

Dieter NÜBLE

IMPACT

Battle of Elements



Ravensburger



Für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

Design: Fiore GmbH • Illustration: Cactus • Autor: Dieter Nüßle •
Redaktion: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

SPIELMATERIAL

- 26 Elementwürfel
- 1 Schachtel mit Elementkessel
- 1 Schaumstoffmatte



SPIELIDEE

Durch geschicktes Werfen eurer Würfel in den Kessel versucht ihr, dort ausliegende Würfel so „umzuwürfeln“, dass sie danach gleiche Symbole zeigen. Gleiche Symbole dürft ihr in euren Vorrat legen. Alle anderen Würfel bleiben für den nächsten Spieler im Kessel liegen. Wer als Letzter noch Würfel besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Stellt die Schachtel mit dem Elementkessel in die Tischmitte und legt die Schaumstoffmatte hinein. Jeder von euch erhält gleich viele Würfel und legt sie als Vorrat vor sich bereit:

Spieleranzahl	Würfel pro Spieler
2	8
3	7
4	6
5	5

Legt zu Spielbeginn genau 1 der übrigen Würfel mit einem beliebigen Symbol (aber nicht der leeren Seite) in den Kessel.

Bei weniger als 5 Spielern legt ihr die restlichen Würfel zur Seite.

SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Ihr spielt solange, bis nur noch **1 Spieler** Elementwürfel übrig hat. Dieser Spieler gewinnt und darf sich zu Recht „Herr der Elemente“ nennen.

Kommst du an die Reihe, **musst** du einen deiner Würfel in den Elementkessel **werfen**. Du kannst den Würfel hinein fallen lassen, vorsichtig hineinwerfen oder ihn mit Karacho hineinschmeißen, ganz wie du willst.

Aber Vorsicht: Würfel, die bei einem Wurf (direkt oder indirekt) aus dem Kessel herausfliegen oder gar nicht erst im Kessel landen, kommen **sofort aus dem Spiel**.

Nach jedem Wurf gilt:

- **Leere Seite?**

Liegen ein oder mehrere **Würfel mit der leeren Seite** nach oben im Kessel, musst du diese sofort aus dem Kessel entfernen. Diese Würfel sind aus dem Spiel.



- **Gleiche Symbole?**

Liegen Würfel mit **gleichen** Symbolen im Kessel, nimmst du alle diese Würfel aus dem Kessel und legst sie in deinen Vorrat. Damit ist dein Zug beendet, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Hinweis: Ob der von dir geworfene Würfel mit anderen Würfeln übereinstimmt, ist ohne Bedeutung! Es zählt nur, **ob** irgendwelche Würfel das gleiche Element zeigen!

- **Nur verschiedene Symbole?**



Zeigen nach deinem Wurf alle Würfel im Kessel **verschiedene** Symbole, kannst du deinen Spielzug freiwillig beenden. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Du **darfst** jedoch auch einen weiteren deiner Würfel in den Kessel werfen.

Gibt es danach Würfel mit gleichem Symbol, nimmst du diese heraus und beendest deinen Zug. Liegen erneut **nur verschiedene** Symbole aus, kannst du dich wieder entscheiden: Freiwillig aufhören oder einen weiteren Würfel einwerfen usw.

- **Würfelvorrat aufgebraucht?**



Sobald du keinen eigenen Würfel mehr hast, scheidest du aus.



Big Bang

Kommst du an die Reihe und der Kessel ist **vollständig leer** (weil dein Vordermann gerade alle Würfel herausgenommen hat), kommt es sofort zum **Big Bang!** Du musst nun **alle deine Würfel** – alle auf einmal! – in den Kessel werfen. Danach darfst du wie gewohnt Würfel mit gleichen Symbolen herausnehmen. Gibt es keine gleichen Symbole, scheidest du aus.

Beispiel: Im Kessel liegen 1x Feuer, 1x Wasser und 1x Stein.



  Du wirfst deinen „Pflicht“-Würfel gegen diese Würfel, wonach 1x Feuer, 1x Wasser, 1x Blitz und 1x Luft ausliegen. Du entscheidest dich, noch einen Würfel hineinzuwurfen.

Diesmal hast du mehr Glück: Die fünf Würfel zeigen 2x Feuer, 2x Wasser und 1x Stein. Du nimmst vier Würfel (die mit 2x Feuer und 2x Wasser) aus dem Kessel und legst sie in deinen Vorrat. Dein Zug ist beendet. Für deinen linken Nachbarn liegt nun nur noch ein Würfel (mit Stein) im Kessel.



Umwürfeln

Beim Werfen deines Würfels kannst du versuchen, bereits ausliegende Elemente „umzuwürfeln“. So erhöhst du deine Chance, mehrere gleiche Symbole zu würfeln. Du darfst hierzu die Würfel im Kessel vor jedem deiner Würfe beliebig verschieben (aber nicht türmen oder drehen).

Krumme Sache

Wenn Würfel schief im Kessel liegen und kein eindeutiges Element zeigen, klopf auf den Tisch oder gib der Schachtel einen kleinen Schubs.

Würfelvorrat

Ihr müsst immer zeigen, wie viele Elementwürfel ihr habt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler nach seinem Zug keinen Würfel mehr hat, scheidet er aus. Scheidet der vorletzte Spieler aus, steht damit der letzte „Überlebende“ als Gewinner fest.

Turnier der Elemente

Ihr könnt euch zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie ihr Spieler seid. Der Startspieler wechselt nach jeder Partie im Uhrzeigersinn.

Wenn ihr ausscheidet, notiert ihr euch so viele Minuspunkte, wie noch Mitspieler in der Partie sind. Der Sieger einer Partie erhält demnach keine Minuspunkte.

Es gewinnt, wer am Ende aller Partien die **wenigsten** Minuspunkte hat. Besteht hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Variante - Kraft der Elemente

Wenn ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, könnt ihr die „Kraft der Elemente“ entfesseln:

Der Startspieler wirft den Startwürfel zu Spielbeginn in den Kessel. Das gewürfelte Element ist für dieses Spiel aktiviert und wird immer dann ausgelöst, wenn gleichzeitig zwei oder mehr Würfel dieses Element zeigen. Alle anderen Symbole spielen in dieser Partie keine besondere Rolle.

Zeigt der Startwürfel die leere Seite, wird der Wurf wiederholt.

Gewitter – Liegen zwei oder mehr Blitze im Kessel, gibt es ein Gewitter: Alle anderen Spieler werfen **nun** ganz schnell gleichzeitig einen eigenen Würfel in den Kessel. Danach nimmt sich der aktive Spieler wie gewohnt alle Würfel mit mehrfach vorkommenden Symbolen.



Hinweis: *Liegen jetzt wieder oder immer noch zwei oder mehr Blitze aus, kommt es zu **keinem** weiteren Gewitter!*

Orkan – Liegen zwei oder mehr Windsymbole im Kessel, gibt es einen Orkan: Zuerst nimmt der aktive Spieler wie gewohnt alle Symbole aus dem Kessel, die mehrfach vorkommen. Danach gibt jeder **Spieler alle seine Würfel** an seinen linken Nachbarn weiter. Bereits ausgeschiedene Spieler werden dabei übersprungen.



Geröll – Liegen zwei oder mehr Steine im Kessel, nimmt der aktive Spieler diese wie gewohnt an sich. Alle diese Würfel muss er jedoch anschließend als Turm übereinanderstapeln und vor sich abstellen. Diesen Turm kann er später nur alle auf einmal in den Kessel werfen, dies zählt als ein Wurf.



Sumpf – Wasser bleibt immer im Kessel liegen, auch wenn mehrere Würfel davon ausliegen. Es kann also niemals eingesammelt werden. Aber natürlich darf es umgewürfelt werden.



Feuersäule – Liegen zwei oder mehr Feuer im Kessel, muss jeder Spieler so schnell wie möglich aus seinem gesamten Würfelvorrat einen Turm bauen. Mit weniger Würfeln hat man natürlich bessere Chancen. Wer seinen Turm am schnellsten



gebaut hat, ruft „Stopp!“ und gewinnt alle Symbole, die im Kessel mehrfach vorkommen. Der Spieler links vom Gewinner ist jetzt am Zug.

Hinweis: *Spielt ihr mit dem Feuer-Symbol, dürft ihr eure Würfel natürlich nicht schon als Turm „vorbauen“.*

Variante - Avatar

Achtung: Nur auf eigene Gefahr!

Ihr könnt euch zu Spielbeginn auch entscheiden, mit mehreren oder allen aktiven Elementen gleichzeitig zu spielen. Wenn mehrere Elemente in einem Wurf ausgelöst werden, empfehlen wir euch diese Reihenfolge:

1. Leere Seiten entfernen →
2. Gewitter →
3. Feuersäule →
4. Geröll →
5. Orkan

Hinweis: *Nach einer Feuersäule müssen etwaige Gerölltürme nicht wieder hergestellt werden!*

© 2012/2018
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger



For 2-5 players, ages 8+

Graphic Design: Fiore GmbH • Illustration: Cactus • Game Design: Dieter Nüßle •
Editors: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

GAME MATERIALS

- 26 element dice
- 1 box with cauldron
- 1 foam mat



GAME IDEA

Throw your element die to transform the elements in the cauldron to create sets of matching elements. Dice with matching symbols are added to your supply. The other dice stay in the cauldron for the next player. The last player with remaining dice at the end of the game wins.

GAME SETUP

Place the box with the cauldron in the center of the table and put the foam mat inside. Each player receives the same number of dice:

Number of Players	Dice per player
2	8
3	7
4	6
5	5

At the start of the game, place 1 of the surplus dice into the cauldron, showing any symbol (not the blank side).

If there are less than 5 players, put the remaining dice aside, they won't be used in this game.

PLAYING THE GAME

The oldest player goes first and then play continues clockwise. The game ends when there is only **1 player left** with any of the element dice. That player wins and becomes the 'Master of Elements'.

On your turn, you **must throw** one of your element dice into the cauldron. It is up to you whether you cautiously drop the die into the cauldron or throw it with reckless abandon.

