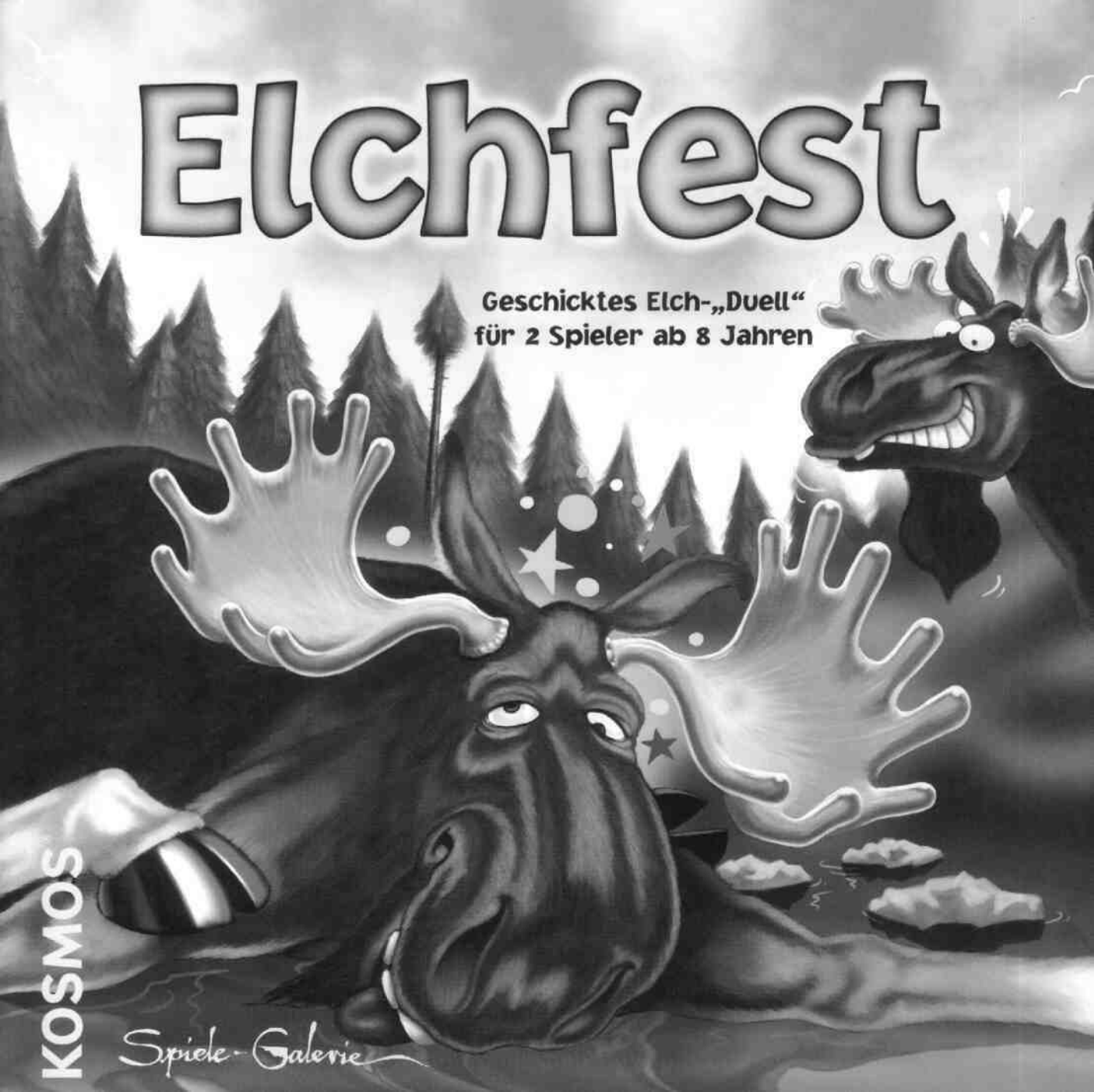


Elchfest



Geschicktes Elch-„Duell“
für 2 Spieler ab 8 Jahren

KOSMOS

Spiele-Galerie

Zwei Elche, Jule und Öle, stehen sich an einem Fluß (den man sich allerdings denken muß) gegenüber. Jeder will auf die Seite des anderen. Um trockenen Hufes das Gewässer zu überqueren, nutzen sie im Fluß liegende Felsen, auf denen sie mit etwas Geschick balancieren können. Die Spieler schnippen diese Felsbrocken mit ihren Fingern, so daß sie dem eigenen Elch beim Vorwärtskommen helfen.



Spielziel

Es gewinnt, wer zuerst seinen Elch auf das gegenüberliegende Uferstück bringt.

Spieldmaterial

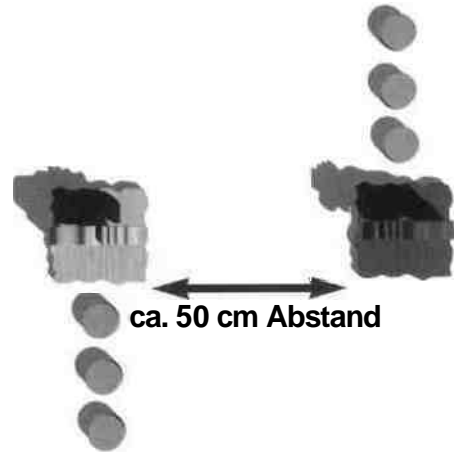
- 2 Elche (einer hell: Jule, einer dunkel: Öle)
- 2 Uferstücke (eins hell, eins dunkel)
- 6 graue Felsensteine
- 8 Gummi-Aufkleber

Spielvorbereitungen

- Vor dem ersten Spiel werden unter jedem der beiden Uferstücke vier Gummi-aufkleber angebracht, um ein Verrutschen während des Spiels zu verhindern.
- Die beiden Spieler setzen sich an einem Tisch mit glatter Oberfläche gegenüber. Ein Spieler spielt mit den hellen Holzteilen (Uferstücke und Elch Jule), der andere mit den dunklen (Öle).



- Die Spieler legen ihre Uferstücke vor sich auf den Tisch. Je weiter die Stücke auseinander sind, desto länger dauert das Spiel. Wir empfehlen einen Abstand von ca. 50 cm.
- Die Elche werden auf ihre gleichfarbigen Uferstücke gestellt. Rechts neben jedes Uferstück werden in einer Reihe drei Felsensteine gelegt.



- Die Spieler einigen sich, ob man während des Spiels aufstehen und zum Schnippen auf die andere Tischseite gehen darf.

Spielverlauf



Felsen schnippen

- Der jüngste Spieler beginnt, indem er mit dem Finger **einen** der drei Felsensteine schnippt, die neben seinem Uferstück liegen. Er versucht, den Stein so zu

schnippen, daß dieser vor dem eigenen Uferstück liegen bleibt und sein Elch ihn mit den Vorderhufen erreichen kann.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe und darf zweimal schnippen.

- Ab sofort gilt, ein Spieler darf in seinem Zug **zweimal** schnippen. Er darf zweimal denselben Stein schnippen oder zwei verschiedene.
- In ihren ersten Spielzügen müssen die Spieler die drei Felsensteine neben ihren Uferstücken ins Spiel schnippen. Sobald alle Steine einmal geschnippt wurden, darf jeder Spieler alle freien Steine zum Schnippen verwenden.

Elche ziehen

- Vor, nach und während des Felsen-schnippens darf der Spieler, der an der Reihe ist, zusätzlich seinen Elch beliebig oft von einem Felsen auf einen benachbarten versetzen.

1. Zug



2. Zug



- Mit seinem ersten Schritt muß der Elch von seinem Uferstück mit den Vorderhufen auf einen Felsen ziehen. Und mit seinem letzten Schritt am Spielende muß er mit den Vorderhufen auf das gegenüberliegende Uferstück ziehen.

Ein Elch fällt um

Wenn ein Spieler sich nicht als elchfest erweist, da er den eigenen oder gegnerischen Elch zum Umfallen bringt oder ihn so anschnippt, daß seine Hufe die Tischplatte berühren, wird der Elch wieder so aufgestellt, wie er zuvor gestanden hat. Der Spielzug des Spielers, der das verursacht hat, ist sofort beendet. Zusätzlich hat der andere Spieler in seinem nächsten Spielzug nicht zwei, sondern **drei** Schnippversuche.



Ein Felsen rutscht vom Tisch

Schnippt ein Spieler einen Felsenstein so kraftvoll, daß dieser vom Tisch herunterfällt, ist ebenfalls sein Spielzug sofort beendet, und der Mitspieler hat drei Schnippversuche.

Der heruntergefallene Felsenstein wird rechts neben das Uferstück des Spielers gelegt, der den Absturz verursacht hat.



Spielende

Sobald ein Spieler seinen Elch mit den Vorderhufen auf das gegenüberliegende Uferstück setzen kann, hat dieser Spieler gewonnen.



Tip: Wenn man mehrere Partien hintereinander spielen möchte, kann man für den Sieger Punkte notieren. Dazu spielt der andere Spieler so lange weiter, bis auch sein Elch das andere Uferstück erreicht. Jedes Schnippen zählt einen Punkt für den Sieger. Die Punkte werden notiert, nun fängt der andere Spieler an. Wer nach mehreren Partien die meisten Punkte hat, ist Gesamtsieger und sollte überlegen, ob er nicht seinen Beruf wechseln und auf Elchführer umschulen sollte.



Der Autor

Der Österreicher Hermann Huber lebt mit seiner Familie am Stadtrand von Wien. In seinem Beruf beschäftigt er sich mit Mathematik und zum Ausgleich in seiner Freizeit mit der Malerei. In den vergangenen Jahren hat er eine Reihe von einfachen und lustigen Kinder- und Familienspielen veröffentlicht, von denen eins sogar in die "Auswahlliste Spiel des Jahres" aufgenommen wurde.



Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Grafik

Franz Vohwinkler

Foto

Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 683610

©1999KOSMOSVerlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY