

ELI

TREE



DE

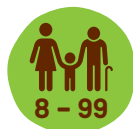
ELI Tree® - Spielbeschreibung

Bring so schnell wie möglich vier ELI Bäume in Sicherheit! Sie bewegen sich auf der Linie aus blauen Punkten. Du musst sie über einen der braunen Pfeile auf die grünen Punkte, die am nächsten bei dir sind, in Sicherheit bringen. Aber aufgepasst - es gibt ein paar Tücken! So kann zum Beispiel die Richtung, in der du die Bäume bewegen darfst, plötzlich ändern.



Spielinhalt

- 1 Spielbrett
- 90 Karten
- 20 ELI Bäume (Figuren)
- 1 Direction-Zeichen
- 1 Broschüre «Spielbeschreibung»



Achtung!

Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können.

Jedes Spiel ist ein Unikat und wird nachhaltig in der Schweiz hergestellt: **ELI TREE GmbH, CO₂-neutral, www.elitree.ch**
Produktionsstätten: Vivendra Stiftung, Geschützte Werkstätte, Dielsdorf / Druckzentrum AG, CO₂-neutral, Zürich



Spielziel

Alle Spieler sollen ELI retten. Das heisst, vier ELI Bäume sind so schnell wie möglich vom Home-Punkt aus ins Ziel zu bringen.

Bei vier Spielern spielen immer zwei sich schräg gegenüberstehend zusammen und bilden ein Team. Gewonnen haben diese erst, wenn sie beide alle ihre ELI Bäume (je vier Bäume) ins Ziel gebracht haben. Die Teams dürfen sich während des Spiels nicht über das Spiel austauschen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Bei zwei, drei oder fünf Spielern spielt jeder für sich.

Direction Figur

Diese Figur dient lediglich zur Orientierung und zeigt an, in welche Richtung das Spiel läuft.



Spielbeginn

Jeder Spieler stellt vier ELI Bäume in seinen grünen ELI Home-Punkt. Von Anfang an darf jeder Spieler jeden ELI Baum bewegen, auch aus einem ELI Home-Punkt seines Mitspielers oder eines Gegenspielers heraus.



Wichtig: Man darf den ELI Baum aus der Home-Position nicht direkt ins Ziel setzen.

Ein Spieler wird bestimmt, um die Karten zu mischen. Vom gemischten Stapel teilt dieser jedem Mitspieler verdeckt sechs Karten aus. Gespielt und Karten gemischt wird immer in Spielrichtung. Die Spielrichtung kann sich während des Spiels immer wieder ändern und wird mit dem Direction-Zeichen auf dem Spielfeld angezeigt. Die Spielrichtung beim Start ist im Uhrzeigersinn.

Spielen

Der jüngste Spieler am Tisch beginnt das Spiel. Er legt eine seiner Handkarten offen in die Mitte des Spielfeldes und bewegt einen der ELI Bäume auf dem Spielfeld in Übereinstimmung mit den Angaben auf der gelegten Karte.

Wichtig: Jeder Spieler darf irgendeinen ELI Baum auf dem ganzen Spielfeld bewegen, ausser die ELI Bäume, die sich bereits im Ziel befinden. Diese sind dort in Sicherheit.

Die Spieler werden in derselben Reihenfolge ihren Spielzug ausführen, wie die ELI Bäume auf dem Spielfeld bewegt werden (Spielrichtung). Legt ein Spieler die Richtungswechsel-Karte, werden sowohl die Richtung auf dem Spielfeld wie auch die Richtung der Spieler gewechselt.

Kann ein Spieler keinen ELI Baum auf dem Spielfeld bewegen, soll er eine Karte in der Mitte ablegen und eine Runde aussetzen.

Es werden alle sechs Karten ausgespielt, wobei der Spieler die Reihenfolge, in der er sie legen will, selber bestimmt. Erst nach dem Legen der letzten Karte werden wieder neue sechs Karten verteilt.

In der zweiten Runde verteilt der nächste Spieler in Richtung des Direction-Zeichens die Karten neu. Somit wird immer ein neuer Spieler die Karten verteilen und der nächste in Richtung des Direction-Zeichens wird das Spiel wieder beginnen. Der abgelegte Kartenstapel in der Mitte des Spielfeldes wird immer wieder neu gemischt. Von ihm werden die neuen Karten ausgeteilt.

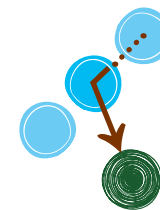
Kommt ein Spieler mit einem ELI Baum auf ein Feld, das bereits von einem anderen ELI

Baum besetzt ist, kann er diesen stehlen und zu sich in den ELI Home-Punkt bringen. Das verschafft ihm den Vorteil, diesen Baum in der Nähe seiner Zielpunkte zu haben. Es dürfen nicht zwei ELI Bäume auf demselben Punkt stehen bleiben. Jedoch können die ELI Bäume auf dem ganzen Spielfeld zu jedem Zeitpunkt übersprungen werden, so auch auf den dunkelgrünen Punkten im Ziel. Zu beachten ist, dass beim Versetzen des Baumes die Punktzahl, die auf der Karte steht, exakt eingehalten werden muss.

Kommt ein Spieler mit einem ELI Baum innerhalb des Zielbereichs auf ein Feld, auf dem bereits ein weiterer ELI Baum steht, wird er diesen Baum natürlich nicht stehlen wollen. In diesem Fall kann er den gewünschten Spielzug nicht ausführen und muss einen anderen Baum seiner Wahl bewegen.

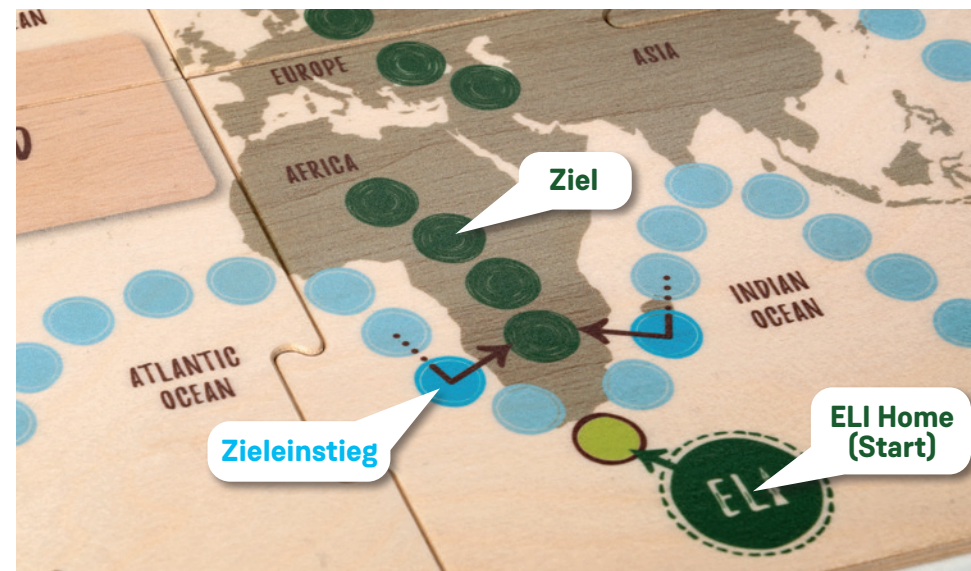
Es muss jede Karte gespielt werden. Es ist nicht möglich, eine Karte verfallen zu lassen, um sich so einen Vorteil zu erspielen.

Man kann nur in der vom braunen Pfeil angegebenen Richtung ins Ziel gelangen. Sobald bei vier Spielern (zwei Teams) ein Spieler alle seine vier ELI Bäume ins Ziel gebracht hat, darf er seinem Mitspieler helfen, auch seine ELI Bäume ins Ziel zu bringen. Sobald das Team alle acht ELI Bäume im Ziel hat, hat es das Spiel gewonnen.



Spielregeln bei 2, 3 und 5 Spielern

Die Spieler spielen alle allein und nicht im Team. Sobald ein Spieler seine vier ELI Bäume ins Ziel gebracht hat, hat dieser gewonnen.

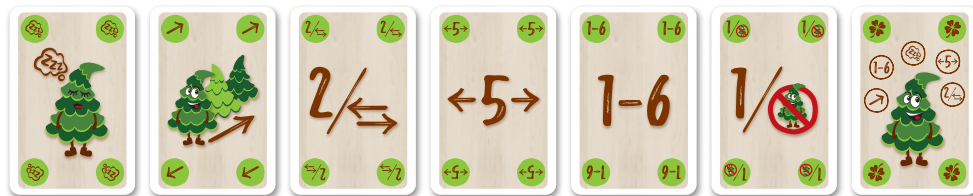


Spielkarten (blau)



Die Karten mit Zahlwerten zeigen an, um wie viele Felder ein ELI Baum bewegt werden muss. Jeder hellblaue, dunkelblaue, hellgrüne oder dunkelgrüne Punkt auf dem Spielbrett stellt ein Feld dar.

Spielkarten mit Spezialfunktionen (grün)



ELI Baum schläft: Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.

Mit ELI Baum aufschliessen: Mit dieser Karte darf man auf dem ganzen Spielfeld mit einem beliebigen ELI Baum zum nächsten Baum aufschliessen, ausser ins Ziel.

Richtungswechselkarte oder <<2 Punkte fahren>>: Bei dieser Karte wird entweder die Richtung des Spiels auf dem Spielfeld wie auch die Richtung der Spieler, die den nächsten Spielzug ausführen dürfen, gewechselt, oder man darf um zwei Felder vorrücken.

Karte <<5 vor oder zurück>>: Bei dieser Karte darf jeder gewünschte ELI Baum fünf Felder vor oder zurück bewegt werden, ausser diejenigen, die schon im Ziel sind.

Karte <<1-6>>: Bei dieser Karte darf der Spieler mit einem beliebigen ELI Baum ein, zwei, drei, vier, fünf oder sechs Felder vorrücken.

Karte <<1 fahren>> oder <<ELI Baum stehlen>>: Bei dieser Karte hat der Spieler die Wahl, ob er ein Feld vorrücken oder einen <<ELI>> Baum stehlen möchte. Er darf aus dem Ziel eines Gegenspielers seiner Wahl den letzten ELI Baum in der Reihenfolge stehlen und diesen zu sich auf den ELI Home-Punkt bringen. Wenn ein Spieler alle vier ELI Bäume in seinem Ziel hat, darf man von ihm keinen Baum mehr stehlen. Diese sind definitiv geschützt.

ELI Joker-Karte: Bei dieser Karte kann man sich für eines der fünf Symbole auf der Karte entscheiden und den entsprechenden Spielzug ausführen.



ELI Tree® - Description de jeu

Mettez quatre arbres ELI en sécurité le plus rapidement possible! Ils se déplacent sur la ligne des points bleus. Vous devez les mettre en sécurité via l'une des flèches marrons sur les points verts les plus proches de vous. Mais attention, il y a quelques pièges! Par exemple, la direction dans laquelle vous pouvez déplacer les arbres peut soudainement changer.



Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 90 cartes
- 20 arbres ELI (pions)
- 1 signe de direction
- 1 brochure «Description de jeu»

Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement car de petites pièces peuvent être avalées.



Chaque jeu est unique et produit de manière durable en Suisse:

ELI TREE GmbH, neutre en CO₂, www.elitree.ch

Centres de production: Vivendra Stiftung, atelier pour handicapés, Dielsdorf / Druckzentrum AG, neutre en CO₂, Zürich



But du jeu

Tous les joueurs doivent sauver ELI. Cela signifie que quatre arbres ELI doivent être amenés de la cible le plus rapidement possible.

S'il y a quatre joueurs, deux chacun d'entre eux s'assoient en diagonale l'un par rapport à l'autre et forment une équipe. Ils ne gagnent que lorsqu'ils ont tous deux apporté tous leurs arbres ELI (quatre arbres chacun) à la cible. Les équipes ne sont pas autorisées à parler du jeu pendant la partie afin d'obtenir un avantage. Avec deux, trois ou cinq joueurs, c'est chacun pour soi.

Figure de direction

Cette figure sert uniquement à l'orientation et montre dans quelle direction va le jeu.



Commencer le jeu

Chaque joueur place quatre arbres ELI sur son point ELI Home. Dès le début, chaque joueur est autorisé à déplacer chaque arbre ELI, même à partir du point ELI Home d'un autre joueur ou du point ELI Home d'un adversaire.



Important : vous ne pouvez pas déplacer l'arbre ELI du point ELI Home directement vers la cible.

Un joueur est désigné pour mélanger les cartes. À partir du tas mélangé, il distribue six cartes face cachée à chaque joueur. Le jeu est joué et les cartes sont mélangées dans le sens du jeu. Le sens du jeu peut changer pendant la partie et est indiqué par le signe de direction sur le plateau de jeu. Le sens du jeu au départ est celui des aiguilles d'une montre.

Jouer

Le plus jeune joueur de la table commence la partie. Il place une de ses cartes de main face visible au milieu du terrain de jeu et déplace un des arbres ELI sur le plateau de jeu en fonction des informations figurant sur la carte placée.

Important : chaque joueur peut déplacer n'importe quel arbre ELI sur l'ensemble du plateau de jeu, à l'exception des arbres ELI qui se trouvent déjà dans la cible. Ils sont en sécurité ici.

Les joueurs exécutent leurs mouvements dans le même ordre que celui dans lequel les arbres ELI sont déplacés sur le plateau (sens du jeu). Si un joueur joue la carte de changement de direction, la direction sur le plateau de jeu et la direction des joueurs sont toutes deux modifiées.

Si un joueur ne peut pas déplacer un arbre ELI sur le terrain de jeu, il doit placer une carte au milieu et passer son tour.

Les six cartes sont jouées, et le joueur décide de l'ordre dans lequel il veut les placer. Ce n'est qu'après la pose de la dernière carte que les six nouvelles cartes sont distribuées.

Au deuxième tour, le joueur suivant dans la direction du signe de direction redistribue les cartes. Ainsi, un nouveau joueur distribuera toujours les cartes et le joueur suivant dans la direction du signe de direction recommencera le jeu. Le tas de cartes défaussées au milieu du plateau de jeu est toujours mélangé. Les nouvelles cartes sont distribuées à partir de celui-ci.

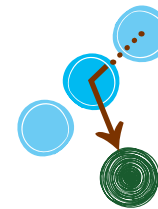
Si un joueur avec un arbre ELI arrive sur un champ déjà occupé par un autre arbre

ELI, il peut le voler et l'amener à son point ELI Home. Cela lui donne l'avantage d'avoir cet arbre à proximité de ses points cibles. Deux arbres ELI ne peuvent pas rester sur le même champ. Cependant, les arbres ELI peuvent être sautés à tout moment sur l'ensemble du plateau de jeu, y compris les champs verts foncés dans la cible. Notez que lorsque vous déplacez l'arbre, vous devez respecter exactement le nombre de points inscrits sur la carte.

Si un joueur avec un arbre ELI arrive sur un champ dans la cible où se trouve déjà un autre arbre ELI, il ne voudra naturellement pas voler cet arbre. Dans ce cas, il ne peut pas effectuer le déplacement souhaité et doit déplacer un autre arbre de son choix.

Chaque carte doit être jouée. Il n'est pas possible de laisser expirer une carte afin d'obtenir un avantage.

Vous ne pouvez atteindre le but que dans la direction indiquée par la flèche marron. Dès qu'un des quatre joueurs (deux équipes) a amené ses quatre arbres ELI à la cible il peut aider son coéquipier à amener lui aussi ses arbres ELI à la cible. Dès que l'équipe a amené les huit arbres ELI dans la cible, elle a gagné la partie.



Règles du jeu à 2, 3 ou 5 joueurs

Les joueurs jouent tous seuls et non en équipe. Dès qu'un joueur a amené ses quatre arbres ELI à la cible, il a gagné.

