

Reimer
Książka



PĘDZĄCE ŻÓŁWIE



Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: od 5 lat
Czas rozgrywki: 20 minut








Wyścig do sałaty

Żółwie to bardzo sympatyczne zwierzątka, które całymi dniami drepczą bez pośpiechu z miejsca na miejsce. Jednak gdy na horyzoncie pojawi się świeża sałata, zaczynają energiczniej przebierać łapkami.

Każdy żółw bez namysłu stanie do wyścigu i popędzi w kierunku grządkki z sałatą. Jednak natury nie da się oszukać. Żółwie nie lubią biegać, ale są za to bardzo sprytnie. Wykorzystają każdą okazję, aby wdrapać się na skorupę innego żółwia i przebyć w ten sposób choć część trasy!



Zawartość pudełka

- plansza
- 5 figurek żółwi w kolorach: czerwonym, żółtym, niebieskim, zielonym, fioletowym
- 40 kart w kolorach żółwi z oznaczeniami: 5 x , 25 x , 10 x 
- 12 wielokolorowych kart z oznaczeniami: 2 x , 3 x , 5 x , 2 x 
- 5 płytek z żółwiami w kolorach: czerwonym, żółtym, niebieskim, zielonym, fioletowym
- instrukcja

Przygotowanie gry

Należy rozłożyć planszę, a następnie ustawić wszystkie żółwie w jednym szeregu obok siebie na polu start. **Niezależnie od liczby graczy w grze biorą udział wszystkie figurki żółwi.**

Płytki z żółwiami należy położyć rysunkami do dołu i wymieszać. Każdy z graczy losuje po jednej płytce i sprawdza kolor swojego żółwia. **Gracze nie mogą zobaczyć, jakiego koloru żółwie znajdują się na płytkach przeciwników.**

Jeżeli liczba graczy jest mniejsza niż 5 osób, niewykorzystane płytki z żółwiami należy odłożyć do pudełka, nie ujawniając znajdujących się na nich rysunków.

Należy potasować karty i rozdać po 5 każdemu z graczy. Gracze trzymają karty w ręku tak, aby inni nie widzieli, co się na nich znajduje. Resztę talii należy położyć rysunkiem do dołu – obok planszy.

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł sałatę (lub najmłodszy gracz). Kolejne osoby przystępują do gry zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Cel gry

Zadaniem każdego gracza jest doprowadzenie swojego żółwia jako pierwszego do grządkki sałaty.

Przebieg gry

Gracz decyduje, którą z pięciu trzymany w ręku kart wyłoży na stół. Kartę wykłada rysunkiem do góry (wszystkie wyłożone karty kładzie się na jeden wspólny stos). Następnie gracz wykonuje ruch żółwem widocznym na karcie zgodnie ze znajdującymi się na niej oznaczeniami.

Oznaczenia na kartach:



Żółw w kolorze przedstawionym na karcie porusza się o 2 pola do przodu.



Żółw w kolorze przedstawionym na karcie porusza się o 1 pole do przodu.



Żółw w kolorze przedstawionym na karcie cofa się o 1 pole (nie wolno użyć tej karty, jeżeli żółw znajduje się na polu start).



Ostatni żółw porusza się o 2 pola do przodu. Jeżeli na ostatniej pozycji znajduje się kilka żółwi, gracz wybiera, którym z nich się poruszy.*



Ostatni żółw porusza się o 1 pole do przodu. Jeżeli na ostatniej pozycji znajduje się kilka żółwi, gracz wybiera, którym z nich się poruszy.*

* Poruszający się żółw zabiera ze sobą wszystkie znajdujące się na nim żółwie (patrz: **Przykład**, str. 2).


Gracz wykonuje ruch żółwem w takim kolorze, jaki jest przedstawiony na wyłożonej przez niego karcie. Podczas gry gracz porusza się więc nie tylko swoim żółwem, lecz także żółwiami w innych kolorach. Dzięki temu uczestnicy gry nie wiedzą, jakiego koloru żółwie należą do przeciwników.


Jeżeli na wyłożonej karcie znajduje się wielokolorowy żółw, gracz może wykonać ruch żółwem w dowolnym kolorze.


Jeżeli żółw wejdzie na pole, na którym znajduje się inny żółw, to wdrapuje się na niego. Na jednym polu może być dowolna liczba żółwi znajdujących się jeden na drugim.

Przemieszczający się żółw zabiera ze sobą wszystkie żółwie znajdujące się na jego skorupie. Żółwie, które były pod nim, pozostają na dotychczasowym polu.

Przykład

Gracz wyklada kartę z wielokolorowym żółwem ze strzałką  i przesuwa o jedno pole ostatniego, czerwonego żółwia (rys. 1). Znajdujący się na nim żółty żółw także przemieszcza się, podczas gdy niebieski pozostaje na swoim miejscu (rys. 2).

Następny gracz wyklada kartę z fioletowym żółwem z minusem . Fioletowy żółw musi cofnąć się o 1 pole wraz z żółwiami: żółtym i czerwonym, które się na nim znajdują (rys. 3).

Kolejny gracz wyklada kartę z czerwonym żółwem z dwoma plusami  i przesuwa czerwonego żółwia o 2 pola do przodu. Oczywiście znajdujący się na nim żółty żółw także się przesuwa (rys. 4).



Po wyłożeniu karty i wykonaniu ruchu gracz dobiera z talii jedną nową kartę. Gracze w ciągu całej gry muszą mieć w ręku po 5 kart. Jeżeli cała talia zostanie wykorzystana, należy wziąć wszystkie wyłożone przez graczy karty, potasować je i położyć obok planszy, tworząc nową talię.

Zakończenie gry

Wyścig kończy się, gdy którykolwiek z żółwi dotrze do sałaty, czyli znajdzie się na ostatnim polu na planszy. W tym momencie wszyscy gracze ujawniają kolory swoich żółwi.

Jeżeli na metę dotrze kilka żółwi znajdujących się jeden na drugim, wyścig wygrywa żółw będący **na samym dole**.

Jeżeli w grze bierze udział mniej niż pięciu graczy, może zdarzyć się, że na metę jako pierwszy dotrze żółw nienależący do żadnego z graczy. W takiej sytuacji zwycięzcą zostaje gracz, którego żółw znalazł się najbliższej mety. Jeżeli najbliższej mety znajduje się kilka żółwi będących jeden na drugim, wyścig wygrywa gracz, którego żółw jest jak najniżej.

Wariant gry dla starszych graczy

Jeżeli na metę dotrze kilka żółwi znajdujących się jeden na drugim, wyścig wygrywa żółw będący **na samej górze**.

Wariant gry dla młodszych graczy

Podczas rozgrywki z młodszymi graczami uczestnicy nie ukrywają kolorów swoich żółwi. Każdy gracz wybiera płytkę z żółwem w ulubionym kolorze i kładzie ją przed sobą rysunkiem ku górze.

Grę polecają:



EGMONT

Egmont Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga
DTP: Cezary Szulc



Winning Moves

Winning Moves
Deutschland GmbH
Münsterstr. 359
40470 Düsseldorf

© Winning Moves Deutschland



krainaplanszówek.pl

© Egmont Polska Sp. z o.o., Warszawa 2013