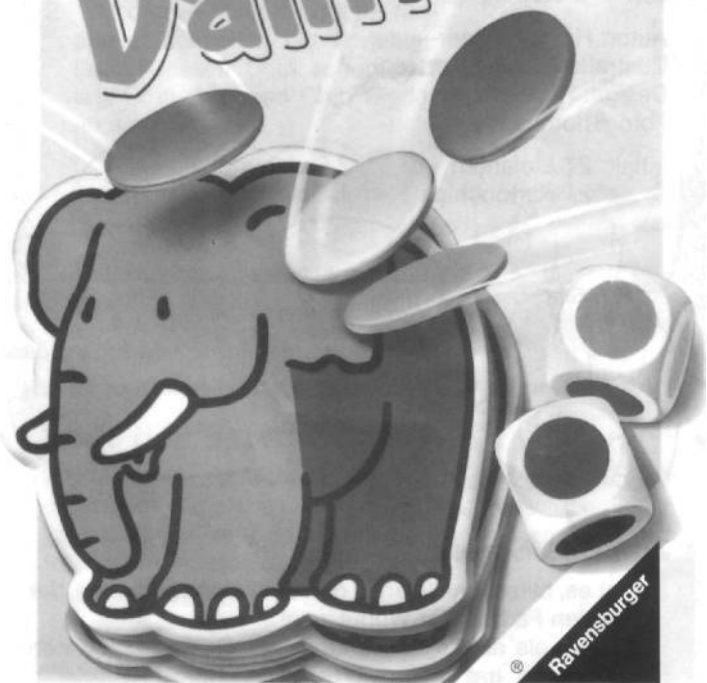




Mitbring-Spiele 4-8 Jahre

Heinz Meister

# Dallifant



® Ravensburger

# Dallifant

Ravensburger Spiele® Nr. 23 015 0

Das elefantenstarke Reaktionsspiel für 2 - 4 Kinder im Alter von 4-8 Jahren,

Autor: Heinz Meister

Illustration: Detlef Kersten

Design: Ravensburger

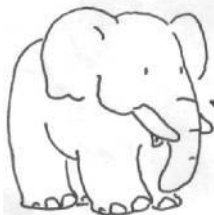
Foto: Thomas Weiss

Inhalt: 21 Elefanten

2 Farbwürfel

21 Kartonchips

1 Spielanleitung



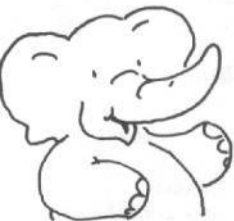
*21 kunterbunte Dallifanten tummeln sich in diesem Spiel.  
Zu jeder Farbkombination der beiden Würfel gibt es immer genau einen passenden Dallifanten.*

## Ziel des Spiels

Ziel ist es, blitzschnell genau den Dallifanten zu finden, der die beiden Farben der Würfel zeigt.

Wer dann als erster seinen Chip auf diesem Dallifanten ablegen kann, hat in diesem Spiel den Rüssel vorn.

## Vorbereitung



*Zuerst werden alle Kartonteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Dann werden die bunten Dallifanten so auf dem Tisch ausgelegt, daß jeder sie gut erreichen kann. Dabei sollten sie nicht übereinander liegen.*

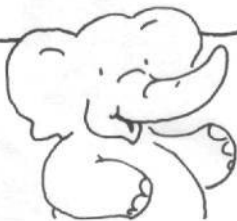
Jetzt erhält jeder Mitspieler 5 Chips **einer** Farbe, die er vor sich ablegt. (Der zusätzliche weiße Chip ist ein Ersatzchip.)



## Und schon geht's los!

Wer am besten einen Elefanten darstellen kann, darf beginnen. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt gleichzeitig mit beiden Würfeln. Und schon wird's spannend: Welche Farben zeigen die beiden Würfel?!

*Und was passiert dann?*

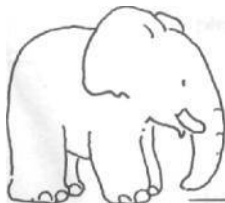


*Mit einem Beispiel ist es schnell erklärt:*

Angenommen die Würfel zeigen die Farben **Gelb** und **Blau**. Sofort versuchen alle Mitspieler gleichzeitig den **gelb-blauen** Dallifanten zu finden. Wer ihn entdeckt, legt blitzschnell seinen Chip auf den **gelb-blauen** Dallifanten. Natürlich darf nur derjenige seinen Chip auf diesem Dallifanten liegenlassen, der ihn tatsächlich auch als erster dort abgelegt hat. Alle anderen, die langsamer waren, müssen ihren Chip wieder zu sich\* nehmen. Beim nächsten Mal klappt's bestimmt: Neue Chance neues Glück-denn schon ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe. Werden zwei gleiche Farben gewürfelt, z.B. **Rot/Rot**, muß blitzschnell der **rot-rote** Dallifant gefunden werden.



1. Am besten ist es, wenn derjenige, der mit Würfeln an der Reihe ist die beiden gewürfelten Farben laut nennt.
2. Natürlich kann man einen seiner Chips in der Hand bereithalten. Aber die Hand darf nicht schon lauernd über den Dallifanten schweben.



Was passiert, wenn der gelb-blaue Dallifant nochmals gewürfelt wird und dort schon ein Chip liegt?

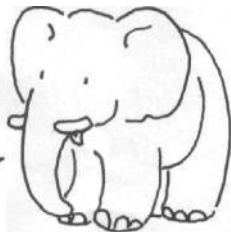


*Dann gibt es  
zwei Möglichkeiten:*

Hat derselbe Spieler wie zuvor als erster seinen Chip dort abgelegt, darf er seine **beiden** Chips auf dem gelb-blauen Dallifanten liegen lassen.

2. War dieses Mal ein anderer Mitspieler schneller, hat derjenige Pech, dessen Chip schon dort lag. Er muß seinen Chip wieder an sich nehmen.

*Das ist auch noch wichtig!*



Wird ein Dallifant gewürfelt, auf dem schon 2 Chips eines Spielers liegen, wird einfach nochmal gewürfelt-denn auf diesem Dallifanten kann nichts mehr abgelegt werden.

## Ende des Spiels

Wer als erster seine 5 Chips ablegen konnte, hat das Spiel gewonnen. Für seine blitzschnelle Reaktion wird er von allen Dallifanten und den Mitspielern mit einem elefanten-<sup>^</sup>starken Trompetenkonzert belohnt.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag**  
**Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg**

