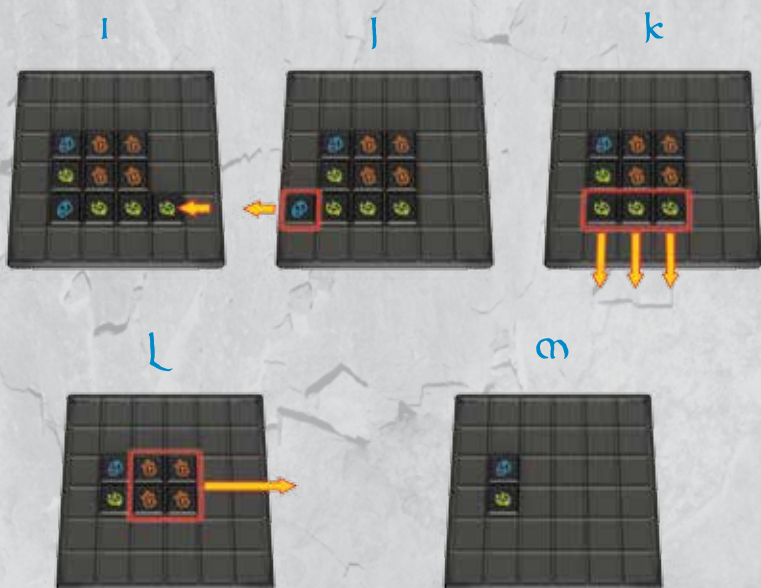
h - La colonne constituée de pions Terre est en bordure. Elle est donc entièrement retirée du plateau.



Attention:

- Pour être retirée du plateau, une ligne ou une colonne en bordure doit au moins être constituée de deux pions d'un même élément!
- Suite à une réduction de la zone de jeu, il peut arriver qu'une autre ligne ou colonne en bordure doive être retirée immédiatement, si elle ne contient, elle aussi, que des pions d'un seul élément!

Le joueur aux pions Eau glisse un pion Terre (I). Avec ce coup, il pousse un de ses pions Eau hors de la zone de jeu, qui a été réduite (J). Une ligne constituée de pions Terre est ainsi créée en bordure. On retire immédiatement ces pions du plateau (K). Deux colonnes de pions Feu sont alors créées (L), qui doivent également être retirées du plateau, l'une après l'autre. Le joueur aux pions Eau gagne donc la partie (M).



Fin du jeu

La partie se termine dès que le dernier pion adverse a été éjecté hors du plateau. Si le dernier coup joué a pour effet d'éjecter tous les pions des deux joueurs, la partie s'achève sur une égalité.



© 2013, 2014 HUCH! & friends
Auteur : Dominique Breton
3D : Andreas Resch
Design : HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Traduction française :
Sylvain Gourgeon,
„Word for Wort“



forgenext

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.







IGNIS


STRIJD DER ELEMENTEN

Voor 2 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud:

1 spelbord, 37 stenen, aan twee kanten bedrukt: 8 x vuur (kleur van een speler) , 8x water (kleur van de andere speler) , 12x lucht (neutraal) , 9 x aarde (neutraal) 



Let op: Alle stukken hebben op de andere kant het symbool voor aarde. 

SpelDoel

De twee elementen vuur en water willen van elkaar winnen. Je moet alle stukken van je tegenspeler van het spelbord af krijgen en zelf tenminste één stuk op het bord houden.

Voorbereiding

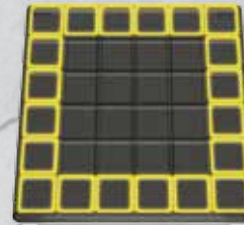
Leg het spelbord tussen de spelers in en leg daarnaast de voorraad met de 21 neutrale stenen (aarde en lucht), zo dat de beide spelers er goed bij kunnen. De spelers kiezen een element: water of vuur. Daarna worden de vuur- en waterstenen op het spelbord gelegd, zoals in bovenstaande afbeelding.

Spelverloop

Om de beurt pakt elke speler een neutrale steen naar keuze uit de voorraad en schuift hem vanaf een randveld op het spelbord. Een beurt overslaan is **niet** toegestaan.

