



## Ignite and Flow

### Zusammenfassung

'Ignite and Flow' ist ein abstraktes strategisches Brettspiel für zwei Spieler. Die Spielzeit beträgt 15-20 Minuten.

Die Spieler platzieren abwechselnd 'Feuer', 'Wasser' oder 'Erde' auf dem Spielbrett oder lassen Elemente interagieren. Feuer brennt Erde nieder und Wasser fließt. Wenn Feuer und Wasser miteinander interagieren, entstehen Erden und Wüste. Die Spieler können bis zu drei Tempel platzieren und dadurch Besitz über Landmassen erlangen.

*Spielziel:* Beanspruchte Landmassen (horizontal und vertikal verbundene Erden) bringen je einen Punkt pro zugehöriger Erde. Zerstörte gegnerische Tempel bringen 4 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Das Spiel endet mit dem Zug, in dem das Spielbrett komplett voller Elemente ist. Ein Beispiel für ein beendetes Spiel mitsamt Wertung ist auf Seite 7 zu sehen.

Enthalten sind: Spielbrett, Elemente und Tempel.



## Eine Runde

Der Spieler muss sich für *eine* Aktion entscheiden:

- Beliebiges Element auf ein freies Feld legen, *oder*
- Elemente miteinander interagieren lassen, also eines der Folgenden:
  - Feuer brennt
  - Wasser fließt
  - Feuer und Wasser reagiert

Eine beliebige Person beginnt. Sie hat in jedem Zug zwei Möglichkeiten:

Entweder sie legt ein Element (Feuer, Wasser oder Erde; *nicht* Wüste) auf ein beliebiges *freies* Feld des 6x6 Spielbretts, *oder* sie lässt Elemente auf dem Spielbrett miteinander interagieren.

Nach der Aktion kann der Spieler nun mit einem seiner drei Tempel auf ein beliebiges Stück Erde setzen, solange kein gegnerischer Tempel bereits mit dieser Landmasse verbunden ist! Nur Feuer kann einen Tempel zerstören, Wasser nicht. In seinem letzten Zug darf der Spieler, der das Spielbrett vervollständigt, noch einen Tempel setzen!

Nochmal: Landmassen sind Erden, die horizontal oder vertikal miteinander verbunden sind. Ein Beispiel für ein *abgeschlossenes* Spiel ist auf der letzten Seite zu sehen.

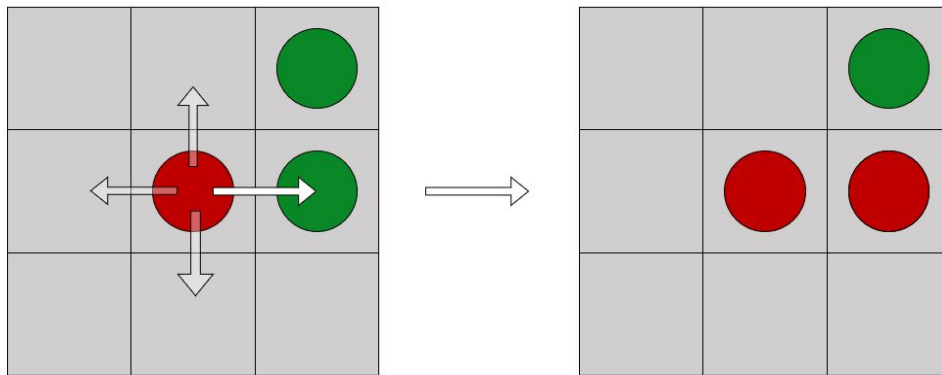
## Interaktionen im Detail:

