

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

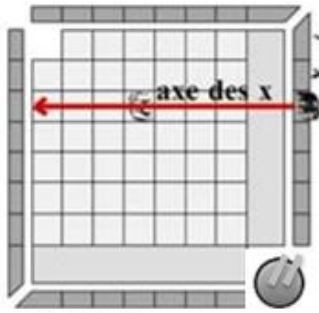
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

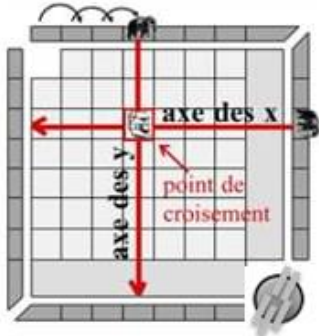
escaleajeux@gmail.com



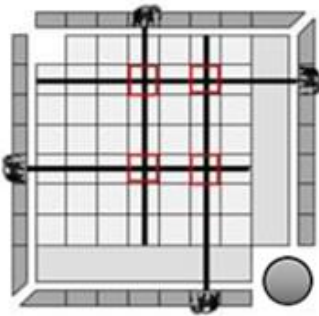
Les éléphants blancs sont utilisés pour bloquer les cases ou pour capturer les éléphants adverses. Chacun surveille un côté du plateau.



Pour que cela soit clair, vous devez imaginer une ligne (axe des x) qui part de l'éléphant blanc et suit la rangée du plateau (Croquis à gauche).



Le 2^{ème} éléphant blanc d'un joueur surveille une autre rangée (axe des y) perpendiculairement à la 1^{ère}. La case située au point d'intersection est sous "observation spéciale". Si un éléphant se trouve déjà sur la case, ou si le tour d'un éléphant s'y termine, il est capturé par l'adversaire et retiré du plateau de jeu (Croquis à gauche).



Les 4 éléphants travaillent ensemble et maintiennent 4 cases sous "observation spéciale". Mais chaque joueur ne peut déplacer que ses 2 éléphants blancs.

Si un joueur amène son 7^{ème} éléphant à l'arrivée, il récupère un de ses éléphants en captivité et le place devant lui. Si l'adversaire ne retient pas d'éléphants à ce moment-là, il n'aura pas à restituer d'éléphants capturés plus tard.

LES TRONCS NOIRS

... sont brûlés, inutilisables et ne doivent donc pas être récupérés. Au lieu de déplacer des éléphants, un joueur peut également placer un tronc noir sur une "case libre" qui sera est bloquée jusqu'à la fin du jeu, aucun éléphant ne pouvant y entrer. Il ne peut y avoir plus de 2 troncs noirs sur une horizontale, une verticale ou une diagonale. Les troncs noirs ne peuvent pas être utilisés pour déplacer les éléphants blancs.

Fin de partie

Le jeu se termine quand le dernier tronc (sauf les noirs) a été ramassé ou qu'un joueur amène son dernier éléphant à l'arrivée ou le perd. Les éléphants encore sur le plateau de jeu ne comptent pas. On gagne :

- 1 pt : pour chaque tronc collecté (les noirs valent 0)
- 2 pts : pour chaque éléphant en captivité
- 3 pts : pour chaque éléphant arrivé

Gagne celui qui a le plus de points.

En cas d'égalité, 1 point est déduit du joueur qui a commencé.

Traduction française de Fabienne Pélégry

copyright by LudoArt 2008



De Czarné

Pour 2 joueurs – 30 mn

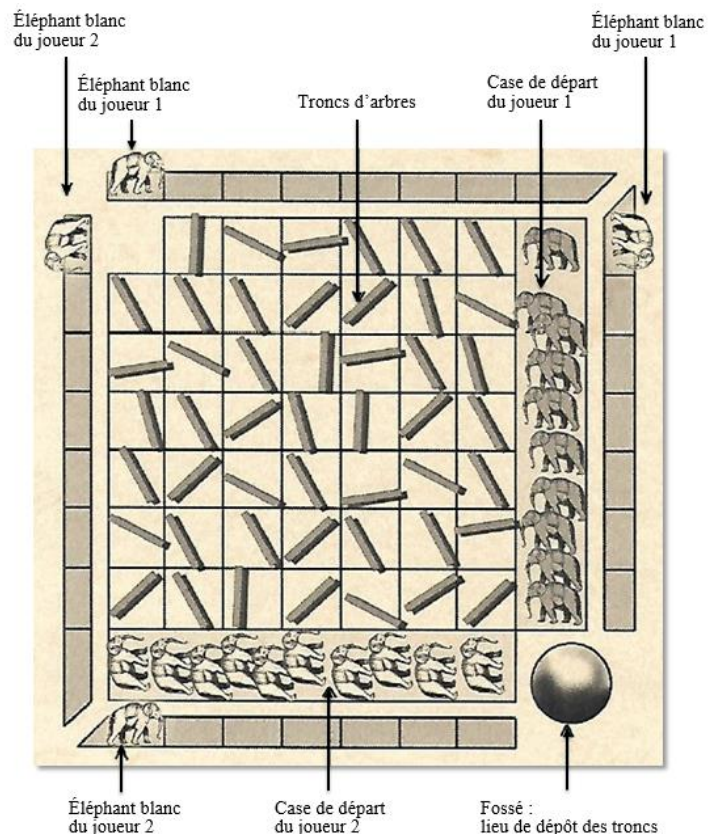
Idee

Il est difficile de contrôler un troupeau de 10 éléphants au travail. Formés à ramasser des bûches, ils doivent être guidés en toute sécurité à travers la zone de travail. Pour empêcher les éléphants adverses d'arracher les troncs de la trompe de votre propre éléphant ou de le détourner du "bon chemin", deux de vos éléphants ont été spécialement formés. Les éléphants blancs, les "White-éléphants". Ils peuvent bloquer des cases et capturer les éléphants adverses.

But du jeu

... est de collecter des troncs, de conduire autant d'éléphants que possible à travers le champ de travail (plateau de jeu) jusqu'à l'arrivée et de capturer autant d'éléphants adverses que possible. On peut ainsi gagner la partie. Tout cela rapporte en effet des points et celui qui en a le plus...

Mise en place



Design : Czarné



Chaque joueur reçoit 10 éléphants de sa couleur, qu'il place sur sa grande case de départ, et 2 éléphants blancs. En fonction des cases de départ, les joueurs sont assis à 90° l'un de l'autre. Les éléphants blancs sont placés sur les cases étroites (*appelées chemins*) au bord du plateau, de manière à ce qu'il y en ait un sur chaque chemin. Les troncs sont placés sur les cases carrées, à raison de 1 tronc par case. Chaque joueur reçoit aussi 3 troncs noirs qu'il pose devant lui. Voir croquis à la page précédente.

Déroulement du jeu

Un bambou noir est utilisé pour déterminer qui commencera la partie. Ensuite, chacun joue à tour de rôle. À l'occasion d'un tour, on ne peut déplacer que ses propres éléphants.

Chaque joueur doit atteindre avec son éléphant l'une des 6 cases d'arrivée du côté opposé à sa case de départ (*Croquis à droite*). En chemin, il devra collecter autant de troncs que possible.



COLLECTE DES TRONCS :

Un tronc ne peut être ramassé que si l'éléphant avance "d'une case en avant" et qu'il y a un tronc dans la case. "Avant" signifie la ligne du regard de l'éléphant. Le joueur place les troncs collectés devant lui.

CASES DE DÉPART :

Un éléphant peut se déplacer de sa case de départ vers l'une des 7 cases adjacentes. S'il y a un tronc sur la case, il le récupère et termine là son déplacement. L'éléphant ne peut se déplacer vers une case et ramasser un tronc que par un *mouvement vers l'avant*.

DÉPLACEMENT DES ÉLÉPHANTS :

Un éléphant peut se déplacer en avant, latéralement et en arrière, mais pas en diagonale. L'orientation de l'éléphant ne doit en aucun cas être modifiée. S'il atteint une case avec un tronc par un mouvement latéral ou arrière, il ne pourra pas le ramasser. Le tronc reste en place mais l'éléphant arrête son déplacement. *Il ne peut y avoir qu'un seul éléphant par case.*

CASES LIBRES :

Une case ne contenant ni éléphant ni tronc est appelée "case libre". Un éléphant peut parcourir jusqu'à 3 cases libres, en se déplaçant vers l'avant, le côté et l'arrière à volonté. S'il part d'une case contenant un tronc qu'il n'a pu ramasser, il ne peut se déplacer que d'1 case.

CASES D'ARRIVÉE :

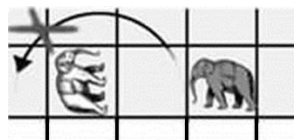
Si un éléphant atteint l'une de ses 6 cases d'arrivée possibles, il est retiré du plateau et le joueur le place devant lui. Un éléphant peut aussi atteindre l'arrivée à travers des cases libres. Il n'atteint réellement sa destination que s'il "*se déplace vers l'avant*". Sinon, il reste sur la case d'arrivée et devra se retourner.

SAUTER LES ÉLÉPHANTS :

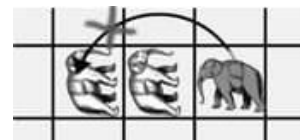
Un éléphant peut passer par-dessus les éléphants adverses ou des éléphants de son propre camp à 3 conditions :

1. L'éléphant à sauter se situe à 1 case devant lui.
2. Le mouvement s'effectue "vers l'avant".
3. Il n'y a pas d'éléphant sur la case de réception.

Les troncs ne sont pas pris en compte lors d'un saut et ne sont pas collectés. On ne peut sauter qu'un seul éléphant à la fois.



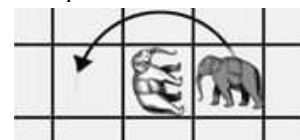
L'éléphant blanc est éloigné de plus d'1 case.



On ne peut pas sauter 2 éléphants à la fois.



L'éléphant gris ne peut pas sauter sur le côté.



L'éléphant gris peut sauter. La case arrière est libre.

FAIRE TOURNER LES ÉLÉPHANTS :

Lorsqu'il a sauté un éléphant, un joueur peut le tourner dans n'importe quelle direction. Ça peut être gênant si l'éléphant ne peut plus atteindre ses cases d'arrivée "par l'avant". Si l'éléphant "retourné" atteint une case d'arrivée adverse "vers l'avant", il subit une rotation de 180° et pourra en repartir "vers l'avant" dans un tour ultérieur. Même chose s'il atteint une **case de départ**.

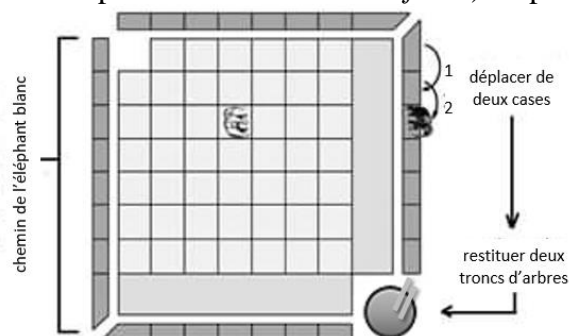
Pour retourner un de vos éléphants :

Il suffit de sauter l'éléphant et de le tourner dans la bonne direction. S'il est déjà sur une de ses cases d'arrivée, son joueur peut le retirer immédiatement. *Si un joueur n'a plus qu'un seul éléphant sur le plateau et qu'il court dans la mauvaise direction, il peut utiliser les cases d'arrivée adverses comme case d'arrivée.*

LES ÉLÉPHANTS BLANCS :

Au lieu d'un éléphant du chantier, pendant son tour, un joueur peut également déplacer un de ses éléphants blancs. Chacun a son chemin réservé sur un bord du plateau, sur lequel il peut aller d'avant en arrière à volonté. Mais pour chaque case parcourue le joueur doit rendre un des troncs qu'il a collecté. S'il n'a pas de troncs, il ne peut pas déplacer son éléphant blanc.

