

Black Elephant - KSR

Ablauf:

Spieler am Zug wählt 1 Aktion aus:

1.) BEWEGEN

- a) vom Startbereich aus: auf ein beliebiges der 7 Felder vor dem Startbereich.
 - b) auf freien Feldern (d.h.: ohne Holz/Elefant): bis zu 3 Felder beliebig
 - c) 1 Feld weiterziehen, wenn Elefant auf Feld mit Holzstamm steht.
 - d) sonst 1 Feld
- Bewegungsrichtungen: vorwärts, seitwärts, rückwärts - nie diagonal.
- Die Ausrichtung des Elefanten ist zu beachten.
 - Je Feld darf nur 1 Elefant stehen, wobei 1 Holzstamm dabeiliegen darf.
 - **Holz sammeln:** nur wenn ein Elefant **vorwärts** zieht und auf Holz landet.
 - Erreicht 1 Elefant eines der 6 Zielfelder, legt man ihn vor sich ab.
 - Wer ein beliebiges Startfeld erreicht (nach Drehung), darf anschließend den Elefanten in einem späteren Zug um 180 Grad gedreht von dort wieder starten.
 - Wer seinen **7. Elefanten** ins Ziel bringt, erhält 1 eigenen Elefanten vom Gegner zurück (falls vorhanden) und legt ihn vor sich ab.

2.) ÜBERSPRINGEN

- Ein fremder/eigener Elefant darf nur übersprungen werden, wenn der zu überspringende Elefant direkt vor dem eigenen steht UND man vorwärts springen kann UND direkt nach dem Elefanten kein weiterer Elefant steht.
- Ein Elefant kann nicht das Ziel überspringen - er muss **genau aufs Zielfeld**.
- **Holzstämme** dürfen **nicht** übersprungen werden!
- Bei der Aktion "Überspringen" werden keine Holzstämme eingesammelt!
- Der übersprungene Elefant darf von Zugspieler beliebig **gedreht** werden. Erreicht so ein gedrehter Elefant **vorwärts** ein gegnerisches Zielfeld, wird er um 180 Grad gedreht.

3.) SCHWARZER ELEFANT

- Gegen Abgabe je eines eingesammelten beigen Holzes bewegt sich **einer** der beiden eigenen schwarzen Elefanten um 1 Feld auf seinem Pfad vor-/rückwärts. Man kann gegen entsprechende Zahlung den/die Elefanten auch mehrere Felder bewegen. Die Hölzer werden in die Mulde des Spielplanes gelegt.
- Die **Schnittpunkt-Felder aller 4 schwarzen** Elefanten sind Gefahrenzonen: Ein dort stehender oder hineinziehender Elefant wird aus dem Spiel genommen, wenn sein Zug dort endet. Der Gegenspieler legt ihn als Punktebringer beiseite.

4.) SCHWARZES HOLZ

- Man legt 1 schwarzes Holz auf ein freies Feld = bis zum Spielende blockiert. In alle Richtungen dürfen nie mehr als 2 schwarze Hölzer nebeneinander liegen.

Spiel-Ende:

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem der letzte beige Holzstamm eingesammelt wurde ODER ein Spieler seinen letzten Elefanten ins Ziel bringt ODER verliert.

Wertung:

- Je 1 Punkt für jedes eingesammelte Holz (keine schwarzen Holzstämme)
- Je 2 Punkte für jeden gefangenen Elefanten
- Je 3 Punkte für jeden eigenen Elefanten im Ziel
- Gleichstand: Startspieler verliert 1 Punkt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Black Elephant - KSR

Ablauf:

Spieler am Zug wählt 1 Aktion aus:

1.) BEWEGEN

- a) vom Startbereich aus: auf ein beliebiges der 7 Felder vor dem Startbereich.
 - b) auf freien Feldern (d.h.: ohne Holz/Elefant): bis zu 3 Felder beliebig
 - c) 1 Feld weiterziehen, wenn Elefant auf Feld mit Holzstamm steht.
 - d) sonst 1 Feld
- Bewegungsrichtungen: vorwärts, seitwärts, rückwärts - nie diagonal.
- Die Ausrichtung des Elefanten ist zu beachten.
 - Je Feld darf nur 1 Elefant stehen, wobei 1 Holzstamm dabeiliegen darf.
 - **Holz sammeln:** nur wenn ein Elefant **vorwärts** zieht und auf Holz landet.
 - Erreicht 1 Elefant eines der 6 Zielfelder, legt man ihn vor sich ab.
 - Wer ein beliebiges Startfeld erreicht (nach Drehung), darf anschließend den Elefanten in einem späteren Zug um 180 Grad gedreht von dort wieder starten.
 - Wer seinen **7. Elefanten** ins Ziel bringt, erhält 1 eigenen Elefanten vom Gegner zurück (falls vorhanden) und legt ihn vor sich ab.

2.) ÜBERSPRINGEN

- Ein fremder/eigener Elefant darf nur übersprungen werden, wenn der zu überspringende Elefant direkt vor dem eigenen steht UND man vorwärts springen kann UND direkt nach dem Elefanten kein weiterer Elefant steht.
- Ein Elefant kann nicht das Ziel überspringen - er muss **genau aufs Zielfeld**.
- **Holzstämme** dürfen **nicht** übersprungen werden!
- Bei der Aktion "Überspringen" werden keine Holzstämme eingesammelt!
- Der übersprungene Elefant darf von Zugspieler beliebig **gedreht** werden. Erreicht so ein gedrehter Elefant **vorwärts** ein gegnerisches Zielfeld, wird er um 180 Grad gedreht.

3.) SCHWARZER ELEFANT

- Gegen Abgabe je eines eingesammelten beigen Holzes bewegt sich **einer** der beiden eigenen schwarzen Elefanten um 1 Feld auf seinem Pfad vor-/rückwärts. Man kann gegen entsprechende Zahlung den/die Elefanten auch mehrere Felder bewegen. Die Hölzer werden in die Mulde des Spielplanes gelegt.
- Die **Schnittpunkt-Felder aller 4 schwarzen** Elefanten sind Gefahrenzonen: Ein dort stehender oder hineinziehender Elefant wird aus dem Spiel genommen, wenn sein Zug dort endet. Der Gegenspieler legt ihn als Punktebringer beiseite.

4.) SCHWARZES HOLZ

- Man legt 1 schwarzes Holz auf ein freies Feld = bis zum Spielende blockiert. In alle Richtungen dürfen nie mehr als 2 schwarze Hölzer nebeneinander liegen.

Spiel-Ende:

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem der letzte beige Holzstamm eingesammelt wurde ODER ein Spieler seinen letzten Elefanten ins Ziel bringt ODER verliert.

Wertung:

- Je 1 Punkt für jedes eingesammelte Holz (keine schwarzen Holzstämme)
- Je 2 Punkte für jeden gefangenen Elefanten
- Je 3 Punkte für jeden eigenen Elefanten im Ziel
- Gleichstand: Startspieler verliert 1 Punkt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de