

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Elefentenparade

## La parade des éléphants

Un jeu stratégique pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus.

**Auteur : Henri Sala – Illustrateur : Tilman Michalski**

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 8 éléphants de 4 couleurs différentes
- 17 troncs d'arbre

### But du jeu

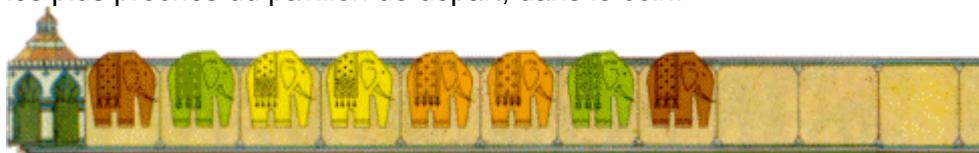
Prendre autant de troncs d'arbre que possible, dans les forêts (cases brunes) et dans la maison des éléphants.

### Préparation

Chaque joueur possède **2 éléphants** de la même couleur.

Pour 2 joueurs il n'y a que 4 éléphants en jeu, pour 3 joueurs il y en a 6 et pour 4 joueurs les 8 éléphants sont en jeu.

Chacun à leur tour, les joueurs placent leurs éléphants sur les cases de départ, qui sont les cases les plus proches du pavillon de départ, dans le coin.



**2 troncs d'arbre** sont placés sur chaque **case brune** carrée (les cases de forêt) :



On place **3 troncs d'arbre** dans la plus **grande** des maisons d'éléphant, au milieu du plateau :



**2 troncs d'arbres** sont posés de même sur la maison d'éléphant **moyenne**.



Enfin, **1 tronc d'arbre** est posé sur la plus **petite** des maisons d'éléphant.



## Le Jeu

Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs tournent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, un joueur peut choisir entre deux possibilités :

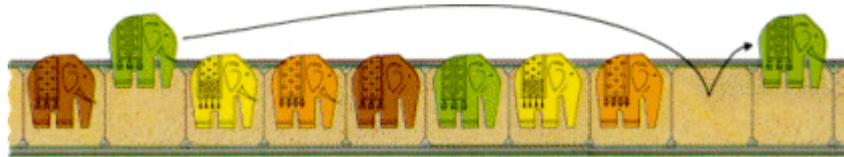
### A) Déplacement normal

Le joueur avance 3 éléphants (généralement, le joueur avance ses deux éléphants et un éléphant d'un adversaire).

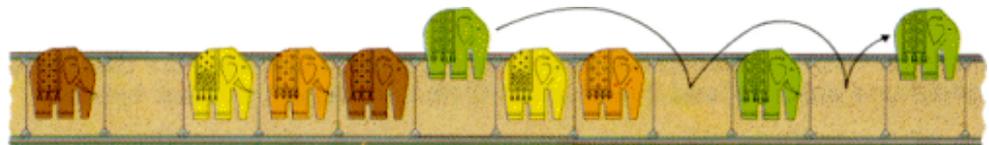
L'un des éléphants est avancé de 3 cases, un autre de 2 cases et le troisième de 1 case. On appelle 'case' un emplacement libre en allant vers le but. L'ordre dans lequel on déplace les éléphants est totalement libre.

*Exemple pour comprendre le déplacement normal des éléphants :*

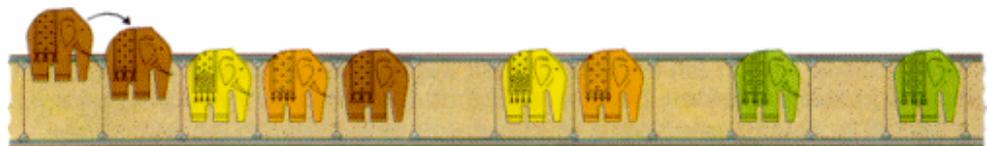
*Un premier éléphant est avancé de 2 cases :*



*Un deuxième éléphant avance de 3 cases :*



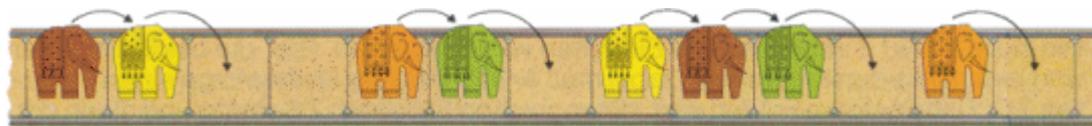
*Un troisième éléphant est enfin avancé de 1 case :*



### B) Parade des éléphants

Au lieu d'effectuer un déplacement normal, un joueur peut demander à voir une "Parade des éléphants". Dans la pratique, une parade des éléphants consiste à avancer tous les éléphants d'une case.

*Exemple de parade des éléphants :*

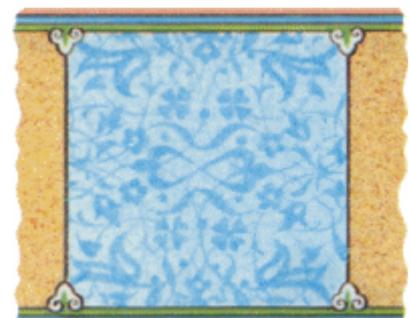


### Les rivières (cases bleues)

On ne peut franchir les bassins (cases bleues) que si un éléphant y est déjà présent, c'est à dire est déjà dans l'eau.

Lorsqu'un éléphant est arrivé sur une case bleue, il ne peut plus bouger tant que tous les éléphants qui le suivaient ne sont pas passés devant lui. Il peut alors bouger normalement. Le malheureux éléphant qui est dans l'eau peut toutefois s'en sortir si un joueur demande une parade des éléphants. Dans ce cas, il avance d'une case comme tous les autres éléphants et sort ainsi de l'eau.

Un éléphant qui arriverait dans l'eau suite à une parade des éléphants se retrouve bloqué comme s'il était arrivé par un déplacement normal.



### Les forêts (cases brunes)

Si un éléphant arrive exactement sur une case brune, le joueur enlève les deux troncs d'arbre qui s'y trouvent et les place devant lui. Les éléphants qui arrivent par la suite sur une case où les troncs d'arbre ont déjà été pris n'obtiennent rien.

### La case d'arrivée

Le premier éléphant à atteindre la case du centre va dans la plus grande maison d'éléphant et gagne les 3 troncs d'arbre qui s'y trouvent. Le deuxième éléphant qui parvient au centre va dans la maison moyenne et obtient 2 troncs d'arbre. Le troisième éléphant va dans la petite maison et obtient un seul tronc d'arbre. Il n'est pas exigé que l'éléphant parvienne exactement sur la case centrale par un compte exact. Les éventuels points de mouvement en trop sont simplement perdus.



### Fin de la partie

La partie est terminée quand le troisième éléphant atteint le centre, même si tous les troncs d'arbre proposés sur les cases brunes n'ont pas été pris. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de troncs d'arbre. Tous les autres joueurs doivent le féliciter en faisant sonner leurs trompettes, puis il est temps de faire la revanche.