

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Trampel- fanten

4434



HABA®

Habermaaß GmbH, 96476 Bad Rodach

Copyright Habermaaß-Spiele Bad Rodach 2002

Trampelfanten

Ein taktisches Elefantenrennen für 2 - 5 Spieler ab 6 bis 99 Jahren.

Spielidee: Hartmut Kommerell

Grafik: Edda Skibbe

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alljährlich nach der Regenzeit feiert der reiche Maharadscha ein großes Fest. Höhepunkt dieses Festes ist ein aufregendes Elefantenrennen. Doch nicht immer gewinnt der schnellste Elefant ...

Spielinhalt:

- 6 Elefanten
- 6 Kärtchen
- 2 Farbwürfel
- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung



Spielziel:

Der Letzte wird der Erste sein - oder etwa doch nicht? Es gewinnt der Spieler, dessen Elefant das Zielfeld als letzter erreicht. Erreicht jedoch ein Elefant des Maharadschas als letzter das Zielfeld, so gewinnt der Spieler, dessen Elefant zuerst ins Ziel gekommen ist.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.

Auch wenn **weniger als fünf Kinder** spielen, werden **alle sechs Elefanten** auf das Start-/Zielfeld gestellt.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und nimmt sich das Kärtchen mit dem farblich passenden Rand.

Die Kärtchen sind beidseitig bedruckt: Auf der einen Seite reitet ein Kind auf einem Elefanten, auf der anderen Seite ein Maharadscha.

Jeder legt das gewählte Kärtchen so vor sich ab, dass das **reitende Kind** zu sehen ist.

Alle Elefanten, die nun noch übrig sind, gehören dem **Maharadscha**. Damit klar ist, welche Elefanten das sind, werden die Kärtchen mit dem farblich passenden Rand neben das Start-/Zielfeld gelegt. Bei diesen Kärtchen liegt nun die Seite oben, die den **reitenden Maharadscha** zeigt.

Spielablauf:

Maharadschas leben in Indien. Die indischen Elefanten haben besonders kleine Ohren – kleinere Ohren als die afrikanischen. Darum darf hier das Kind mit den kleinsten Ohren beginnen und einmal mit beiden Würfeln gleichzeitig würfeln.

- **Zeigen die Würfel zwei verschiedene Farben?**

Die Elefanten dieser Farbe werden **jeweils um ein Feld vorwärts** gesetzt. Dabei ist es egal, wem die Figur gehört.

Achtung: In einigen Situationen kann die Zugreihenfolge über den Sieg entscheiden. **Darum gilt:** Der **Spieler, der gewürfelt hat**, entscheidet, welcher Elefant zuerst bewegt wird.

- **Zeigen beide Würfel dieselbe Farbe?**

Der farblich passende Elefant wird ein Feld **zurückgesetzt**.

Ausnahme: Steht eine Spielfigur auf dem Wende- oder bereits wieder auf dem Start-/Zielfeld? Dann wird sie nicht bewegt.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Achtung: Nach dem Zug werden die Würfel nicht weitergegeben, sondern bleiben auf dem Tisch liegen. Denn der folgende Spieler kann – wenn er möchte – eine der Würfel-farben übernehmen.

Eine Würfelfarbe übernehmen.

- Wer sich entscheidet, eine Würfelfarbe vom vorhergehenden Spieler zu übernehmen, lässt diesen Würfel liegen und würfelt **nur mit dem zweiten Würfel**. Anschließend bewegt er die bzw. den Elefanten nach den oben beschriebenen Regeln.

Achtung: Die Farbe eines Elefanten, der schon im Ziel ist, darf nicht übernommen werden.

Am Wendefeld angekommen?

Sobald der erste Elefant das Wendefeld erreicht, werden **alle Elefanten umgedreht**, sodass sie jetzt sofort wieder in die Richtung des Start-/Zielfeldes laufen.

Erreicht der **erste Elefant das Zielfeld**, so nimmt ihn der Spieler, dem diese Farbe gehört, und setzt ihn auf sein Kärtchen.

Das Rennen ist jedoch noch nicht entschieden!

Der Besitzer des Elefanten würfelt weiter mit.

Elefanten, die an zweiter, dritter und vierter Stelle ins Ziel kommen, bleiben auf dem Start-/Zielfeld stehen. Sie werden nicht auf die Kärtchen gesetzt. Ihre Besitzer würfeln weiter mit.