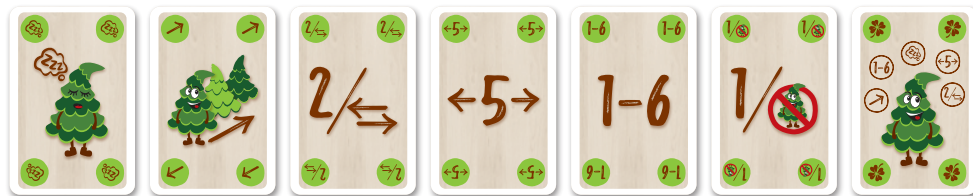


Cartes à jouer (bleues)



Les cartes avec des valeurs numériques indiquent combien de champs un arbre ELI doit être déplacé. Chaque point bleu clair, bleu foncé, vert clair ou vert foncé sur le tableau représente un champ.

Cartes à jouer avec fonctions spéciales (vertes)



L'arbre ELI dort: le joueur suivant doit passer son tour.

Passer à l'autre arbre ELI: avec cette carte, vous pouvez passer à l'arbre suivant avec n'importe quel arbre ELI du plateau, à l'exception de ceux dans la cible.

Carte de changement de direction ou «Mouvoir 2 champs»: cette carte change soit la direction du jeu sur le plateau ainsi que la direction des joueurs qui sont autorisés à faire le prochain mouvement, soit vous êtes autorisé à avancer de deux champs.

Carte «5 en avant ou en arrière»: avec cette carte, tout arbre ELI souhaité peut être déplacé de cinq champs en avant ou en arrière, à l'exception de ceux qui se trouvent déjà dans la cible.

Carte «1-6»: avec cette carte, le joueur peut faire avancer un arbre ELI d'un, deux, trois, quatre, cinq ou six champs.

Carte «Mouvoir 1 champ» ou «Voler un arbre ELI»: avec cette carte, le joueur a le choix d'avancer d'un champ ou de voler un arbre ELI. Il peut voler même le dernier arbre ELI de la séquence sur la cible d'un adversaire de son choix et le ramener à lui sur le point ELI Home. Si un joueur possède les quatre arbres ELI dans sa cible, vous ne pouvez plus lui voler d'autres arbres. Ceux-ci sont définitivement protégés.

Carte ELI Joker: avec cette carte, vous pouvez choisir l'un des cinq symboles présents sur la carte et effectuer le mouvement correspondant.



ELI Tree® - Descrizione del gioco

Porta in salvo quattro alberi ELI il più rapidamente possibile! Si muovono sulla linea di punti blu. Devi portarli in salvo tramite una delle frecce marroni sui punti verdi più vicini a te. Ma attenzione: ci sono alcune insidie! Per esempio, la direzione in cui si possono spostare gli alberi può cambiare improvvisamente.



Contenuto del gioco

- 1 campo di gioco
- 90 carte
- 20 alberi ELI (pedine)
- 1 segnale di direzione
- 1 brochure «Descrizione del gioco»

Attenzione!

Non adatto ai bambini di età inferiore ai tre anni. Pericolo di soffocamento perché le piccole parti possono essere inghiottite.



Ogni gioco è unico e prodotto in Svizzera in modo sostenibile:
ELI TREE GmbH, CO2 neutrale, www.elitree.ch
 Siti di produzione: Vivendra Stiftung, laboratorio per disabili,
 Dielsdorf / Druckzentrum AG, CO2 neutrale, Zürich



Obiettivo del gioco

Tutti i giocatori dovrebbero salvare ELI. Questo significa che quattro alberi ELI devono essere portati dal punto ELI Home all'obiettivo il più rapidamente possibile.

Con quattro giocatori, due giocatori ciascuno si siedono sempre in diagonale uno di fronte all'altro e formano una squadra. Vincono solo quando entrambi hanno portato tutti i loro alberi ELI (quattro alberi ciascuno) nell'obiettivo. Le squadre non sono autorizzate a parlare del gioco durante la partita per ottenere un vantaggio. Con due, tre o cinque giocatori, ognuno per sé.

Figura di direzione

Questa figura serve solo per l'orientamento e mostra in quale direzione sta andando il gioco.



Iniziare il gioco

Ogni giocatore piazza quattro alberi ELI nel suo punto verde ELI Home. Dall'inizio, ogni giocatore è autorizzato a muovere qualsiasi albero ELI, anche dal punto ELI Home di un compagno o di un avversario.



Importante: non puoi spostare l'albero ELI dal punto di partenza direttamente all'obiettivo.

Un giocatore è designato a mischiare le carte. Dal mucchio mischiato, distribuisce sei carte a faccia in giù ad ogni giocatore. Il gioco viene giocato e le carte vengono mescolate nella direzione del gioco. La direzione di gioco può cambiare durante il gioco ed è indicata dal segnale di direzione sul campo di gioco. La direzione di gioco all'inizio è in senso orario.

Giocare

Il giocatore più giovane al tavolo inizia il gioco. Mette una delle sue carte mano a faccia in su al centro del campo di gioco e muove uno degli alberi ELI sul campo di gioco in accordo con le informazioni sulla carta piazzata.

Importante: ogni giocatore può muovere qualsiasi albero ELI su tutto il campo di gioco, tranne gli alberi ELI che sono già nell'obiettivo. Lì sono al sicuro.

I giocatori si muoveranno nello stesso ordine in cui gli alberi ELI vengono spostati sul campo di gioco (direzione di gioco). Se un giocatore gioca la carta «Cambio di direzione», sia la direzione sul campo di gioco che la direzione dei giocatori vengono cambiate.

Se un giocatore non può muovere un albero ELI sul campo di gioco, deve mettere una carta al centro e salta il turno.

Vengono giocate tutte e sei le carte e il giocatore decide l'ordine in cui vuole metterle. Solo dopo che l'ultima carta è stata posata vengono distribuite nuove sei carte.

Nel secondo turno, il giocatore successivo nella direzione del segnale di direzione ridistribuisce le carte. Così, un nuovo giocatore distribuirà sempre le carte e il prossimo giocatore nella direzione del segnale di direzione ricomincerà il gioco. Il mucchio di carte scartate al centro del campo di gioco viene sempre rimescolato. Le nuove carte vengono distribuite da esso.

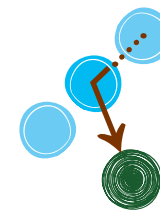
Se un giocatore con un albero ELI arriva in un campo che è già occupato da un altro albero ELI, può rubarlo e portarlo al suo punto ELI Home. Questo gli dà il vantaggio

di avere quest'albero vicino ai suoi punti d'arrivo. Non ci possono essere due alberi ELI sullo stesso punto. Tuttavia, gli alberi ELI possono essere saltati in qualsiasi momento su tutto il campo di gioco, compresi i punti verde scuro nell'obiettivo. Si noti che quando si sposta l'albero, il numero di punti scritto sulla carta deve essere mantenuto esattamente.

Se un giocatore con un albero ELI in un campo nell'obiettivo dove c'è già un altro albero ELI, naturalmente non vorrà rubare questo albero. In questo caso, non può fare la mossa desiderata e deve spostare un altro albero a sua scelta.

Ogni carta deve essere giocata. Non è possibile lasciare scadere una carta per ottenere un vantaggio.

Puoi raggiungere l'obiettivo solo nella direzione indicata dalla freccia marrone. Non appena uno dei quattro giocatori (due squadre) ha portato tutti e quattro i suoi alberi ELI all'obiettivo, può aiutare il suo compagno di squadra a portare anche i suoi alberi ELI all'obiettivo. Non appena la squadra ha tutti gli otto alberi ELI nell'obiettivo, ha vinto la partita.



Pioggia di gioco con 2, 3 o 5 giocatori

I giocatori giocano tutti da soli e non in una squadra. Non appena un giocatore ha portato le sue quattro alberi ELI nell'obiettivo, ha vinto.