BEWARE: Any dice that miss the cauldron or get kicked out of it are **immediately removed from the game**.

After each throw, check the dice in the cauldron:

- **Any blanks?**

If one or more dice show their **blank side** they are removed from the cauldron immediately. These dice are lost forever.



- **Any matching symbols?**

If there are any dice with matching symbols, take them and add them to your supply.

Your turn ends and the next player in turn order gets to throw.



Note: *The sets of matching dice don't have to include the one you threw!
You win all dice showing matching element symbols!*

- **No matches?**



After throwing your die, if all the dice in the cauldron show **different** symbols, you may end your turn. If you do, it's the next player's turn.

However, you **may** also throw another die into the cauldron.

Then, if there are any matching dice, take them and end your turn. Otherwise, if all the dice in the cauldron again only show **different** symbols, you have to decide again: End your turn or throw another die, etc.

- **Empty supply?**

Once you have used up all your dice you are eliminated from the game.

Big Bang

If it's your turn and the cauldron is **completely empty** (because the previous player removed all dice), there is a **Big Bang!** You have to throw **all your dice** – all at once! – into the cauldron. Then you remove any matching dice, as usual. If there are no matching symbols you are eliminated from the game.

Example: *The cauldron contains 1x fire, 1x water, and 1x stone.*



You throw your mandatory die, resulting in 1x fire, 1x water, 1x lightning, and 1x air. You decide to throw an additional die.

This time, you are lucky: The cauldron now contains 5 dice, showing 2x fire, 2x water, and 1x stone. You take the four dice with matching symbols (2x fire and 2x water) from the cauldron and add them to your supply. You end your turn. This leaves only a single die in the cauldron (1x stone) for the next player.



Transforming

When throwing your die, you may knock over some of the dice in the cauldron, transforming them into other elements. This might improve your chance to get matching symbols. To do that, you are allowed to move any number of dice in the cauldron before you throw. However, make sure you don't stack or rotate them!

Full tilt

If one or more dice in the cauldron are tilted so it's not clear which symbol they show, knock on the table or give the box a light push.

Dice supply

Other players must always be able to see how many element dice you have in your supply.

END OF THE GAME

Whenever a player ends their turn without any dice left in their supply they are eliminated from the game. Once the penultimate player is eliminated, the last remaining player with dice is the winner.

Tournament of the Elements

Before you start the game, you may agree to play as many games as there are players. The starting player changes with each game (in clockwise order).

When you are eliminated, count the number of remaining players. You lose that many points. The winner of a game doesn't win or lose any points.

The winner of the tournament is the player who lost the **fewest** points. If there is a tie there are multiple winners.

Variant - Power of the Elements

Once you are familiar with the base game, you may unleash the "Power of the Elements."

First, the starting player throws the starting die into the cauldron. The rolled element is "activated" during this game. After a player throws their die, whenever two or more dice show the activated element, it is triggered. The other symbols don't have any special function in this game, they're treated as usual.

If the starting die shows its blank side, repeat the initial die roll.



Lightning Storm – When there are two or more lightning symbols in the cauldron there is a lightning storm: All other players now **quickly** throw one of their own dice into the cauldron, all at the same time. Then, the active player receives all dice that show matching symbols.

Note: *After a lightning storm, if there are still two or more lightning symbols in the cauldron, there is **no additional** lightning storm!*



Hurricane – When there are two or more air symbols in the cauldron there is a hurricane: First, the active player receives all dice showing matching symbols. Then, each player passes **all their dice** to the player sitting to their left. Eliminated players are skipped.



Boulders – When there are two or more stone symbols in the cauldron, the active player receives them, as usual. However, instead of just adding them to their supply, they must arrange them on top of each other. This pile of boulders can be used in a subsequent turn, but they must be thrown into the cauldron together. This counts as a single throw.



Swamp – Water always stays in the cauldron, no matter how many dice show the water symbol. Water can't be removed without being transformed into another element first.



Column of Fire – When there are two or more fire symbols in the cauldron, each player must immediately build a tower with their dice. Players with a low number of dice obviously have an

advantage. The player who finishes first shouts, "Stop!" and wins all dice with matching symbols in the cauldron. The player sitting to the left of the winner is next.

Note: *If fire is the activated symbol for this game, players are not allowed to pre-arrange their dice in a tower.*

Variant - Avatar

Caution: Play at your own risk!

Before you start the game, you may decide to play with multiple activated elements, or all of them. After a throw, if more than one element is triggered, we recommend the following order:

1. Remove blank dice → 2. Lightning storm → 3. Column of fire → 4. Boulders → 5. Hurricane

Note: *You don't have to rebuild your pile of boulders after a column of fire.*

© 2012/2018

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger Ltd · Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane ·
BICESTER · OX26 2UB, GB

Ravensburger USA, Inc. · One Puzzle Lane · Newton, NH 03858 · USA

www.ravensburger.com

Ravensburger



Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Design : Fiore GmbH • Illustrations : Cactus • Auteur : Dieter Nüßle •
Rédaction : André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

CONTENU

- 26 dés Éléments
- 1 boîte avec une piste de dés (l'arène)
- 1 tapis en mousse



PRINCIPE DU JEU

En lançant adroitement ses dés, chaque joueur essaye de modifier le résultat de ceux qui se trouvent dans l'arène, afin d'obtenir des symboles identiques qu'il pourra ainsi récupérer dans sa réserve. Les autres dés restent dans l'arène, à disposition du joueur suivant. Le dernier joueur à qui il restera des dés remportera la partie.

