6+ | 2-4 | 15'

PL

TURTLE Bay

Ekscytujący wyścig małych żółwi morskich

Autor: Wolfgang Riedl

Nadszedł czas! W Zatoce Żółwi dzieci żółwi morskich wykluwają się z jaj! Nikt nie może ich powstrzymać. Chcą szybko dotrzeć do chłodnych wód błękitnego oceanu. Ale w tym zamieszaniu zdarza się, że jeden lub drugi żółwik zostanie tak mocno potrącony, że ląduje na plecach. Musi wtedy cierpliwie czekać, aż nadejdzie pomoc. Kto wygra ten ekscytujący wyścig?

Zawartość pudełka

20 żółwi morskich,
po 5 w czterech różnych kolorach

3 kostki oczkowe

1 instrukcja

1 znacznik pozycji w
formie wodorostów

1 Plansza

Cel gry:

Celem jest dotarcie jako pierwszy do oceanu wszystkimi swoimi żółwiami.

Gra Piatnika nr 665066
© Piatnik, 2022 • Wydrukowano w Austrii

piatnik.com

Przygotowanie gry:

- Połóżcie planszę na środku stołu.
- Każdy gracz bierze pięć żółwi jednego koloru i ustawia jednego żółwia na polu startowym planszy. Pozostałe cztery ustawia w linii obok planszy.
- Połóżcie obok planszy trzy kości i znacznik pozycji.

Rozgrywka

Zaczyna najmłodszy gracz. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego przypada kolejka, wykonuje kolejno następujące kroki:

1. **Rzut kostką (kostkami)**
2. **Ustawienie znacznika położenia (opcjonalnie!)**
3. **Przesunięcie i odwrócenie żółwi**

1 Kostki

Tak długo, jak wszystkie twoje żółwie są na polu startowym lub poza planszą, rzucasz tylko jedną kostką. W trakcie gry, liczba żółwi leżących na plecach określa, iloma kostkami możesz rzucić w swojej turze:

1 kostka, gdy na plecach nie leży żaden twój żółw lub leży tylko jeden
2 kostki, gdy na plecach leżą 2 twoje żółwie
3 kostki, gdy na plecach leżą twoje 3 lub 4 żółwie

Dlaczego niektóre żółwie leżą na plecach możesz dowiedzieć się w opisie kroku 3 „Przesunięcie i odwrócenie żółwi".

UWAGA: Jeśli rzucasz kilkoma kostkami, liczy się tylko wynik kostki, na której wypadło najwięcej oczek!

2 Ustawianie znaczników położenia (opcjonalnie!)

Zanim zaczniesz swój ruch, umieść znacznik pozycji obok pola żółwia, którego chcesz przesunąć do przodu. Pomoże to zapamiętać, z którego pola zaczął się ruch żółwia i które żółwie musisz obrócić po przesunięciu go do przodu. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Krok 3: „Przesunięcie i odwrócenie żółwi".

UWAGA: Na początku gry może nie być konieczne używanie znacznika pozycji, ale jeśli masz już kilka żółwi na trasie, lepiej z niego korzystać.

3 Przesunięcie i odwrócenie żółwi

Przesuń dowolnego swojego żółwia o tyle pól do przodu, ile wskazuje kostka, na której wypadło najwięcej oczek. Należy przy tym pamiętać o następujących warunkach:

- W jednej turze możesz poruszać tylko jednego żółwia. Nie możesz dzielić wyniku rzutu między kilka żółwi!
- Jeśli twój żółw opuści pole startowe, natychmiast wstawiasz na to pole kolejnego żółwia, stojącego poza planszą, o ile jeszcze takiego masz. O tym, czy poruszyć żółwia, stojącego na polu startowym, decydujesz samodzielnie. Ale musisz go poruszyć, jeśli nie możesz przesunąć żadnego innego!
- Linię mety możesz przekroczyć również wtedy, gdy wyrzucona liczba oczek jest większa od wymaganej. Nadwyżka liczby oczek przepada i nie może być wykorzystana do przesunięcia innego żółwia.

Przed ruchem

Marlena przesuwa swojego niebieskiego żółwia o 4 pola do przodu. Odwraca na drugą stronę wszystkie wyprzedzone żółwie - własne i przeciwników.

Po ruchu

Odwracanie żółwi:

Po przesunięciu do przodu swojego żółwia, zaczynając od pola, z którego wystartował, musisz obrócić wszystkie żółwie - własne lub obce - które twój żółw wyprzedził. Żółwie stojące na nogach odwraca się na plecy, a leżące na plecach – stawia na nogach. Użyj znacznika położenia jako pomocy do zapamiętywania, z którego pola wystartował twój żółw. Jeśli żółw leży na plecach, nie wolno go przesuwać! Musi poczekać, aż wyprzedzi go inny żółw tego samego lub innego gracza i zostanie obrócony plecami do góry. Dopiero wtedy może kontynuować swoją podróż w kierunku wody.

UWAGA: Jeśli żółw wyląduje na polu, na którym znajduje się już jeden lub więcej żółwi, wszystkie te żółwie pozostają w takiej samej pozycji, w jakiej były. Dopiero wtedy, gdy jeden z żółwi zostanie przesunięty z tego pola, żółwie pozostające na polu są odwracane na drugą stronę.

PAMIĘTAJ: Liczba żółwi leżących na plecach określa, iloma kostkami możesz rzucić!

Każdy ruch powinien być ściśle kontrolowany przez pozostałych graczy. Zagwarantuje to, że
- wszystkie wyprzedzone żółwie zostaną odwrócone
- nie zostanie poruszony żółw, leżący na plecach.

Po odwróceniu wszystkich wyprzedzonych żółwi ruch gracza kończy się i do gry przystępuje sąsiad z lewej.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy zdarzy się jedna z następujących sytuacji:

a) Jednemu z graczy uda się doprowadzić wszystkie pięć żółwi do mety. Ta osoba wygrywa. Uwaga: Można umówić się na rozgrywkę skróconą. Do zakończenia gry wystarczy wtedy doprowadzenie do mety trzech swoich żółwi. Ale nadal gracie wszystkimi pięcioma żółwiami!

b) Gdy gracz, na którego przypada kolejka, nie może ruszyć żadnego ze swoich żółwi, ponieważ albo leżą na plecach, albo już dotarły do mety. W tym przypadku zwycięzcą jest ten, który w tym momencie doprowadził najwięcej żółwi do mety. W przypadku równej liczby doprowadzonych do mety żółwi lub jeśli nikt jeszcze żadnego żółwia do mety nie doprowadził, wygrywa osoba, której żółw jest najbliżej pola docelowego, nawet jeśli ten żółw leży na plecach. Jeśli jest również remis, liczy się drugi żółw najbliżej celu itd.

Jeśli chcesz grać w *Turtle Bay* bardziej taktycznie, skorzystaj z następujących wskazówek:

- Czasami jest korzystne, jeśli kilka twoich żółwi leży na plecach. Możesz wtedy rzucić kilkoma kostkami, a tym samym mieć szansę na uzyskanie większej liczby oczek i jeszcze szybciej doprowadzić żółwia do mety. Ale uważaj, by nagle nie okazało się, że wszystkie twoje żółwie leżą na plecach, bo gra się skończy!
- Zwracaj uwagę nie tylko na położenie swoich żółwi ale także żółwi przeciwników, aby uniemożliwić komuś innemu wczesne zakończenie rozgrywki, jeśli możesz wtedy przegrać.
- Uważaj, aby nie zostawić własnego żółwia zbyt daleko w tyle. Grozi to jego unieruchomieniem. *Przykład:* Jeśli twój żółw jest przedostatni i zostanie wyprzedzony przez ostatniego, a przez to wyląduje na plecach, nie ma już szans, by ponownie stanąć na nogach.

Jeśli masz jakieś pytania lub sugestie dotyczące gry *„Turtle Bay"*, skontaktuj się z:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

Polub nas: Facebook.com/PiatnikPolska Instagram.com/PiatnikPolska

0-3

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.