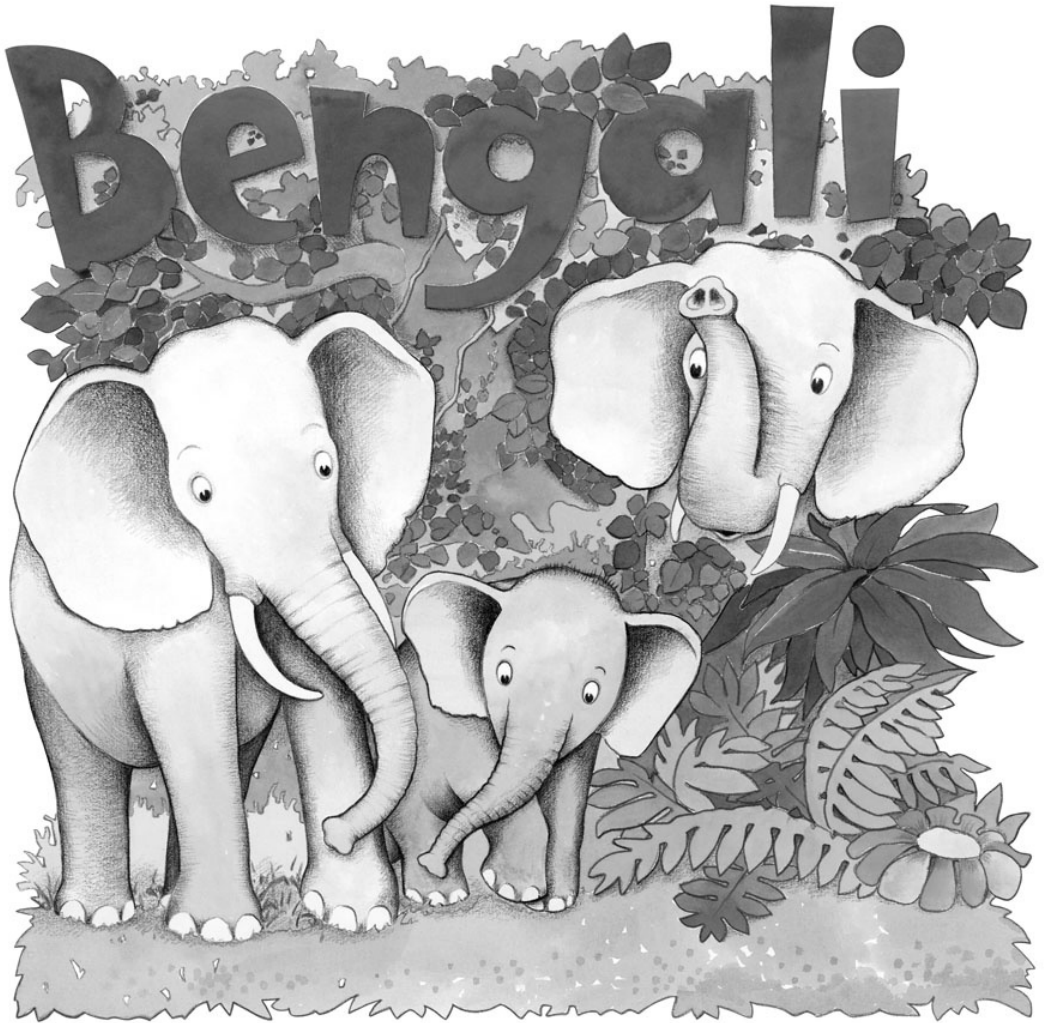


Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 22388



belsduc

Art.-Nr. 22388

Bengali

Elefanten im Urwald zu suchen ist nur ein Teil des Spieles, denn zuvor müssen noch die Gehege gebaut werden, damit die Elefanten auch nicht gleich wieder weglaufen. Ein munteres Spiel zur Förderung von strategischem Denken, erstem Zählen und Rechnen.

Alter:	5 - 99
Mitspieler:	2 - 4
Inhalt:	1 Holz-Spielbrett 4 Elefantenpfleger 4 Holzelefanten 60 Holzstäbchen
Spielidee:	Kirsten Hiese
Illustration:	Monika Mulzer-Adam

Die Elefantenpfleger haben viel zu tun. Weil die frechen Elefanten immer wieder weglaufen und sich im Urwald verstecken, haben sie beschlossen nun für jeden Elefanten ein eigenes Gehege zu bauen, damit die anstrengende Suche endlich ein Ende hat. Jeder Pfleger benötigt nun zuerst genug Holzstäbchen, um damit das Gehege zu bauen. Danach kann er sich gleich auf die Suche nach einem Elefanten machen, denn alle Elefanten sind natürlich schon wieder verschwunden.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett kommt in die Tischmitte und die Holzstäbchen für die Gehege werden neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler sucht sich einen Elefantenpfleger aus und stellt diesen auf ein beliebiges Blatt des Mittelkreises. Die Elefanten werden auf den grauen, mit einem Elefant gekennzeichneten Feldern, des Weges verteilt. Die farbigen Fahnen zeigen, welcher Elefantenpfleger welches Gehege bauen muss.