Ce tribut est placé dans l'évidement (*fossé*) du plateau.



BLACK ELEPHANT

(Un jeu de Frank Czarnetzki – 2004)

Innovation Déplacements directionnels et sauts

Collecte Blocage Capture sur points de croisement

Cornacs D/C 10+

2 Joueurs – 30 mn

Traduction française par Birgit Janka / François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr>



Composition du jeu

- 1 Plateau de jeu (voir en fin de règle)
- 24 Éléphant en étain : 4 Noirs + 10 Argentés + 10 Dorés
- Morceaux de bambou : 50 Naturels + 5 Noirs



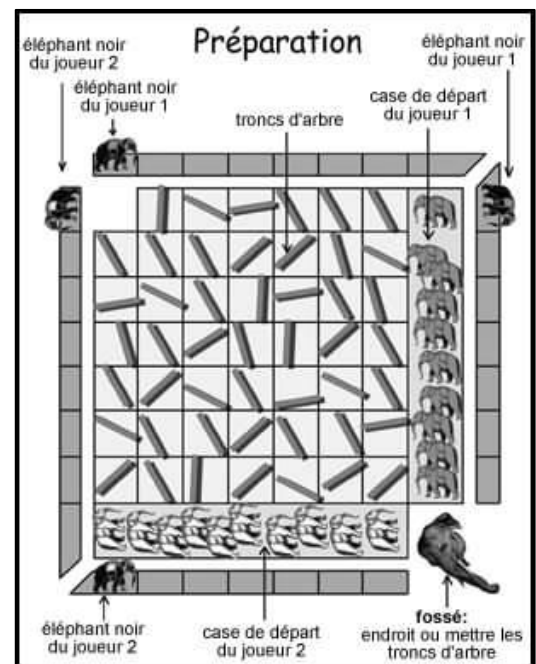
Idée

Il est difficile de maîtriser un troupeau de dix éléphants travailleurs. Ils ont appris à ramasser des troncs d'arbre et doivent être guidé à travers le champ de travail en toute sécurité. Deux de vos éléphants ont bénéficié d'un dressage spécial pour empêcher que des éléphants étrangers chipent les troncs d'arbre de leur trompe ou qu'ils détournent les vrais éléphants de la bonne voie. Ce sont les éléphants noirs (Black Elephants). Ils bloquent des cases et peuvent faire prisonniers les éléphants étrangers.

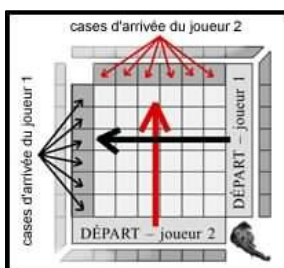
But du jeu

Les joueurs essaient de ramasser autant de troncs d'arbre que possible, de conduire autant d'éléphants que possible à travers le champ de travail (plateau de jeu) jusqu'à l'arrivée et de capturer le plus d'éléphants étrangers possible. Dans ce cas-là, on peut gagner la partie. Pour tout cela, on obtient des points, et le joueur qui en a le plus...

Préparation du jeu Chaque joueur reçoit 10 éléphants de sa couleur qu'il place sur sa grande case de départ. Suivant leurs cases de départ, les deux joueurs s'assoient à la table dans un angle de 90° l'un par rapport à l'autre. Placez les éléphants noirs sur les cases étroites qui se trouvent au bord du plateau de jeu {dans cette règle qualifié de "sentier") de manière à ce qu'il y ait un éléphant noir sur chaque côté (c'est-à-dire sur chaque sentier). Chaque joueur possède deux éléphants noirs. Placez les troncs d'arbre sur les cases carrées - un tronc par case. En outre, chaque joueur reçoit trois troncs d'arbre noirs, qu'il pose devant lui sur la table.



Déroulement du jeu



On tire au sort avec un tronc d'arbre noir pour déterminer le joueur qui commence. Ensuite, vous jouez à tour de rôle. Pendant son tour, on ne peut déplacer que ses propres éléphants. Chaque joueur essaie d'atteindre avec ses éléphants une des cases d'arrivée qui se trouvent à l'opposé de sa case de départ (voir l'illustration à droite). En chemin, il lui faudrait ramasser autant de troncs d'arbre que possible.

RAMASSER DES TRONCS D'ARBRE

On ne peut ramasser un tronc d'arbre que si l'éléphant se déplace d'une case en avant " et que sur cette case se trouve un tronc d'arbre. " En avant " correspond à la direction du regard de l'éléphant. Le joueur pose les troncs d'arbre ramassés devant lui sur la table.

LES CASES DE DÉPART

Partant de la case de départ, un éléphant peut se déplacer sur une des sept cases voisines de son choix. S'il y a un tronc d'arbre sur cette case, le joueur le ramasse et le pose devant lui sur la table. L'éléphant termine son déplacement sur la case vide. L'éléphant ne peut se placer sur une case de départ ou partir d'une case de départ que pendant un déplacement en avant.

DÉPLACER DES ÉLÉPHANTS

Un éléphant peut se déplacer en avant, sur le côté et en arrière. Un déplacement diagonal n'est pas permis. Mais on ne doit jamais changer la direction du regard de l'éléphant. Si on fait un pas sur le côté ou en arrière, on peut certes se placer dans une case sur laquelle se trouve un tronc d'arbre, mais on n'a pas le droit de le ramasser. Après le déplacement, il y aura donc un éléphant et un tronc d'arbre sur cette case. Si l'éléphant quitte cette case, le tronc d'arbre reste à sa place. Le déplacement se termine toujours aussitôt qu'un éléphant se place sur une case sur laquelle se trouve un tronc d'arbre. Par principe, sur chaque case, il ne peut se trouver qu'un seul éléphant.