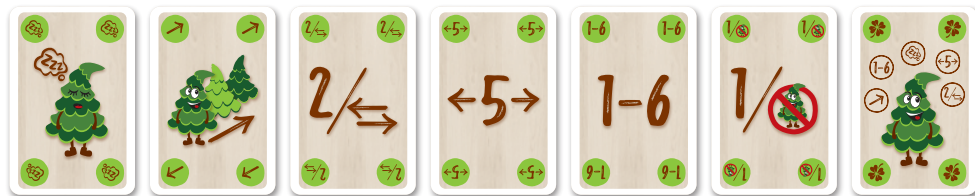


Carte da gioco (blu)



Le carte con valori numerici mostrano quanti spazi un albero ELI deve essere spostato. Ogni punto blu chiaro, blu scuro, verde chiaro o verde scuro sul campo di gioco rappresenta una casella.

Carte da gioco con funzioni speciali (verde)



L'albero ELI sta dormendo: il prossimo giocatore deve saltare il turno.

Passare all'altro albero ELI: con questa carta, puoi passare all'albero successivo con qualsiasi albero ELI sul campo di gioco, tranne che per l'obiettivo.

Carta «Cambio di direzione» o «Muovere 2 punti»: questa carta cambia la direzione del gioco sul campo di gioco così come la direzione dei giocatori che possono fare la prossima mossa, oppure si può avanzare di due caselle.

Carta «5 avanti o indietro»: con questa carta, qualsiasi albero ELI desiderato può essere spostato di cinque caselle in avanti o indietro, tranne quelli che sono già nell'obiettivo.

1-6 **Carta «1-6»:** con questa carta, il giocatore può far avanzare qualsiasi albero ELI di uno, due, tre, quattro, cinque o sei caselle.

1/ **Carta «Muovere 1 punto» o «Rubare albero ELI»:** con questa carta, il giocatore può scegliere se avanzare di una casella o rubare un albero ELI. Può rubare perfino l'ultimo albero ELI della sequenza nell'obiettivo di un avversario di sua scelta e portarlo a sé sul punto ELI Home. Se un giocatore ha tutti e quattro gli alberi ELI nel suo obiettivo, non puoi rubargli altri alberi. Questi sono sicuramente protetti.

Carta ELI Joker: con questa carta puoi scegliere uno dei cinque simboli sulla carta e fare la mossa corrispondente.

ELI TREE



EN

ELI Tree® - Game Description

Bring four ELI trees to safety as quickly as possible! They are moving on the line of blue dots. You have to bring them to safety via one of the brown arrows on the green dots closest to you. But watch out - there are a few pitfalls! For example, the direction in which you can move the trees can suddenly change.

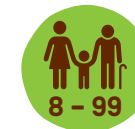


Game Contents

- 1 game board
- 90 cards
- 20 ELI trees (figures)
- 1 direction sign
- 1 brochure "Game Description"

Warning!

Not suitable for children under the age of three. Choking hazard as small parts can be swallowed.



Each game is unique and sustainably produced in Switzerland:
ELI TREE GmbH, CO2 neutral, www.elitree.ch
 Production facilities: Vivendra Stiftung, workshop for the disabled, Dielsdorf / Druckzentrum AG, CO2 neutral, Zürich



Goal of the Game

All players should save ELI. This means that four ELI trees must be brought from the home point to the goal as quickly as possible.

If there are four players, two of them sit diagonally opposite each other and form a team. They only win when they have both brought all their ELI trees (four trees each) in their goals. The teams are not allowed to talk about the game during the game in order to gain an advantage. With two, three or five players, it is everyone for himself.

Direction Figure

This figure is only for orientation and shows in which direction the game is going.



Start the Game

Each player places four ELI trees in their green ELI home point. From the beginning, each player is allowed to move any ELI tree, even from a fellow or an opponent player's ELI home point.



Important: You may not move the ELI tree from the home point directly to the target.

One player is designated to shuffle the cards. From the shuffled pile, he deals six cards face down to each player. The game is played and the cards are shuffled in the direction of play. The direction of play can change during the game and is indicated by the direction sign on the board. At the start of the game, the direction of play is clockwise.

Play

The youngest player at the table starts the game. He places one of his hand cards face up in the middle of the game board and moves one of the ELI trees on the game board in accordance with the information on the placed card.

Important: Each player may move any ELI tree on the whole game board, except for the ELI trees that are already in the goal. These are safe there.

