

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DER ELEFANT

von
Pommesantaden

de Michael Schacht

Joueurs : 3 à 5

Age : 8 ans et plus

Durée : environ 30 minutes

Contenu



30 cartes Eléphant



40 cartes Porcelaine en rouge, bleu, et vert



10 cartes Porcelaine de départ



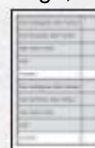
10 cartes Argent



5 cartes "Pousser"



4 cartes de score



1 bloc-notes

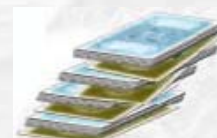
Aperçu du jeu

Des éléphants et de la porcelaine ne vont pas spécialement bien ensemble, et en jouant à ce jeu de cartes cela va renforcer cette idée. Les joueurs vont collecter des cartes Porcelaine et agrandir leur collection de porcelaine via des achats -- mais pour gagner de l'argent, les joueurs doivent prendre des cartes éléphants, ce qui peut avoir des conséquences néfastes sur leur stock de porcelaines et par conséquent leur score. Le but du jeu est de marquer le plus de points en collectant des cartes Porcelaine.

Mise en place

Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit une feuille de score, une carte Argent, une carte "Pousser" et 2 cartes de départ avec le même chiffre romain au dos -- c'est une carte de départ avec une valeur de 3 points et une de 4 points. A moins de 5 joueurs, les cartes de départ et "Pousser" restantes sont remises dans la boîte. Les cartes Argent restantes sont placées au centre de la table. Les joueurs placent, sur la table, leurs cartes "Pousser", Argent et Porcelaine de départ faces visibles devant eux.

Mélangez bien la pile des cartes Porcelaine. Après, placez les cartes Porcelaine et cartes de score en une seule pioche comme montré sur l'illustration. Placez une carte Score en dessous, ensuite 10 cartes Porcelaine, une autre carte score, 10 cartes Porcelaine, et ainsi de suite. Placez la pioche au centre de la table.



Mélangez bien la pile des cartes Eléphant et placez-la face cachée comme seconde pioche près de la pioche des cartes Porcelaines/Score.

Tirez les 5 premières cartes des 2 pioches, et placez-les faces visibles en deux lignes face à leur pioche respective.

Exemple de mise en place dans une partie à 3 joueurs : Voir règle originale

Déroulement du jeu

Le joueur le plus maladroit commence la partie. Une de ces 3 actions peut-être effectuée durant un tour : **acheter une carte Porcelaine OU prendre une carte Eléphant OU pousser.**

Acheter une carte Porcelaine

Un joueur achète une carte Porcelaine en payant avec une carte Argent pour une des cartes Porcelaine en jeu. Le joueur place la carte Argent sur la pile des cartes Argent de la table, prend une des cartes Porcelaine face visible, et la place face visible devant lui sur la table.

Prendre une carte Eléphant

Un joueur prend une carte Eléphant en prenant n'importe quelle carte Eléphant face visible, son effet est appliqué sur son stock de cartes Porcelaine. Quand un joueur choisit cette action, il reçoit également une carte Argent qu'il place devant lui sur la table.

Que fait une carte Eléphant ?



Un joueur qui prend une carte Eléphant de ce type perd des cartes Porcelaine pour la valeur et la couleur décrite sur cette carte.



Un joueur qui prend une carte Eléphant de ce type perd toutes ses cartes Porcelaine de la couleur de l'Eléphant représenté.



Un joueur qui prend une carte Eléphant de ce type perd des cartes Porcelaine de la couleur de son choix d'un nombre équivalent à la valeur de la carte.



Un joueur qui prend une carte Eléphant de ce type perd toutes ses cartes Porcelaine avec la valeur décrite sur la carte Eléphant.

Les cartes Porcelaine perdues sont retirées du jeu. Les cartes Eléphant sont défaussées et mélangées à nouveau quand il n'y en a plus de disponible. Il peut arriver qu'un joueur prenne une carte Eléphant qui n'affecte pas son stock de cartes Porcelaine, comme quand il n'a pas de cartes Porcelaine dans la couleur décrite sur la carte Eléphant. Le joueur malgré tout reçoit une carte Argent.

Important: Quand un joueur n'a plus de cartes Argent, il doit prendre une carte Eléphant. Quand un joueur a 2 cartes Argent, il doit acheter une carte Porcelaine lors de son tour car aucun joueur ne peut conserver plus de 2 cartes Argent.

Pousser

Une fois par partie, un joueur a l'option de passer son tour, c'est-à-dire pousser. Quand un joueur passe son tour, il remet sa carte Pousser dans la boîte.

Poursuivre la partie

Quand le joueur de départ a terminé son tour, le jeu se poursuit dans le sens horaire. Quand les 5 cartes Porcelaine en jeu ont été prises, prenez les 5 cartes Porcelaines suivantes de la pile et placez-les comme au début du jeu. Quand les 5 cartes Eléphant en jeu ont été prises, prenez les 5 cartes Eléphant suivantes de la pile et placez-les faces visibles comme au début du jeu.

Décompte

Après que 10 cartes Porcelaine ont été révélées et achetées, la carte de score sur le dessus de la pile des cartes Porcelaines signale qu'il y a décompte avant que les 5 cartes Porcelaine suivantes puissent être tirées et placées en jeu. Sur la feuille de score, 4 scores différents sont listés :

1. « Le plus petit dans chaque couleur » Le joueur additionne les points de ses cartes Porcelaine de **plus petite valeur** dans chaque couleur (rouge, vert et bleu) et écrit cette somme dans la colonne correspondante de sa feuille de score.
2. « Le plus grand dans chaque couleur » Le joueur additionne les points de ses cartes Porcelaine de **plus grande valeur** dans chaque couleur (rouge, vert et bleu) et écrit cette somme dans la colonne correspondante de sa feuille de score.
3. « Toutes d'une couleur » Le joueur additionne les points de toutes ses cartes Porcelaine dans **une couleur** et écrit cette somme dans la colonne correspondante de sa feuille de score.
4. « Tout » Le joueur additionne les points de **toutes** ses cartes Porcelaine et écrit cette somme dans la colonne correspondante de sa feuille de score.

Durant chaque décompte, chaque joueur choisit lui-même **un** des types de scores de la liste et écrit les points dans sa colonne sur sa feuille de scores. Chaque type de score ne peut être choisi par un joueur qu'une seule fois durant toute la partie. Ainsi, quatre décomptes ont lieu jusqu'à la fin de la partie, ils sont signalés par les cartes Décompte.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin du quatrième tour et le décompte final. Ensuite, chaque joueur additionne ses points sur les 4 manches. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.