

Ravensburger Spiele® 01 560 3
 Lizenz durch Henri Sala, hs/bla
 Grafik: Tilman Michalski

Inhalt: 1 Spielplan
 8 Elefanten in 4 verschiedenen Farben
 17 Baumstämme

Ein taktischer Wettlauf mit Elefanten für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren.

Ziel des Spiels

Wer es in diesem taktischen Wettlauf schafft, mit seinen beiden Elefanten die meisten Baumstämme zu sammeln, ist Sieger einer Elefantenrunde.

Vorbereitung

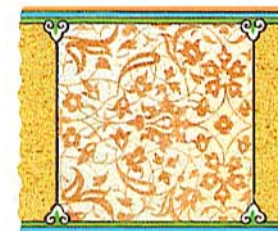
Jeder Spieler wählt sich 2 Elefanten gleicher Farbe.
 Bei 2 Spielern sind also 4 Elefanten im Spiel, bei 3 Spielern 6 Elefanten, während bei 4 Spielern alle 8 Elefanten das Rennen aufnehmen. Alle mitspielenden Elefanten werden vom Startgebäude aus in **beliebiger Reihenfolge** aufgestellt.

Die Startaufstellung muß so gewählt werden, daß alle Elefanten direkt hintereinander stehen, ohne daß ein leeres Feld dazwischen liegt.



Auf jedem Feld darf während des Spiels immer nur **ein** Elefant gleichzeitig stehen.

Die Baumstämme werden folgendermaßen auf dem Plan ausgelegt:
 Je 2 Baumstämme auf die braunen Baum-Felder



3 Baumstämme für den Sieger ins große Elefantenhaus



2 Baumstämme für den 2. Sieger ins mittlere Elefantenhaus



1 Baumstamm für den 3. Sieger ins kleine Elefantenhaus
Der 17. Baumstamm ist zur Reserve im Spiel.



Spielbeginn

Das Zwischenziel des Spiels besteht darin, die Baumstämme aufzusammeln, die unterwegs auf den braunen Baum-Feldern lagern. Dazu muß ein Elefant jeweils genau auf dem entsprechenden Baum-Feld landen.

Der jüngste Spieler eröffnet das Spiel. Anschließend kommen die Mitspieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Jeder Spieler kann zwischen 2 Möglichkeiten wählen, wenn er an der Reihe ist:

A - Der normale Spielzug

Ein Spieler darf 3 verschiedene Elefanten vorwärtsziehen. (Tip: die beiden eigenen und einen fremden Elefanten). Dabei muß er in beliebiger Reihenfolge einen Elefanten 3 Schritte (=leere Felder) weit, einen zweiten Elefanten 2 Schritte und einen dritten Elefanten einen Schritt weit ziehen. Dieser Spielzug muß mit drei verschiedenen Elefanten ausgeführt werden, man darf dabei keine Restschritte verfallen lassen. Ein Schritt entspricht einem leeren Feld.

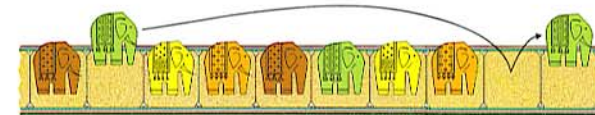
Dazu ein Beispiel:

Ein Elefant wurde 2 Schritte, ein zweiter Elefant wurde 1 Schritt vorwärtsgezogen. Damit muß ein dritter Elefant 3 Schritte gezogen werden.

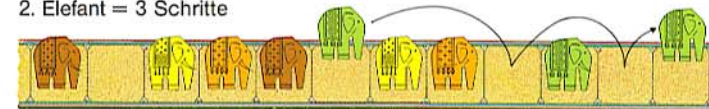
Felder, die bereits von Elefanten besetzt sind, werden übersprungen. **Sie zählen nicht mit.**

Ein Beispiel für einen normalen Spielzug:

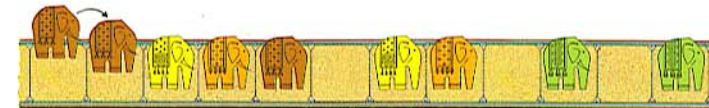
1. Elefant = 2 Schritte



2. Elefant = 3 Schritte



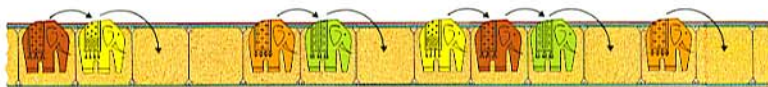
3. Elefant = 1 Schritt



Dieses Beispiel zeigt, daß Elefanten durch geschicktes Ausnutzen besetzter Felder sehr weit gezogen werden können.