LES CASES LIBRES

Une case sur laquelle il n'y a ni un éléphant, ni un tronc d'arbre, s'appelle " case libre ". Un éléphant peut se déplacer de trois cases libres au maximum. Pendant son déplacement, il peut aller en avant, sur le côté et en arrière selon son choix. Son déplacement doit se terminer sur une case libre. S'il se trouve lui-même sur une case avec un tronc d'arbre, il ne peut se déplacer que d'une seule case.

LES CASES D'ARRIVÉE

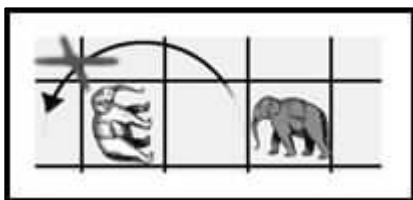
Si un éléphant atteint une des six cases d'arrivée possibles, le joueur correspondant l'écarté du plateau de jeu et le pose devant lui sur la table. Un éléphant peut aussi passer par des cases libres pour atteindre l'arrivée. Mais il atteint son but seulement par un " déplacement en avant ". Sinon, il reste sur la case d'arrivée et n'est pas écarté du plateau de jeu pour 1' évaluation.

SAUTER AU-DESSUS DES ELEPHANTS

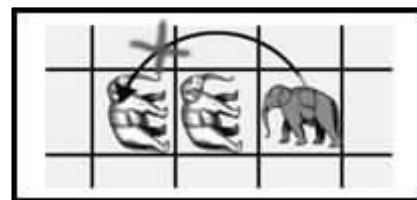
On peut sauter non seulement au-dessus des éléphants étrangers, mais aussi au-dessus de ses propres éléphants, si trois conditions sont remplies :

1. L'éléphant au-dessus duquel on veut sauter se trouve 1 case avant son propre éléphant.
2. On ne peut sauter par-dessus l'éléphant que pendant un déplacement " en avant ".
3. Sur la case se trouvant derrière l'éléphant au-dessus duquel on veut sauter, il n'y a pas d'autre éléphant.

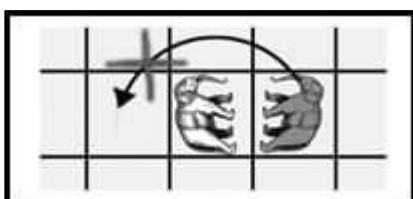
Les troncs d'arbre ne sont pas pris en compte pendant un saut et le joueur ne doit pas les ramasser. On ne peut sauter qu'au-dessus d'un seul éléphant pendant son tour.



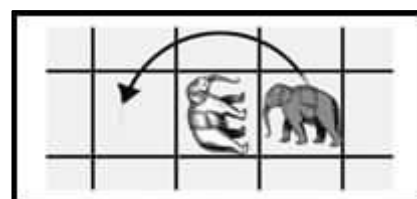
L'éléphant ne se trouve pas 1 case avant l'autre éléphant. Une distance de 2 cases ne convient pas.



On ne peut pas sauter au-dessus de deux éléphants



L'éléphant gris saute sur le côté - ce n'est pas permis.



L'éléphant gris peut sauter

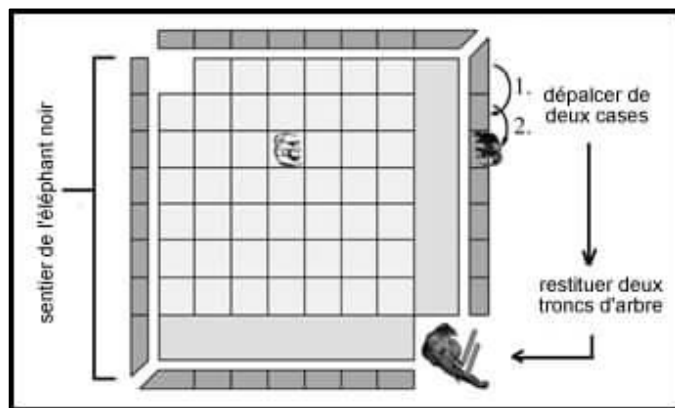
TOURNER LES ÉLÉPHANTS

Après qu'un joueur a sauté par-dessus un éléphant, il peut le tourner dans la direction de son choix. C'est fâcheux, car désormais, l'éléphant ne peut plus atteindre ses cases d'arrivée en se déplaçant "en avant". Si l'éléphant atteint une case de départ (n'importe laquelle), il peut recommencer plus tard dans un autre tour avec un "déplacement un avant". Si l'éléphant tourné atteint les cases d'arrivée de son adversaire, il est tourné de 180° et peut repartir.

SEULE POSSIBILITÉ pour tourner un éléphant : on doit encore une fois sauter par-dessus l'éléphant pour le tourner à nouveau dans la bonne direction. S'il se trouve déjà sur une de ses cases d'arrivée au moment où un joueur saute au-dessus de lui, le joueur correspondant peut l'écartier immédiatement pour le poser devant lui sur la table. Si un joueur ne possède qu'un seul éléphant sur le plateau de jeu et que celui-ci se déplace dans la mauvaise direction, il a le droit d'utiliser aussi les cases d'arrivée de son adversaire comme case d'arrivée.

