

# FEUER & WASSER

Kampf der Elemente

Ein raffiniertes Taktikspiel für 2-4 Spieler von Jens Bernsdorf



Stand: 12. März 2012

Aktuelle Version und Download auf <http://www.spielefreun.de/feuerundwasser>

## Spielidee

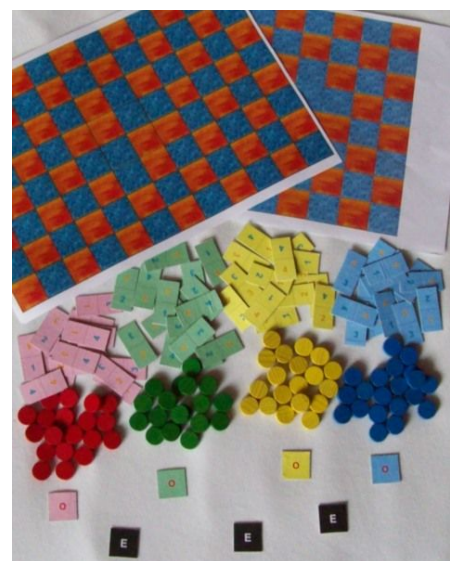
Feuer und Wasser, die tobenden Elemente, spielen die Hauptrolle in diesem taktischen Spiel für 2 bis 4 Spieler. Wer wird die Oberhand behalten? Nur mit der unbändigen Kraft der Elemente einerseits, aber mit Hilfe der zarten Elementarwesen andererseits wird ein cleverer Spieler den Kampf der Elemente für sich entscheiden und zum Meister der Elemente aufsteigen...

Auf einem schachbrettartigen Feld aus Feuer- und Wasserfeldern legen die Spieler Einflusskärtchen ab. Diese sind zweigeteilt und zeigen immer zwei Zahlen der oben genannten Elemente. Die Ziffern geben den Einfluss auf umliegende Felder des gleichen Elementes an. Ist ein Feld komplett umschlossen, kann ein Besitzstein gesetzt werden, der ggf. auch den einen Teil eines Einflussplättchens wieder verdecken kann. Das ändert dann die Mehrheitsverhältnisse auf dem Nebefeld und kann eine ganze Kettenreaktion von Inbesitznahmen auslösen. Durch den nicht ganz regelmäßigen Spielplan, Anführer und Elementarwesen kommt noch mehr Abwechslung ins Spiel.

Feuer & Wasser ist Finalteilnehmer beim Hippodice Autorenwettbewerb 2012.

## Inhalt / Spielmaterial

- zwei Spielpläne mit Feuer- und Wasserfeldern – ein kleiner für zwei, ein größerer für drei oder vier Mitspieler
- je 16 Einflussplättchen aus Pappe mit zwei Einflusswerten von 1-4 in vier Farben
- je 20 Besitzsteine in vier Farben oder insgesamt 60 Besitzsteine in einer neutralen Farbe (Holzscheiben, Pappe- oder Plastikchips, Glasperlen o. ä.)
- je ein Anführerplättchen (O) in vier Farben
- 3 Elementarwesen (E)



## Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, möglichst viele ihrer Besitzsteine auf dem Spielplan unterzubringen und damit am meisten Einfluss in der Welt der Elemente auszuüben, um Meister der Elemente zu werden und so das Spiel zu gewinnen.

Dabei müssen die Spieler bei jedem Zug überlegen, ob sie lieber ihren Einfluss vergrößern, indem sie ein entsprechendes Plättchen spielen, oder ob sie einen Besitzstein spielen und somit ein Feld sichern, bevor ein anderer Spieler es selbst in Besitz nimmt.

## Vorbereitung

Je nach Spieleranzahl wird das kleine oder große Spielbrett genommen. Zwei Spieler spielen mit dem kleinen 8x8-Brett, drei und vier Spieler mit dem größeren 8x12-Brett.

Jeder Spieler erhält die Besitzsteine, den Anführer und die Einflussplättchen seiner Farbe. Bei vier Spielern werden die Einflussplättchen mit den Werten 1-1, 2-2, 3-3 und 4-4 aussortiert, und jeder Spieler spielt mit lediglich 15 Besitzsteinen. Die Einflussplättchen werden gemischt und liegen verdeckt vor dem jeweiligen Spieler.

