

elefanten  
GORE-TEX

elefanten  
GORE-TEX

# spiel mit elefanten

Ein turbulenter Elefanten-Wettlauf  
um die meisten elefanten Schuhe.



elefanten  
GORE-TEX

elefanten  
GORE-TEX

## Spiel mit Elefanten

Ein turbulenter Elefanten-Wettlauf um die meisten elefanten Schuhe.

Copyright: public werbe  
Konzeption: Agentur Bertram Kaes  
Grafik: Gabriele Stahlberg

Dieses Spiel wurde entwickelt in Zusammenarbeit mit dem Otto Maier Verlag, Ravensburg.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 8 Elefanten (je 2 in 4 Farben) in 8 glasklaren Aufstellern
- 18 elefanten Schuhe
- 2 Sonderwürfel
- 1 Spielanleitung

Für 2 - 4 Spieler ab 9 Jahre

### Ziel des Spiels

Wer sammelt auf dem ereignisreichen Pfad bis zum Ziel die meisten elefanten Schuhe und gewinnt damit das Spiel?

### Vorbereitung

Jeder Spieler bricht sich vorsichtig 2 Elefanten gleicher Farbe aus der Stanztafel aus und steckt sie in 2 Aufsteller.  
Bei 2 Spielern sind also 4 Elefanten im Spiel, bei 3 Spielern 6

Elefanten, während bei 4 Spielern alle 8 Elefanten das Rennen aufnehmen,  
Jeder Spieler stellt seine beiden Elefanten auf das Startfeld.

Alle elefanten Schuhe müssen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus der Stanztafel ausgebrochen werden.

Nun werden je 2 elefanten Schuhe auf die Spielfelder mit dem eingezeichneten Elefanten gelegt.



Auf die letzten 3 Spielfelder werden, wie angegeben, 1, 2 und 3 elefanten Schuhe gelegt.



### Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler darf das Spiel eröffnen und als erster mit beiden Würfeln würfeln. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Jeder Spieler versucht, unterwegs auf die Felder zu gelangen, auf denen die elefanten Schuhe liegen. Wer als erster genau auf einem solchen Feld landet, der darf sich beide dort liegenden Schuhe nehmen.

Der Spieler zieht seinen ersten Elefanten um so viele Felder vorwärts, wie der erste Würfel anzeigt. Anschließend zieht er

seinen zweiten Elefanten ebenfalls vorwärts, und zwar um so viele Felder, wie der zweite Würfel anzeigt.

Die angezeigte Würfelzahl muß immer voll gezogen werden.

Jeder Spieler kann sich entscheiden, mit welchem seiner beiden Elefanten er zuerst ziehen möchte und welchen der beiden Würfel er dafür verwendet.

Allerdings müssen im Zweifelsfall die Würfel so eingesetzt werden, daß auch beide Elefanten bewegt werden können, auch wenn das einen Nachteil bringt.

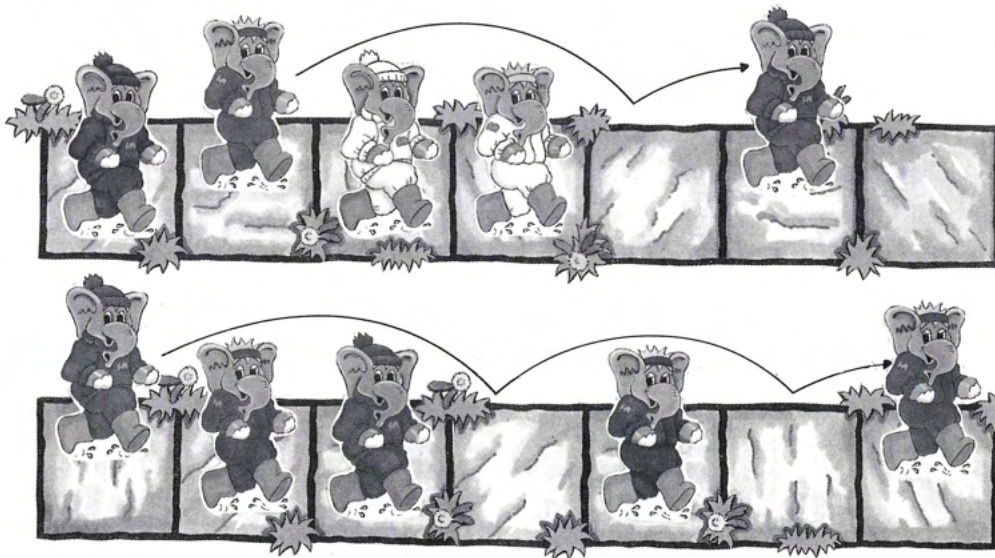
Damit kommt der nächste Spieler an die Reihe, seine beiden Elefanten aus dem Startfeld zu ziehen.