LES ÉLÉPHANTS NOIRS

Au lieu de déplacer un éléphant sur le champ de travail, le joueur peut aussi déplacer un de ses éléphants noirs pendant son tour. Chaque éléphant noir a un propre sentier sur un côté du plateau de jeu sur lequel il peut se déplacer en avant et en arrière selon le choix de son possesseur. Aucun autre éléphant ne peut marcher sur ce sentier. Mais pour chaque case de laquelle le joueur déplace son éléphant noir, il doit restituer un des troncs d'arbre qu'il a déjà ramassés. On place les troncs d'arbre restitués dans le fossé correspondant sur le plateau de jeu. L'éléphant noir ne peut se déplacer qu'en fonction du nombre de troncs d'arbre que le joueur a "payé". Si un joueur n'en a pas, il ne peut pas le déplacer.



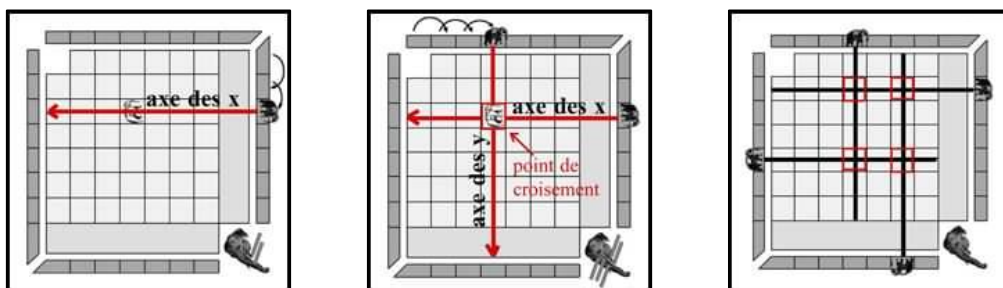
On utilise les éléphants noirs pour bloquer des cases ou pour capturer des éléphants étrangers.

Chaque éléphant noir garde un côté du plateau de jeu.

Pour expliquer ceci, on doit s'imaginer une ligne (axe des x) qui part de l'éléphant noir et suit la rangée à travers tout le plateau de jeu (voir l'illustration ci-dessous).

Le 2^{ème} éléphant noir d'un joueur surveille une autre rangée (axe des y) qui forme un angle de 90° avec la première rangée. Il en résulte qu'il y a un point de croisement sur le plateau de jeu. Aucun éléphant ne peut se placer sur une case sur laquelle se trouve ce point de croisement. S'il y a déjà un éléphant sur cette case, l'adversaire le fait prisonnier et l'écarte du plateau de jeu. Le point de croisement est une case qui se trouve "en observation spéciale" (voir l'illustration ci-dessous).

C'est méchant : Tous les 4 éléphants noirs travaillent ensemble. Pour cette raison, il y a 4 cases qui se trouvent "en observation spéciale". Chaque joueur ne peut déplacer que ses 2 propres éléphants noirs.



C'est bien : Si un joueur réussit à atteindre l'arrivée avec son 7^{ème} éléphant, son adversaire doit lui rendre 1 de ses éléphants qu'il a capturés pour que le joueur puisse le poser devant lui sur la table. Si l'adversaire n'a pas d'éléphants capturés à ce moment-là, il n'est pas forcé de lui rendre un éléphant s'il fait un éléphant prisonnier à un moment ultérieur.

LES TRONCS D'ARBRES NOIRS

Ce sont des troncs d'arbre brûlés qui sont inutilisables. Pour cette raison, on ne doit pas les ramasser. Au lieu de déplacer un éléphant, on peut placer un tronc d'arbre noir sur une "case libre". Alors, cette case-là est bloquée jusqu'à la fin de la partie de manière à ce qu'aucun éléphant ne puisse se placer sur celle-ci. Horizontalement, verticalement et diagonalement ne peuvent jamais se trouver plus de deux troncs d'arbre noirs l'un à côté de l'autre sur le plateau de jeu. On ne peut pas utiliser les troncs d'arbre noirs pour payer le déplacement des éléphants noirs.

Fin de la partie

La partie est finie au moment où un joueur a ramassé le dernier tronc d'arbre (à l'exception des troncs d'arbre noirs) ou si un joueur réussit à atteindre l'arrivée avec son dernier éléphant ou s'il le perd. Des éléphants qui se trouvent encore sur le plateau de jeu à ce moment-là ne sont pas pris en compte dans l'évaluation. On obtient :

- 1 point - pour chaque tronc d'arbre qu'on a ramassé
- 2 points - pour chaque éléphant capturé
- 3 points - pour chacun de ses propres éléphants
- 0 points - pour des troncs d'arbre noirs
- Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné. En cas d'égalité, on soustrait 1 point du résultat du joueur qui a commencé.

FAQ et précisions

Voici une liste de questions que nous avons posées à l'auteur Frank Czarnetzki.

Peux t'on dès le départ avancer un de ses éléphants de 3 cases (si celles-ci sont libres) ? : Oui

Si un éléphant se déplace de plusieurs cases (jusqu'à 3 cases s'il n'y a pas de tronc d'arbre), doit-il le faire dans un seul sens ou peut-il le faire dans plusieurs sens (ex : de 1 case en avant, de 1 case sur le côté puis de 1 case en arrière) ? :

Oui, il n'est pas obligé de se déplacer en ligne droite, mais il ne faut pas modifier son orientation.

Un éléphant peut-il retourner dans sa zone de départ ? : Oui

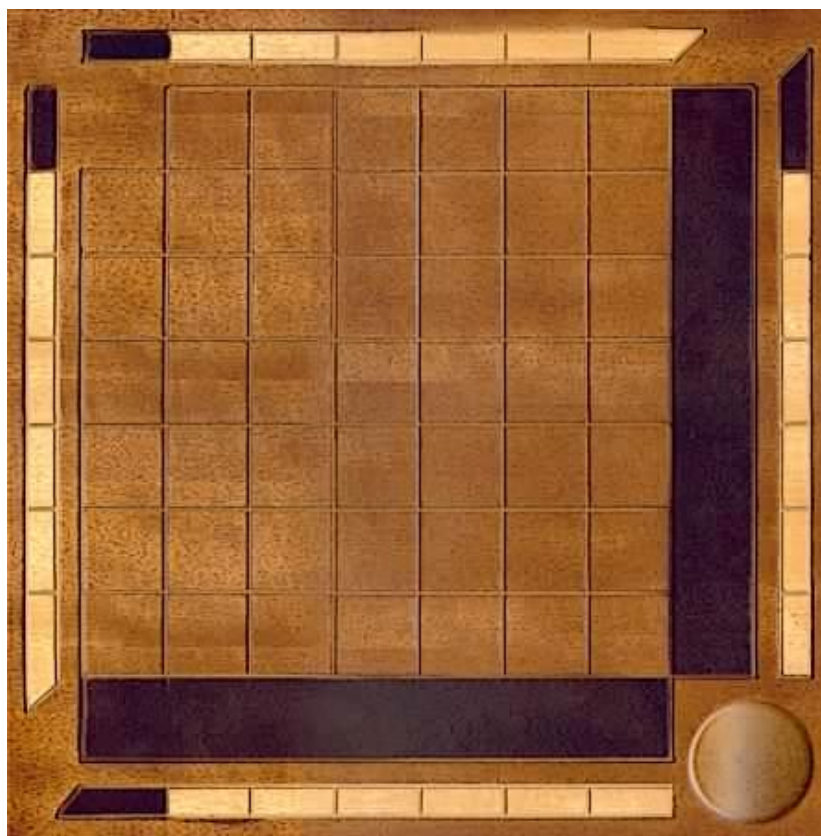
Si oui doit il obligatoirement le faire en marche avant ? : Oui

Un éléphant peut-il entrer dans la zone de départ adverse ? : Oui

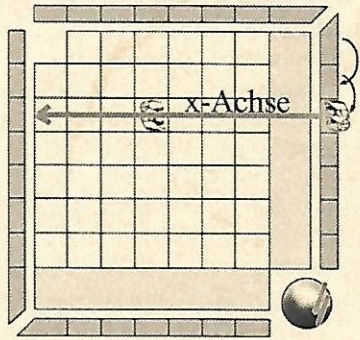
Si oui doit il obligatoirement le faire en marche avant ? : Oui

Si un éléphant atteint sa ligne d'arrivée par un déplacement autre que la marche avant, peut-il ensuite effectuer un déplacement et éventuellement la quitter ? : Oui, il peut continuer à se déplacer librement. Il ne sera retiré du plateau de jeu que lorsqu'il se trouvera sur cette ligne d'arrivée avec la bonne orientation. Il peut par exemple effectuer un saut le long de cette ligne et ainsi se réorienter et être immédiatement retiré du plateau de jeu.

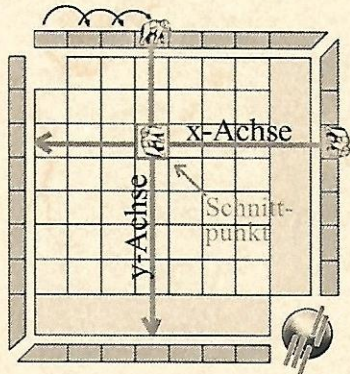
Plateau de jeu (taille réelle = 40x40 cm)



Jeder weiße Elefant überwacht eine Reihe des Spielfeldes.



Um dies zu verdeutlichen, muss man sich eine Linie (x-Achse) vorstellen, die von dem weißen Elefanten ausgehend über die Reihe des Spielfeldes verläuft (Skizze links).



Der zweite weiße Elefant eines Spielers beobachtet eine andere Reihe (y-Achse) im rechten Winkel zur ersten Reihe. Dadurch ergibt sich ein Schnittpunkt auf dem Spielfeld. Dieses Feld steht unter „besonderer Beobachtung“. Steht bereits ein Elefant auf dem Feld, oder ein Zug eines Elefanten endet dort, wird er vom Gegner gefangen genommen und vom Spielbrett entfernt. (Skizze links).

Das Gemeine:

Alle 4 weißen Elefanten arbeiten zusammen. Dadurch ergeben sich bis zu 4 Felder unter „besonderer Beobachtung“. Jeder Spieler darf jedoch nur seine eigenen zwei weißen Elefanten bewegen.

Das Feine:

Bringt ein Spieler seinen siebten Elefanten ins Ziel, bekommt er von seinem Gegner einen seiner Elefanten

aus der Gefangenschaft zurück und legt ihn vor sich ab. Hält der Gegner keine Elefanten gefangen, muss er zu einem späteren Zeitpunkt keinen gefangenen Elefanten mehr abgeben.

SCHWARZE HOLZSTÄMME:

...sind verbrannt, unbrauchbar und dürfen deshalb nicht eingesammelt werden. Anstatt Elefanten zu bewegen, kann ein Spieler auch einen schwarzen Holzstamm auf ein „freies Feld“ legen. Das Feld ist dadurch bis zum Ende des Spiels blockiert und darf von keinem Elefanten betreten werden. Waagrecht, senkrecht oder diagonal dürfen niemals mehr als 2 schwarze Holzstämme nebeneinander auf dem Spielfeld liegen. Die schwarzen Holzstämme können nicht für die Bewegung der weißen Elefanten eingesetzt werden.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem der letzte Holzstamm (ausser schwarze Holzstämme) eingesammelt wurde oder ein Spieler seinen letzten Elefanten ins Ziel bringt oder ihn verliert. Elefanten, die sich zu diesem Zeitpunkt noch auf dem Spielbrett befinden, kommen nicht in die Wertung. Es gibt:

- 1 Punkt - für jeden eingesammelten Holzstamm
- 2 Punkte - für jeden Elefanten in Gefangenschaft
- 3 Punkte - für jeden eigenen Elefanten (durchs Ziel)
- 0 Punkte - schwarze Holzstämme

Die Punkte werden addiert und wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird dem Startspieler 1 Punkt abgezogen.



von Czarné
für 2 Spieler in ca.30 Minuten

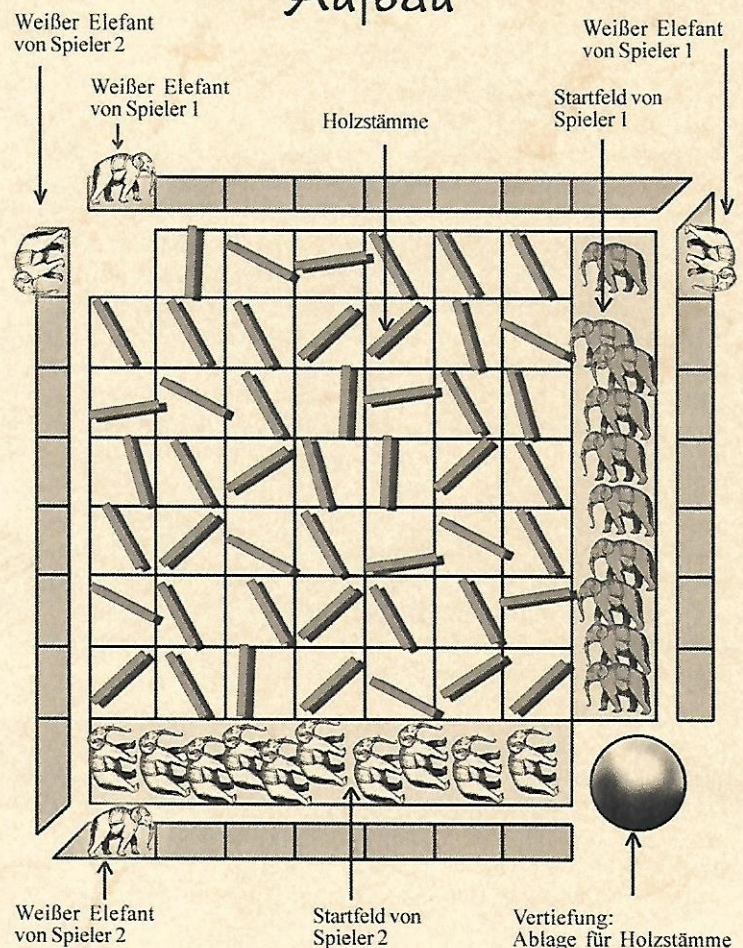
Idee

Eine Herde von 10 Arbeitselefanten ist schwer im Zaum zu halten. Ausgebildet, um Holzstämme einzusammeln, müssen sie sicher über das Arbeitsfeld geführt werden. Um zu verhindern, dass einem fremde Elefanten die Holzstämme vor dem Rüssel wegschnappen oder die eigenen Elefanten vom „rechten Weg“ abbringen, haben zwei Ihrer Elefanten eine Spezialdressur genossen. „Die White-Elephants“, die weißen Elefanten. Sie blockieren Felder und besitzen die Macht fremde Elefanten gefangen zu nehmen.

Ziel

...ist es, viele Holzstämme einzusammeln, möglichst viele Elefanten über das Arbeitsfeld (Spielfeld) ins Ziel zu führen und möglichst viele fremde Elefanten in Gefangenschaft zu nehmen. Dann ist es möglich, das Spiel zu gewinnen. Für all das gibt es Punkte und wer die meisten hat...

Aufbau



Design: Czarné

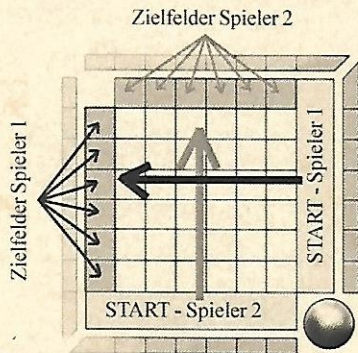


Jeder Spieler erhält 10 Elefanten in seiner Farbe, die er auf sein großes Startfeld stellt. Den Startfeldern entsprechend sitzen die Spieler im 90 Grad-Winkel zueinander. Die weißen Elefanten werden auf die schmaleren Randfelder (im folgenden Text „Pfade“ genannt) des Spielbretts gestellt, so dass sich auf jeder Seite, bzw. auf jedem Pfad ein weißer Elefant befindet. Jedem Spieler gehören 2 weiße Elefanten. Auf die quadratischen Felder werden die Holzstämmе gelegt, und zwar 1 Stamm pro Feld. Zudem bekommt jeder Spieler 3 schwarze Holzstämmе, die er vor sich ablegt. Siehe Skizze vorherige Seite.

Spielverlauf

Mit einem schwarzen Holzstamm wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Danach sind die Spieler abwechselnd an der Reihe. In einem Spielzug dürfen nur eigene Elefanten bewegt werden.

Jeder Spieler muss mit seinen Elefanten eines der Zielfelder auf der gegenüberliegenden Seite seines Startfeldes erreichen (Skizze rechts). Auf dem Weg dorthin sollte er möglichst viele Holzstämmе einsammeln.



HOLZSTÄMME EINSAMMELN:

Ein Holzstamm darf nur eingesammelt werden, wenn der Elefant „ein Feld vorwärts“ zieht und sich auf dem Feld ein Holzstamm befindet. Mit „vorwärts“ ist die Blickrichtung des Elefanten gemeint. Eingesammelte Stämme legt der Spieler vor sich ab.

STARTFELDER:

Ein Elefant darf vom Startfeld aus auf ein beliebiges der 7 angrenzenden Felder ziehen. Liegt auf dem Feld ein Holzstamm, wird er eingesammelt, indem der Spieler den Stamm vor sich ablegt. Der Elefant beendet seinen Zug auf dem leerräumten Feld. Es darf nur mit einer Vorwärtsbewegung aus oder in ein Startfeld gezogen werden.