Spielerzahl	Spielbrett	Besitzsteine	Einflussplättchen
2	klein (8x8)	20	16
3	groß (8x12)	20	16
4	groß (8x12)	15	12

Der feurigste Spieler wird Startspieler, nimmt ein Elementarwesen (E) und setzt es auf ein beliebiges Feld des Spielplans, jedoch nicht auf ein Rand- oder Eckfeld. Rund um das Elementarwesen muss sich also jeweils noch mindestens 1 Feld befinden.

Der nächste Spieler platziert ein zweites Elementarwesen, und zwar ebenfalls nicht am Rand und außerdem nicht direkt neben oder diagonal von dem bereits ausliegenden Elementarwesen.

Der nächste – bei zwei Spielern also wieder der erste – Spieler platziert das dritte Elementarwesen nach der selben Regel.

Nunmehr deckt jeder Spieler drei seiner Einflussplättchen auf.

Nach dieser Vorbereitungsphase beginnt das eigentliche Spiel, in dem der nun folgende Spieler einen Zug wie unter „Spielablauf“ beschrieben macht.

## Spielablauf

In seinem Zug führt jeder Spieler *eine* der folgenden Aktionen durch, danach ist der nächste Spieler an der Reihe:

- ein Einflussplättchen legen
- den Anführer auslegen
- einen Besitzstein spielen
- ein Elementarwesen für sich gewinnen

## 1. Ein Einflussplättchen legen

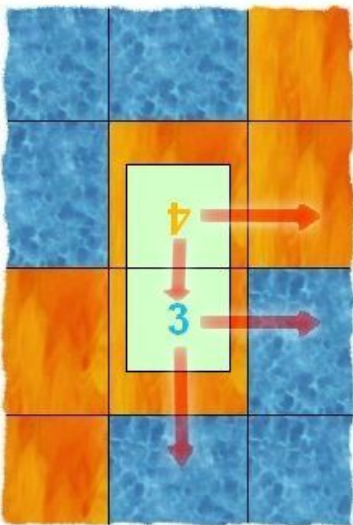
Der Spieler wählt eines seiner drei offenen Einflussplättchen aus und legt es auf zwei nebeneinander liegende, *leere* Felder des Spielplans.

*Hinweis: Das Plättchen ist etwas kleiner als die beiden Felder zusammen, so dass man noch die Farbe der Felder unter dem Plättchen erkennen kann.*

Ein Einflussplättchen darf nicht auf ein Feld gesetzt werden, auf dem bereits ein Besitzstein oder ein anderes Plättchen liegt!

Danach deckt der Spieler eins seiner verdeckten Einflussplättchen auf, so dass wieder drei Einflussplättchen offen liegen. Diese stehen dann für den nächsten Zug zur Verfügung.

Auf jedem Einflussplättchen stehen zwei Zahlen von 1-4 in verschiedenen Farben. Die Farben stehen für die Elemente Wasser (blau) und Feuer (orange-gelb). Die Plättchen üben ihren Einfluss gemäß ihrer Zahl und ihrem Element auf die vier orthogonalen (senkrechten und waagrechten) Nachbarfelder aus (also auch auf die jeweils andere Hälfte des Einflussplättchens), nicht jedoch auf die diagonal angrenzenden Felder.



*Diese Grafik erläutert den Einfluss der Einflussplättchen:*

*Die gelbe 4 des grünen Spielers übt ihren Einfluss nur auf Feuerfelder aus – unabhängig davon, ob diese mit einem fremden oder eigenen Einflussplättchen besetzt oder frei sind. Sie beeinflusst also das Feld rechts von ihr sowie das Feld unter ihr – das von der blauen 3 desselben Plättchens besetzte! Die beiden diagonal angrenzenden Feuerfelder sind irrelevant, weil der Einfluss nur senkrecht und waagrecht ausgeübt wird. Auch das Feld, auf dem sich die 4 selbst befindet, steht nicht unter ihrem Einfluss.*

*Die blaue 3 übt ihren Einfluss hingegen auf Wasserfelder aus – also das Feld zu ihrer Rechten und darunter. Auch hier sind die diagonal angrenzenden Felder nicht betroffen.*

*Hinweis: Entgegen der Intuition sollte man daher wegen der beinahe schachbrettartigen Anordnung des Spielfeldes stets die blaue Zahl des Einflussplättchens auf ein Feuerfeld und die orange-gelbe Zahl auf ein Wasserfeld legen. Eine Ausnahme hiervon bildet lediglich der mittlere Teil des Spielfeldes.*

## 2. Den Anführer legen

Der Spieler darf seinen Anführer nur auf ein leeres Feld legen, das nicht in direkter Nachbarschaft zu einem Elementarwesen liegt. Er darf es außerdem nicht in ein Eckfeld setzen.

