



Spielregeln

Ab 7 Jahre, 2 Spieler, 15 Min.

Spielbeschreibung: Elementos ist ein leichtes, lustiges, fließendes Strategiespiel mit einer überraschenden **Wendung**... Gegner überlisten, Fallen legen, im Voraus planen und den eigenen Stab über das Land von Elementos führen...

Inhalt:

Ein Holzkasten (Spielfeld), 18 doppelseitige hölzerne Spielfiguren, 2 Stöckchen (Stäbe) und Spielregeln.

Ziel des Spiels:

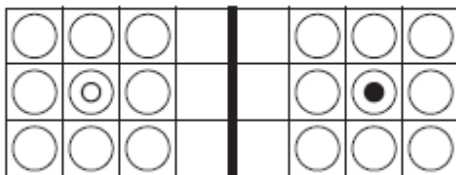
Den Stab auf die andere Seite des Spielfelds zu bringen (eines der letzten drei Quadrate). Der Spieler, dem dies als Erster gelingt, gewinnt das Spiel.

Spielbeginn:

Jeder Spieler legt seine 9 Spielfiguren in die ihm am nächsten gelegenen 9 Quadrate. Die Reihenfolge der Symbole ist beliebig.

Die beste Ausgangsposition ist, drei eines jeden Symbols offen auszulegen.

Den eigenen Stab in die Öffnung der mittleren Spielfigur stecken (die auf dem Logo ist), wie abgebildet:



GRUNDREGEL

**FEUER SCHLÄGT HOLZ,
HOLZ SCHLÄGT WASSER,
UND WASSER SCHLÄGT FEUER.**

Wird eine Spielfigur von einer anderen geschlagen, wird die geschlagene Spielfigur vom Spielfeld entfernt und die schlagende Spielfigur nimmt ihre Position auf dem Spielfeld ein.

www.tyto.com

Spielgestaltung: Sharon Katz



Spielregeln:

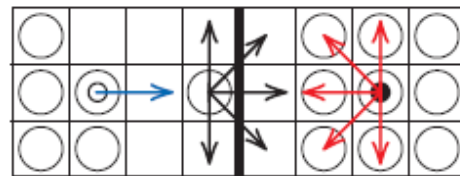
Elementos wird in Reihenfolge gespielt.

Zunächst wird festgelegt, wer beginnt.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann folgende Züge spielen:

1. Eine Spielfigur bewegen.
Die Bewegung erfolgt jeweils ein Quadrat weit in eine beliebige Richtung (vertikal, diagonal), außer rückwärts.
2. Eine Spielfigur umdrehen (Symbol ändern).
3. Den Stab in eine von zwei Weisen bewegen:
 - A. Der Stab kann zu einer beliebigen eigenen Spielfigur in einem beliebigen benachbarten Quadrat versetzt werden, außer rückwärts (wie die Bewegung der Spielfiguren).
 - B. Die Spielfigur, in welcher der Stab steckt, kann nur nach vorn gehen.

- Mögliche Bewegungen der Spielfiguren.
- Mögliche Bewegungen des Stabs zu anderen Spielfiguren.
- Die Spielfigur mit dem Stab kann nur vorwärts gehen.



Die Spielfigur mit dem Stab ist das "Heim", das heißt, sie kann rivalisierende Spielfiguren weder schlagen noch von ihnen geschlagen werden (sie ist geschützt).

In einer Situation, in der beide Spieler zwei gegenüber liegende Spielfiguren immer wieder umdrehen, ohne dass eine Lösung in Sicht ist, haben sie ein Patt erreicht. Sie können dann die Spielfigur nicht mehr umdrehen und müssen einen anderen Schritt unternehmen.


Jeder Spieler darf die andere Seite seiner eigenen Spielfiguren im Laufe des Spiels einsehen.

Um das Spiel spannender zu machen, können die Spieler beschließen, dass sie die andere Seite ihrer Spielfiguren nicht sehen dürfen. Dadurch kommt ein gutes Gedächtnis als weiteres Element ins Spiel.

VIEL SPASS!

Name	Datum	Kommentar
Lior Keinan	21-9-2015	Ver 1.3 Geänderte Namen: Münze->Spielfigur, Stock->Stab, weitere grammatischen und andere Änderungen Änderung der Gleichgewichtsaussage Hinzugefügte Beschreibung von "schlagen"
Lior	25-9-2015	Änderungen verfolgen für endgültigen Entwurf entfernen
Lior	28-9-2015	Hinzugefügtes Bild-Layout für die Druckansicht
Lior	07-11-2015	Text und Ausrichtung mit Levi für endgültigen Entwurf

Abbildung der alten Version



GAME RULES

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
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!