ELEFANTEN BEWEGEN:

Ein Elefant darf sich vorwärts, seitwärts und rückwärts bewegen. Diagonal ist nicht erlaubt. Die Ausrichtung des Elefanten darf dabei auf keinen Fall geändert werden. Bei einem Seitwärts- oder Rückwärtszug darf zwar ein Feld mit einem Holzstamm betreten werden, dieser wird jedoch nicht eingesammelt. Auf dem Feld befindet sich dann also ein Elefant und ein Holzstamm. Verlässt der Elefant das Feld, bleibt der Stamm liegen. Felder, auf denen Holzstämmе liegen, dürfen nicht übersprungen werden. Ein Zug ist also immer beendet, sobald ein Feld mit einem Stamm betreten wird.

Grundsätzlich darf sich nur ein Elefant auf einem Feld befinden.

FREIE FELDER:

Ein Feld, auf dem sich weder ein Elefant noch ein Holzstamm befindet, bezeichnet man als „freies Feld“. Ein Elefant darf bis zu 3 freie Felder weit ziehen. Er darf dabei beliebig vor-, seit- und rückwärts bewegt werden. Sein Zug muss dabei auf einem freien Feld enden. Steht er selbst auf einem Feld mit Holzstamm darf er nur 1 Feld ziehen.

ZIELFELDER:

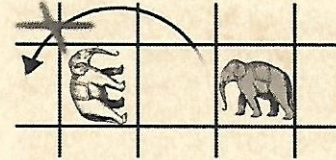
Erreicht ein Elefant eines seiner 6 möglichen Zielfelder wird der Elefant vom Spielbrett entfernt und der Spieler legt ihn vor sich ab. Ein Elefant kann auch über freie Felder sein Ziel erreichen. Nur bei einer „Vorwärtsbewegung“ erreicht der Elefant sein Ziel. Ansonsten bleibt er auf dem Zielfeld stehen und kann noch nicht vom Spielfeld genommen werden.

ELEFANTEN ÜBERSPRINGEN:

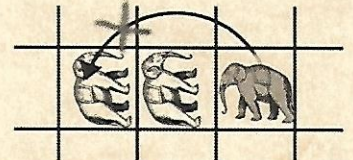
Sowohl fremde als auch eigene Elefanten dürfen übersprungen werden, wenn 3 Bedingungen erfüllt sind:

1. Der zu überspringende Elefant befindet sich 1 Feld vor dem eigenen, springenden Elefanten.
2. Ein Elefant darf nur „vorwärts“ übersprungen werden.
3. Auf dem Feld dahinter darf sich kein weiterer Elefant befinden.

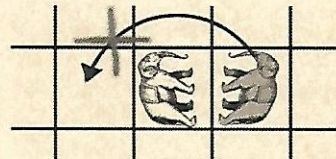
Holzstämmе bleiben bei einem Sprung unberücksichtigt und werden nicht eingesammelt. Es darf immer nur ein Elefant in einem Spielzug übersprungen werden.



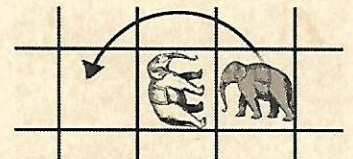
Elefant steht nicht 1 Feld davor. 2 Felder entfernt ist nicht erlaubt.



2 Elefanten überspringen ist nicht erlaubt.



Der graue Elefant springt seitwärts. Ist nicht erlaubt.



Der graue Elefant darf springen.

ELEFANTEN DREHEN:

Wird ein Elefant übersprungen, darf er danach vom Spieler des springenden Elefanten in eine beliebige Richtung gedreht werden. Dies ist fatal, da der Elefant nun nicht mehr „vorwärts“ seine Zielfelder erreichen kann. Erreicht der verdrehte Elefant mit einer „Vorwärtsbewegung“ ein Zielfeld seines Gegners, wird er um 180 Grad gedreht. Ein verdrehter Elefant kann in das eigene oder das gegnerische Startfeld mit einer „Vorwärtsbewegung“ gezogen werden. In einem späteren Spielzug kann er erneut mit einer „Vorwärtsbewegung“ von dort aus starten.

Eine Möglichkeit den Elefanten selbst wieder zu drehen: Der Elefant wird nochmals übersprungen, um in die richtige Richtung gedreht zu werden. Befindet er sich dabei bereits auf eines seiner Zielfelder, darf sein Spieler ihn sofort an sich nehmen. Hat ein Spieler nur noch 1 Elefanten auf dem Spielfeld und dieser läuft in die falsche Richtung, darf er auch die Zielfelder des Gegners als eigenes Ziel benutzen.

DIE WEIßEN ELEFANTEN:

Anstatt eines Elefanten auf dem Arbeitsfeld kann der Spieler auch einen seiner weißen Elefanten pro Spielzug bewegen. Jeder weiße Elefant besitzt einen eigenen Pfad auf einer Seite des Spielbretts, auf dem er beliebig vor- und zurückbewegt werden darf. Kein anderer Elefant darf diesen Pfad betreten. Für jedes Feld, das der Spieler seinen weißen Elefanten zieht, muss er jedoch einen bereits eingesammelten Holzstamm abgeben. Die so abgegebenen Stämme werden in die Vertiefung (Ablage) auf dem Spielbrett gelegt. Der weiße Elefant darf so viele Felder auf seinem Pfad gehen, wie Holzstämmе für ihn „bezahlt“ werden. Besitzt ein Spieler keine Holzstämmе, kann er keinen weißen Elefanten bewegen. Die weißen Elefanten werden eingesetzt, um Felder zu blockieren oder gegnerische Elefanten einzufangen.

