

ELEFANTISSIMO



Un jeu de Valéry Fourcade illustré par Sofi
De 2 à 5 joueurs - De 6 à 116 ans

Il était une fois, dans une jungle extraordinaire, des éléphants qui vivaient dans des arbres. Ils se déplaçaient de liane en liane ou sautaient par-dessus les arbres. Mais leur vie n'était pas de tout repos car les arbres pouvaient disparaître ou se déplacer. Attention à ne pas tomber...

LE JEU

Le joueur situé à la gauche du 1^{er} joueur procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs, jusqu'à ce que tout le monde ait placé ses 2 jetons **Eléphant**.

Remarque : Dans la suite du jeu, après la phase de placement de tous les jetons **Eléphant**, la seule contrainte sera qu'un jeton **Eléphant** ne pourra pas aller sur une carte **Arbre** déjà occupée par un autre jeton **Eléphant**.

Le 1^{er} joueur retourne ensuite la carte **Action** située au sommet de la pioche ; celle-ci sera réalisée successivement par **TOUS** les joueurs, en commençant toujours par le 1^{er} joueur sachant que :

Un des joueurs est désigné pour être le 1^{er} joueur et, tout au long de la partie, il jouera en premier (dans les parties suivantes, on changera de 1^{er} joueur).
Il place d'abord l'un de ses 2 jetons **Eléphant** sur une carte **Arbre** de son choix en respectant les contraintes suivantes :

On ne peut placer son jeton **Eléphant** ni sur une carte **Arbre** déjà occupée par un autre éléphant, ni sur les cartes **Arbre** adjacentes (cartes au dessus, en dessous, à droite et à gauche) à une carte **Arbre** déjà occupée par un éléphant adverse.

MATÉRIEL :

36 cartes **Arbre** → 

8 cartes **Action** réparties comme suit :

- 3 cartes **Disparition d'arbre**
- 2 cartes **Déplacement d'arbre**
- 2 cartes **Déplacement d'éléphant**
- 1 carte **Saut d'éléphant**

4 cartes **Règle du jeu**

10 jetons **Eléphant** de 5 couleurs différentes.

BUT DU JEU :

Être le dernier à posséder un de ses éléphants dans la jungle.

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur reçoit 2 jetons **Eléphant** de sa couleur.

Les 36 cartes **Arbre** sont disposées sur la table, face visible, pour former un carré de 6 par 6 représentant la jungle.

Les 8 cartes **Action** sont mélangées, et le paquet est retourné face cachée. Il servira de pioche pendant tout le jeu.

LE JEU

1) Les actions, si elles sont possibles, sont toujours obligatoires ;

2) Si, à l'issue de l'effet d'une carte **Action**, un jeton **Eléphant** atterrit sur un emplacement vide (sans arbre pour l'accueillir), le jeton **Eléphant** concerné est éliminé du jeu.

la carte **Action** est défaussée. Le 1^{er} joueur tire une nouvelle carte **Action** et, à son tour, chaque joueur effectue la nouvelle action. S'il n'y a plus de cartes **Action** dans la pioche, les cartes **Action** défaussées sont remélangées pour reformer la pioche.



5

LES DIFFÉRENTES CARTES ACTION :



Carte Disparition d'arbre :

Chaque joueur, à son tour, choisit une carte **Arbre** de la jungle qui n'accueille pas de jetons **Eléphant**, et la retire du jeu.

Carte Déplacement d'arbre :

Chaque joueur, à son tour, déplace une carte **Arbre** (qui n'a pas été déplacée par un autre joueur dans le même tour) sur l'emplacement vide voisin (au dessus, en dessous, à droite ou à gauche). Il peut y avoir un éléphant (ou pas) sur l'arbre déplacé.

6

Une carte **Arbre** ne peut pas être déplacée au-delà de la jungle de départ formée par le carré de 36 arbres. Si aucun déplacement d'arbre n'est possible, le 1^{er} joueur tire la carte **Action** suivante.



Carte Déplacement d'éléphant :

Chaque joueur, à son tour, déplace ses jetons **Eléphant** (l'un puis l'autre immédiatement après) sur une carte **Arbre** voisine non occupée (au-dessus, en dessous, à droite ou à



7

gauche de la carte de départ). Si un éléphant ne peut pas se déplacer, il tombe, et le jeton **Eléphant** concerné est éliminé du jeu. Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.

Carte Saut d'éléphant :

Chaque joueur, à son tour, déplace ses jetons **Eléphant** (l'un puis l'autre immédiatement après) en sautant :

- soit par-dessus une carte **Arbre** (occupée ou non) pour aller se reposer sur la prochaine carte **Arbre** non occupée,
 - soit par-dessus un emplacement vide pour aller se reposer sur la prochaine carte **Arbre** non occupée.
- Le saut en diagonale n'est pas autorisé.



8

LE GAGNANT :

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'une seule couleur de jetons **Eléphant** dans la jungle. Le dernier joueur encore dans la jungle gagne la partie.



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi
*Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, In Extremis, Laoupala,
 Marabout, Mixo, Rapidcroco, Sky my husband....*

Plus d'infos sur www.interlude-games.com