

Reiner
Kruzia



PĘDZĄCE ŻÓŁWIE



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

Wyścig do Choinki

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 choinki, pod którą czeka sałata. 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: zielonym, beżowym, różowym, pomarańczowym, niebieskim
- 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: zielonym, beżowym, różowym, pomarańczowym, niebieskim
- 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 choinki.

Przebieg gry

Gracz decyduje, którą z pięciu trzymany w ręku kart wyłoży na stół. Kartę wyklada 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.

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

- ✿ Gracz wykonuje ruch żółciem w takim kolorze, jaki jest przedstawiony na wyłożonej przez niego karcie. Podczas gry gracz porusza się więc nie tylko swoim żółciem, lecz także żółciami w innych kolorach. Dzięki temu uczestnicy gry nie wiedzą, jakiego koloru żółcie należą do przeciwników.
- ✿ Jeżeli na wyłożonej karcie znajduje się wielokolorowy żółć, gracz może wykonać ruch żółciem w dowolnym kolorze.
- ✿ Jeżeli żółć wejdzie na pole, na którym znajduje się inny żółć, to wdrapuje się na niego. Na jednym polu może być dowolna liczba żółci znajdujących się jeden na drugim.
- ✿ Przemieszczający się żółć zabiera ze sobą wszystkie żółcie znajdujące się na jego skorupie. Żółcie, które były pod nim, pozostają na dotychczasowym polu.

Przykład

Gracz wykłada kartę z wielokolorowym żółciem ze strzałką i przesuwa o jedno pole ostatniego, różowego żółcia (rys. 1).

Znajdujący się na nim pomarańczowy żółć także przemieszcza się, podczas gdy niebieski pozostaje na swoim miejscu (rys. 2).

Następny gracz wykłada kartę z beżowym żółciem z minusem. Beżowy żółć musi cofnąć się o 1 pole wraz z żółciami: pomarańczowym i różowym, które się na nim znajdują (rys. 3).

Kolejny gracz wykłada kartę z różowym żółciem z dwoma plusami i przesuwa różowego żółcia o 2 pola do przodu. Oczywiście znajdujący się na nim pomarańczowy żółć 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 żółci dotrze do choinki, czyli znajdzie się na ostatnim polu na planszy. W tym momencie wszyscy gracze ujawniają kolory swoich żółci.

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

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

Wariant gry dla starszych graczy

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

Wariant gry dla młodszych graczy

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

Grę polecają:



EGMONT.pl

Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2011, 2022 Story House Egmont sp z o.o.
© 2011, 2021 Dr. Reiner Knizia.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Rolf ARVI Vogt
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl