

****Instrucciones****

****Historia del juego****

¡Tesoro a bordo! Pero no será tan fácil para nadie obtener el legendario oro de El Jirafa. Especialmente cuando tu propio elefante está sobre una tabla tambaleante. Pero con un poco de coraje y algo de suerte, puedes descubrir las cartas correctas y molestar realmente a tus oponentes.

Pero cuidado: quien arriesga demasiado, debe avanzar un paso más sobre la tabla tambaleante y caerá al agua. ¡Solo quien al final permanezca seco, ganará!

****Material del juego****

- 49 cartas de tesoro: Rubí, Carta de Tesoro, Brújula, Sable, Gancho, Catalejo, Monedas (7 cartas de cada tipo)

- 4 Elefantes Piratas

- 1 Barco pirata (= fondo de la caja)

- 1 Pasarela

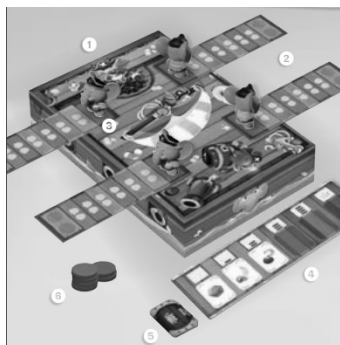
- 4 Tablas

- 60 Fichas de madera (= chips de madera)

Descripción general

¡Saca cartas de tesoro! Cuantas más cartas reveles, más cajas de madera se apilarán en la tabla de tus oponentes y más rápido se tambalearán. Pero no saques la misma carta dos veces. De lo contrario, deberás mover a tu elefante un paso adelante en la tabla y arriesgarte a caer al agua.

Preparación del juego



1. Coloca el barco pirata en el centro de la mesa (= fondo de la caja hacia arriba).
2. Coloca las cuatro tablas como se muestra en las superficies marcadas y magnéticas del barco.
3. Cada niño elige un elefante y lo coloca en el punto de inicio de su tabla.
4. Coloca la pasarela al lado del barco pirata.
5. Baraja las cartas de tesoro y colócalas como un mazo boca abajo a la izquierda de la pasarela.
6. Coloca las fichas de madera al alcance en la mesa.

7. El niño que mejor imite el caminar de un elefante, comienza.

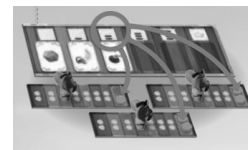
****Desarrollo del juego****

El jugador inicial saca la primera carta del mazo de cartas de tesoro cubiertas y la coloca boca arriba en el primer campo vacío de la pasarela. Luego, debe decidir:



****A - Detenerse**** y así terminar su turno. Entonces, todos los demás niños, en el sentido de las agujas del reloj, apilarán tantas cajas de madera al final de su tabla como la última carta colocada en la pasarela.

****Advertencia:**** Si al apilar las cajas, la tabla de un niño se cae, este niño pierde el juego.



****B - Continuar**** y sacar otra carta de tesoro del mazo y colocarla a la derecha en el siguiente campo vacío de la pasarela.



Si el niño saca una carta que ya está en la pasarela, puede nuevamente elegir entre detenerse (A) o continuar (B).



****Advertencia:**** Si se saca una carta de tesoro que ya está en la pasarela, el niño es capturado por el Capitán Pirata El Jirafa y su turno termina inmediatamente. Como castigo, debe mover a su elefante un campo hacia el agua (si aún no ha caído). ****Importante:**** Si la tabla se inclina antes de tirar, el niño pierde el juego.

****Fin de la ronda****

Al final de una ronda, todas las cartas de la pasarela se recogen y se colocan boca arriba en una pila de descarte a la derecha de la pasarela.

Si el mazo de cartas de tesoro se agota, las cartas del montón de descarte se barajan para formar un nuevo mazo. Ahora es el turno del siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj para sacar una carta y comienza una nueva ronda.

****Atención****

Si un niño consigue colocar correctamente una carta en la última casilla del tablero, gana la partida inmediatamente.

El primer elefante pirata que se caiga de la tabla ¡ha perdido! Todos los demás niños celebran su victoria, por supuesto sólo después de haber sacado del agua a su empapado amigo.

Si quieres, los otros niños pueden seguir jugando hasta que sólo quede un pirata o un niño puede colocar una sexta carta igual en la tabla.

Florian y Benoit dedican el juego a sus hijos Auréle, Garance, Robin y Manon.

Ravensburger Verlag GmbH Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg, Alemania.