

Il existe une possibilité plus rapide de faire quitter la position d'attente de l'éléphant : la parade des éléphants.

Dans ce cas, tous les éléphants sont avancés d'une case, de même que l'éléphant qui se trouve sur la case d'eau.

Si de cette manière, un autre éléphant arrive sur la case d'eau, celui-ci doit y rester jusqu'à ce que tous les autres éléphants soient passés. A son tour, cet éléphant peut être libéré par une parade d'éléphants.

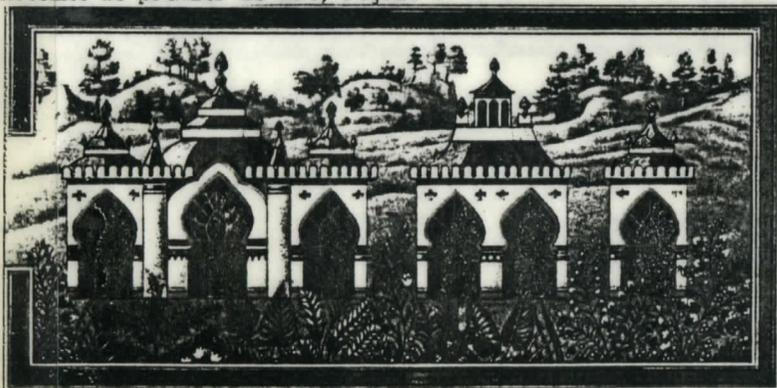
Seule exception logique : si tous les éléphants en jeu ont déjà franchi la flaque d'eau sauf un seul, ce dernier peut passer librement l'obstacle.

Les cases-arbres brunes

Celles-ci sont le but de chaque éléphant-meneur. Lorsqu'un éléphant arrive exactement et le premier sur une case-arbres, il reçoit les 2 troncs d'arbres qui s'y trouvent. Déveine pour les autres joueurs car cette case est maintenant vide. Donc il faut avancer vers les cases-arbres suivantes où attendent plus de troncs d'arbres.

ARRIVEE SUR LA CASE-BUT

Ce n'est pas seulement l'intelligence mais aussi la rapidité qui est nécessaire dans cette course. Pour cela, le joueur dont l'éléphant atteint le premier le but, reçoit :



3 troncs d'arbres extra et son éléphant est placé dans la grande maison des éléphants. Pour le deuxième, il y a encore 2 troncs d'arbres et une place dans le bâtiment central, tandis que le troisième reçoit 1 tronc d'arbre et peut se placer dans la petite maison des éléphants.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque le troisième éléphant a atteint le but. Le gagnant d'un jeu est le joueur dont les 2 éléphants ont rassemblés ensemble le plus de troncs d'arbres.

La parade de éléphants 407.26

Ravensburger jeu n° 01 563 4
Licence : Henri Sala, hs/bla
Illustrations : Tilman Michalski

Contenu : 1 planche de jeu
8 éléphants de 4 couleurs différentes
17 troncs d'arbres

Une tactique de course avec éléphants pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

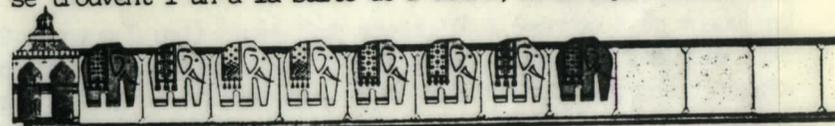
BUT DU JEU

Le joueur qui réussit durant cette course à rassembler, à l'aide de ses 2 éléphants, le maximum de troncs d'arbres, a gagné.

PREPARATION

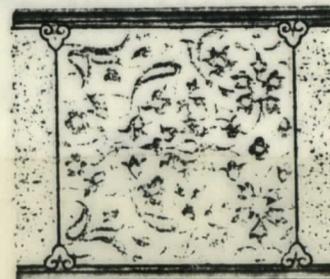
Chaque joueur choisit 2 éléphants de même couleur. Avec 2 joueurs, il y a 4 éléphants en jeu, avec 3 joueurs, il y en a 6, tandis qu'avec 4 joueurs, les 8 éléphants participent à la course. Tous les éléphants qui participent, sont déposés, au départ, dans un ordre quelconque.

La position de départ doit être choisie de façon que tous les éléphants se trouvent l'un à la suite de l'autre, sans espace entre-eux.

