

### **Der Autor**

Der Amerikaner Jim Winslow hat schon eine ganze Reihe von Spielen, auch in Deutschland, veröffentlicht. Er zeichnet sich vor allem durch einfache und doch pfiffige Spielideen aus.

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele

**Illustration:** Ertugrul Edime / Anke Pohl

**Grafik:** Thilo Rick & Anke Pohl / Bluguy

**Foto:** Dirk Hoffmann

Art.-Nr. 91174

©1998 Jim Winslow

Made Under License From The Michael Kohner Corporation

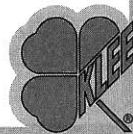
©1999 Klee-Spiele GmbH

D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.



# FEUER & WASSER

**Das spannende Spiel der Elemente  
für 2 Spieler ab 10 Jahren**

Wasserglas löscht Feuer, Feuer verbrennt Holzknüppel, Holzknüppel zerschlägt Wasserglas!  
Wer an der Reihe ist, zieht einen seiner Steine ein Feld nach vorne. Auf ein Feld mit einem Stein des Mitspielers darf man nur ziehen, wenn man diesen Stein schlagen kann. Es gewinnt, wem es gelingt, einen Stein auf der gegenüberliegenden Seite vom Spielplan herunterzuziehen.

### **Spielmaterial**

- 1 Spielplan
- 12 Spielsteine (6 rote und 6 schwarze)
- 5 Gewinnchips
- 1 Aufkleberblatt

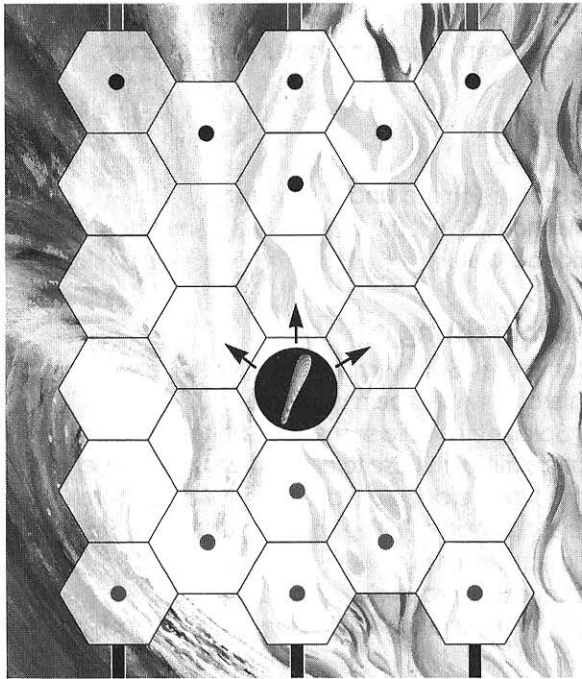
### **Spielvorbereitung**

- Vor dem ersten Spiel werden die Spielsteine mit den gleichfarbigen Aufklebern versehen.
- Jeder Spieler erhält die sechs Spielsteine einer Farbe, mischt sie mit der Bildseite nach unten und legt sie anschließend verdeckt auf den Spielplan - die roten Steine auf die roten Punkte und die schwarzen Steine auf die schwarzen.
- Anschließend werden die Steine umgedreht.
- Neben dem Spielplan werden die fünf Gewinnchips bereitgelegt.

### Spielverlauf

- Das Spiel geht über drei Runden. Der Gewinner einer Runde erhält einen Gewinnchip. Wer zuerst drei Chips gewonnen hat, gewinnt das Spiel.
- Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Rot beginnt.
- Wer an der Reihe ist, zieht einen seiner Steine ein Feld nach vorne auf ein benachbartes Feld.
- Gezogen werden darf nur auf ein Feld nach schräg links, schräg rechts oder geradeaus.
- Auf ein Feld mit einem Stein des Mitspielers darf nur gezogen werden, wenn man diesen Stein schlagen kann.
- Um zu schlagen darf in alle Richtungen gezogen werden – auch rückwärts!

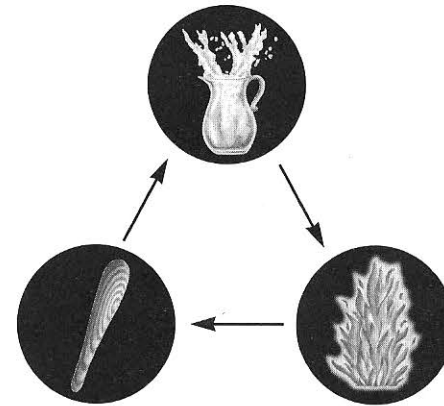
### So wird gezogen:



### Schlagen

- Will ein Spieler einen gegnerischen Stein schlagen, zieht er auf dessen Feld.
- Jeder Stein kann einen anderen schlagen und von einem Dritten selbst geschlagen werden:

Mit dem Wasserkrug wird das Feuer gelöscht.  
Das Feuer verbrennt den Holzknüppel.  
Der Holzknüppel zerschlägt den Wasserkrug.



- Der geschlagene Stein wird anschließend in die Schachtel zurückgelegt.

### Spielende

- Gelingt es einem Spieler, einen seiner Steine durch einen der drei Ausgänge auf der gegenüberliegenden Seite vom Spielplan zu ziehen, hat er die Runde gewonnen.
- Der Rundengewinner erhält einen Gewinnchip.
- Anschließend wird das Spiel wieder wie beschrieben für die nächste Runde vorbereitet. Der Verlierer beginnt.
- Gespielt wird so lange, bis ein Spieler drei Gewinnchips hat. Dann hat dieser das Spiel gewonnen.