

F Règle du jeu

Jeu d'adresse.

Age : 3 à 6 ans
Nombre de joueurs : 1 à 4
Durée : 10 minutes

Réédition
d'un jeu
créé en 1963
par Djeco

Bender



Contenu du jeu :

1 éléphant
1 maharadja
1 nacelle à poser sur le dos de l'éléphant
1 dé
2 rondins de bois à mettre sous les pattes de l'éléphant
6 petits coussins
10 planchettes de bois

But du jeu :

Poser tous les éléments (coussins, planchettes et maharadja) sur le dos de l'éléphant sans les faire tomber et sans que l'éléphant ne bascule.

Déroulement du jeu :

Installer la nacelle sur le dos de l'éléphant.

Placer les rondins sous les pattes de l'éléphant.

Placer l'éléphant au centre de la table, les pattes à la verticale.

Poser les coussins, planchettes et maharadja à coté de l'éléphant sur la table.

Le plus jeune joueur lance le dé :

- Le dé indique la face « planchette de bois » : le joueur pose une planchette sur la nacelle de l'éléphant
- Le dé indique la face « coussin » : le joueur pose un coussin sur la nacelle
- Le dé indique la face « maharadja » : le joueur fait descendre le maharadja de la nacelle s'il s'y trouvait déjà ; il l'y fait monter s'il était au sol. (Ainsi le maharadja passe son temps à monter et descendre de l'éléphant)

Une fois qu'il a effectué son action, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
Et ainsi de suite.

NB : Si, lorsque le joueur pose son élément, celui-ci tombe, il peut le reprendre et le poser à nouveau sur l'éléphant.

Fin de la partie :

- Le premier joueur qui fait basculer l'éléphant ou fait tomber tout ou partie de son chargement perd la partie (exception faite comme expliqué précédemment du cas où l'élément tombe au moment où il le pose).
- Dans le cas où tous les éléments ont été posés sur l'éléphant, les joueurs ont gagné.