Players will execute their game move in the same order as the ELI trees are moved on the board (direction of play). If a player places the direction change card, both the direction on the game board and the direction of the players are changed.

If a player cannot move an ELI tree on the game board, he should place a card in the middle and sit out a round.

All six cards are played, and the player decides the order in which he wants to place them. Only after the last card has been laid are new six cards dealt.

In the second round, the next player in the direction of the direction sign redistributes the cards. Thus, a new player will always distribute the cards and the next player in the direction of the direction sign will start the game again. The pile of the placed cards in the middle of the game board is always reshuffled. The new cards are dealt from it.

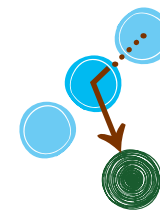
If a player with an ELI tree comes to a field that is already occupied by another ELI tree, he can steal it and bring it to his ELI home point. This gives him the advantage of having this tree close to his dark green dots in

the goal. No two ELI trees may remain on the same field. However, the ELI trees can be jumped over at any time on the whole game board, including the dark green dots in the target. Note that when moving the tree, the number of points written on the card must be kept exactly.

If a player with an ELI tree comes to a field within the goal where there is already another ELI tree, he will naturally not want to steal this tree. In this case, he cannot make the desired move and must relocate another tree of his choice.

Every card must be played. It is not possible to let a card expire in order to gain an advantage.

You can only reach the goal in the direction indicated by the brown arrow. As soon as one of the four players (two teams) has brought all four of his ELI trees in the goal, he may help his teammate to bring his ELI trees in the goal as well. As soon as the team has all eight ELI trees in the goal, they have won the game.

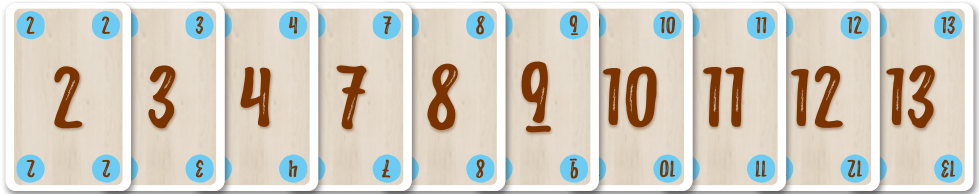


Rules of the Game with 2, 3, or 5 Players

The players all play alone and not in a team. As soon as a player has brought his four ELI trees in the goal, he has won.

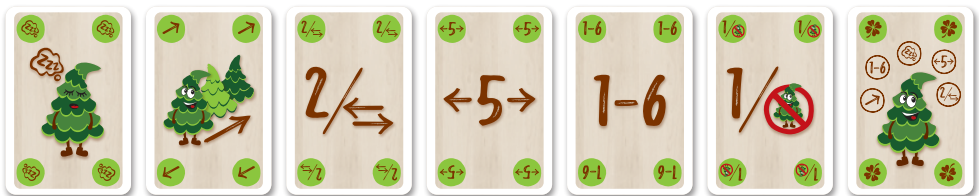


Playing Cards (blue)



The cards with numerical values show how many fields an ELI tree must be moved. Each light blue, dark blue, light green or dark green dot on the board represents one field.

Playing Cards with Special Functions (green)



ELI tree is sleeping: The next player has to sit out a round.



Moving up with ELI tree: With this card, you may move up to the next tree with any ELI tree on the board, except to one in the goal.



Direction change card or "Advance 2 Fields": This card changes either the direction of play on the board as well as the direction of the players to make the next move, or you are allowed to advance two fields.



Card "5 Forward or Back": With this card, any desired ELI tree may be moved five fields forward or back, except those that are already in the goal.



Card "1-6": With this card, the player may advance any ELI tree one, two, three, four, five or six fields.



Card "Advance 1 Field" or "Steal ELI tree": With this card, the player has the choice of moving forward one field or stealing an ELI tree. He may steal the last ELI tree in the sequence from within the goal of an opponent of his choice and bring it to himself on the ELI home point. If a player has all four ELI trees in his goal, you may not steal any more trees from him. These are definitely protected.



ELI Joker card: With this card you can choose one of the five symbols on the card and make the corresponding move.