MISE EN PLACE

Installer la boîte au centre de la table et placer le tapis en mousse au fond de l'arène. Chaque joueur reçoit le même nombre de dés qu'il pose devant lui pour former sa réserve.

Nombre de joueurs	Nombre de dés par joueur
2	8
3	7
4	6
5	5

En début de partie, placez 1 des dés restants dans l'arène, peu importe le symbole sur sa face supérieure (sauf la face vierge).

À moins de 5 joueurs, les dés non utilisés sont mis de côté.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il ne reste plus **qu'un seul** joueur à posséder au moins un dé. Celui-ci gagne alors la partie et le titre de « Maître des Éléments ».

Quand vient son tour, le joueur **doit lancer** 1 dé de sa réserve dans l'arène. Il peut le laisser tomber, le lancer délicatement ou le jeter violemment, comme il le souhaite.

Mais attention : Si, lors d'un lancer, un dé est projeté (directement ou indirectement) hors de l'arène ou n'atterrit même pas à l'intérieur, il est **immédiatement écarté du jeu**.

Après chaque lancer, les règles sont les suivantes :

- **Face vierge ?**

Si un ou plusieurs dés dans l'arène indiquent une **face vierge**, le joueur doit immédiatement les sortir. Ces dés sont écartés du jeu.



- **Symboles identiques ?**

Si plusieurs dés dans l'arène indiquent les **mêmes** symboles, le joueur sort tous ces dés et les ajoute à sa réserve. Ceci met fin à son tour de jeu et il passe la main à son voisin de gauche.



Remarque : Que ce soit le dé lancé qui corresponde à d'autres, peu importe ! La seule chose qui compte est que **plusieurs** dés indiquent le même symbole !

- **Uniquement des symboles différents ?**



Si, après son lancer, tous les dés indiquent des symboles **différents**, le joueur est libre de s'arrêter. Il passe alors la main au joueur suivant.

Mais le joueur peut aussi décider de lancer à nouveau un dé de sa réserve dans l'arène. S'il obtient des dés avec le même symbole, il les récupère et a terminé son tour. Si les symboles sont de nouveau tous différents, il peut de nouveau décider, soit de s'arrêter, soit de lancer un nouveau dé...

- **Réserve de dés épuisée ?**

Dès qu'un joueur ne possède plus un seul dé dans sa réserve, il est éliminé.

Big-bang

Si, quand arrive son tour, l'arène est **entièrement vide** (parce que le joueur précédent a sorti tous les dés), le joueur subit un **big-bang** : il doit alors lancer **tous ses dés** en même temps dans l'arène ! Il contrôle ensuite, comme d'habitude, s'il peut récupérer des dés avec des symboles identiques ou non. Si ce n'est pas le cas, il est éliminé.

Exemple : Dans l'arène se trouvent 1x Feu, 1x Eau et 1x Pierre.



Le joueur lance son dé obligatoire contre ces dés, provoquant l'apparition de 1x Feu, 1x Eau, 1x Éclair et 1x Vent dans l'arène. Il décide de relancer un nouveau dé.

Cette fois-ci, il a plus de chance : les cinq dés indiquent : 2x Feu, 2x Eau et 1x Pierre. Il récupère quatre dés (les 2x Feu et 2x Eau) dans l'arène qu'il ajoute à sa réserve. Son tour est terminé. Il ne laisse qu'un seul dé dans l'arène au joueur suivant (1x Pierre).



Modifier le résultat des dés

En lançant son dé, un joueur peut essayer de modifier les éléments déjà dans l'arène. Il accroit ainsi ses chances d'obtenir plusieurs symboles identiques. Pour cela, un joueur peut, avant chaque lancer, regrouper des dés de l'arène (mais sans les empiler, ni les tourner).

Cassé

Si un dé n'est pas à plat dans le fond de l'arène et n'indique pas clairement un élément, donner un petit coup sur la table ou une petite pichenette dans la boîte.

Réserve de dés

Chaque joueur doit toujours laisser bien en évidence les dés qu'il lui reste.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur ne possède plus aucun dé à l'issue de son tour, il est éliminé. S'il s'agit de l'avant-dernier joueur, le « survivant » l'emporte.

Tournoi des Éléments

Avant de commencer, les joueurs peuvent également décider de jouer autant de parties consécutives que le nombre de participants. Le Premier joueur change à chaque partie, dans le sens horaire. Le joueur éliminé perd autant de points que de joueurs encore en lice. Le vainqueur d'une partie ne perd donc aucun point.

