

Bengali

Olifanten in het oerwoud te zoeken is slechts één gedeelte van het spel, want tevoren moet er nog een omheining gebouwd worden om de olifanten te beletten om meteen weer weg te lopen. Een leuk spel ter bevordering van het strategische denken, eerste tellen en rekenen.

Leeftijd: vanaf 5 jaar
Aantal spelers: 2 - 4
Inhoud: 1 houten spelbord
4 oppassers
4 houten olifanten
60 houten stokjes

Spelidee: Kirsten Hiese
Illustratie: Monika Mulzer-Adam

De oppassers hebben het druk. Omdat de brutale olifanten steeds weer weglopen en zich in het oerwoud verstoppert, hebben ze besloten om nu voor iedere olifant een eigen omheining te bouwen, zodat het vermoeiende zoeken eindelijk afgelopen is. Iedere oppasser heeft nu dus eerst genoeg houten stokjes nodig om daarmee de omheining te kunnen bouwen. Daarna kan hij meteen op zoek gaan naar een olifant, want alle olifanten zijn natuurlijk weer eens verdwenen.

Vorbereiding: Het spelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst en de houten stokjes voor de omheiningen worden naast het spelbord gedaan. Iedere speler kiest een oppasser uit en zet die op een willekeurig blad in de cirkel in het midden. De olifanten worden over de grijze en met een olifant ekenmerkte velden van de weg verdeeld. De kleurige vlaggen tonen aan welke oppasser welke omheining moet gaan bouwen.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en draait aan de wijzer in het midden van het spelbord. Afhankelijk ervan waar de wijzer blijft staan mag de speler nu zijn speelfiguur met het aantal punten rechts- of linksom op de palmbladeren verplaatsen. Hierbij moet hij even goed nadenken, want hij krijgt zo veel houten stokjes als op het palmblad aangegeven, waarop hij dan ten slotte terecht komt. De houten stokjes mag hij dan pakken en in de openingen van zijn omheining steken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Let op:

- Wanneer er een speler op een palmblad terecht komt, waar al een speler op staat, krijgt hij van hem juist dat aantal stokjes uit diens omheining. Wanneer die nog geen stokjes heeft geplaatst, dan heeft de speler helaas pech gehad.
- Wanneer er een speler op een palmblad terecht komt, waar al meerdere spelers op staan, krijgt hij van elke speler juist dat aantal stokjes voor zover die er al hebben.
- Wanneer een speler op een palmblad terecht komt, waar al een andere speler op staat, diens omheining net voltooid is, krijgt hij van hem geen stokjes meer.
- Wanneer de omheining bijna klaar is, pakt iedere speler slechts zo veel stokjes van de andere spelers of van naast het speelbord, als hij nodig heeft om de omheining te kunnen voltooien.

Wanneer een speler klaar is met zijn omheining, draait hij aan de wijzer en verlaat de cirkel in het midden via de aangegeven bladpunt. Hij mag zijn figuur met het gedraaide aantal punten rechts- of linksom verplaatsen. Daarbij moet hij erop letten dat hij eerst een olifant moet vangen, om vervolgens op diens rug naar zijn omheining te kunnen rijden. De hiervoor noodzakelijke punten worden telkens met de wijzer vastgelegd. Er mogen ook meerdere speelfiguren, met of zonder olifant, op een veld staan.

Einde van het spel:

Zodra zich een oppasser samen met zijn olifant binnen de omheining bevindt, heeft die het spel gewonnen. Hiervoor heeft hij niet het nauwkeurige aantal punten nodig, maar kan, wanneer hij bijv. nog maar 2 velden hoeft te gaan om binnen zijn omheining te komen, ook met 4 gedraaide punten zijn doel bereiken.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Bengali

Certes le jeu consiste à chercher des éléphants dans la forêt vierge, mais il faut d'abord construire les enclos afin que les éléphants ne s'échappent pas immédiatement. Un jeu divertissant pour développer le raisonnement stratégique et pour apprendre à compter et à calculer.

Age : 5 - 99 ans
Joueurs : 2 - 4
Contenu : 1 plateau de jeu en bois
4 cornacs
4 éléphants en bois
60 baguettes en bois

Idée de jeu : Kirsten Hiese
Illustration : Monika Mulzer-Adam

Les cornacs sont très occupés. Comme les éléphants veulent toujours s'échapper et se cacher dans la forêt vierge, ils ont décidé de construire un enclos pour chaque éléphant afin de ne plus devoir les chercher péniblement. Tout d'abord, chaque cornac a besoin d'un nombre suffisant de baguettes en bois pour construire son enclos. Ensuite, il peut se mettre directement à la recherche d'un éléphant car évidemment, tous les éléphants ont de nouveau disparu.

Préparation du jeu : Placer le plateau de jeu au centre de la table et mettre les baguettes de bois à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un cornac et le place sur une feuille quelconque du cercle central. Répartir les éléphants sur les cases grises du chemin qui contiennent un éléphant. Les drapeaux de couleurs indiquent le cornac qui doit construire l'enclos.

Déroulement du jeu : Le benjamin commence et fait tourner l'aiguille au centre du plateau de jeu. Selon la feuille sur laquelle s'arrête l'aiguille, le joueur déplace sa figurine vers la droite ou vers la gauche sur les feuilles de palmier, en fonction du nombre de points indiqué. Il doit bien réfléchir car il reçoit le nombre de baguettes de bois figurant sur la feuille de palmier sur laquelle il s'arrête. Il prend alors les baguettes de bois et les enfonce dans les trous de son enclos. Le tour passe au joueur suivant.

Attention :

- Si un joueur arrive sur une feuille de palmier déjà occupée par un autre joueur, le joueur qui était déjà là lui donne le nombre correspondant de baguettes de bois après les avoir pris dans son enclos. Si celui-ci n'avait pas encore installé de baguettes, le joueur venant d'arriver n'a pas de chance.
- Si un joueur arrive sur une feuille de palmier déjà occupée par plusieurs autres joueurs, chacun de ces joueurs lui donne le nombre de baguettes de bois correspondant, dans la mesure où ils en possèdent déjà.
- Si un joueur arrive sur une feuille de palmier déjà occupée par un autre joueur et dont l'enclos vient juste d'être terminé, il ne reçoit pas de baguette de bois.
- Si l'enclos est presque terminé, chaque joueur prend chez les autres joueurs ou de la côté uniquement le nombre de baguettes nécessaire pour terminer son enclos.

Lorsqu'un joueur a terminé son enclos, il fait tourner l'aiguille et sort du cercle central par la pointe de la feuille indiquée par l'aiguille. Il déplace sa figurine du nombre de points indiqué par l'aiguille, et ce vers la droite ou vers la gauche. Mais il ne doit pas oublier qu'il doit d'abord attraper un éléphant pour pouvoir aller dans son enclos à dos d'éléphant. A cet effet, le nombre de points nécessaire est toujours indiqué par l'aiguille. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une même case, avec ou sans éléphant.

Fin du jeu :

Le gagnant est le premier cornac qui se trouve avec son éléphant dans l'enclos. Pour cela, il ne doit pas obtenir le nombre de points exacts. S'il ne lui reste par exemple plus que 2 cases pour aller dans son enclos, il peut atteindre son but si l'aiguille est pointée sur 4 points.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau