

# DER ELEFANT

Pim Porzellantladen

**Michael Schacht**

Játékoszám: 3-5 fő

Életkor: 8 éves kortól

Időtartam: circa 30 perc

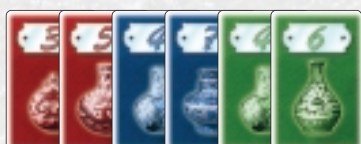
## Tartozékok



30 elefántkártya



hátdala



40 porcelánkártya (piros, kék, zöld)



hátdala



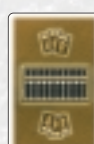
10 indulókártya



10 pénzkártya



5 csúsztatókártya



4 értékeléskártya



Értékelőblokk

## A játék alapötlete és a játék célja

Az elefántok és a porcelánüzletek nem igazán férnek össze. Erre az előítéletre épít ez a kártyajáték. A játékosok porcelánkártyákat gyűjtenek és kollektíójukat igyekeznek további porcelánkártyákkal gyarapítani. Ám a játékosoknak elefántkártyákat is kell felvenniük, amelyek akár végzetes következményekkel is járhatnak a porcelánkártya-készletekre és ezáltal a játékosok ponegyenlegére nézve. A játék célja, hogy a lehető legtöbb pontot gyűjtsük össze porcelánkártya-gyűjteményünkkel.

## Előkészületek a játékra

A játék kezdetén minden játékos kap egy lapot az értékelőblokkból, egy pénzkártyát, egy csúsztatókártyát, valamint két, a hátlapjukon azonos római számmal jelölt - tetszés szerint választható - indulókártyát. Az indulókártyák 3 és 4 pont értékkel rendelkeznek. Amennyiben 5-nél kevesebben játszanak, a megmaradt indulókártyák és csúsztatókártyák kikerülnek a játékból, vissza lehet tenni ezeket a dobozba. A maradék pénzkártyát pakliba rendezve helyezük az asztalra. A játékosok a csúsztató-, pénz- és indulókártyáikat képpel felfelé maguk elé helyezik.

A porcelánkártyákat alaposan össze kell keverni, majd a porcelán- és értékeléskártyákból a képen látható módon húzópaklit kell képezni: egy értékelőkártya, tíz porcelánkártya, egy értékelőkártya, tíz porcelánkártya, egy értékelőkártya, tíz porcelánkártya, egy értékelőkártya, tíz porcelánkártya, stb... Végül az elkészült húzópaklit helyezük az asztal közepére.



Az elefántkártyákat is alaposan össze kell keverni és hátlapjukkal felfelé egy külön húzópaklit kell a lapokból képezni. Ezt követően helyezük ezt a paklit a porcelán- és értékelőkártyákból álló húzópakli mellé.

**Például** 3 játékos esetén a játék előkészületei az alábbiak szerint alakulnak:



## A játék menete

A játékot a "legkétbalkezesebb" játékos kezdi. Az alábbi lehetőségek közül választhat egyet a körében: VAGY vásárol egy porcelánkártyát VAGY felvesz egy elefántkártyát VAGY csúsztat.

## Porcelánkártya vásárlása

Porcelánkártya vásárlásakor a játékos egy pénzkártyával fizet és felvesz az asztalról egy tetszése szerint kiválasztott porcelánkártyát, majd képpel felfelé maga elé teszi. A felhasznált pénzkártya a pénzkártya-dobópaklira kerül.

## Elefántkártya felvétele

Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy elefántkártyát vesz fel, az asztalra terített elefántkártyák bármelyikét választhatja. Az elefántkártya hatását a lap felvételét követően azonnal végre kell hajtani. Amennyiben ezt a lehetőséget választja a játékos, egy pénzkártyát is kap, amit maga elé kell tennie.

## Milyen hatást gyakorolnak az elefántok a porcelánkártyákra?



Az ilyen elefántkártyákat felhúzó játékos a képen látható elefántok száma és színe szerint veszít porcelánkártyákat.



Az ilyen elefántkártyákat felhúzó játékos **minden** porcelánkártyáját elveszíti a képen található színben.



