6+ | 2-4 | 15'

D

TURTLE Bay

Ein spannendes Rennen kleiner Meeresschildkröten

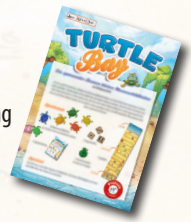
von Wolfgang Riedl

Es ist so weit! In Turtle Bay schlüpfen die Meeresschildkrötenbabys aus ihren Eiern! Und schon kann sie keiner mehr aufhalten. Schnell wollen sie das kühle Nass des blauen Ozeans erreichen. Doch bei all der Vorfreude und dem Gewusel passiert es schon einmal, dass die eine oder andere Babyschildkröte so stark angerempelt wird, dass sie auf ihrem Rücken landet. Für sie heißt es dann geduldig warten, bis Hilfe herbeieilt. Wer gewinnt wohl dieses spannende Rennen?

Spielinhalt

20 Meeresschildkröten, je 5 Stück in vier verschiedenen Farben

3 Augenwürfel



1 Spielanleitung

1 Positionsmarker in Form von Seegras

1 Spielplan

Spielziel

Das Ziel ist es, mit allen eigenen Schildkröten und etwas Würfelglück als Erstes das kühle Nass des Ozeans zu erreichen.

Piatnik Spiel Nr. 665066
© Piatnik, 2022

Piatnik VIENNA

piatnik.com

Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Nehmt euch jeweils fünf Schildkröten einer Farbe und stellt eine davon gleich auf das Startfeld auf dem Spielplan. Stellt die anderen vier Schildkröten in einer Linie dahinter auf, außerhalb des Spielplans.
- Legt die drei Würfel und den Positionsmarker neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

Wer am jüngsten ist, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. **Würfeln**
2. **Positionsmarker setzen (optional!)**
3. **Ziehen und Schildkröte(n) umdrehen**

1 Würfeln

Solange alle deine Schildkröten auf dem Startfeld stehen, würfelst du nur mit einem Würfel. Im weiteren Spielverlauf bestimmt die Anzahl **deiner** Schildkröten, die auf dem Spielplan **auf ihrem Rücken liegen**, wie viele Würfel du für deinen Zug verwenden darfst:

1 Würfel bei 0 - 1 am Rücken liegenden Schildkröten
2 Würfel bei 2 am Rücken liegenden Schildkröten
3 Würfel bei 3 - 4 am Rücken liegenden Schildkröten

Wie es dazu kommt, dass deine Schildkröten auf ihrem gepanzerten Rücken liegen, erfährst du unter Schritt 3: *„Ziehen und Schildkröte(n) umdrehen“*.

AUFGEPASST: Auch wenn du mit mehreren Würfeln würfelst, zählt für deinen Zug immer nur das Ergebnis des Würfels mit der höchsten Augenzahl!

2 Positionsmarker setzen (optional!)

Stelle den Positionsmarker bevor du losstartest neben das Feld der Schildkröte, die du vorwärts ziehen möchtest. Er hilft dir dabei, dich zu erinnern, von welchem Feld deine Schildkröte gestartet ist und welche Schildkröte(n) du nach dem Vorwärtsziehen somit umdrehen musst. Dazu mehr unter Schritt 3: *„Ziehen und Schildkröte(n) umdrehen“*.

ANMERKUNG: Zu Beginn des Spieles wird es vielleicht noch nicht notwendig sein, den Positionsmarker einzusetzen, aber wenn du bereits mehrere Schildkröten auf der Laufstrecke hast, sehr wohl.

3 Ziehen und Schildkröte(n) umdrehen

Jetzt ziehst du **eine beliebige eigene Schildkröte** so viele Felder auf der Laufstrecke vorwärts, wie die höchste gewürfelte Augenzahl anzeigt. Beachte dabei Folgendes:

- Du darfst pro Zug nur eine beliebige deiner Schildkröten bewegen. Du darfst das Würfelergebnis niemals auf mehrere Schildkröten aufteilen!

- Verlässt du mit einer Schildkröte das Startfeld, rückst du sofort mit der nächsten Schildkröte nach, sofern du noch welche vor dem Startfeld stehen hast. Wann du eine Schildkröte vom Startfeld fortbewegen möchtest, darfst du frei entscheiden. Du musst sie aber bewegen, wenn du sonst mit keiner anderen Schildkröte ziehen kannst!