*Hinweis: Der Anführer sollte nur auf ein Feld gespielt werden, das der Gegner nicht erobern kann, da ansonsten das Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit verloren geht. Der Anführer ist notwendig, um ein Elementarwesen zu gewinnen, und hat Bedeutung bei der Schlusswertung.*

Der Einfluss des Anführers beträgt 0 in beiden Elementen.

## 3. Einen Besitzstein spielen

Der Spieler darf einen Besitzstein auf ein Feld legen, wenn

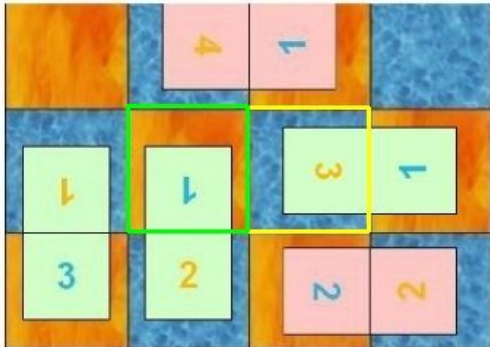
- alle vier Felder (am Rand drei, in der Ecke nur zwei), die senkrecht oder waagrecht daran angrenzen, besetzt sind (egal womit – Einflussplättchen, Besitzstein oder Elementarwesen)

- der Spieler die Mehrheit an Einfluss in dem Element des Feldes hat. Ein Gleichstand genügt nicht. Das Feld selbst zählt dabei nicht mit, egal ob es von einem Einflussplättchen besetzt ist oder nicht und
- sich noch kein Besitzstein und kein Elementarwesen auf diesem Feld befindet (ein Einflussplättchen oder Anführer darf aber darauf liegen).

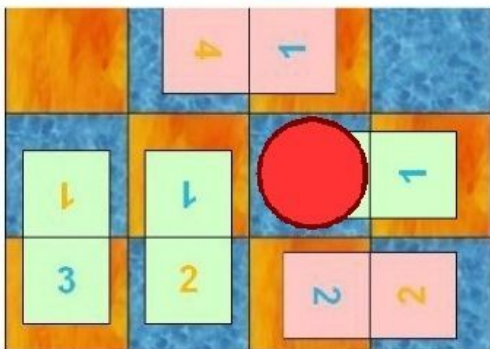
Wird der Besitzstein auf ein halbes Einflussplättchen gesetzt, übt dieses halbe Plättchen keinen Einfluss mehr auf die umgebenden Felder aus.

*Hinweis: Dadurch können sich Mehrheiten entscheidend verändern – eigene Einflussplättchen sollten also nur mit Bedacht von einem Besitzstein besetzt werden!*

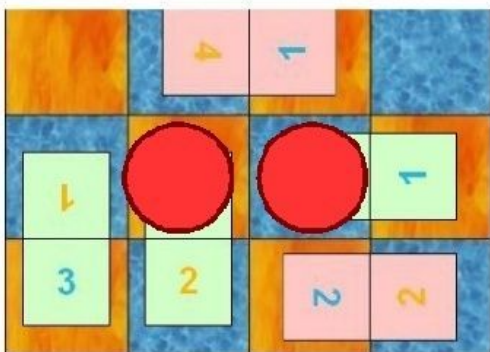
Zur Veranschaulichung soll die folgende Grafik dienen:



*Bild 1: Spieler Rot ist am Zug. Das Feld links von der Mitte (grüner Rahmen) kann er nicht besetzen, da er hier nur einen Einfluss von 4, der grüne Spieler aber 6 (1+2+3) ausübt. Das Feld rechts von der Mitte (gelber Rahmen) kontrolliert er jedoch mit einem Einfluss von 3 (1+2), weil der grüne Spieler hier lediglich 2 (1+1) hat. Beachte: Diagonal angrenzende Felder sind ohne Bedeutung.*



*Bild 2: Spieler Rot hat seinen Besitzstein wie geplant auf das von grün besetzte Feld gelegt. Nun hat sich der Einfluss auf das links davon liegende Feld entscheidend verändert: Während Rot immer noch einen Einfluss von 4 auf das Feld ausübt, hat Grün nur noch 3 (1+2) Einflusspunkte. Grün kann nichts dagegen tun und macht deshalb einen Zug an einer anderen Stelle des Spielfelds.*



*Bild 3: Rot hat seinen Besitzstein nunmehr auch noch auf das andere Feld gesetzt.*

*Man sieht also: Es empfiehlt sich als Daumenregel, Felder mit möglichst hochwertigen gegnerischen Einflussplättchen zu erobern, während es womöglich schadet, ein von einem eigenen Einflussplättchen besetztes Feld mit einem Besitzstein zu besetzen. Entsprechend neutral wirkt es sich aus, ein leeres Feld zu erobern. Allerdings gilt das eben noch leere Feld dann als besetzt, so dass möglicherweise die Mehrheiten an Nachbarfeldern – wenigstens vorübergehend – feststehen.*

Wird das Feld eines gegnerischen *Anführers* erobert, legt der Spieler gleich zwei Besitzsteine auf dieses Feld. Für den Rest des Spiels wird der Gegner dann so behandelt, als hätte er seinen Anführer gar nicht ausgespielt. Dies ist wichtig in Bezug auf die Elementarwesen und auf die Schlusswertung. Es ist nicht möglich, einen Besitzstein auf den eigenen Anführer zu legen.

#### 4. Ein Elementarwesen für sich gewinnen

Ein Elementarwesen folgt nur einem Spieler, der ihn von dessen Sanftmut überzeugen kann. Dafür darf der Spieler, dem das gelingt, gleich *zwei* Besitzsteine auf das Elementarwesen legen. Voraussetzung dafür ist, dass

- alle vier Felder, die senkrecht oder waagrecht an das Elementarwesen angrenzen, mit Besitzsteinen oder Einflussplättchen besetzt sind,
- der Spieler – unabhängig vom Element – die niedrigste Summe mit seinen das Elementarwesen umgebenden Einflussplättchen erreicht, jedoch mindestens 1,
- der Spieler bereits seinen Anführer ausgespielt hat (und dieser nicht besetzt ist) und
- sich noch kein Besitzstein auf dem Elementarwesen befindet.

Man muss also zumindest ein (noch gültiges, also nicht von einem Besitzstein besetztes) Plättchen auf einem Nachbarfeld des Elementarwesens haben. Bei einem Gleichstand kann niemand das Elementarwesen für sich gewinnen, bis der Gleichstand durch Eroberung eines Feldes aufgelöst ist. Hat nur noch ein Spieler gültige Einflussplättchen neben dem Feld des Elementarwesens, gewinnt dieser das Elementarwesen unabhängig davon, wie hoch der Wert der Plättchen ist.

### **Spielende und Wertung**

Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler alle seine Besitzsteine ausgelegt hat. Er ist dann Meister der Elemente und hat das Spiel gewonnen.

Das Spiel endet üblicherweise, wenn es nicht mehr möglich ist, noch ein Einflussplättchen zu legen, weil keine zwei nebeneinanderliegenden Felder mehr auf dem Spielfeld frei sind. Der Spieler, der das letzte Einflussplättchen legt, ist der letzte, der einen regulären Zug macht. Danach darf jeder andere Spieler reihum noch einen Besitzstein platzieren, falls er dazu in der Lage ist. Der Spieler, der das Einflussplättchen gelegt hat, kommt nicht mehr dran.

Sodann erhält jeder Spieler einen Punkt für jeden ausgelegten Besitzstein. Jeder Spieler, dessen Anführer nicht auf dem Spielfeld liegt bzw. der von seinem Gegner erobert wurde, bekommt zwei Minuspunkte.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl darf sich ab sofort Meister der Elemente nennen. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der als nächster am Zug wäre (also der, der das Einflussplättchen gelegt hat, dann der zu seiner Linken usw.).

### **Was gerne falsch gemacht wird**

- Wenn es darum geht, wer die Übermacht auf einem bestimmten Feld hat, zählt das Feld selbst nicht mit, sondern nur die maximal vier umliegenden Einflussplättchen des passenden Elements.
- Nur durch die Farbe der Zahl auf dem Einflussplättchen wird festgelegt, auf welche der benachbarten Felder Einfluss ausgeübt wird.
- Ein Besitzstein kann erst auf ein Feld gesetzt werden, wenn alle vier angrenzenden Felder besetzt sind (bei Randfeldern entsprechend weniger), wenn also keines der angrenzenden Felder frei ist.
- Am Ende eines jeden Zuges wird ggf. ein neues Einflussplättchen aufgedeckt; jeder Spieler hat immer drei Einflussplättchen offen vor sich liegen, außer wenn das Spiel kurz vor dem Ende ist und der Spieler nur noch weniger als drei Einflussplättchen besitzt.
- Ein Anführer darf nicht in eine Ecke oder direkt neben ein Elementarwesen gelegt werden.