



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

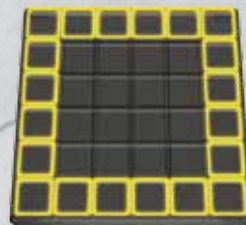
Installez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les pions neutres (Terre et Air) à côté du plateau, accessibles aux deux joueurs. Ces pions constituent la réserve. Chaque joueur choisit un élément : le Feu ou l'Eau. Ensuite, on place les pions Feu et Eau sur le plateau comme indiqué sur l'illustration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

Déroulement du jeu

À 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. À 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!

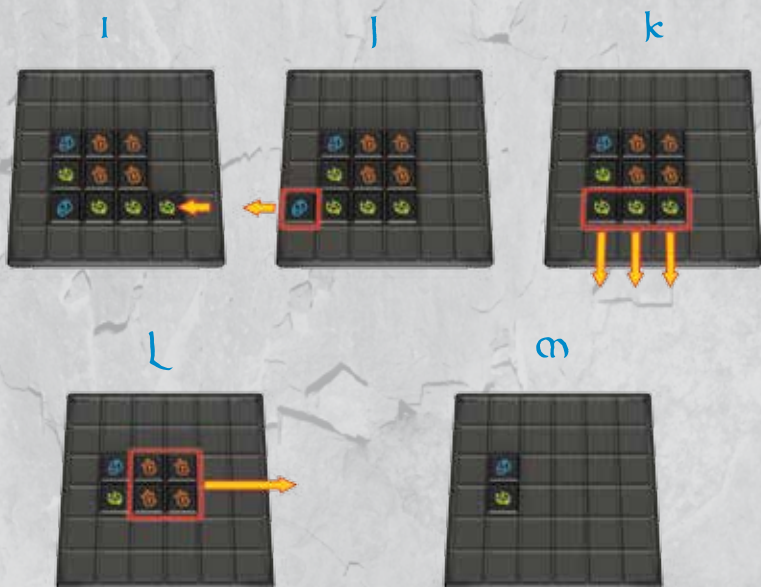
h - La colonne constituée de pions Terre est en bordure. Elle est donc entièrement retirée du plateau.



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.

& friends
HUCH!