



# FIRE and ICE™

- Only one will prevail.



Mystic Struggle for a Great Line of Power

A new move gives depth and fluidity to this game of few rules, on a board of extraordinary symmetry.

The game "FIRE and ICE" begins when the universe captured within this mystic talisman is disrupted by a central element of FIRE. FIRE, the active force, moves first, leaving ICE in its former place - thus restoring balance, but forever breaking symmetry.

ICE, born where FIRE has receded, in turn moves leaving a new element of FIRE in its wake.

And so, FIRE and ICE continue in their lethal dance, choosing at each turn which elemental piece will channel their action; a piece whose options must be limited to either the free points of its own Island of Power, or an identically positioned point on another island.

Thus is a struggle to determine the destiny of the universe by controlling 3 Islands of Power lying along one of the 7 "Great Lines of Power", while the free points of this finite universe relentlessly fill.

One will prevail!



Spannender Zweikampf um die Vormacht auf den Linien

Eine ungewöhnliche Zugregel bringt Tiefe und Spielfluss auf ein neuartiges Spielfeld mit noch nie dagewesenen Symmetrien.

FIRE and ICE symbolisieren einen Zweikampf zwischen den beiden Elementen FEUER und EIS. Das Spielfeld bildet einen ganz eigenen Kosmos, in dem sich die beiden Elemente bewegen dürfen. Zu Beginn befindet sich nur ein FEUER in der Mitte und bewegt sich an erstes. Auf seiner Platz hinterlässt das FEUER ein Element EIS. Daraufhin bewegt sich das EIS und hinterlässt dort, von wo es weggegangen ist, ein Element FEUER. So bleibt die Zahl der beiden Elemente im Gleichgewicht.

FEUER und EIS können in ihrem Zug wählen, welches ihrer Elemente sich bewegt. Die Bewegungsmöglichkeit im Kosmos ist allerdings beschränkt. Entweder bewegt sich das Element innerhalb der Insel auf eine freie Stelle oder springt auf eine andere Insel, darf dann aber nur auf dieselbe Position wie vorher!

So setzen FEUER und EIS ihren schockhaften Zweikampf fort und versuchen drei Inseln auf einer mächtigen Linie zu kontrollieren. Im Kosmos gibt es sieben große mächtige Linien (sechs gerade Linien und einen Kreis). Genauso besitzt jede Insel sieben kleine mächtige Linien.

Ungewohnte Symmetrien des Kosmos werden von FEUER und EIS nach und nach aufgetrieben. Überbittlich nehmen die beiden Elemente den Kosmos ein und irgendwann wird eines der beiden Elemente garantiert den Sieg auf einer mächtigen Linie erringt!



Contains small parts.

Contient de petits éléments.

Das Spiel enthält kleine Teile.

Contiene pequeñas partes.

02707



8 852031 027073

MADE IN THAILAND



Manufacturer:  
PACIFIC INTERNATIONAL CO., LTD  
Ratchaburi 10140 Thailand  
Email: info@pin.com  
Web Site: www.pin.com  
Copyright © 2007. All international  
trademark and exclusive license  
from the holder. All rights reserved.



TIS 605-2540



Un jeu stratégique captivant.

De nouvelles règles apportent tonicité et fluidité à la stratégie du jeu sur un plan d'une extraordinaire symétrie.

Le jeu « FIRE and ICE » symbolise le combat entre les deux éléments qui sont le FEU et la GLACE. Le plan de jeu représente un univers particulier dans lequel les deux éléments peuvent se mouvoir. Au début du jeu, seul le FEU se trouve au milieu du plan et il est déplacé en premier. Le FEU laisse sa place à l'élément GLACE et celui-ci laisse à son tour, lorsqu'elle est déplacée, sa place au FEU. Les deux éléments restent ainsi équilibrés tout en créant des symétries nouvelles.

On déplace la GLACE ou le FEU à leur de rôle. Mais le déplacement des éléments est restreint : Soit l'élément est déplacé sur une place inoccupée à l'intérieur de son île, soit il se rend sur une autre île en maintenant cependant la position qu'il lui était attribuée auparavant.

De cette façon, le FEU et la GLACE mènent leur combat inéluctable : chaque élément essaie de prendre le contrôle de trois îles sur une ligne stratégique. Sur ce plan, il existe sept îles stratégiques (six lignes droites et un cercle) contenant chacune sept petites lignes stratégiques.

Des symétries inhabituelles sont peu à peu brisées par la GLACE ou atteintes par le FEU. Un combat impitoyable entre les deux éléments où seul un élément sera vainqueur !



Una Lucha Mística por una Gran Línea de Fuerza.

Un nuevo movimiento de la profundidad y fluidez a este juego de pocas reglas, en una tabla de la simetría extraordinaria.

El juego "FUEGO y HIELO" empieza cuando el universo capturado dentro de este talismán místico es interrumpido por un elemento central de FUEGO. El FUEGO, la fuerza activa, mueve primero, dejando el HIELO en su sitio anterior - así restaura el equilibrio, pero siempre rompe la simetría.

El HIELO, nace en donde el FUEGO ha retrocedido, en turno nuevo dejando un nuevo elemento de FUEGO en su sitio.

Y así, el FUEGO y HIELO continúan en su danza letal, en cada turno la cual la pieza elemental canaliza su acción; una pieza cuya opción debe ser limitada a tres puntos gratis de su propia Isla de Fuerza, o un punto situado idénticamente sobre otra isla.

La lucha es una lucha a determinar el destino del universo por controlar 3 Islas de Fuerza estando situado a lo largo de una de las 7 "Gran Líneas de Fuerza", mientras los puntos gratis de este universo finito llenan despiadadamente.

Una pieza más.

Made possible by Educar  
Calle 7 Fabrice Klemmer  
Estrada 1400, Suiza 1000  
Belle, Vaudoise 1000  
Educar, aufenthalts  
Calle 7 Fabrice Klemmer  
1000, Suiza 1000

Complete rules inside.  
Règle à l'intérieur.  
Spielanleitung beiliegend.  
Instrucciones en el interior.