



ELEPHANT'S TRUNK™



The Game That's Packed With Fun!

2-4 players | Ages 4+

Rules of Play

Contents

- 24 clothing tokens
(6 each of hats, shirts, shorts, socks)
- 4 tin trunks
- 1 elephant figurine
- 1 oversized die

Object

Help Emmet pack his trunks for vacation. But watch out for the sneaky mouse that will try to dump everything out! The first player to pack all of his/her clothing tokens wins.

Set Up

1. Empty the four trunks, then close and arrange them in a circle in the center of the playing area. Make sure the trunks open facing towards the players.
2. Place the elephant figurine in front of any of the trunks.
3. Place the color die within reach of all players.
4. If there are four players, each take 6 tokens of one type of clothing (either 6 shorts, 6 shirts, 6 caps, or 6 pairs of socks). For three players, take 6 of one type of clothing and divide 2 each of the remaining type. For two players, each take 4 of two types of clothing (e.g. 4 shorts and 4 caps). Place the remainder back in the box.



How to Play

Whoever makes the best elephant sound starts the game and play passes to the left. On your turn, roll the die.



If the die shows:

A color: Open the trunk that matches this color and put any one of your clothing tokens inside.



Bonus! If Emmet is standing in front of this trunk, you may pack two tokens. Close the trunk again and pass the die to the next player.

A mouse: Eeek! A sneaky mouse is hiding inside the trunk next to Emmet and will empty out the contents!



Open the trunk. If it contains clothing tokens, you must empty it and collect all of them. You now have more clothes to repack during the game.

If the trunk is empty, you were lucky and you don't get any additional tokens to pack.

In either case:

1. Close the trunk.
2. Emmet quickly runs away. Move him in front of the next trunk, going clockwise.
3. Pass the die to the next player.

Consolation Packing Prize

Due to that mischievous mouse, you may find a variety of clothing tokens in front of you. However, if you can assemble a complete set of four clothes (cap, shirt, shorts and socks) you may return this set to the box for the rest of the game. (Careful: don't place them back into a trunk!)



Ending the Game

The first player to pack all his/her clothing tokens wins.

A Word from Gamewright

It's a pachyderm packing game! As you help Emmet pack his trunks, you'll reinforce such valuable early learning skills as color identification, pattern recognition, and fine motor development. Also, with every roll of the die, you'll get a little taste of the anticipation you feel before leaving on vacation. Will you get a color and be able to pack your trunks, or will that pesky mouse mess up your plans? Bon Voyage!

Game by Reiner Knizia
Illustrations by Xiao Xin



GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
email: jester@gamewright.com
http://www.gamewright.com
©2012 Gamewright, a division of Ceaco
All rights reserved.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts
Not for children under 3 years of age.



EL BAUL DEL ELEFANTE™



El Juego Empacado de Diversión!

2-4 Jugadores
4 años en Adelante

Reglas del Juego

Contenido

24 fichas de ropa
(6 de cada una: sombreros, camisas, pantalones cortos, calcetines)
4 baúles de hojalata
1 figurilla de elefante
1 dado extra grande

Objetivo

Ayuda a Emmet el elefante a empacar su baúl para las vacaciones. Pero cuidado con el travieso ratón que tratará de sacarlo todo de ahí! El primer jugador en terminar de empacar todas sus fichas de ropa será el ganador.

Preparación del Juego

1. Vacía los cuatro baúles, después ciérralos y organízalos los en círculo alrededor del área de juego. Asegúrate que la tapa de los baúles abran de frente a los jugadores.
2. Ubica la figurilla de Emmet el elefante frente a alguno de los baúles.
3. Pon el dado de colores al alcance de todos los jugadores.
4. Si hay cuatro jugadores, cada uno toma 6 fichas de un solo tipo de ropa (pueden ser 6 pantalones cortos, 6 camisas, 6 sombreros, ó 6 pares de calcetines). Para tres jugadores, cada uno toma 6 fichas de un tipo de ropa y se dividen las fichas del tipo de ropa restante, 2 fichas adicionales para cada uno. Para dos jugadores, cada uno toma 4 fichas de dos tipos de ropa (por ejemplo, 4 pantalones cortos y 4 sombreros). Las fichas restantes se devuelven a la caja.



Cómo Jugar

El jugador que haga el mejor sonido de elefante empieza el juego y el turno se rota hacia la izquierda. El jugador de turno tira el dado.



Si el dado cae en:



Un color: Abre el baúl del color que muestra el dado y pon cualquiera de las fichas de ropa adentro. Sorpresa! Si Emmet está parado frente a este baúl, puedes empacar dos de tus fichas. Cierra el baúl nuevamente y pasa el dado al siguiente jugador.

Un Ratón: ¡iik! Un travieso ratón se esconde dentro del baúl al lado de Emmet y sacará toda la ropa! Abre el baúl.



Si contiene fichas de ropa, debes vaciarlo y conservar todas las fichas. Ahora tienes más ropa para empacar durante el juego.

Si el baúl está vacío, tuviste suerte y no tendrás fichas adicionales para empacar.

En ambos casos:

1. Cierra el baúl.
2. Emmet se va a otro lugar rápidamente. Muévelo y ponlo frente al siguiente baúl, siguiendo las manecillas del reloj.
3. Pasa el dado al siguiente jugador.

Premio de Consolación por Empacar

Por culpa de ese travieso ratón, puede que tengas una variedad de fichas de ropa diferentes frente a tí. Sin embargo, si puedes reunir un conjunto de cuatro tipos de ropa (sombrero, camisa, pantalones cortos y calcetines), puedes devolver el conjunto completo a la caja por el resto del juego. (Cuidado: no lo vuelvas a poner dentro de un baúl!)



Fin del Juego

El primer jugador en empacar todas sus fichas de ropa gana el juego.

Una Nota de Gamewright

Este es un paquidérmico juego de empacar! Mientras ayudas a Emmet el elefante a empacar sus baúles, estarás reforzando valiosas habilidades de aprendizaje temprano como identificación de colores, reconocimiento de patrones y desarrollo de motricidad fina. Además, con cada tiro del dado, saborearás un poco la anticipación que sientes antes de irte de vacaciones. ¿Te saldrá un color y podrás empacar tus baúles, o ese inoportuno ratón dañará tus planes? Buen Viaje!

Juego de Reiner Knizia
Ilustraciones de Xiao Xin



GAMERIGHT®
Juegos para los Inimitablemente Imaginativos®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-8006 Fax: 617-924-6101
Correo electrónico: jester@gamewright.com
http://www.gamewright.com
©2012 Gamewright, una marca registrada de Ceaco
Todos los derechos mundiales reservados
Hecho en China



ATENCIÓN:

PELIGRO DE ASFIXIA - Contiene piezas pequeñas. No recomendado para niños menores de 3 años.