Le vainqueur final est le joueur qui a perdu le **moins** de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante : La Force des Éléments

Une fois familiarisés avec la règle de base, les joueurs peuvent défier « La Force des Éléments » :

Le Premier joueur lance le dé de départ dans l'arène (si le dé de départ indique la face vierge, le joueur le relance). L'élément obtenu est activé pour cette partie et se déclenchera à chaque fois que deux dés ou plus indiqueront cet élément. Tous les autres symboles ne joueront aucun rôle particulier.

Orage – Si deux Éclairs ou plus sont présents dans l'arène, un orage éclate : Tous en même temps, tous les autres joueurs se dépêchent de lancer un dé dans l'arène. Comme d'habitude, le joueur actif récupère les dés avec des symboles identiques.



Remarque : *S'il y a de nouveau deux éclairs ou plus, le joueur prend simplement ces dés, sans déclencher de nouvel orage.*

Ouragan – Si deux Vents ou plus sont présents dans l'arène, un ouragan se déchaîne : Le joueur actif commence par récupérer tous les symboles identiques, comme d'habitude. Ensuite, **chaque joueur** passe **tous ses dés** à son voisin de gauche. Les joueurs déjà éliminés sont ignorés.



Éboulis – Si deux Pierres ou plus sont présentes dans l'arène, le joueur actif les récupère, comme d'habitude. Cependant, il doit ensuite les empiler devant lui. À un prochain tour, il pourra lancer tous les dés de cette pile à la fois dans l'arène ; cela comptera comme un seul lancer.



Marais – L'Eau reste toujours dans l'arène, même si plusieurs dés l'indiquent. Elle ne peut donc jamais être récupérée. À moins de réussir à faire tourner les dés, bien sûr.



Colonne de feu – Si deux Feux ou plus sont présents dans l'arène, chaque joueur doit empiler le plus vite possible les dés de sa réserve. Ceux qui en possèdent le moins sont naturellement avantagés. Le premier à avoir achevé sa tour crie « Stop ! » et récupère tous les symboles en plusieurs exemplaires dans l'arène. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Remarque : Si le Feu est le premier dé lancé, et donc le symbole activé pour cette partie, les joueurs n'empilent pas déjà leurs dés, bien entendu.

Variante : Avatar

Attention : à vos risques et périls !

Avant de commencer, les joueurs peuvent décider de jouer avec plusieurs éléments activés en même temps, voire la totalité. Si plusieurs éléments se déclenchent durant le même coup, il est recommandé de régler les effets dans l'ordre suivant :

1. Écarter les faces vierges →
2. Orage →
3. Colonne de feu →
4. Éboulis →
5. Ouragan

Remarque : Après une colonne de feu, il est inutile de reconstituer d'éventuelles piles d'éboulis !

© 2012/2018

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt

www.ravensburger.com



Per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su

Design: Fiore GmbH • Illustrazioni: Cactus • Autore: Dieter Nüßle •
Redazione: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

CONTENUTO

- 26 dadi-elementi
- 1 scatola-arena
- 1 tappetino in gommapiuma











IDEA DEL GIOCO

Lanciando abilmente i propri dadi all'interno dell'arena, ogni giocatore tenta di "far girare" i dadi che si trovano già al suo interno, affinché su questi appaia lo stesso simbolo. Dopo il lancio, il giocatore può riprendersi solo i dadi che mostrano lo stesso simbolo. Tutti gli altri dadi, invece, restano all'interno dell'arena, toccherà al giocatore successivo tentare di conquistarli. Vince chi resta per ultimo in gara con ancora dadi a disposizione.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionate la scatola-arena al centro del tavolo e inserite il tappetino in gommapiuma sul fondo dell'incavo rettangolare. Ogni giocatore riceve lo stesso numero di dadi, questa è la scorta che dovete tenere pronta davanti a voi:

Numero giocatori	Dadi a ogni giocatore
2 	8 
3 	7 
4 	6 
5 	5 

Prima di iniziare la partita, inserite nell'arena 1 solo dado tra quelli eccedenti. Il lato rivolto verso l'alto del dado può mostrare un simbolo qualsiasi (ma non il lato vuoto).

Se siete meno di 5 giocatori, i dadi restanti non sono necessari, metteteli quindi da parte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più grande, poi la partita prosegue in senso orario, a turno. Si continua a giocare fino a quando resterà solamente **1 giocatore** con a disposizione dei dadi-elementi. E sarà lui il vincitore!

Al proprio turno, ogni giocatore lancia uno dei suoi dadi all'interno dell'arena.

Attenzione: se con il lancio (diretto o indiretto), il dado rotola fuori dall'arena, oppure non ci entra per niente, **lo si perde perché viene immediatamente eliminato dal gioco.**

Dopo ogni lancio il giocatore deve osservare la situazione

- **Lato vuoto?**

Se nell'arena si trovano uno o più **dadi con il lato vuoto** rivolto verso l'alto, devono essere tolti immediatamente. Questi dadi sono eliminati dal gioco.



- **Simboli uguali?**

Se nell'arena si trovano dadi con simboli **uguali**, il giocatore può prenderli e aggiungerli alla propria scorta di dadi. Il turno è così terminato, tocca al giocatore successivo.



Attenzione: *non importa* che il simbolo sul dado lanciato corrisponda o meno a quello visibile su altri dadi! **L'importante** è che ci sia qualche dado che mostra lo stesso elemento.