### Feuer brennt:

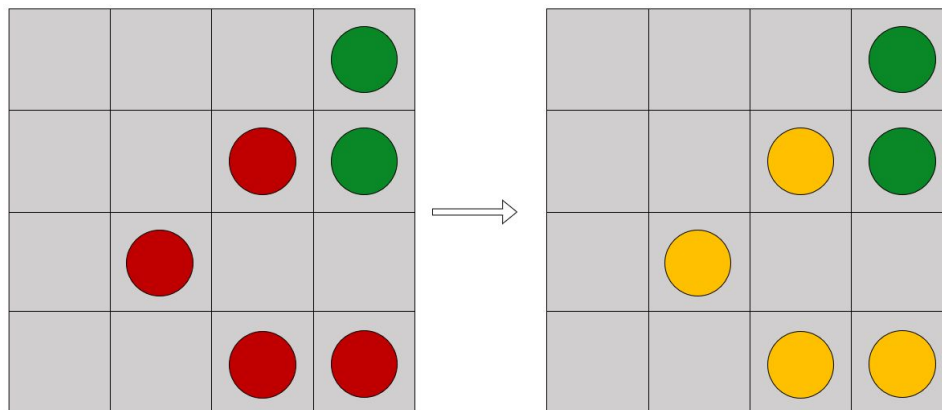
Ein am Spielbrett liegendes Feuer kann sich horizontal oder vertikal ausbreiten. Es kann sich auf ein unbesetztes Feld oder auf Erde ausbreiten, aber nicht auf Wüste oder Wasser. Breitet sich Feuer auf Erde aus, dann wird die vorherige Erde vom Spielplan zurück in den Vorrat gegeben. Verbrennt Feuer ein Stück Erde, auf dem ein Tempel steht, so bekommt diesen der gegnerische Spieler. Der Tempel ist für den Spieler 4 Punkte wert. (Man kann seine eigenen Tempel zerstören, es bekommt trotzdem der Gegner die 4 Punkte).

Liegen vier Feuer in beliebiger Verbindung miteinander (auch diagonal), können alle vier in Wüste umgewandelt werden. Das gilt als eigene Aktion!

*Hier breitet sich Feuer in ein Erde aus. Man sieht die anderen Richtungsmöglichkeiten.*



*Hier werden vier Feuer in Wüste umgewandelt.*

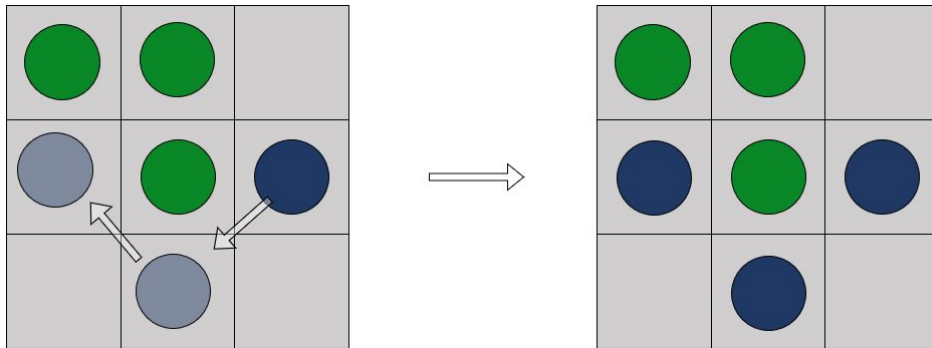


### Wasser fließt:

Ein am Spielbrett liegendes Wasser kann sich ausschließlich diagonal ausbreiten.

Bei unbesetzten Feldern kann sich Wasser um zwei Felder ausbreiten, wobei das zweite gesetzte Wasser mit dem ersten gesetzten Wasser verbunden sein muss. Wie ein Fluss, der in eine Richtung fließt.

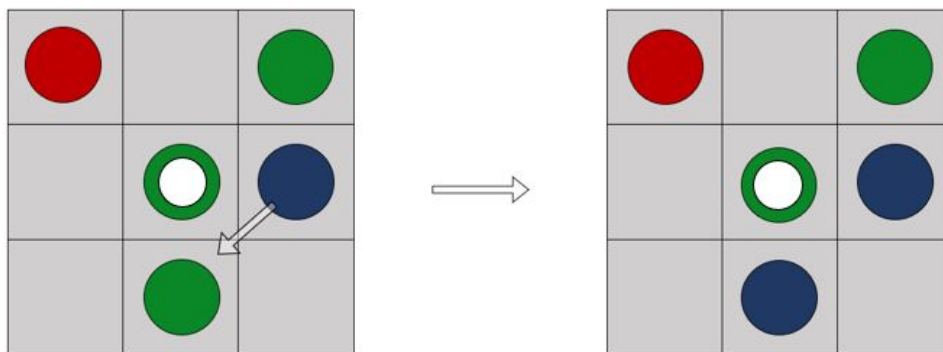
*Hier fließt Wasser durch zwei unbesetzte Felder.*



Wasser darf sich nur ein Feld in eine Landmasse hinein ausbreiten.

Wasser darf sich nur in eine Landmasse hinein ausbreiten, wenn auf der Landmasse ein Tempel des Spielers steht. Wenn beide Spieler auf einer Landmasse einen Tempel stehen haben, können also beide in diese Landmasse hinein fließen.

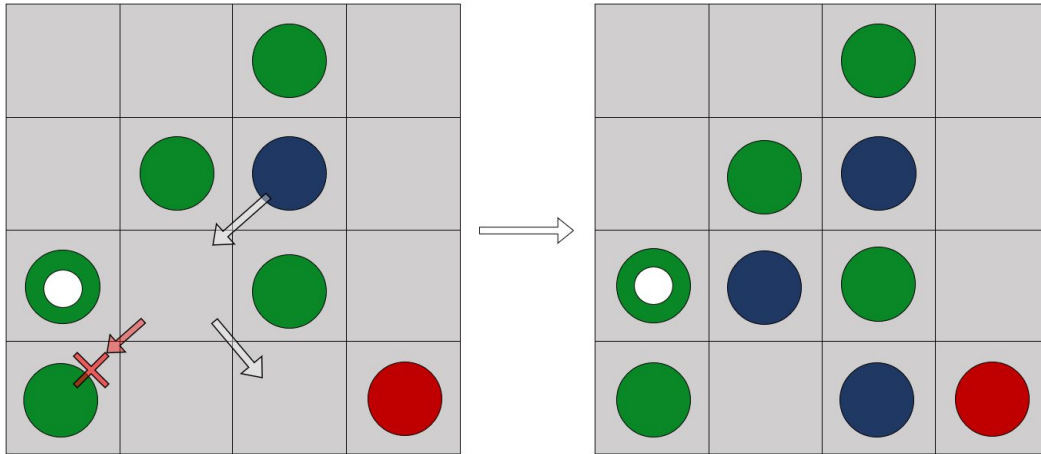
*Hier darf Weiß die Erde durch ein Wasser ersetzen (also Wasser ausbreiten lassen), weil Weiß auf der Landmasse einen Tempel stehen hat. Der weiße Kreis auf der Erde stellt einen Tempel für Weiß dar.*



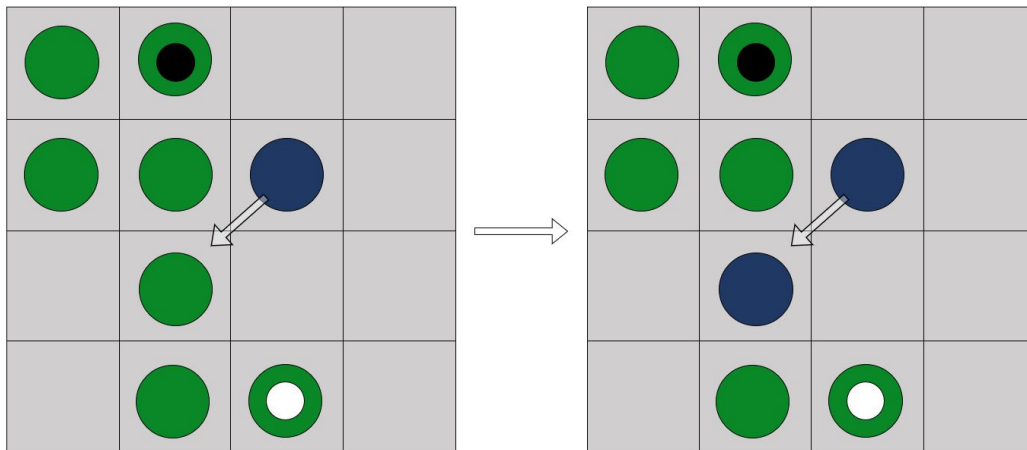
Diese beiden Arten des Ausbreitens von Wasser (in unbesetzte Felder und in eine Landmasse hinein) dürfen nicht vermischt werden!

Wasser darf sich nicht durch Feuer oder Wüste ausbreiten. Wasser kann keine Tempel zerstören.

Wasser darf sich nicht zuerst durch ein unbesetztes Feld ausbreiten und dann in eine Landmasse hinein.



Beide Spieler haben auf dieser Landmasse einen Tempel stehen und dürfen also beide Wasser darin hinein ausbreiten. Schwarz verwendet dies, um Weiß vom größeren Stück Landmasse auszuschließen.

