

Gra dla 2~7 graczy w wieku 7~107 lat

autor gry: Alex Randolph, ilustracje: Klemens Franz

# ŻÓŁWIE Z GALAPAGOS

Każdy gracz przemieszcza swojego żółwia po trasie dookoła wyspy.  
Gdy żółw dotrze na plażę lub minie ją, składa jaja.  
Wygrywa gracz, którego żółw złoży najwięcej jaj.

## ELEMENTY GRY



dwustronna plansza przedstawiająca wyspę w dzień albo w nocy  
(dla rozgrywki nie ma znaczenia, po której stronie się gra)

7 pionków żółwi



3 kostki



24 karty  
zawierające 1–6 jaj



## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Rozłóż **planszę** na środku stołu.
- 2 Każdy gracz wybiera **1 żółwia** i umieszcza go na tratwie. Niewybrane żółwie odłóż do pudełka.
- 3 Potasuj **karty** i umieść je na wyspie liczbami do dołu.
- 4 **4 wierzchnie karty** odłóż do pudełka (bez ich podglądania), nie będą używane w rozgrywce.
- 5 Odkryj **wierzchnią kartę** i połóż ją na stosie liczbą do góry.
- 6 Połóż **kostki** obok planszy.



## PRZEBIEG GRY

Gracze ruszają się po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zaczyna gracz, który ostatnio karmił żółwia.

Gracz rzuca po kolei kostkami – jedną po drugiej. Po każdym rzucie gracz decyduje, czy kończy rzuty i przemieszcza żółwia, czy też ryzykuje rzut kolejną kostką.

**UWAGA!** Jeżeli po kolejnym rzucie **suma na kostkach** przekroczy wartość 7, to gracz traci ruch i musi wrócić swoim żółwiem na **tratwę** (chyba że stoi już na tratwie – wtedy zostaje na miejscu).

**Przykład:** Gracz rzucił pierwszą kostką, na której wypadło 2. Postanawia zaryzykować i rzuca drugą kostką, na której wypadło 6. Całkowita liczba oczek wynosi 8. Gracz musi przenieść swojego żółwia na tratwę. Swoją kolejkę rozpoczyna następna osoba.





## RUCH ŻÓŁWIA

Żółwie poruszają się po polach dookoła wyspy. Z tratwy wchodzą na pole numer 1 i dalej idą w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeżeli żółw dojdzie do pola numer 21, kontynuuje swój ruch, robiąc kolejne okrążenie.

Żółw przemieszcza się o sumę oczek pomnożoną przez liczbę użytych kostek.

- Jeżeli gracz rzucił **1 kostką** – przemieszcza żółwia o tyle pól, ile wypadło na kostce.

**Przykład:** Na kostce wypadło 4. Gracz przemieszcza żółwia o 4 pola.

- Jeżeli gracz rzucił **2 kostkami** (i nie przekroczył sumy 7) – suma na kostkach jest liczona podwójnie.

**Przykład:** Na kostkach wypadło 2 i 4. Gracz przemieszcza żółwia o 12 pól –  $(2 + 4) \times 2$ .

- Jeżeli gracz rzucił **3 kostkami** (i nie przekroczył sumy 7) – suma na kostkach jest liczona potrójnie.

**Przykład:** Na kostkach wypadło 2, 4 i 1. Gracz przemieszcza żółwia o 21 pól –  $(2 + 4 + 1) \times 3$ .

**Przykład:** Niebieski gracz rzucił kostką, na której wypadło 3. Postanawia zaryzykować i rzuca kolejną kostką, na której wypada 1. W sumie ma 4 oczka na obu kostkach. Postanawia nie ryzykować i zakończyć rzuty. Przemieszcza swojego żółwia o 8 pól –  $(3 + 1) \times 2$ .



## NA BARANA (tzn. na żółwia)

- W trakcie ruchu żółwie mogą się wyprzedzać.

- Jeśli żółw zakończy ruch na polu zajmowanym przez innego żółwia, to **wskazuje na jego grzbiet**, tworząc stos. Na jednym polu może być dowolna liczba żółwi ustawionych jeden na drugim.

- Poruszający się żółw zabiera ze sobą wszystkie żółwie, które znajdują się na jego grzbiecie. Te spod spodu zostają na miejscu.

- Jeżeli żółw musi wrócić na tratwę, zabiera ze sobą **tylko** te żółwie, które ma na sobie. Na tratwie żółwie zawsze stoją oddzielnie.