- **Solo simboli diversi?**



Se, dopo il lancio, tutti i dadi all'interno dell'arena mostrano simboli **diversi**, il giocatore può scegliere di concludere il suo turno. A questo punto tocca al giocatore successivo.

Il giocatore **può** anche decidere di lanciare all'interno dell'arena un altro dei suoi dadi.

Se, dopo il lancio, ci sono dadi con lo stesso simbolo, si prendono. Il proprio turno è così terminato. Se, invece, i dadi mostrano ancora una volta **solamente simboli diversi**, è possibile decidere liberamente se terminare il proprio turno o se proseguire lanciando un altro dado, ecc.

- **La scorta di dadi è terminata?**





Se si ha esaurito la propria scorta di dadi, si è eliminati dal gioco.

Big Bang

Se, all'inizio di un turno, l'arena è **completamente vuota** (perché il giocatore precedente ha preso tutti i dadi), è arrivato il momento del **Big Bang!** Il giocatore di turno deve lanciare nell'arena **tutti i suoi dadi** in una volta sola! Dopo il lancio, come al solito, può prendere i dadi che mostrano lo stesso simbolo. Se non ci sono simboli uguali, è eliminato dal gioco.

Esempio: nell'arena si trovano 1x fuoco, 1x acqua e 1x pietra.



  Il giocatore di turno lancia il proprio dado "obbligatorio" contro questi dadi. Dopo il lancio sono visibili 1x fuoco, 1x acqua, 1x fulmine e 1x vento, quindi decide di lanciare un altro dado.
 

Questa volta è più fortunato: i cinque dadi mostrano 2x fuoco, 2x acqua e 1x pietra, quindi prende dall'arena quattro dadi (2x fuoco e 2x acqua) e li aggiunge alla propria scorta. Il suo turno è terminato. Per il giocatore alla sua sinistra nell'arena è rimasto solamente un dado (quello con la pietra).



Fai girare i dadi

Lanciando il proprio dado, si può tentare di "far girare" i dadi che si trovano già all'interno dell'arena. In questo modo aumenterà la possibilità di ottenere più simboli uguali. A questo scopo, prima di ogni lancio si possono spostare (ma non impilare o girare) come si preferisce i dadi nell'arena.

Dado in bilico

Se i dadi all'interno dell'arena sono in bilico e non mostrano chiaramente nessun elemento, battete qualche colpetto sul tavolo, oppure muovete leggermente la scatola-arena.

Scorta di dadi

Il numero dei dadi-elementi della vostra scorta deve essere sempre ben visibile.

FINE DELLA PARTITA

Un giocatore viene eliminato dalla partita in corso se, al termine del suo turno, non dispone più di dadi di scorta. Quando viene eliminato anche il penultimo giocatore, non ci sono più dubbi: l'ultimo giocatore rimasto è il vincitore.

Torneo degli elementi

All'inizio del gioco, potete anche accordarvi di cimentarvi in un torneo, cioè di giocare un numero di partite, una di seguito all'altra, corrispondete al numero di giocatori. Ciascun giocatore potrà così iniziare il gioco almeno una volta per primo. Chi viene eliminato, deve annotare tanti punti quanti sono i giocatori ancora rimasti in gioco. Il vincitore di una partita non riceverà quindi nessun punto.

Alla fine del torneo, vince chi ha totalizzato **il punteggio più basso**. In caso di pareggio, i vincitori saranno più di uno.

Variante di gioco - La forza degli elementi

Una volta diventati esperti del gioco base, potete scatenare la "forza degli elementi":

Il giocatore che comincia la partita lancia nell'arena il primo dado. L'elemento ottenuto con il lancio del dado è quello attivato per la partita, quindi si scatena ogni volta che appare contemporaneamente su due o più dadi. Tutti gli altri simboli non

hanno alcuna importanza. Se sul dado d'inizio appare il lato vuoto, il lancio va ripetuto.



Temporale – Se nell'arena si trovano due o più fulmini, si scatena un temporale: tutti gli altri giocatori devono lanciare velocemente uno dei loro dadi nell'arena. Dopo il lancio, il giocatore attivo (cioè quello che ha iniziato la partita) prende, come al solito, tutti i dadi che mostrano gli stessi simboli.

Attenzione: anche nel caso in cui dovessero continuare a comparire due o più fulmini, **non si scatenerà nessun altro temporale.**



Uragano – Se nell'arena si trovano due o più simboli del vento, si scatena un uragano: prima, come al solito, il giocatore attivo prende dall'arena tutti i dadi che mostrano gli stessi simboli. Dopodiché **ogni giocatore deve consegnare tutti i suoi dadi** al proprio vicino di sinistra. I giocatori già eliminati vengono saltati.



Tempesta di pietre – Se nell'arena si trovano due o più pietre, il giocatore attivo le prende, come al solito, ma poi le impila formando una torre che deve mettere davanti a sé. In seguito, potrà lanciarla, tutta in una volta (quindi vale come un lancio), all'interno dell'arena.