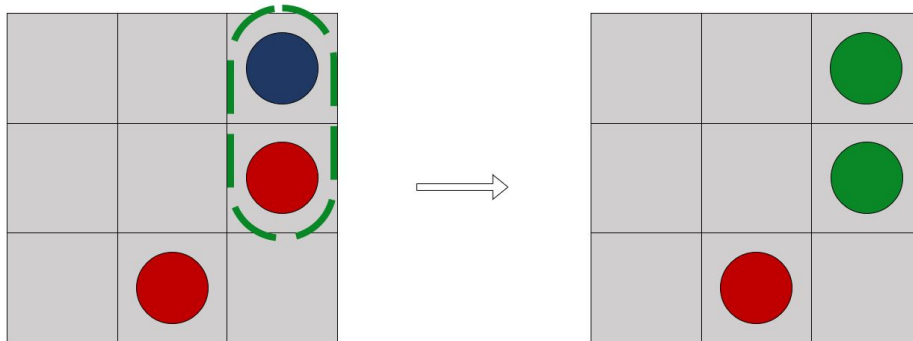


## Feuer und Wasser interagieren:

### Variante a,

Liegen ein Feuer und ein Wasser nebeneinander (horizontal oder diagonal), können sich *beide* in Erde verwandeln. Das Feuer und das Wasser werden dann vom Spielbrett genommen und anstelle beider kommen je ein Erde. In diesem Fall müssen sich also immer beide Elemente (Feuer und Wasser) in Erde verwandeln.

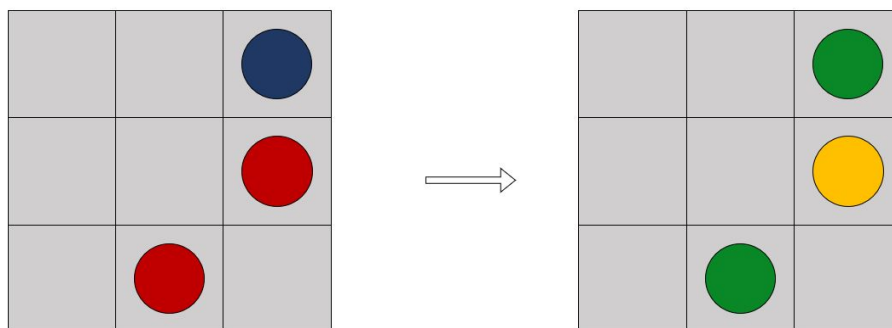
*Hier interagieren ein Feuer und ein Wasser miteinander.*



### Variante b,

Es können auch zwei Feuer und ein Wasser oder ein Feuer und zwei Wasser miteinander interagieren. Diese müssen in einer Kette liegen, es muss also nur ein beliebiges dieser Elemente beide anderen berühren. Bei dieser Interaktion muss eines der beiden Elemente, welches doppelt vorkam (also eines der beiden Feuer zB) in eine Wüste umgewandelt werden.

*Hier interagieren zwei Feuer mit einem Wasser. Eines der beiden Feuer muss in Wüste umgewandelt werden. Das verbleibende Feuer und Wasser werden zu Erde.*



Es besteht kein Zwang, drei Elemente miteinander interagieren zu lassen, man kann immer auch 'nur' ein Feuer und ein Wasser reagieren lassen.

Wüsten sind unbeweglich, unzerstörbar und gelten nicht als Land. Sie zerteilen also das Spielbrett unwiderruflich.

## Punkte

Ist das letzte Feld des Bretts belegt, so endet das Spiel. Der abschließende Spieler darf noch einen Tempel setzen. Es werden nun Landmassen und zerstörte Tempel gezählt. Sind auf einer Landmasse unterschiedliche Tempel (weil diese zusammengewachsen sind), so bekommt keiner der Spieler diese Punkte - auch wenn ein Spieler mehr Tempel auf der Landmasse hat als der andere.

*Beispiel für ein beendetes Spiel. Zur Erklärung werden die unterschiedlichen Landmassen nummeriert.*

		5	5		
	4			6	6
		3	3		6
1		3	3		6
1		3			
	2				7

In diesem Szenario hat Schwarz drei Tempel gesetzt. Zwei Punkte bekommt er für die Landmasse (1) links und einen für die Landmasse (7) rechts unten. Schwarz konnte zusätzlich noch einen weißen Tempel zerstören und hat damit 7 Punkte.

Weiß hat also nur noch zwei Tempel platziert und bekommt vier Punkte für die Landmasse (6) rechts oben. Die 5-Punkte Landmasse (3) in der Mitte gehört keinem der beiden, weil beide einen Tempel darauf haben. Die übrigen drei Landmasse (2,3,5) auf der Karte gehören niemandem und werden daher nicht gewertet.

*Prototyp des Spielbretts mit Elementen, Tempel und Aufbewahrungsbox.*

