

All aboard!

Reglamento



«¡Nos hundimos!», grita el elefante. «¡Ese ratón es demasiado pesado!». «No os preocupéis», susurra el mono. «Si la jirafa se cae al agua podremos aligerar un poco la carga».

En *All aboard!* deberás poner a salvo a tu pandilla de animales en las diferentes barcas, pero teniendo cuidado de no sobrepasar su resistencia o, de lo contrario, se hundirán. Recuerda siempre que solo puntúan los animales que consiguen zarpar.

Componentes



60 cartas de animal
(un set de 12 cartas por jugador)



30 cartas de barca



20 cartas de cupido

Preparación

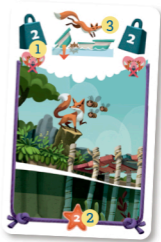
Baraja las cartas de barca y revela, en el centro de la mesa, una barca por jugador. El número de cada barca indica el peso que esta puede soportar.

Reparte a cada jugador un set de cartas de animal, del color que elija. Cada jugador baraja sus cartas y roba 3; con el resto, forma su mazo de robo.



Cartas de animal

Cada carta de animal muestra en las esquinas superiores el peso del animal **1** y, en el margen inferior, los puntos de victoria que te dará si consigues que zarpe en una barca **2**. Además, en el margen superior de la carta, algunos animales muestran un efecto especial **3** (se explican en la pág. 6).



Comienza el último jugador que haya visto a un mono.

Secuencia de juego

La partida se juega a lo largo de 4 rondas y cada una consta de 2 fases:

1. Abordar las barcas.
2. Hacer zarpar las barcas.



1. Abordar las barcas

En tu turno, coloca uno de tus animales boca arriba en cualquiera de las barcas **1**, teniendo en cuenta que **no puede haber más de 3 animales** en cada una. Una vez que hayas acabado el turno, roba una nueva carta del mazo para reponer tu mano.

Seguidamente, el jugador a tu izquierda hará lo mismo y así hasta que todos los jugadores hayan embarcado su primer animal y repuesto su mano.

En tu segundo turno, coloca un nuevo animal en cualquiera de las barcas disponibles, pero esta vez boca abajo **2** y el resto de jugadores hace lo mismo. Por último, en el tercer turno, coloca otro animal boca arriba en cualquiera de las barcas disponibles **3**.

Recuerda que después de embarcar a un animal, debes reponer tu mano de manera que siempre tengas 3 cartas disponibles (excepto en la última ronda, en la que jugarás con las 3 que te queden en la mano).



2. Hacer zarpar las barcas

Una vez que los animales hayan abordado las barcas, estas zarpan. Al inicio de esta fase se revelan todas las cartas de animal que se hayan jugado boca abajo y, seguidamente, comenzando por la barca de la izquierda, se comprueba lo siguiente:

1. Si hay **2 animales** de la misma especie, ambos animales se enamoran y los jugadores que los han jugado se llevan una carta de cupido cada uno. Cada carta de cupido otorga 2 puntos al final de la partida. Si en lugar de 2 animales de la misma especie hubiera 3, estos se pelearían y la barca se hundiría inmediatamente, enviéndolos a todos al descarte.



2. Se comprueba si algún animal activa su efecto, empezando por el animal de menor peso a bordo de la barca (ver los efectos más adelante).

3. Una vez resueltos los efectos de los animales, se comprueba el peso total de los animales a bordo de la barca. Si el peso total de los animales es igual o inferior al peso que resiste la barca, los animales consiguen zarpar y puntuarán al final de la partida. Cada jugador toma sus animales y los coloca formando una pila de animales salvados en su zona de juego. Por el contrario, si la barca se hunde, los animales van al descarte.

Una vez resuelta la primera barca a la izquierda, se procede a resolver la siguiente barca, de izquierda a derecha hasta que se hayan resuelto todas las barcas en juego.

Descripción de animales y efectos

A continuación se describen los efectos de los animales y cuándo se activan. Debéis tener en cuenta que **los animales enamorados nunca activan su efecto ni se ven afectados por los efectos de otros animales.**



En el caso del ratón y del pavo real, su peso cambia si están enamorados, según se indica junto al corazón.

Peso:  Puntos: 

Ratón

No hay nada que haga disfrutar más a un ratón que darle un buen susto a un elefante.

SOLO si un ratón y un elefante van a bordo de la misma barca, el elefante se asusta y hace zozobar la barca. Retira la carta de barca en la que están y sustitúyela por otra carta de barca al azar (que quizá soporte un peso distinto).

Si hay **2 ratones o 2 elefantes enamorados**, no surten efecto.

Si hay **2 ratones enamorados**, cada uno sumará 0,5 kg.



Pavo real

El pavo real puede volar un poquito, o más bien saltar lo suficiente para aligerar la carga de la barca, por lo que esta puede navegar con más facilidad.

Si hay **2 pavos reales enamorados**, no surten efecto y su peso será de 1 kilo cada uno.



Zorro

El astuto zorro siempre busca ponerse a salvo. **SOLO** si la barca se hunde, el zorro salta a la siguiente barca a la derecha (ignora en este caso el límite de tres cartas por barca). Si el zorro está en la última barca, en vez de saltar, se descarta.

Si hay **2 zorros enamorados**, no surten efecto.



Pulpo

El pulpo disfruta cuando está en el agua. **SOLO** puntúa si la barca se hunde. De la misma forma, si la barca consigue zarpar, el pulpo se descarta.

Si hay **2 pulpos enamorados**, no surten efecto y no puntuarán si la barca se hunde; sin embargo, si la barca consigue zarpar, sí que puntúan. Si hay **3 pulpos en la misma barca**, al hundirse, ¡los 3 puntúan!



Mono

El mono es un poco manipulador y se compincha con el animal más pesado a bordo (sin considerar al propio mono) para echar al siguiente animal más pesado (sin considerar al propio mono) a la barca siguiente.

Si hay **2 monos enamorados**, no surten efecto.

Si el mono **está a bordo con solo otro pasajero, o si los otros animales tienen el mismo peso**, no surte efecto.



Perezoso



Sin efecto.

Alce



Sin efecto.

Cebra



Sin efecto.

Jirafa



Sin efecto.

León

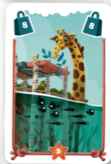


El león está siempre hambriento y esperando el momento para comerse al siguiente animal de menor peso que él. Ese animal se descarta. Si hay **2 leones enamorados**, no surten efecto.

Oso



Sin efecto.



Elefante



SOLO surte efecto si está a bordo con un ratón (ver «Ratón»).



Si vas a jugar con niños, para que la partida sea más accesible para ellos, puedes ignorar los efectos de los animales.

Nueva ronda

Retira las barcas y revela una nueva por jugador.

Cada jugador continúa jugando con las 3 cartas de la ronda anterior que le han quedado en la mano.

Empieza la nueva ronda el jugador sentado a la izquierda del jugador inicial en la ronda anterior.



Final de la partida

La partida termina tras la **cuarta ronda**. Cada jugador calcula su puntuación final. Para ello, suma los puntos que le otorgan las cartas de animal en su zona de juego, más 2 puntos por cada carta de cupido. Gana quien haya conseguido más puntos.

En caso de empate, gana el jugador con más cartas de cupido; si el empate continúa, gana el jugador con más cartas de animal.



Ejemplo de final de una ronda

Ejemplo de una ronda en una partida de 4 jugadores.



• Barca 1

1. Se comprueba si hay enamorados a bordo. En este caso no hay.
2. Se comprueba si hay animales con efecto y se resuelven, comenzando por el de menor peso. En este caso, **el ratón asusta al elefante**, que hace zozobar la barca: se descarta la barca de resistencia 12 y se roba una nueva, que tiene resistencia 16.
3. Por último, se comprueba si la nueva barca resiste el peso total de los animales a bordo. Sí que resiste, por lo que **el jugador morado puntúa su elefante y, el jugador rojo, su ratón**, y los dejan en su zona de juego hasta el final de la partida. El pulpo se descarta porque **SOLO** puntúa si la barca se hunde.

• Barca 2

1. Se comprueba si hay enamorados. En este caso no hay.
2. Se comprueba si hay animales con efecto y se resuelven, comenzando por el de menor peso. En este caso, se empieza a resolver **el efecto del mono**, que se compincha con el león (el más pesado de la barca, sin considerar al mono) para echar a la cebra (el siguiente más pesado de la barca, sin considerar al mono) a la siguiente barca.
3. Ahora en la barca quedan el mono y el león, que resuelve su efecto y se come al siguiente animal de menor peso que él; en este caso es el mono, que se descarta. **El jugador amarillo puntúa el león.**

• Barca 3

1. Se comprueba si hay enamorados. **En este caso hay 2 jirafas**, así que los dos jugadores que han jugado las jirafas se llevan **una carta de cupido cada uno**.
2. Se comprueba si hay animales con efecto: en este caso, **el zorro**, que saltará a la siguiente barca **SOLO** si la barca se hunde.
3. La resistencia de la barca es 16 y el peso total de los animales a bordo es 25, por lo que la barca se hunde y se descartan todos esos animales, excepto el zorro, que salta a la cuarta barca.

• Barca 4

1. Se comprueba si hay enamorados. En este caso no hay.
2. Se comprueba si hay animales con efecto y se resuelven, comenzando por el de menor peso. Este sería **el zorro**, que **SOLO** surte efecto si la barca se hunde. Luego **el mono** activa su efecto y se compincha con el oso para echar al siguiente animal de menor peso, es decir, el león.
3. La resistencia de la barca es 20 y el peso total de los animales a bordo es 16, por lo que la barca resiste y zarpa. El zorro no surte efecto (la barca no se ha hundido), así que todos los animales que quedan a bordo **vuelven a los respectivos propietarios para que los puntúen al final de la partida**.



DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153 Entl. 4
08021 - Barcelona

www.devir.es

Autor: Paco Yáñez

Ilustradora: Monsuro

Editor: David Esbrí

Maquetación: Meeple Foundry
Diego San Martín Pierron

Revisión: Marià Pitarque