



Elefante Indiano o Africano - quale ha le orecchie più grandi di tutta la regione?



Elefante Indiano



Elefante Africano

Gioco 1 Il costruttore di Elefanti

da 4 anni in su per 1 giocatore

Avete mai fatto un rompicapo con un elefante? Bene, ora potete farlo. Tirate fuori dalla scatola semplicemente tutte le 36 tessere dell'elefante e vi accorgete che potrete costruire molti diversi elefanti. Prendete 9 diverse tessere e mettetele insieme in modo che formino un elefante. Avete la possibilità di costruire 512 elefanti diversi!

Andate avanti: provate a costruire un'elefante indiano come mostrato nella figura sotto. Poi girate tutte le tessere e avrete un elefante africano.

Quando ne avete abbastanza di elefanti indiani e africani, prendete una carta elefante e provate a riformarla uguale cambiando le tessere appropriate. Ovviamente potete sempre creare il vostro elefante personale.

Gioco 2 Il Bazaar degli Elefanti

da 5 anni in su, per 2-4 giocatori

Scopo del Gioco:

Scambiando le tue tessere con i tuoi compagni di gioco e girando le tue tessere, devi provare a costruire il tuo elefante in modo che corrisponda a quello che è disegnato sulla carta elefante.

Preparazione del Gioco:

Ogni giocatore costruisce un elefante con le sue 9 tessere che ha sul tavolo.

Mischiate le carte elefante in modo da formare un mazzo e mettetelo a faccia in giù sul tavolo. Ora ogni giocatore pesca una carta dal mazzo senza farla vedere agli altri giocatori.

Svolgimento del Gioco:

La persona con le orecchie più grandi inizia e poi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, confronta la tua carta elefante con l'elefante che hai sul tavolo. Con scambi mirati di tessere con i tuoi compagni di gioco, devi provare a costruire un'elefante che corrisponda alla figura mostrata sulla tua carta elefante.



La tua carta



Le tue tessere

Se la tua carta mostra una testa di elefante con la luna, ma il tuo elefante sul tavolo ha la testa con il sole, chiederai: "Chi mi dà una luna?". Se un altro giocatore ha la luna davanti a lui ma ha bisogno del sole, sicuramente scambierà la sua tessera con la tua. Se più di un giocatore vogliono fare lo scambio con te, puoi scegliere da chi prenderla. Puoi continuare a scambiare tessere fino a quando non trovi più nessuno che voglia effettuare lo scambio. Se,

d'altra parte, non trovi nessuno che voglia scambiare la sua tessera con la tua in questione, puoi girare la tessera che volevi scambiare e questo pone fine al tuo turno.

Quando riesci a far coincidere il tuo elefante con quello mostrato nella tua carta elefante, dici "fatto" e mostri a tutti la tua carta elefante. Tieni la carta come premio e ne prendi una nuova dal mazzo. Il tuo turno finisce.



il tuo elefante corrisponde a quello della tua carta.

Tieni la tua carta elefante raggiunta e pescane una nuova dal mazzo

la tua nuova carta

I tuoi compagni di gioco possono decidere ora se vogliono tenere la loro vecchia carta elefante o pescarne una nuova. Chi pesca una carta nuova mette la vecchia sotto al mazzo.

E' possibile che il tuo elefante apparirà proprio come quello della tua carta, perfino se non è il tuo turno. Questo può succedere se, durante il turno di un altro giocatore, questo giocatore scambia con te una tessera. Anche in questo caso tu tieni la tua carta elefante risolta come punteggio e peschi una nuova carta dal mazzo. Il giocatore che ha contrattato con te poi procede con il suo turno.

Se dici "fatto" ma la carta elefante non corrisponde all'elefante che hai costruito, devi riprendere la carta in mano e il giocatore successivo gioca.

Fine del Gioco e vincitore:

Il giocatore che per primo ha 4 carte elefante risolte, ha vinto il gioco. E' possibile che 2 giocatori vincano nello stesso momento.

Gioco 3 Razza di Pachidermi da 5 anni in su, per 2-4 giocatori

Scopo del Gioco:

Gira le tue tessere in modo che il tuo elefante corrisponda a quello mostrato sulla tua carta elefante e sii più veloce dei tuoi avversari.

Preparazione del Gioco:

Prendete 9 tessere elefante e costruitene uno come lo desiderate davanti a voi. Mescolate le carte e sistematele in un mazzo a faccia in giù in mezzo alla tavola.

Svolgimento del Gioco:

Tutti giocano contemporaneamente! Uno di voi gira la carta più in alto del mazzo. Ora diventa una questione di rapidità. Tutti i giocatori tentano di costruire l'elefante mostrato dalla carta più velocemente possibile. Il giocatore che pensa di averlo fatto bussa sulla carta elefante scoperta. Prendete poi la carta elefante risolta come premio e mettetela davanti a voi.



la carta per la quale stiamo giocando

il tuo elefante di legno (prenderai la carta solo se le tessere dell'elefante di legno sono nella corretta posizione e nel corretto orientamento. In questo esempio, entrambe le orecchie e il tronco sono orientate in maniera non corretta)

Se un giocatore bussa sulla carta e non ha veramente costruito l'elefante giusto, la carta viene messa sotto il mazzo e tutti gli altri giocatori guadagnano una carta premio. Ora si scopre una nuova carta dal mazzo e si ricomincia.

Fine del Gioco e vincitore:

Il primo giocatore che raccoglie 8 carte elefante premio è il vincitore.

Gioco 4 Il nostro elefante preferito da 5 anni in su, per 2-6 giocatori

Scopo del Gioco:

I giocatori decidono in successione quali caratteristiche devono avere il loro reciproci "elefanti preferiti". Poi ogni giocatore prova a prendere più carte possibili con queste caratteristiche.

Preparazione del Gioco:

Girate la scatola di legno e sistematela al centro del tavolo - funzionerà come un vassoio. Vicino alla scatola, costruite un'elefante e impilate le tessere rimanenti. Poi mischiate le carte e distribuitele in numero pari a ogni giocatore

Numero di Giocatori	2	3	4	5	6
Carte per Giocatore	8	8	8	6	5

Se siete 2, 3 o 4 giocatori, prendete ognuno 8 carte. Se siete in 5 prendete ognuno 6 carte.

Se siete in 6 prendete ognuno 5 carte.

Prendete le carte in mano e guardatele

Svolgimento del Gioco:

Si gioca in senso orario. Il giocatore che ha più paura dei topi inizia.

Quando è il vostro turno, guardate molto attentamente quali carte avete in mano. Se per esempio avete molte carte con il sole potete dire: "Il nostro elefante preferito ha il sole". Poi prendete la tessera testa dell'elefante costruito vicino alla scatola e sistematela nella parte in alto a destra della scatola con il sole a faccia in su. Ogni giocatore (tu compreso) controlla le carte e toglie quelle in cui il sole non c'è. Dopo ciò prosegue il prossimo giocatore e per

esempio dice: "Il nostro elefante preferito ha un serpente nella parte in basso a destra" (e sistema la tessera con il serpente sulla scatola. Di nuovo tutti controllano le loro carte e tolgono quelle senza un serpente su di esse.



il nostro elefante favorito ha un sole, un serpente e la schiena coperta



dovete togliere queste carte perchè non hanno nè sole nè serpente nè schiena coperta



potete tenere queste carte in mano

Se non vi rimangono carte in mano non potete giocare per quel turno. Gli altri giocatori continuano a giocare fino a quando solo un giocatore ha carte nella sua mano. Questo giocatore riceve come premio tante tessere quante carte gli sono rimaste in mano fino a un massimo di 3.

Le tessere sistemate sulla scatola sono usate per controllare se tutte le carte rimaste in mano al vincitore sono rappresentate anche sulle tessere sulla scatola.

Se vi sono delle carte che non corrispondono alle tessere sulla scatola, il giocatore non ottiene tessere in premio e gli altri giocatori possono prendere una tessera elefante dal mazzo.

Ora, completate l'elefante vicino alla scatola, mescolate le carte di nuovo e distribuitele nuovamente tra i giocatori. Il prossimo round comincia dal giocatore a sinistra del precedente primo giocatore.

Fine del Gioco e vincitore:

Il giocatore che per primo raccoglie 5 tessere elefante ha vinto il gioco.