Wird in der Folge die Farbe eines Elefanten gewürfelt, der schon im Ziel ist, so verfällt dieser Farbwurf.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn sich **nur noch ein Elefant** auf der Rennbahn befindet.

Wem gehört dieser Elefant?

- **Gehört er einem der Spieler?**

Dann gewinnt dieser Spieler.

- **Gehört er dem Maharadscha?**

Dann gewinnt der Spieler, dessen Elefant zuerst auf dem Zielfeld angekommen war (... und auf seinem Kärtchen steht).

Spielvariante für jüngere Spieler:

Das Spiel endet, sobald der erste Elefant eines Spielers auf dem Zielfeld angekommen ist und so das Spiel gewinnt.

Habermmaß Game # 4434

Stampeding elephants

A tactical elephant race for 2 - 5 players, aged 6 - 99.

Autor: Hartmut Kommerell

Illustrations: Edda Skibbe

Length of the game: 10 minutes

Each year after the rain period the rich maharaja celebrates a big party. The highlight of the party is an exciting elephant race. But it is not always the fastest elephant that wins the race ...

Contents:

- 6 elephants
- 6 little cards
- 2 colour dice
- 1 game board
- 1 set of game instructions



Aim of the game:

The last one will be the first - or perhaps not? Winner of this game will be the player whose elephant reaches the target square last. If however the elephant of the maharaja reaches the target square last, then the player of the elephant that reached the target first, wins the game.

Preparation:

The game board is placed on the table.

Even if there are **less than five players**, **all six elephants** are placed on the starting/ target square.

Each player chooses a colour and takes the little card with the borderline of the same colour.

Both sides of the cards are illustrated: on one side there is a child riding on an elephant and on the other side a maharaja.

The players place the card with the **riding child** face up in front of them.

The remaining elephants belong to the **maharaja**. The corresponding cards are placed next to the starting/ target square with the **maharaja** face up.

How to play:

Maharajas live in India. The Indian elephants have very small ears - smaller than those of the African elephants. Therefore the player with the smallest ears may start and throws both dice at the time.

• There are different colours on the dice?

The elephants of the corresponding colours are **moved on one square**, independently to whom they belong.

Watch out: There are situations in which the order of moving the elephants will be decisive for the victory.

Therefore the player who has thrown the dice decides which elephant will be moved first.

• Do the dice show the same colour?

The corresponding elephant is **moved back** one square.

Exception: If the elephant stands on the turning square or already back on the starting/ target square, it is not moved.

Then it's the turn of the next player.

Play in a clockwise direction.

Watch out: After moving, the dice are not passed on but stay on the table. That is because the following player can, if they want to, take over one colour.

Take over a colour:

- Whoever decides to take over a colour from the previous player leaves the corresponding dice and **only throws the other one**. Then they move the elephant(s) on according to the rules above.

Watch out: The colour of an elephant that already has reached the target cannot be taken over.

Reaching the turning square:

As soon as the first elephant reaches the turning square **all elephants are turned around** thus moving again towards the starting/ target square.

The player of the **first elephant** to reach the **target square** takes the elephant and puts it on the little card.

The race, however, is not decided yet!

The player of this elephant continues to participate in throwing the dice.

Elephants reaching second, third and fourth at the target, stay there. They are not placed onto the little cards. Their

players also continue throwing the dice.
If a dice shows a colour of an elephant already at the target,
the corresponding move is not made.

End of the game:

The game ends as soon as there is **only one elephant** left on the racing circuit.

To whom belongs this elephant?

- If it belongs to a player, he or she wins the game.
- If it belongs to the maharaja, then the player whose elephant first reached the target square (... and stands on the little card), wins the game.

Variant for younger players:

The game ends as soon as the first elephant reaches the target square. Its player wins the game.

Jeu Habermas n° 4434

Eléphantement, mais sûrement !

Une course d'éléphants tactique, pour 2 à 5 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Hartmut Kommerell

Illustration : Edda Skibbe

Durée d'une partie : 10 minutes

Tous les ans, après la saison des pluies, le riche maharajah célèbre une grande fête. Le point culminant de cette fête, c'est une folle course d'éléphants. Mais ce n'est pas toujours l'éléphant le plus rapide qui gagne ...

