Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Jeu Habermaaß n° 4153

Hop-là éléphant!

Un jeu mouvementé pour **2 à 4 enfants à partir de 5** ans de Hajo Bücken et Dirk Hanneforth.

Durée du jeu: env. 10 à 15 minutes
Design: Haralds Klavinius

Contenu du jeu:

1 éléphanteau
2 troncs d'arbre
8 colonnes bleues
8 colonnes rouges
16 pièces de vaisselle
1 dé avec 2 symboles spéciaux

Raja, l'éléphanteau de la forêt vierge indienne s'est perdu. Il fait un tour prudent dans un magasin de porcelaine débordant de vaisselle. Oh! Là! Là! La casse! Mais qui a la main suffisamment calme pour guider Raja en sauvant le plus grand nombre possible de bouteilles, pots et cruches?

Abrégé: collecter le plus possible de vaisselle

But du jeu:

Le joueur qui gagne le jeu est celui qui parvient à pousser Raja avec une extrême prudence en collectant **le plus possible de pièces de vaisselle**.

mise en place des colonnes

Préparation du jeu:

Mettez les **colonnes** en place sur les emplacements marqués en rouge sur le plateau de jeu. Au début, essayez les emplacements placés le plus à l'extérieur. Lorsque vous avez resserré les colonnes, le jeu devient plus difficile.

vaisselle

Une pièce de vaisselle est maintenant placée sur chaque colonne.

Raja, troncs d'arbre

Raja démarre sur **les empreintes de pied avant la flèche.**
Placez un **tronc d'arbre dans sa trompe recourbée** - c'est ainsi que les éléphants domestiques transportent les troncs d'arbre dans la forêt vierge indienne.
Préparez l'autre tronc d'arbre pour pousser Raja.

Déroulement du jeu:

L'enfant qui a **les plus petites oreilles** peut commencer. Savais-tu que les oreilles des éléphants d'Asie sont plus petites que celles des éléphants d'Afrique?

jeter une fois le dé

Tu **jettes une fois le dé** et tu prends dans la main l'autre tronc d'arbre déjà préparé.

Sur le haut du dé apparaît:

nombre: pousser Raja

- **Un nombre de 1 à 4.** Le nombre indique de combien de fois tu peux appuyer sur la petite éléphante pour la faire avancer et la pousser entre les colonnes.

éléphant: déplacer le tronc d'arbre et jeter à nouveau le dé

- **L'éléphant.** Retire le **tronc d'arbre de la trompe recourbée de Raja** et dépose-le sur sa tête. Il y reste jusqu'à ce que le joueur suivant jette le dé et obtienne un autre symbole. Lorsque tu as mis le tronc d'arbre sur la tête de Raja, tu **jettes à nouveau le dé.**

vaisselle: prendre une pièce de vaisselle au choix

- **La vaisselle.** Choisis une pièce de vaisselle sur une colonne. Elle t'appartient.

Pour pousser Raja, tu appuies le **tronc d'arbre** où tu veux. Tu peux **pousser aussi loin que tu veux.** Mais, attention - tu essaies de passer à côté du plus grand nombre de colonnes, **sans faire tomber la vaisselle.**

arrêter = 1 point

Chaque arrêt coûte un point - même lorsque tu veux reprendre au même endroit.
Lorsque le dé tombe sur un deux, un trois ou un quatre, tu peux appuyer le tronc d'arbre tant de fois au même endroit ou à des endroits différents et bouger Raja à chaque fois.

Pas de casse? De la vaisselle en récompense

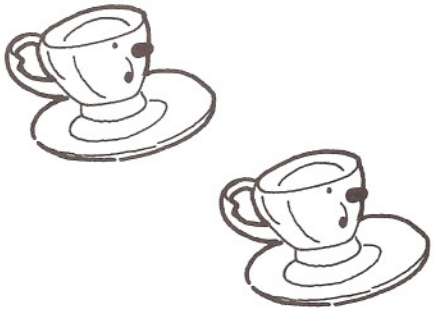
- Si tu peux pousser Raja pour qu'elle passe entre deux colonnes **sans causer aucune casse**, tu reçois **en récompense la vaisselle qui se trouvait sur ces colonnes.** Tu dois faire avancer l'éléphant jusqu'à ce que le **tronc d'arbre** qui se trouve dans sa trompe ou sur sa tête ait **dépassé la ligne** entre les colonnes.

De la casse? C'est le tour du joueur suivant

- **Si une colonne ou de la vaisselle tombe**, c'est le tour du joueur suivant. Remets la colonne en place et replace la vaisselle dans la boîte.
  C'est le tour du joueur suivant qui jette le dé. Le jeu continue comme décrit ci-dessus.

- **Si Raja tombe**, c'est le tour du joueur suivant. Remets Raja sur ses pattes et replace le tronc d'arbre là où il se trouvait avant la chute. Remets les colonnes abattues en place, dépose la vaisselle tombée dans la boîte. C'est le tour du joueur suivant qui jette le dé.

Fin du jeu:

Qui a le plus de vaisselle?

Le jeu est terminé lorsque Raja **s'arrête derrière la dernière ligne** et qu'il n'y a plus de vaisselle sur les colonnes. Le gagnant est le joueur qui a collecté le plus grand nombre de pièces de vaisselle.