### UWAGA! ŻÓŁWIE NA WIERZCHU RZĄDZĄ!

Gracz, którego żółw jest na wierzchu, decyduje za graczy, których żółwie znajdują się pod spodem, czy mają rzucać kolejną kostką (drugą, a potem ewentualnie trzecią).



**Przykład:** Zielony gracz rzucił kostką, na której wypadło 3. Niebieski gracz mówi zielonemu, że ma rzucić kolejną kostką (niebieski jest na wierzchu i to on decyduje). Na kostce wypadło 2 (w sumie jest już 5). Niebieski gracz znowu decyduje. Nie chce jednak ryzykować, więc zielony i niebieski żółw przemieszczają się o 10 pól.

## ZDOBYWANIE KART (tzn. składanie jaj)

Jeśli żółw dotrze na pole **numer 21** lub minie je, zdobywa 1 kartę z wierzchu stosu i układa ją przed sobą liczbą do dołu. Karta wskazuje, ile jaj złożył żółw gracza. W dowolnym momencie można podejrzeć swoje zdobyte karty.

Jeśli na pole numer 21 dotrą żółwie w stosie, kartę zdobywa gracz, którego żółw znajduje się na wierzchu stosu. Pozostali gracze nie otrzymują kart.

Po zdobyciu karty należy odsłonić kolejną z wierzchu stosu.





## KONIEC GRY



Po wyczerpaniu się kart w stosie zostaje odsłonięta plaża zawierająca 7 jaj. Gra jest kontynuowana. Gracz, który osiągnie albo minie pole numer 21 (sam albo na wierzchu stosu), kładzie swojego żółwia na plaży z 7 jajami.

Następnie każdy gracz liczy jaja na zdobytych kartach. Gracz, którego żółw znajduje się na plaży, zdobywa 7 jaj.

Wygrywa gracz z największą liczbą złożonych jaj. W przypadku remisu wygrywa osoba z największą liczbą kart. Pole z 7 jajami na planszy liczy się jako 1 karta.

**Przykład:** Dawid zdobył karty o wartości 2, 3, 4, 6 i dodatkowo 7 punktów za pole z 7 jajami na planszy, co daje mu łącznie 22 punkty.



## WARIANT DLA 2 i 3 GRACZY



Podczas gry w 2 i 3 osoby każdy gracz powinien grać jednocześnie 2 żółwiami (w innym razie żółwie rzadko wskakiwałyby sobie na grzbiet). Gracz rzuca kostkami najpierw dla pierwszego żółwia, potem dla drugiego. Przed każdą turą

gracz decyduje, który żółw poruszy się jako pierwszy. Zdobyte przez oba żółwie karty odkładane są na jeden **wspólny stos kart zdobytych** przez gracza (nigdy na dwa oddzielne!).



## WARIANT ZAAWANSOWANY



Zamiast rzucać kolejną kostką (drugą lub trzecią) gracz może zagrać 1 ze swoich zdobytych kart. W swoim ruchu można zagrać tylko 1 kartę, a suma wartości oczek z kości i punktów z karty nie może przekroczyć 7. Użycie karty podwaja lub potraja wyniki tak samo jak rzut kością. Użyta karta zostaje usunięta z gry, czyli nie daje graczowi punktów na koniec gry.

**Przykład:** Na kostce wypadło 5. Gracz zagrywa kartę o wartości 2 i uzyskuje wynik  $(5 + 2) \times 2 = 14$ . Gracz przemieszcza swojego żółwia o 14 pól. Wykorzystaną kartę odkłada do pudełka.

Gracz, którego żółw jest na wierzchu, może w turze innego gracza (którego żółw jest pod spodem), użyć własnej karty do poprawienia wyniku. Żaden gracz nie może zostać zmuszony do zagrania którejś ze zdobytych przez siebie kart.

**EGMONT**  
Publishing

SKLEP **EGMONT.PL**



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

GRĘ POLECAJĄ:



**Multikino**

**Alturka.pl**  
dla dzieci i dorosłych



**czas dla dzieci.pl**

**KACZOR DONATO**  
MAGAZYN

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
www.krainaplanszowek.pl  
© 2015 Egmont Polska Sp. z o.o.  
© 2015 franjos Spieleverlag

Autor: Alex Randolph  
Ilustracje: Klemens Franz  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Sulc