Contenu :

- 6 éléphants
- 6 cartes
- 2 dés multicolores
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Le dernier sera le premier ... ou presque !! Le gagnant est celui dont l'éléphant passe la case d'arrivée en dernier. Mais si un éléphant du maharajah passe en dernier sur la case d'arrivée, le gagnant est le joueur dont l'éléphant est arrivé en premier !! Donc rien ne sert de courir !

Préparatifs :

Poser le plateau de jeu sur la table.

Même s'il y a **moins de cinq joueurs**, poser les **six éléphants** sur la case départ/arrivée.

Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte dont le bord est de la couleur correspondante.

Les cartes sont imprimées des deux côtés. D'un côté, il y a un enfant assis sur un éléphant, de l'autre côté un maharadjah.

Chacun des joueurs pose sa carte devant lui de manière à voir **l'enfant assis sur l'éléphant**.

Les éléphants restants appartiennent tous au **maharadjah**. Pour être sûr de savoir quels sont ses éléphants, poser les cartes au bord de la couleur correspondante à côté de la case départ/arrivée. Ces cartes sont tournées de manière à ce que l'on voie le côté avec le **maharadjah assis sur l'éléphant**.

Déroulement du jeu :

Les maharadjahs vivent en Inde. Les éléphants indiens ont des petites oreilles ; elles sont plus petites que celles des éléphants africains. Le joueur qui a les plus petites oreilles a donc le droit de commencer la partie et il lance les deux dés.

- **Les dés sont tombés sur deux couleurs différentes ?**

L'éléphant de chacune de ces couleurs est **avancé d'une case**. Ce n'est pas important de savoir à qui les éléphants appartiennent.

Attention : dans certaines situations, l'ordre d'avancement peut être décisif pour la victoire. **Il faut donc bien**

retenir : le **joueur qui a lancé les dés** décide quel éléphant va être déplacé en premier.

- **Les deux dés sont tombés sur la même couleur ?**

L'éléphant de la couleur correspondante est **reculé d'une case**.

Exception : si un éléphant se trouve sur la case de demi-tour ou qu'il est déjà revenu sur la case départ/arrivée, il n'est pas déplacé.

C'est au tour du joueur suivant.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : après avoir joué, les dés ne sont pas passés au joueur suivant. Ils restent là où ils étaient, car le joueur suivant peut garder l'une des couleurs s'il le veut.

Garder une couleur.

- Celui qui a décidé de garder la couleur d'un dé du tour précédent, ne touche pas ce dé et **ne lance que l'autre dé**. Après, il déplace l'éléphant ou les éléphants suivant les règles ci-dessus.

Attention : la couleur d'un éléphant qui est déjà arrivé au but ne peut pas être gardée.

Arrivé sur la case de demi-tour ?

Dès que le premier éléphant est arrivé sur la case de demi-tour, **tous les éléphants sont retournés**, de sorte qu'ils se déplacent alors à nouveau en direction de la case départ/arrivée.

Lorsque le **premier éléphant** arrive sur la **case d'arrivée**, le joueur qui a la couleur correspondante le prend et le pose sur sa carte.

Mais la course n'est pas encore terminée !

Le joueur ayant pris cet éléphant continue à jouer.

Les éléphants qui arrivent en deuxième, troisième et quatrième place restent sur la case départ/arrivée. Ils ne sont pas posés sur leur carte. Les joueurs correspondants continuent à jouer.

Si dans la suite du jeu, les dés tombent sur la couleur d'un éléphant qui est déjà arrivé au but, le joueur correspondant passe son tour.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus qu'un seul éléphant sur la piste.

A qui appartient cet éléphant ?

- **Il appartient à l'un des joueurs ?**

Le joueur correspondant gagne.

- **Il appartient au maharadjah ?**

Le gagnant est le joueur dont l'éléphant est arrivé en premier sur la case d'arrivée (... et qui est posé sur sa carte).

Variante pour les plus petits :

Le jeu est terminé dès qu'un éléphant arrive en premier sur la case d'arrivée. Le joueur correspondant a gagné la partie.

Habermaaf-spel Nr. 4434

Trappelfanten

Een tactische olifantenwedstrijd voor **2 - 5 personen van 6 - 99 jaar**.

Spelidee: Hartmut Kommerell

Grafiek: Edda Skibbe

Speelduur: 10 minuten

Ieder jaar na de regentijd viert de rijke maharadja een groot feest. Het hoogtepunt van het feest is een opwindende olifantenwedstrijd. Maar niet altijd wint de snelste olifant ...