Als er op een bepaald moment alleen nog maar luchtstenen in de voorraad zijn, mag de speler die aan de beurt is er één omdraaien naar zijn aardekant; hij moet die steen dan ook direct gebruiken.

A - randvelden



Als het een leeg speelveld is gebeurt er niets. Als er al een steen op het veld stond, wordt die steen een veld doorgeschoven.

Als het spel vordert worden er steeds meer stenen op een rij, één veld doorgeschoven, totdat er uiteindelijk aan de andere kant een steen af valt.

B - inschuiven



C - af vallen



Afgevallen stenen worden omgedraaid - zodat je het aarde-symbool ziet - en komen bij de algemene voorraad.

Let op:

- ⇨ Luchtstenen mogen er alleen maar door aardestenen af gegooid worden.
- ⇨ Aardestenen kunnen er **niet** af gegooid worden.

D - toegestaan

E - verboden

F - Van onder inschuiven is verboden. Van rechts mag het wel.



Als er in de loop van het spel aan een hele rand allemaal stenen van hetzelfde element liggen, dan wordt die hele rij van het speelbord gehaald en hoort die rand niet meer bij het speelbord, dat dus nu kleiner is.

g - De aardestenen worden niet van het speelbord gehaald, want ze liggen niet aan een rand!

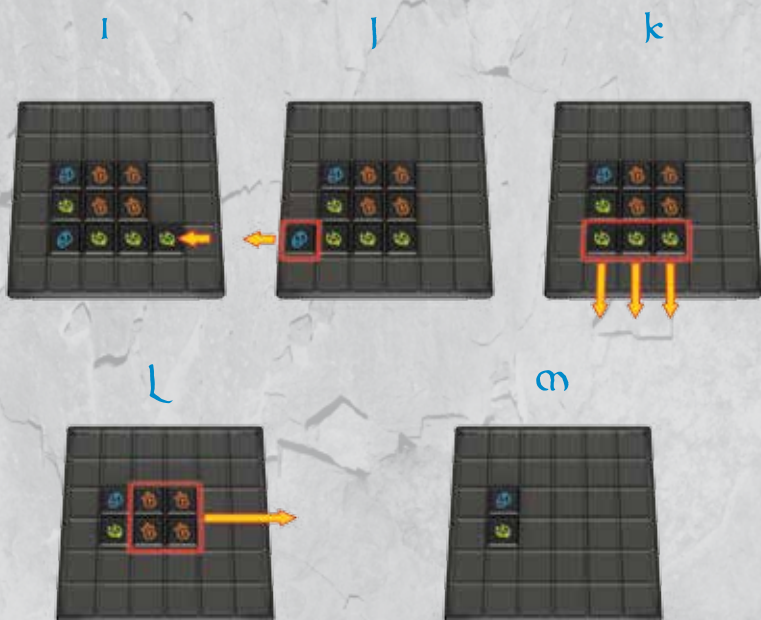
h - De rij aardestenen ligt aan een rand. Daarom worden ze van het speelbord gehaald.



Let op:

- Een rij aan de rand moet uit tenminste 2 stenen van hetzelfde element bestaan!
- Door het verkleinen van het speelbord kan het gebeuren dat er opnieuw een rij weggehaald moet worden omdat die nu allemaal stenen van hetzelfde element heeft!

De waterspeler schuift met een aardsteen (I) een eigen watersteen van het speelveld (J). Daardoor komt er een rij met alleen maar aardestenen. Die moet dus ook direct van het speelveld genomen worden (K). Daardoor blijven er twee complete rijen met vuurstenen over (L), die dus ook weggenomen worden. De waterspeler wint (M).



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste steen van de tegenstander van het bord geschoven is. Als in de laatste beurt beide spelers hun laatste steen verliezen, is er een gelijkspel.



© 2013, 2014 HUCH! & friends
 Auteur: Dominique Breton
 3D: Andreas Resch
 Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

Nederlandse vertaling:
 Geert Bekkering,
 „Word for Wort“



forgenext

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.