



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 Pfaffstätt
www.ravensburger.com

Ravensburger