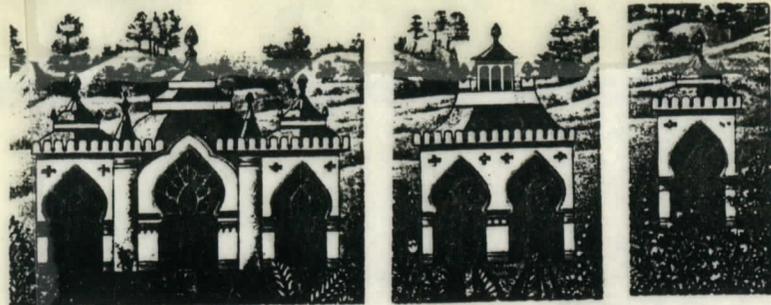


Pendant le jeu, il ne peut y avoir qu'un éléphant à la fois sur chaque case.

Les troncs d'arbres sont disposés de la façon suivante :
2 troncs sur toutes les cases-arbres brunes.



3 troncs d'arbres dans la grande maison des éléphants pour le gagnant.



2 troncs d'arbres dans la maison centrale des éléphants pour le deuxième gagnant.

1 tronc d'arbre dans la petite maison des éléphants pour le troisième gagnant.

Le 17ième tronc d'arbre sert de réserve.

DEBUT DU JEU

Le but intermédiaire du jeu est de rassembler les troncs d'arbres qui se trouvent sur les cases-arbres brunes. Pour cela, il faut qu'un éléphant se place précisément sur une case-arbre brune.

Le joueur qui a le dernier éléphant part en premier. Ordonnez ensuite le départ des joueurs en remontant les éléphants jusqu'au 1°.

A présent, chaque joueur peut choisir entre deux manières d'avancer quand c'est à lui de jouer :

A - Le coup simple

Un joueur peut avancer 3 éléphants différents (vos 2 propres éléphants et 1 éléphant d'un autre joueur). Il doit déplacer dans un ordre quelconque 1 éléphant de 3 places (= 3 cases vides), un 2° éléphant de 2 places et un 3° éléphant d'une place. Ce coup doit se faire avec 3 éléphants différents, on ne peut pas passer de case. Avancer d'une place correspond à une case vide.

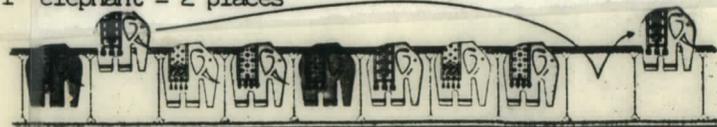
Exemple :

Un éléphant avance de 2 places et un 2° éléphant avance d'une place, ensuite il faut avancer de 3 places avec le troisième éléphant.

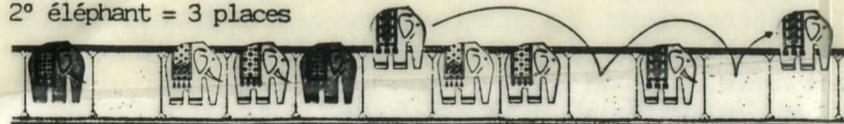
On saute au-dessus des cases où se trouve déjà 1 éléphant. Ces cases ne comptent pas.

Exemple d'un coup simple :

1° éléphant = 2 places



2° éléphant = 3 places



3° éléphant = 1 place



Cet exemple démontre que les éléphants peuvent être déplacés très bien par l'emploi intelligent des cases occupées.

B - La parade des éléphants

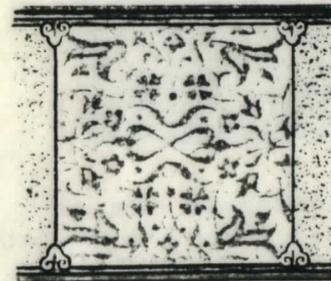
Lors de la parade des éléphants, chaque éléphant est avancé d'une case. Il n'est pas nécessaire ici que les éléphants soient placés directement l'un derrière l'autre ou qu'ils soient dispersés.



Il est recommandé d'avancer d'une case les éléphants qui se trouvent en tête et ensuite les autres éléphants.

Dans ce combat des troncs d'arbres, il y a un grand obstacle :

La case d'eau bleue



Les éléphants ne peuvent seulement passer au-dessus d'une case d'eau bleue, que lorsqu'un éléphant quelconque a déjà été placé sur cette case. L'éléphant qui est arrivé sur cette case d'eau, doit y rester jusqu'à ce que les autres éléphants l'ont dépassé.

Une indication de tactique : Mettez d'abord l'éléphant d'un autre joueur sur la case d'eau de telle façon que vous puissiez la passer avec votre propre éléphant.