Spielverlauf: Der jüngste Mitspieler beginnt und dreht den Zeiger in der Mitte des Spielbrettes. Je nach dem bei welchem Blatt der Zeiger stehen bleibt, darf der Spieler nun seine Spielfigur um die Anzahl dieser Punkte rechts oder links herum auf den Palmbältern versetzen. Dabei sollte er gut überlegen, denn er erhält so viele Holzstäbchen, wie das Palmblatt zeigt, auf dem er letztlich zum stehen kommt. Die Holzstäbchen darf er sich danach nehmen und in die Bohrungen seines Geheges stecken. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Aufgepasst:

- Kommt ein Spieler zu einem Palmblatt, auf dem bereits ein Mitspieler steht, bekommt er von diesem die entsprechende Anzahl der Holzstäbchen aus dessen Gehege. Hat dieser noch keine Stäbchen aufgestellt, hat der Spieler leider Pech gehabt.
- Kommt ein Spieler auf ein Palmblatt, auf dem bereits mehrere Mitspieler sitzen, bekommt er von jedem die entsprechende Anzahl der Holzstäbchen, sofern diese schon welche haben.
- Kommt ein Spieler zu einem Palmblatt, auf dem ein Mitspieler steht, dessen Gehege gerade fertig geworden ist, bekommt er von diesem keine Stäbchen mehr.
- Ist das Gehege fast fertig, nimmt jeder Mitspieler nur so viele Holzstäbchen von den Mitspielern oder von der Seite wie er benötigt, um sein Gehege fertig zustellen.

Hat ein Mitspieler sein Gehege fertig gestellt, dreht er den Zeiger und verlässt den Mittelkreis über die angezeigte Blattspitze. Er darf seine Figur, um die erdrehete Punktzahl rechts oder links herum versetzen. Dabei sollte er beachten, dass er zuerst einen Elefanten einfangen muss, um danach auf dessen Rücken zu seinem Gehege reiten zu können. Die dafür benötigten Punkte werden immer mit dem Zeiger ermittelt.

Es können auch mehrere Spielfiguren, mit oder ohne Elefanten, auf einem Feld stehen.

Spielende:

Sobald sich ein Elefantenpfleger mitsamt seinem Elefant im Gehege befindet, hat er das Spiel gewonnen.

Dazu benötigt er nicht die genaue Punktzahl sondern kann, wenn er z. B. nur noch 2 Felder zu gehen hat, um in seinem Gehege zu stehen, mit 4 erdrehten Punkten sein Ziel erreichen.

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

Item no. 22388

Bengali

Looking for elephants in the jungle is only one part of the game because first the enclosures have to be built so that the elephants cannot run away again. A lively game that encourages strategic thinking and early counting and calculating.

Age: 5 to 99 years
Players: 2 - 4
Contents: 1 wooden game board
4 elephant keepers
4 wooden elephants
60 wooden rods

Game Idea: Kirsten Hiese
Illustrations: Monika Mulzer-Adam

The elephant keepers are very busy because the cheeky elephants are always running away and hiding in the jungle and so they have now decided to build a separate enclosure for each elephant to put an end to the tiresome searching. First, each keeper has to gather enough wooden rods to build the enclosure. He can then set off immediately to search for an elephant because all the elephants have disappeared again of course.

Game Preparation: The game board is put in the middle of the table and the wooden rods for the enclosure are put beside the game board. Each player chooses an elephant keeper and puts him on any leaf he chooses in the central circle. The elephants are spread out on the grey fields along the path that are marked with a picture of an elephant. The coloured flags show where each elephant keeper is to build his enclosure.

Rules of the game: The youngest player begins and spins the pointer in the centre of the game board. The player may then move his game figure along the palm leaves as many places as the number of dots shown on the leaf the pointer stops at. He has to think carefully however because he will get as many wooden rods as the number shown on the palm leaf he lands on. He may take the wooden rods and put them in the holes in the enclosure. It is now the next player's spin.

Watch out:

- If a player lands on a palm leaf that is already occupied by another player, the other player must give him the corresponding number of wooden rods out of his enclosure. Unfortunately sometimes there might not be any rods there to hand over and that is just hard luck.
- If a player lands on a palm leaf that is occupied already by more than one player, each of them must give him the corresponding number of wooden rods, in so far as they have them.
- If a player lands on a palm leaf occupied by a player who has already finished his enclosure, that player doesn't have to give him any of his rods.
- If his enclosure is almost finished, the player only takes as many wooden rods from other players or from the side as he needs to finish his enclosure.

Once a player has finished his enclosure, he spins the pointer and leaves the central circle over the indicated leaf tip. He may move his figure either to the right or left as many places as the number indicated. In doing so he must remember that he has to catch an elephant first in order to be able to ride on the back of the elephant and bring it into the enclosure. The points required are decided by the pointer. It is permissible for more than one keeper to occupy a field with or without elephants.

End of the game: The winner is the player to get the elephant keeper and elephant into the enclosure. He does not need the exact number of points for this, if e.g. he only has to move 2 fields to get into the enclosure, he can do so even if the pointer points to 4 dots.

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

No. d'art. 22388

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 choisi 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

Ref. nº 22388

Bengali

La búsqueda de elefantes en la jungla es sólo una parte del juego, porque antes tienen que construirse los recintos vallados para que los elefantes no se vuelvan a escapar en seguida. Un juego animado y dinámico para estimular el razonamiento estratégico e iniciar a los niños en los números y las primeras operaciones de cálculo.

Edad: a partir de 5 años
Jugadores: 2 - 4
Contenido: 1 tablero de madera
4 cuidadores de elefantes
4 elefantes de madera
60 palitos de madera

Ideado por: Kirsten Hiese
Ilustración: Monika Mulzer-Adam

Los cuidadores de elefantes tienen mucho que hacer, porque los frescos elefantes se escapan una y otra vez escondiéndose en la jungla. Para que una vez por todas se acabe la fatigosa búsqueda, los cuidadores han decidido construir un recinto vallado individual para cada elefante. Para ello, cada cuidador necesita suficientes palitos de madera para poder levantar la valla. Nada más terminada ésta, podrá ir en busca de un elefante, porque – ¿cómo no? – todos los elefantes han vuelto a desaparecer.

Preparación del juego: El tablero se pone en el centro de la mesa, y los palitos de madera para las vallas se colocan al lado del tablero. Cada jugador escoge un cuidador de elefantes y lo sitúa sobre una hoja cualquiera en el círculo central. Los elefantes se distribuyen en el camino, es decir, en las casillas grises marcadas con un elefante dibujado. Las banderas de color indican qué recinto tiene que construir cada uno de los cuidadores de elefantes.

Instrucciones: Empieza el jugador más joven girando el indicador previsto en el centro del tablero. Dependiendo de la hoja donde se pare el indicador, el jugador podrá avanzar su figura hacia la derecha o izquierda, por encima de las hojas de palmera, según el número de puntos que marque el indicador. Pero deberá pensar muy bien hacia dónde quiere ir, porque recibirá tantos palitos de madera como puntos muestre la hoja de

palmera donde llegue a parar. A continuación, podrá coger el número de palitos correspondiente e insertarlos en los orificios de su recinto. Ahora el turno pasa al siguiente jugador.

Atención:

- Si un jugador llega a una hoja de palmera donde ya se encuentra otro jugador, éste deberá entregarle al que ha llegado después la correspondiente cantidad de palitos de madera cogiéndolos de su propio recinto. Si en éste todavía no estuviera colocado ningún palito, pues, mala suerte para el otro jugador.
- Si un jugador llega a una hoja de palmera donde ya se encuentran varios jugadores, recibirá de todos éstos la correspondiente cantidad de palitos, siempre que en sus recintos ya tengan colocados algunos palitos.
- Si un jugador llega a una hoja de palmera donde ya se encuentra un jugador que acaba de completar su recinto vallado, no recibirá ningún palito de éste.
- Si un jugador está a punto de completar su recinto, sólo cogerá de los otros jugadores o del lado, en su caso, el número de palitos que necesite para acabar de construir su recinto.

Una vez terminado su recinto, el jugador gira el indicador y sale del círculo central a través de la hoja que señale el indicador. Podrá mover su figura hacia la derecha o izquierda según el número de puntos que marque el indicador. Esto lo hará teniendo en cuenta que primero deberá capturar a un elefante, para luego, montado en su espalda, poder volver al recinto. Los puntos necesarios para ello siempre los determinará el indicador. En una casilla pueden encontrarse varias figuras a la vez, ya sea con o sin elefante.

Fin de la partida:

Ganará la partida el cuidador que, juntamente con su elefante, llegue primero a su recinto.

Para ello, no necesita obtener el número de puntos exacto, sino que también podrá alcanzar su meta, por ejemplo, con 4 puntos aunque sólo le falten 2 puntos para estar en su recinto.

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

Art. nr. 22388

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 verstoppen, 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 palmladeren verplaatsen. Hierbij moet hij even goed nadenken, want hij krijgt zo veel houten stokjes als op het palmsblad aangegeven, waarop hij 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

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.