Az ilyen elefántkártyákat felhúzó játékos a képen megadott számú porcelánkártyáját veszíti el. A játékos **maga választhatja ki** a megadott számnak megfelelő porcelánkártyákat.



Az ilyen elefántkártyákat felhúzó játékos **minden** porcelánkártyáját elveszíti, ami a kártyán található értékekkel megegyezik.

Az elvesztett porcelánkártyák kikerülnek a játékból. A felvett elefántkártyákat egy külön dobópaklira kell tenni. Amennyiben az elefántkártya-pakli elfogyott, a dobópakliban található lapokat meg kell keverni és új húzópaklit kell a lapokból képezni. Előfordulhat, hogy egy játékos olyan elefántkártyát vesz fel, ami nem okoz kárt a porcelánkártya-gyűjteményében, mert például nincs abban a színben porcelánja: ettől függetlenül, a pénzkártyát megkapja a játékos.

**Fontos:** ha egy játékosnak nincs pénzkártyája, akkor elefántkártyát **kell** felvennie. Ha egy játékosnak már két pénzkártyája van, **kötelező** porcelánt vásárolnia. Senkinek nem lehet kettőnél több pénzkártyája.

## Csúsztatás

Minden résztvevőnek lehetősége van egy alkalommal a játék folyamán, a saját körét kihagyni, azaz elcsúsztatni. A körét csúsztató játékos, a csúsztatókártyáját visszateszi a dobozba.

## A játék további menete

A kezdőjátékost, a köre végeztével, az óra járása szerint soron következő játékos követi. Amint mind az öt porcelánkártya megvásárlásra került az asztalról, a porcelánkártya-pakli legfelső öt lapját ki kell teríteni a helyükre. Képpel felfelé, úgy, mint a játék kezdetén. Az elefántkártyák esetében ugyanígy kell eljárni: amint, mind az öt elefántkártya felhúzásra került, a helyükre újabb öt kártyát kell teríteni.

## Értékelés

Miután mind a tíz felcsapott porcelánkártya felvételre került, egy értékeléskártya jelzi a húzópakliban, hogy most kell értékelni az eredményeket. Az értékelést még a következő 5 porcelánkártya felcsapása **előtt** kell végrehajtani.

Az értékelőlapon négy különböző típusú értékelés található:

1. "Minden színből a legalacsonyabb". Itt, minden színből (piros, zöld és kék), a játékosok **legalacsonyabb** értékű lapját kell összeszámolni és az eredményt bejegyezni az értékelőlap megfelelő rubrikájába.
2. "Minden színből a legmagasabb". Itt, minden színből (piros, zöld és kék), a játékosok **legmagasabb** értékű lapját kell összeszámolni és az eredményt bejegyezni az értékelőlap megfelelő rubrikájába.
3. "Egy színből minden". Itt, a játékosok **egy** általuk választott színből birtokolt minden porcelánkártyájának értékét kell összeadni. Az így kapott eredményt be kell jegyezni az értékelőlap megfelelő rubrikájába.
4. "Minden". Itt, a játékosok **összes** porcelánkártyájának az értékét össze kell adni és az így kapott eredményt be kell jegyezni az értékelőlap megfelelő rubrikájába.

Minden játékos kiválasztja az adott értékelési forduló **egy** értékeléstípusának eredményét és csak ezt jegyzi fel az értékelőlapra. Minden értékelési típus, játékosonként csak egyszer választható a játék folyamán. Tehát a játék folyamán négy értékelés van, amelyeket az értékeléskártyák jeleznek. Az értékelést követően az adott értékeléskártya kikerül a játékból.

## A játék vége

A játék a negyedik és egyben utolsó értékelést követően véget ér. A játékosok összeadják a négyféle értékeléstípusból a pontjaikat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.



Fordította és szerkesztette: Fischer Tamás (Plenni)

Ön egy magas minőségű terméket vásárolt. Amennyiben mégis oka lenne a reklamációra, forduljon közvetlenül hozzánk.

Kérdése van? Szívesen segítünk Önnek:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL