



## Spielende

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr alle Piratendinge in die Truhen von Elefant und Hase gelegt habt, bevor die Sonne das letzte Feld erreicht hat. Schaut nun, wo sich die Sonne befindet. Je schneller ihr wart, umso mehr Zeit bleibt Hase und Elefant, um mit dem Piratenschiff zur Maus zu schippern.



Ihr verliert, wenn die Sonne auf dem letzten Feld der Sonnenleiste angekommen ist, bevor ihr alle Dinge finden konntet. Macht aber nix, probiert's doch einfach gleich noch einmal!



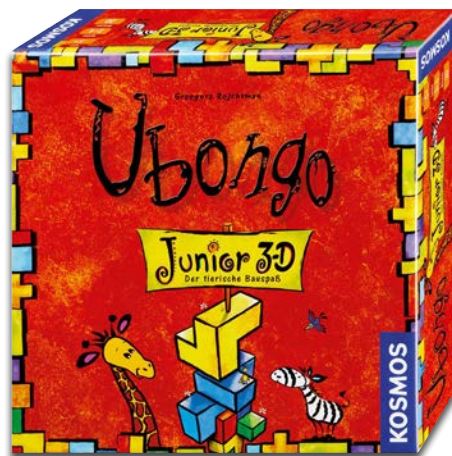
## Einfache Spielvariante

Spielt nur mit sechs unterschiedlichen Plättchen und einer Schatztruhe.

Sobald Elefant und Hase gemeinsam die Truhe gefüllt haben, endet das Spiel.



## Lust auf noch mehr Spielspaß?



Für 1-4 Spieler, ab 5 Jahre,  
kosmos.de



Autoren: Anna Oppolzer und Stefan Kloß  
Grafik: Bluguy Grafik-Design  
Redaktion: Vincent Gatzsch, Niccolò Riedel

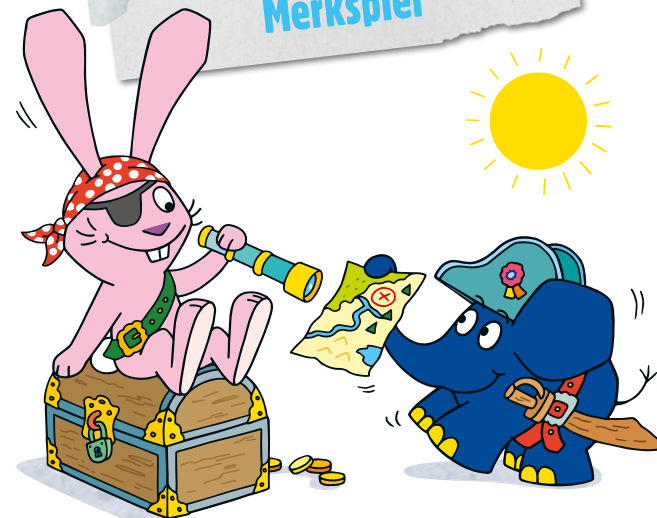
© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG,  
Pfeizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de

© Friedrich Streich /  
Trickstudio Luttenbeck GmbH / WDR  
WDR mediagroup GmbH  
Die Sendung mit dem Elefanten © WDR

© Thinkstock

Art.-Nr.: 711399

## Schiff Ahoi! Elefantastisches Merkspiel



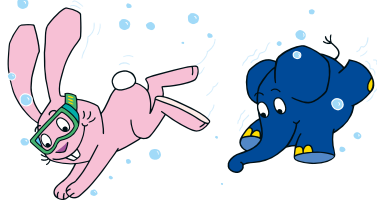
Für 2 – 4 Spieler, ab 3 Jahre

Ein strahlender Piraten-Sommertag steht bevor! Elefant und Hase segeln los, um die Maus zu besuchen. Doch den beiden fehlen noch einige Piratendinge in ihren Schatztruhen. Macht euch gemeinsam mit Elefant und Hase auf die Suche. Schafft ihr es, alle Dinge zu sammeln, bevor die Sonne untergeht?



## Spielmaterial

- 12 Piratendinge (runde Plättchen)
- 2 Spielfiguren (Elefant und Hase)
- 2 Standfüße
- 2 Schatztruhen
- 1 Piratenschiff (Spielplan)
- 1 Würfel
- 1 Sonne



## Spielziel

Elefant und Hase wollen so schnell wie möglich alles sammeln, um zur Maus zu segeln. Findet alle Piratendinge und legt sie auf den Schatztruhen ab.

Ihr gewinnt zusammen, wenn beide Schatztruhen gefüllt sind und die Sonne noch nicht das letzte Feld der Sonnenleiste erreicht hat.



## Spielvorbereitung

Steckt Elefant und Hase in die Standfüße. Puzzelt den Spielplan zusammen und platziert die Sonne auf dem Feld mit dem gelben Pfeil.

Stellt Elefant und Hase jeweils auf ein beliebiges Feld des Piratenschiffs. Legt die beiden Schatztruhen und den Würfel bereit. Mischt die 12 Plättchen und legt sie verdeckt, mit den Schatztruhen nach oben, auf den Tisch.



## Spielablauf

Wer zuletzt auf einem Schiff war, beginnt und würfelt.

### Zeigt der Würfel eine 1 oder 2?

Dann darfst du Elefant oder Hase - du entscheidest wen - um die entsprechende Feldanzahl links- oder rechtsherum ziehen.

### Zeigt der Würfel Elefant oder Hase?

Dann darfst du die entsprechende Figur auf ein beliebiges Feld ziehen. (Du darfst die gewürfelte Figur auch stehen lassen.)

**Hinweis:** Elefant und Hase dürfen auch zusammen auf einem Feld stehen!

Jetzt drehst du eins der 12 Plättchen um.

**Das Plättchen zeigt dasselbe Ding wie das Feld, auf das du mit der Figur gezogen bist?**

Juhu! Leg das Plättchen in die Truhe der Figur.

**Das Plättchen zeigt nicht dasselbe Ding wie das Feld, auf das du mit der Figur gezogen bist?**

Schade! Du darfst das Plättchen leider in keine Truhe legen. Deck das Plättchen wieder zu (aber merkt euch gut, was darunter war). Jetzt musst du leider die Sonne um ein Feld auf der Sonnenleiste vorziehen.

**Das Plättchen zeigt dasselbe Ding wie das Feld, auf das du mit der Figur gezogen bist, aber die Figur hat es bereits in ihrer Truhe liegen?**

Klasse, denn wahre Freunde teilen! Du darfst das Plättchen auf die Truhe der anderen Figur legen. Setz außerdem die Sonne auf der Sonnenleiste um ein Feld zurück.

**Beispiel:** Anne würfelt eine 2. Sie zieht den Hasen auf die Schatzkarte. Jetzt deckt sie ein Plättchen auf - es ist die Schatzkarte, Juhu! Der Hase hat die Schatzkarte aber schon in seiner Truhe liegen. Deshalb legt Anne die Schatzkarte in die Truhe des Elefanten. Als Extra-Belohnung darf sie jetzt die Sonne um ein Feld zurückziehen!

Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.