B - Die Elefantenparade

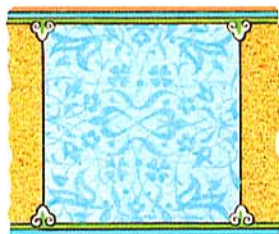
Bei der Elefantenparade werden alle Elefanten um 1 Feld vorwärtsgezogen. Dabei ist es gleichgültig, ob die Elefanten direkt hintereinander oder in losem Abstand stehen.



Es empfiehlt sich, zuerst den an erster Stelle stehenden Elefanten um ein Feld vorwärtszubewegen und anschließend alle nachfolgenden Elefanten.

Im Rennen um die Baumstämme gibt es ein gewaltiges Hindernis:

Die blauen Wasserfelder (sie werden wie normale Lauffelder mitgezählt).



Ein blaues Wasserfeld kann von den Elefanten erst dann überquert werden, wenn zuvor ein beliebiger Elefant auf dieses Feld gezogen wurde. Der Elefant, der auf das Wasserfeld gezogen wurde, muß darauf stehenbleiben, bis alle übrigen Elefanten an ihm vorbeigezogen sind.

Ein taktischer Hinweis: Ziehen Sie zuerst einen fremden Elefanten auf das blaue Wasserfeld und anschließend Ihre eigenen Elefanten elegant darüber hinweg.

Es gibt eine Möglichkeit, den Elefanten vorzeitig aus der Warteposition auf dem blauen Feld zu befreien: Die Elefantenparade.

In diesem Fall werden alle Elefanten, wie bereits erwähnt, um 1 Feld nach vorne gezogen, auch der bisher vom blauen Wasserfeld blockierte Elefant.

Wurde durch diese Aktion ein anderer Elefant auf das blaue Wasserfeld gezogen, muß dieser nun stehenbleiben, bis alle restlichen Elefanten an ihm vorbeigezogen sind. Es sei denn, er wird seinerseits wieder durch eine Elefantenparade befreit . . .

Stehen nach einer Elefantenbefreiung noch mehrere Elefanten vor dem blauen Wasserfeld, so können Sie dieses Feld, wie gehabt, erst dann überqueren, nachdem zuvor wieder ein Elefant direkt in das blaue Wasserfeld gezogen wurde.

Die braunen Baum-Felder

sind die Ziele jedes Elefanten-Treibers. Trifft ein Elefant als erster **genau** auf ein braunes Baum-Feld, dann erhält der Spieler, dem dieser Elefant gehört, die beiden dort lagernden Baumstämme. Pech für alle weiteren Spieler, denn dieses Feld ist abgearbeitet und wird nicht wieder neu mit Baumstämmen belegt. Also auf zum nächsten Baum-Feld, dort warten weitere Stämme . . .

Der Zieleinlauf

Nicht nur Cleverneß, sondern auch Schnelligkeit sind in diesem Wettlauf gefragt. Deshalb erhält der Spieler, dessen Elefant das Zielfeld als erster erreicht,



zusätzlich 3 Baumstämme und wird in das große Elefantenhaus gestellt. Für den 2. Elefanten gibt es noch 2 Baumstämme und einen Platz im mittleren Gebäude, während der 3. Elefant im Ziel mit einem Baumstamm belohnt wird und das kleinste Elefantenhaus aufsuchen darf. Das Zielfeld muß von den Elefanten nicht mit genauer Schrittzahl erreicht werden. Hier verfallen die überzähligen Schritte.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, nachdem der dritte Elefant das Zielfeld erreicht hat.

Sieger einer Spielrunde ist der Spieler, dessen beide Elefanten zusammen die meisten Baumstämme gesammelt haben. Herzlichen Glückwunsch!

Allen Nicht-Gewinnern raten wir zum großen Trompeten-Stoß, also zu einer weiteren Runde Elefantenparade.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg