

Elemento

Entraînement élémentaire de la logique pour 2 à 4 joueurs à l'esprit stratégique.

Feu, Eau, Terre, Air – chaque élément ne peut être présent qu'une fois dans chaque rangée et dans chaque quartier de couleur. Les points reviennent à celui des joueurs ayant réussi à placer le quatrième élément décisif.

Un joueur éveillé ne manquera toutefois pas de mettre en place des blocus, dont le contournement nécessitera une bonne planification et une logique adroite.

Joueurs :	2 à 4 joueurs
Contenu :	1 plateau de jeu, 8 pions sombres, 8 pions clairs, 9 pions en verre (points de victoire), 2 dés de couleur, 1 sac en tissu, règle du jeu facile à lire
Auteur :	Momo Besedic / Wilfried Lepuschitz



Feu



Air



Terre



Eau

But du jeu

Chaque joueur a pour objectif de placer le quatrième élément déterminant afin de gagner des points de victoire. Le premier joueur qui obtiendra 5 points,

gagnera la partie. Si un joueur devait réussir à placer tous ses pions élémentaires sur le plateau, il gagnerait la partie immédiatement.

Le joueur concerné décide alors de retirer du plateau de jeu l'ensemble de ses pions élémentaires, **ou** l'ensemble des pions élémentaires de son adversaire, présents dans la ligne ou colonne complétée. Les pions élémentaires retirés sont remis aux joueurs respectifs et peuvent être réutilisés au cours de la partie.

Si une ligne ou une colonne était composée que de pions élémentaires appartenant au joueur précédent pour compléter cette dernière, il lui reviendrait de décider s'il souhaite les laisser en place ou les retirer. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

Conseil : Il est aussi possible à un joueur de gagner la partie en étant le premier à placer la totalité de ses pions élémentaires sur le plateau de jeu.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant assemblé **5 points de victoire**, **ou** ayant placé la totalité de ses pions élémentaires sur le plateau est déclaré vainqueur.

Règle pour 3 ou 4 joueurs

Cette variante est basée sur la règle de jeu pour 2 joueurs. Il conviendra de tenir compte des différences suivantes :

Préparation du jeu

Tous les pions élémentaires sont posés à côté du plateau de jeu, face munis de symboles vers le haut. Les points de victoire sont eux aussi placés à portée de main à côté du plateau de jeu.

Dans le cas de cette variante, la **couleur** de pions élémentaires est **sans importance**.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus grand commence et lance les deux dés de couleur. Le joueur sélectionne alors un pion élémentaire **au choix** et le place sur le plateau de jeu selon les règles de jeu pour 2 personnes.

S'il n'est pas possible de placer un pion élémentaire, il pourra de **déplacer** un pion **au choix**, situé dans l'un des

champs d'une couleur correspondant à celles indiquées par les dés, en respectant les règles de jeu pour 2 personnes.

S'il un joueur ne peut ni placer, ni déplacer un pion élémentaire, il lui faudra passer son tour. Le tour de jeu revient alors au joueur suivant. Le tour de jeu évolue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Collecte de points de victoire

Si un joueur obtient un point de victoire dès qu'il réussit à placer, ou à déplacer, dans une ligne ou une colonne le quatrième pion élémentaire attendu. Tous les pions clairs **ou** tous les pions sombres présents dans cette ligne ou colonne sont retirés du plateau de jeu et placés à côté de ce dernier. Si une ligne ou colonne devait n'être composée que de pions d'une même couleur, il conviendrait de retirer **tous les pions** de cette ligne ou colonne du plateau de jeu. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant assemblé **3 points de victoire** est déclaré vainqueur.

Variante

Pour jouer Elemento d'une manière plus tactique.

Dès le deuxième tour, on ne lance plus les dés. Au lieu de les lancer, le joueur tourne à la fin de son tour le dé, qui indique la couleur de la case où il a placé son dernier pion élémentaire. Maintenant, c'est l'autre couleur du dé que l'on peut voir.