Spelinhoud:

- 6 olifanten
- 6 kaartjes
- 2 gekleurde dobbelstenen
- 1 driedelig spelbord
- 1 spelhandleiding



Doel van het spel:

De laatsten zullen de eersten zijn – of niet soms? De speler wiens olifant als laatste het finishveld bereikt, wint het spel. Maar als de olifant van de maharadja als laatste over de finish gaat, dan wint de speler wiens olifant als eerste de finish heeft gehaald.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt op de tafel gelegd.

Ook als er **minder dan vijf kinderen** meespelen, worden **alle zes olifanten** op het start-/finishveld geplaatst.

Elke speler kiest een kleur uit en pakt het kaartje waarvan de rand dezelfde kleur vertoont.

De kaartjes zijn aan beide kanten bedrukt. Op de ene kant rijdt een kind op een olifant, op de andere kant een maharadja.

Iedereen legt het kaartje van z'n keus zodanig voor zich neer, dat het **rijdende kind** te zien is.

Alle olifanten, die nu nog over zijn, zijn van de **maharadja**. Om duidelijk te kunnen zien, om welke olifanten het gaat, worden de kaartjes met de overeenkomstig gekleurde rand naast het start-/finishveld gelegd. Deze kaartjes liggen met de kant waarop de **rijdende maharadja** staat afgebeeld, naar boven gekeerd.

Spelverloop:

Maharadja's wonen in India. Indische olifanten hebben nogal kleine oren; veel kleiner dan de Afrikaanse. Daarom mag hier het kind met de kleinste oren beginnen en een keer met beide dobbelstenen tegelijk gooien.

- **Geven de dobbelstenen twee verschillende kleuren aan?**

De olifanten van deze kleuren worden **elk een veld naar voren** verzet. Het maakt niet uit van wie de stukken zijn.

Opgelet: in bepaalde omstandigheden kan de volgorde waarin gezet wordt de overwinning bepalen. **Daarom geldt** dat de **speler die gegooid heeft**, bepaalt welke olifant als eerste verzet wordt.

- **Geven beide dobbelstenen dezelfde kleur aan?**

De olifant van de betreffende kleur wordt een veld **teruggezet**.

Uitzondering: staat een van de speelstukken op het keerpunt of weer op het start-/finishveld? Dan wordt het niet verzet.

De volgende speler is aan de beurt.

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Opgelet: na een zet worden de dobbelstenen niet meteen doorgegeven, maar blijven op tafel liggen. De volgende speler mag, als hij dat wil, een van de gegooide kleuren overnemen.

Een gegooide kleur overnemen.

- Wie beslist om een van de gegooide kleuren van de vorige speler over te nemen, laat de betreffende dobbelsteen liggen en gooit **slechts met de tweede**. Vervolgens verzet hij de olifant(en) volgens bovenstaande spelregels.

Opgelet: de kleur van een olifant die al bij de finish is aangekomen, mag niet worden overgenomen.

Bij het keerpunt aangekomen?

Zodra de eerste olifant het keerpunt bereikt, worden **alle olifanten omgedraaid**, zodat ze weer in de richting van het start-/finishveld lopen.

Als de **eerste olifant de finish** bereikt, dan wordt hij door de speler wiens kleur het betreft, opgepakt en op zijn kaartje neergezet.

De wedstrijd is echter nog niet beslist!

De eigenaar van de olifant gooit gewoon verder mee.

De olifanten die op de tweede, derde of vierde plaats over de finish gaan, blijven op het start-/finishveld staan. Ze worden niet op hun kaartjes gezet. Hun eigenaars gooien verder gewoon mee.

Wordt nu de kleur van een van de olifanten gegooid, die al over de finish is gegaan, dan vervalt deze gegooide kleur.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer er nog **maar één olifant** op de renbaan staat

Van wie is deze olifant?

- **Is hij van een van de spelers?**

Dan heeft deze speler gewonnen.

- **Is hij van de maharadja?**

Dan heeft de speler gewonnen, wiens olifant als eerste over de finish was gegaan (... en op zijn kaartje staat).

Spelvariant voor jongere kinderen:

Het spel is afgelopen zodra de eerste olifant van een van de spelers over de finish is gegaan en zo het spel wint.