### Achtung:

Auf einem Feld darf immer nur 1 Elefant stehen.

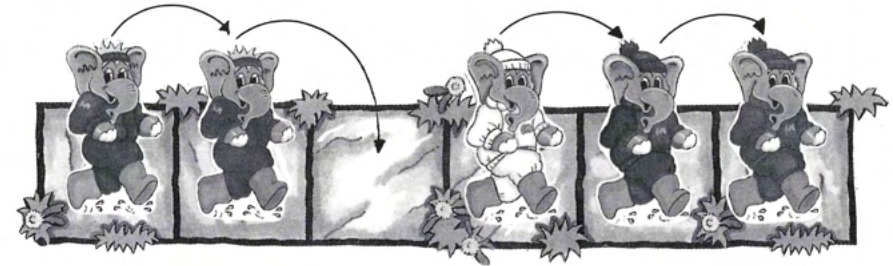
Beim Vorwärtsziehen zählen nur die freien, also unbesetzten Felder. Felder, die bereits von Elefanten besetzt sind, werden übersprungen. Sie zählen nicht mit.

### Dazu ein Beispiel:



Anstatt zu würfeln, kann ein Spieler auch eine Jumbo-Parade machen.

Bei der Jumbo-Parade werden alle Elefanten um 1 Feld vorwärts gezogen. Dabei ist es gleichgültig, ob die Elefanten direkt hintereinander oder im losen Abstand stehen.

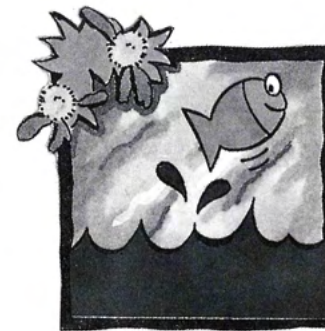


Einzigste Bedingung für die Jumbo-Parade: Alle Elefanten müssen bereits im Spiel sein, es dürfen also keine Elefanten mehr auf dem Startfeld stehen.

Bei der Jumbo-Parade werden immer zuerst der führende Elefant und danach in der Reihenfolge die dahinterliegenden Elefanten gezogen.

Im Wettlauf um die tollen elefanten Schuhe gibt es ein gewaltiges Hindernis:

### Die blauen Wasserfelder



Die blauen Wasserfelder zählen wie normale Lauffelder. Ein Wasserfeld kann allerdings von den Elefanten nur dann überquert werden, wenn ein Elefant drinsteht.

Wer an der Reihe ist, darf also so ein Wasserfeld nicht einfach überspringen, sondern muß seine Würfel so geschickt einsetzen, daß er einen eigenen Elefanten ins Wasser setzt, so daß der andere Elefant eventuell darüber hinwegziehen kann.

Es kann auch vorkommen, daß man an dieser Stelle im Spiel einen oder beide Würfel verfallen lassen muß.

Aber Ihr wißt ja, man kann statt zu würfeln auch eine Jumbo-Parade machen.

Und nun kommt der Clou an den blauen Wasserfeldern.

Der Elefant, der auf einem Wasserfeld steht, darf dieses Feld erst dann verlassen, wenn alle übrigen Elefanten an ihm vorübergezogen sind. Er darf dann wieder ganz normal mit einem Würfelwurf aus dem Wasserfeld herausgezogen werden.

Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, den Elefanten aus dem Wasserfeld zu befreien: die Jumbo-Parade.

In diesem Fall werden alle Elefanten, beginnend beim führenden Elefanten, um ein Feld vorwärtsgezogen, auch der bisher im Wasserfeld stehende Elefant. Dadurch kommt es häufig vor, daß ein anderer Elefant nun ins Wasserfeld plumpst. Für ihn gilt es nun wieder: warten, bis alle an ihm vorbeigezogen sind, oder Jumbo-Parade.

Stehen nach einer Elefantenbefreiung noch mehrere Elefanten vor dem Wasserfeld, dann können sie dieses Feld wiederum erst dann überqueren, wenn zuvor ein Elefant ins Wasserfeld gezogen wurde.

## Die Elefantenfelder



Diese Felder sind die wichtigsten im Spiel, denn hier wartet auf jeden Elefantentreiber die Belohnung in Form von tollen elefanten Schuhen.

Trifft ein Elefant genau auf ein Elefantenfeld, dann erhält der Spieler, dem dieser Elefant gehört, die beiden dort liegenden elefanten Schuhe. Pech für alle Spieler, die zu spät kommen, denn diese Felder werden nicht mit neuen elefanten Schuhen belegt. Also auf zum nächsten Elefantenfeld, dort liegen ja auch noch elefanten Schuhe.

Pech hat auch derjenige, der nicht auf einem Elefantenfeld landen kann, weil er darüber hinwegziehen muß. Das ist DIE Chance für alle übrigen Mitspieler.

### Der Zieleinlauf

Der Spieler, der mit seinem Elefant auf das drittletzte Spielfeld gelangt, bekommt zur Belohnung den dort liegenden elefanten Schuh. Wer auf das vorletzte Spielfeld kommt, erhält 2 elefanten Schuhe, während die dickste Belohnung auf dem letzten Spielfeld liegt: 3 elefanten Schuhe für den Glücklichen, dessen Elefant dieses Feld als erster genau erreicht.

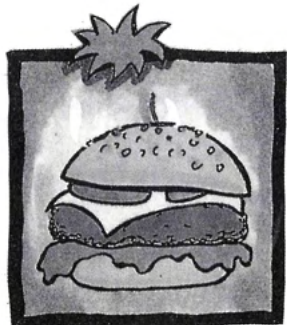
In diesem Spiel gibt es 5 verschiedene Sonderfelder. Sie treten dann in Kraft, wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat.

### Die Sonderfelder auf dem Plan

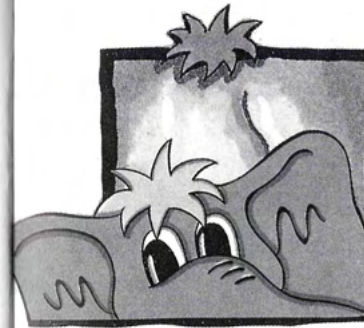
Wenn ein Elefant nach einem Zug (also wenn beide Elefanten bewegt wurden, bzw. eine Jumbo-Parade durchgeführt wurde) auf einem der 5 Sonderfelder steht, egal von wem er darauf gezogen wurde, dann bedeutet das Folgendes:



Dein Elefant hat Sehnsucht nach seinen Freunden und geht nach Hause zurück an den Start, wenn dort noch ein Elefant steht.



Du mußt trompeten wie ein hungriger Elefant. Wenn Du es toll machst (Deine Mitspieler stimmen ab), darfst Du mit diesem Elefanten auf das nächste freie Feld ziehen.

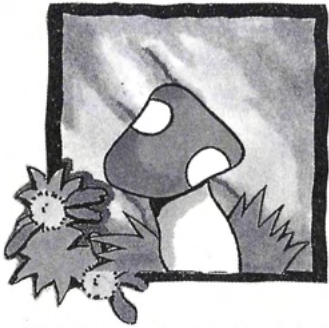


Mache einen ausgewachsenen Elefanten nach, also versuche mit den Ohren zu wackeln, wie ein Elefant zu gehen, usw. Wenn Du es gut machst, darfst Du mit diesem Elefanten auf das nächste freie Feld ziehen.



Du darfst einen durstigen Elefanten nachmachen, also ausnahmsweise mal aus einem Wasserglas schlürfen, prusten, usw. (Mach aber dabei Deine Mitspieler nicht so naß, daß sie sogar noch einen Regenschirm brauchen!)

Wenn Du es gut machst, darfst Du mit diesem Elefanten auf das nächste freie Feld ziehen.



Du darfst für diesen Elefanten nochmals würfeln und ziehen.

### Ende des Spiels



Das Spiel ist zu Ende, wenn die elefanten Schuhe auf den 3 letzten Spielfeldern abgeräumt wurden.

Der Sieger des Spiels ist der Spieler, dessen beide Elefanten zusammen die meisten elefanten Schuhe gesammelt haben.

**Herzlichen Glückwunsch.**

Allen Mitspielern raten wir einfach: einmal laut trompeten, die Elefanten wieder an den Start stellen, elefanten Schuhe auf die Elefantenfelder legen und ein neues Spiel wagen.

### Ein toller Tip für Profispieler

Wer das Spiel etwas schwieriger spielen möchte, kann nach der folgenden Regel spielen:

Ein Zug besteht darin, daß mit 2 Würfeln gezogen wird und zusätzlich ein fremder, beliebiger Elefant um ein weiteres Feld versetzt wird. Die Reihenfolge, wie die insgesamt 3 Elefanten (die beiden eigenen und der fremde Elefant) bewegt werden, ist jedem Spieler überlassen.

Dadurch kommen taktische Elemente ins Spiel, die vor allem an den Wasserlöchern für viel Aufregung sorgen.

Klar, daß in dieser Variante der Spieler die elefanten Schuhe einheimst, dessen Elefant auf das Elefantenfeld zieht bzw. gezogen wird.

Copyright: public werbe

Konzeption: Agentur Bertram Kaes

Grafik: Gabriele Stahlberg

Druck: Auf chlorfrei gebleichtem Papier

Dieses Spiel wurde entwickelt in Zusammenarbeit mit dem  
Otto Maier Verlag, Ravensburg.