Palude – L'acqua rimane sempre all'interno dell'arena, anche quando appare su più dadi. Non può essere mai raccolta, ma, naturalmente, può essere fatta girare.



Colonna di fuoco – Se all'interno dell'arena si trovano due o più fuochi, ogni giocatore deve costruire il più velocemente possibile una torre con tutti i dadi della propria scorta. In questo caso, chi ha

il minor numero di dadi è avvantaggiato. Il più veloce a completare la torre grida "Stop!" e vince tutti i dadi all'interno dell'arena che mostrano lo stesso simbolo. Il turno passa ora al giocatore che si trova a sinistra del vincitore.

Attenzione: ovviamente, se, a inizio partita, con il lancio del primo dado ottenete il simbolo del fuoco (che è perciò l'elemento attivo della partita), non potrete iniziare a pre-impilare già i vostri dadi in una torre.

Variante di gioco - Crazy

Attenzione: a vostro rischio e pericolo!

A inizio partita potete anche decidere di giocare con più o, addirittura, con tutti gli elementi attivi contemporaneamente. Se più elementi vengono scatenati con un unico lancio, vi consigliamo la seguente sequenza:

1. togliete i dadi che mostrano lati vuoti →
2. Temporale →
3. Colonna di fuoco →
4. Tempesta di pietre →
5. Uragano

Attenzione: dopo la colonna di fuoco non è più possibile ricostruire le torri con le pietre!

© 2012/2018

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.p.A. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com

Ravensburger



Voor 2 – 5 spelers vanaf 8 jaar

Design: Fiore GmbH • Illustratie: Cactus • Auteur: Dieter Nüßle •
Redactie: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

SPELMATERIAAL

- 26 elementen-dobbelstenen
- 1 doos met dobbelarena
- 1 schuimrubberen mat



SPELIDEE

Door de dobbelstenen handig in de arena te gooien proberen jullie de daar liggende dobbelstenen zo “om te gooien”, dat ze daarna dezelfde symbolen laten zien. Dezelfde symbolen mag je bij je voorraad leggen. Alle andere dobbelstenen blijven voor de volgende speler in de arena liggen. Wie als laatste nog dobbelstenen heeft, wint.

SPELVOORBEREIDING

Zet de doos met de dobbelarena in het midden op tafel en leg de schuimrubberen mat erin. Iedere speler krijgt evenveel dobbelstenen en legt ze als voorraad voor zich neer:

Aantal spelers	Dobbelstenen per speler
2	8
3	7
4	6
5	5

Leg in het begin van het spel één van de overige dobbelstenen met een willekeurig symbool (maar niet de lege zijde) in de dobbelarena.

Bij minder dan 5 spelers leg je de overige dobbelstenen aan de kant.

SPELVERLOOP

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Jullie spelen net zo lang, tot nog maar **1 speler** dobbelstenen over heeft. Deze speler wint en mag zich terecht "Heerser over de elementen" noemen.

Ben je aan de beurt, dan **moet** je één van je dobbelstenen in de dobbelarena gooien. Je kunt de dobbelsteen erin laten vallen, voorzichtig in gooien of hem er met grote kracht in smijten, zoals je zelf wilt.

Maar voorzichtig: dobbelstenen die bij een worp (direct of indirect) uit de arena vliegen of helemaal niet in de arena terechtkomen, gaan **direct uit het spel**.

Na iedere worp geldt:

- **Lege zijde?**

Liggen één of meer **dobbelstenen met de lege zijde** naar boven in de arena, dan moet je deze direct uit de arena halen. Deze dobbelstenen zijn uit het spel.



- **Dezelfde symbolen?**

Liggen dobbelstenen met **dezelfde symbolen** in de arena, dan pak je al deze dobbelstenen uit de arena en legt ze bij je voorraad. Daarmee is je beurt ten einde, en de volgende speler is aan de beurt.



Tip: *Of de door jou gegooide dobbelstenen met andere dobbelstenen overeenkomen, is niet belangrijk! Het enige dat telt is, of er dobbelstenen zijn die hetzelfde element laten zien!*

- **Alleen verschillende symbolen?**



Hebben na je worp alle dobbelstenen in de arena **verschillende** symbolen, dan kun je je beurt vrijwillig beëindigen. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Je **mag** echter ook nog één van je dobbelstenen in de arena gooien. Zijn er daarna dobbelstenen met hetzelfde symbool, dan pak je die eruit en beëindigt je beurt. Liggen er opnieuw **alleen maar verschillende** symbolen, dan kun je weer beslissen: vrijwillig ophouden of nog een keer dobbelstenen gooien enz.

- **Dobbelsteenvoorraad op?**



Zodra je geen dobbelstenen meer hebt, val je af.

Big Bang

Ben je aan de beurt en de arena is **helemaal leeg** (omdat je voorganger al alle dobbelstenen eruit heeft gehaald), komt het direct tot een **Big Bang!** (Je moet nu **al je dobbelstenen** – allemaal in één keer! – in de arena gooien. Daarna mag je zoals gebruikelijk dobbelstenen met dezelfde symbolen eruit halen. Zijn er geen gelijke symbolen, dan is je beurt over.

Voorbeeld: In de arena liggen 1x vuur, 1x water en 1x steen.



  Je gooit je “verplichte”-dobbelsteen tegen deze dobbelsteen, waarna er 1x vuur, 1 x water, 1x bliksemschicht en 1x lucht liggen. Je besluit nog een dobbelsteen te gooien.

Deze keer heb je meer geluk: de vijf dobbelstenen laten 2x vuur, 2x water en 1x steen zien. Je pakt vier dobbelstenen (die met 2x vuur en 2x water) uit de arena en legt ze bij je voorraad. Je beurt is voorbij. Voor je linker buurman/vrouw ligt er nog maar 1 dobbelsteen (met steen) in de arena.



Omgooien

Bij het gooien van je dobbelstenen kun je proberen al liggende elementen “om te gooien”. Zo verhoog je je kans, meerdere gelijke symbolen te gooien. Je mag hiervoor de dobbelstenen in de arena voor elk van je worpen willekeurig verschuiven (maar niet stapelen of draaien).

Scheef geval

Als dobbelstenen scheef in de arena liggen en geen duidelijk element laten zien, klop dan op tafel of geef de doos een klein duwtje.

Dobbelvoorraad

Jullie moeten altijd laten zien, hoeveel dobbelstenen jullie hebben.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler na zijn beurt geen dobbelstenen meer heeft, valt hij af. Valt de voorlaatste speler af, dan staat daarmee de laatste "overlevende" als winnaar vast.

Toernooi van de elementen

Jullie kunnen in het begin van het spel ook afspreken, zo veel partijtjes achter elkaar te spelen, als het aantal spelers dat meedoet. De startspeler wisselt na ieder partijtje met de klok mee.

Als je uitvalt, noteer je zoveel minpunten, als het aantal spelers dat nog in het spel is. De winnaar van een partij krijgt dan geen minpunten. De winnaar is de speler die aan het einde van alle partijtjes de minste **minpunten** heeft. Is er een gelijke stand, dan zijn er meer winnaars.

Variant - Kracht der elementen

Als jullie het basisspel goed kennen, kunnen jullie beginnen met "Kracht der elementen":

De startspeler gooit de startdobbelsteen voor het begin van het spel in de arena. Het gegooid element is voor dit spel geactiveerd en treedt steeds dan in werking, als tegelijkertijd twee of meer dobbelstenen van dit element worden gegooid. Alle andere symbolen spelen in deze partij geen bijzondere rol.

Als met de startdobbelsteen de lege zijde wordt gegooid, wordt er nog een keer gegooid.

Onweer – Liggen er twee of meer bliksemschichten in de arena, dan onweert het: alle andere spelers gooien **nu** heel snel tegelijkertijd een eigen dobbelsteen in de arena. Daarna pakt de actieve speler zoals gebruikelijk alle dobbelstenen met meer voorkomende symbolen.



Tip: *Liggen er nu weer of nog steeds twee of meer bliksemschichten, dan komt er **geen** onweer meer!*

Orkaan – Liggen er twee of meer windsymbolen in de arena, dan is er een orkaan: eerst pakt de actieve speler zoals gebruikelijk alle symbolen uit de arena die meerdere keren voorkomen. Daarna geeft iedere **speler al zijn dobbelstenen** aan zijn linker buurman/vrouw verder. Al uitgevallen spelers worden daarbij overgeslagen.



Steenstag – Liggen er twee of meer stenen in de arena, dan pakt de actieve speler deze zoals gebruikelijk. Al deze dobbelstenen moet hij echter vervolgens als toren bovenop elkaar stapelen en voor zich neerzetten. Deze toren kan hij later alleen in één keer in de arena gooien, dit telt als één worp.



Moeras – Water blijft altijd in de arena liggen, ook als er meerdere dobbelstenen van liggen. Het kan dus nooit worden verzameld. Maar natuurlijk mag het worden omgegooid.



Vuurzee – Ligt er twee of meer keer vuur in de arena, moet iedere speler zo snel mogelijk van zijn hele dobbelvoorraad een toren bouwen. De spelers met de minste dobbelstenen hebben hier natuurlijk betere kansen. Wie z'n toren het snelst heeft



gebouwd, roept “stop!” en wint alle symbolen, die meerdere keren voorkomen. De speler links van de winnaar is nu aan de beurt.

Tip: *Spelen jullie met het vuur-symbool, dan mogen jullie je dobbelstenen natuurlijk niet alvast als toren „voorbouwen“.*

Variant - Avatar

Waarschuwing: alleen op eigen risico!

Jullie kunnen aan het begin van het spel ook beslissen, met meer of alle actieve elementen tegelijkertijd te spelen. Als meerdere elementen in een worp worden geactiveerd, raden we de volgende volgorde aan:

1. Lege zijdes verwijderen → 2. Onweer → 3. Vuurzee →
4. Steenslag → 5. Orkaan

Tip: *na een vuurzee hoeven eventuele steenslagtorens niet opnieuw te worden gemaakt!*

© 2012/2018

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA · BITM Atomiumsquare Box 357

B-1020 Brussel – Bruxelles

www.ravensburger.com

236941

Ravensburger