

Anleitung



PLANKEN- PLUMPSE

Wer zu viel riskiert, wird nass!!

Spielgeschichte

Schatz an Bord! Doch so einfach kommt niemand an das sagenumwobene Gold von El Giraffo!

Besonders, wenn der eigene Elefant auf einer wackeligen Planke steht. Aber mit einer Portion Mut und etwas Glück deckt man die richtigen Karten auf und kann die Gegner so richtig ärgern!

Aber Vorsicht: Wer zu viel riskiert, muss einen Schritt weiter auf der schwankenden Planke und landet schnell im Wasser. Nur wer am Ende ... wer am Ende trocken bleibt, gewinnt!

Spielmaterial

49 Schatzkarten: Rubin, Schatzkarte, Kompass, Säbel, Haken, Fernrohr, Münzen (jeweils 7 Karten)



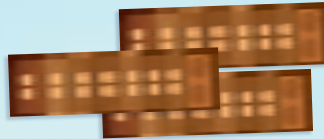
1 Steg



4 Elefanten-Piraten



4 Planken



Stapelbereich für die Holzkisten



Startfeld der Elefanten

1 Piratenschiff
(= Schachtelboden)



60 Holzkisten
(= Holzchips)



Ravensburger





Überblick

Ziehe Schatzkarten! Je mehr Karten du aufdeckst, umso mehr Holzkisten werden an das Plankenende deiner Gegner gestapelt und umso schneller kippen diese. Aber decke bloß nie die gleiche Karte zweimal auf. Ansonsten musst du deinen Elefanten einen Schritt weiter auf der Planke vorwärts ziehen und riskierst ins Wasser zu fallen!



Spielvorbereitung

- 1 Stellt das Piratenschiff in die Tischmitte (= Schachtelboden nach oben).
- 2 Platziert die vier Planken wie abgebildet auf den markierten und magnetischen Flächen des Schiffs.
- 3 Jedes Kind sucht sich einen Elefanten aus und stellt ihn auf das Startfeld seiner Planke.
- 4 Legt den Steg neben das Piratenschiff.
- 5 Mischt die Schatzkarten und legt sie als verdeckten Stapel links neben den Steg.
- 6 Legt die Holzkisten für alle griffbereit auf den Tisch.
- 7 Das Kind, das am besten wie ein Elefant trampeln kann, beginnt!

Spielablauf

Das Startkind zieht die erste Karte vom verdecktem Schatzkartenstapel und legt sie offen ganz links auf das erste leere Feld des Steges.

Danach muss es sich entscheiden:

▼ **A - Aufhören** und damit seinen Spielzug beenden. Dann müssen alle anderen Kinder im Uhrzeigersinn so viele Holzkisten am Ende ihrer Planke stapeln, wie über der zuletzt gelegten Karte auf dem Steg abgebildet ist.

Achtung: Wenn beim Stapeln die Planke eines Kindes kippt, hat dieses Kind das Spiel verloren.



▼ **B - Weitermachen** und eine weitere Schatzkarte vom Stapel ziehen und sie rechts auf das nächste freie Feld des Steges legen.

Wenn das Kind **keine** Schatzkarte zieht, die bereits auf dem Steg liegt, kann es wieder zwischen den Möglichkeiten **aufhören (A)** oder **weitermachen (B)** wählen.

▼ **Achtung:** Wird eine Schatzkarte gezogen, die bereits auf dem Steg liegt, wurde das Kind vom Piratenkapitän El Giraffo erwischt und der Zug ist sofort beendet. Zur Strafe muss es seinen Elefanten auf der Planke ein Feld Richtung Wasser ziehen (wenn das noch möglich ist). **Wichtig:** Kippt beim Vorziehen die Planke, hat das Kind das Spiel verloren.



Rundenende

Am Ende einer Runde werden alle Karten auf dem Steg eingesammelt und als Ablagestapel offen rechts neben den Steg gelegt.

Ist der verdeckte Schatzkartenstapel einmal leer, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen verdeckten Schatzkartenstapel.

Jetzt ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind mit Ziehen einer Karte an der Reihe und eine neue Runde beginnt.



WICHTIG!

Gelingt es einem Kind, eine Karte korrekt auf das letzte Feld des Stegs zu legen, hat es das Spiel sofort gewonnen!!!!



Spielende

Der erste Piraten-Elefant, der von der Planke fällt, hat verloren! Alle anderen Kinder feiern ihren Sieg – natürlich erst, nachdem sie ihren pitschnassen Freund aus dem Wasser gezogen haben.

Wenn ihr wollt, können die anderen Kinder natürlich auch weiterspielen, bis nur noch ein Pirat übrig ist oder ein Kind eine passende sechste Karte auf den Steg legen kann.

Autoren:
Florian Sirieix & Benoit Turpin

Illustration:
Camille Chaussy

Design:
Allison Machepey

Lizenz:
©The Flying Games –
All Rights Reserved.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Florian und Benoit widmen das Spiel ihren Kindern Auréle, Garance, Robin & Manon.



Ravensburger