- Du darfst deine Schildkröte mit der genau passenden oder einer höheren Augenzahl ins Ziel ziehen. Die überzählige Augenzahl verfällt und darf nicht auf eine andere eigene Schildkröte übertragen werden.

Vorher

Marlene zieht die blaue Schildkröte um 4 Felder vorwärts. Dabei dreht sie alle – eigenen oder fremden - Schildkröten, an denen ihre Schildkröte vorbeizieht, auf die andere Seite um.

Nachher

Schildkröten umdrehen:

Nachdem du mit deiner Schildkröte vorwärts gezogen bist, musst du, beginnend mit dem Feld, von dem du losgezogen bist, **alle – eigenen oder fremden – Schildkröten**, an denen du vorbeigezogen bist, auf die andere Seite **umdrehen**. Nutze dazu den Positionsmarker als Gedächtnishilfe. Liegt eine Schildkröte danach am Rücken, darf diese nicht mehr bewegt werden! Sie muss warten, bis eine andere – eigene oder fremde – Schildkröte wieder an ihr vorbeizieht und sie dadurch auf die andere Seite umgedreht wird. Erst dann darf sie ihren Weg Richtung Wasser wieder fortsetzen.

ACHTUNG: Landet eine Schildkröte auf einem Feld, auf dem sich bereits eine oder mehrere Schildkröten befinden, bleiben alle Schildkröten so stehen, wie sie sind. Erst wenn eine der Schildkröten von diesem Feld fortbewegt wird, werden die auf dem Feld verbleibenden Schildkröten auf die andere Seite umgedreht.

VERGISS NICHT: Die Anzahl deiner auf dem Rücken liegenden Schildkröten bestimmt, mit wie vielen Würfeln du würfeln darfst, wenn du am Zug bist!

Jeder Zug sollte von den anderen genau mitverfolgt werden. So ist sichergestellt,
- dass alle überholten Schildkröten auch immer auf die richtige Seite umgedreht werden.
- dass nicht irrtümlich mit einer auf dem Rücken liegenden Schildkröte gezogen wird.

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Situationen eintrifft:

a) Jemand von euch schafft es, alle seine fünf Schildkröten ins Ziel zu bringen. Diese Person gewinnt. *Anmerkung*: Habt ihr einmal nicht so viel Zeit, kann das Spiel auch dann enden, wenn jemand nur drei seiner Schildkröten ins Ziel gebracht hat. Ihr spielt aber dennoch mit allen fünf Schildkröten!

b) Wer an der Reihe ist, kann keine seiner Schildkröten mehr bewegen, weil diese entweder auf dem Rücken liegen oder bereits im Ziel angekommen sind. In diesem Fall gewinnt, wer aktuell die meisten Schildkröten ins Ziel gebracht hat. Bei einem Gleichstand oder wenn noch niemand eine Schildkröte ins Ziel gebracht hat, gewinnt die Person, deren Schildkröte dem Zielfeld am nächsten ist, auch wenn diese auf ihrem Rücken liegt. Gibt es auch da einen Gleichstand, zählt die zweite dem Ziel nächstliegende Schildkröte, usw.

Wenn du *Turtle Bay* gerne taktischer spielen möchtest, beachte folgende Tipps:

- Manchmal ist es von Vorteil, wenn zwei oder mehrere deiner Schildkröten auf dem Rücken liegen. So darfst du mehrere Würfel würfeln und hast somit eine größere Chance, dass eine höhere Augenzahl beim Würfelergebnis dabei ist, um damit eine Schildkröte noch schneller ins Ziel zu bringen. Sei aber vorsichtig, dass nicht plötzlich alle deine Schildkröten auf dem Rücken liegen und das Spiel damit beendet ist!

- Behalte immer die Schildkröten der anderen im Auge, um so ein frühzeitiges Spielende durch jemand anderen zu verhindern, wenn du so das Spiel verlieren könntest.

- Achte darauf, eine eigene Schildkröte nicht zu weit zurückzulassen. Mit einer zurückgelassenen Schildkröte riskierst du, bewegungsunfähig zu werden. *Beispiel*: Wenn deine Schildkröte die vorletzte ist und von der letzten überholt wird und somit am Rücken landet, hat sie keine Chance mehr.

Wenn ihr zu „*Turtle Bay*“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Österreich oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf: Facebook.com/PiatnikSpiele Instagram.com/piatnik_spiele

0-3

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

6+ | 2-4 | 15'

F

TURTLE Bay

De petites tortues de mer se lancent dans une course palpitante.

par Wolfgang Riedl

Ça y est ! À Turtle Bay, les petites tortues de mer sortent de leur coquille ! Ni une ni deux, elles sont parties pour une course folle. Leur objectif ? Atteindre l'océan ! Pourtant, dans la ferveur et l'agitation, il arrive que certaines tortues soient tellement bousculées qu'elles atterrissent sur leur dos. Dans ce cas, il ne leur reste qu'une chose à faire : attendre de l'aide. Qui remportera cette course palpitante ?

Contenu de la boîte :

20 tortues de mer, 5 par couleur, en 4 couleurs différentes

3 dés

1 règle du jeu

1 marqueur de position en forme d'algues

1 plateau de jeu

Objectif :

En utilisant les dés, sois le premier à déplacer toutes tes tortues jusqu'à l'océan.

Jeu Piatnik n° 665066
© Piatnik, 2022

Piatnik • VIENNA •

piatnik.com

Préparation :

- Placez le plateau au centre de la table.
- Choisissez chacun une couleur, prenez les cinq tortues correspondantes et placez-en une directement sur la zone de départ du plateau de jeu. Disposez les quatre autres tortues en file derrière la première, en dehors du plateau.
- Préparez les trois dés et le marqueur de position à proximité du plateau.

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Lorsque c'est ton tour, effectue les actions suivantes dans l'ordre :

1 lancer le(s) dé(s)

2 placer le marqueur (facultatif !)

3 avancer et retourner une ou plusieurs tortues

1 Lancer le(s) dé(s)

Tant que toutes tes tortues sont sur la zone de départ, tu ne lances qu'un seul dé. Ensuite, le nombre de dés que tu peux utiliser à ton tour dépend du nombre de tes tortues qui sont sur le dos :

0 - 1 tortue sur le dos : 1 dé
2 tortues sur le dos : 2 dés
3 - 4 tortues sur le dos : 3 dés

Tu découvriras à l'étape 3 « Avancer et retourner une ou plusieurs tortues » comment tes tortues se retrouvent sur leur carapace.

ATTENTION : même si tu lances plusieurs dés, seul celui qui affiche le plus grand nombre de points sera pris en compte pour ton tour !

2 Placer le marqueur (facultatif !)

Avant de démarrer, place le marqueur à côté de la zone où se trouve la tortue que tu aimerais déplacer. Ainsi, tu sauras d'où ta tortue est partie, et donc quelle(s) tortue(s) tu dois retourner après avoir avancé. Plus d'informations à l'étape 3 « Avancer et retourner une ou plusieurs tortues ».

REMARQUE : au début du jeu, tu auras peut-être l'impression qu'il n'est pas nécessaire de placer le marqueur, mais quand plusieurs de tes tortues se trouveront sur le parcours, ce sera différent !

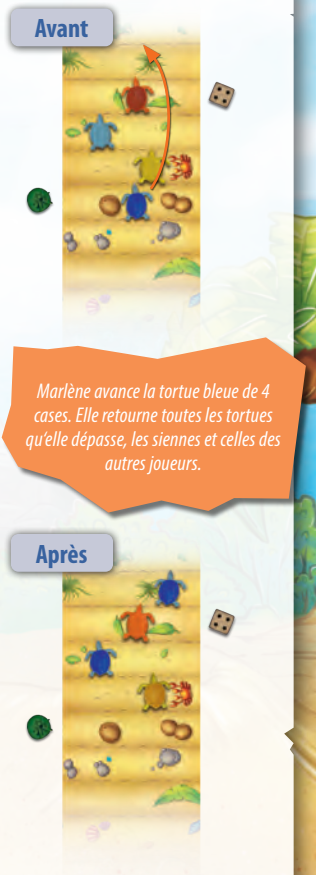
3 Avancer et retourner une ou plusieurs tortues

Il est maintenant temps d'avancer une de tes tortues du nombre de cases correspondant au nombre de points le plus important sur le(s) dé(s) que tu as lancé(s). Pour ce faire, tu dois respecter les règles suivantes :

• À chaque tour, tu ne peux déplacer qu'une de tes tortues (au choix). Le résultat des dés ne peut jamais être réparti entre plusieurs tortues !

• Si l'une de tes tortues quitte la zone de départ, celle qui se trouvait derrière elle dans la file la remplace immédiatement, pour autant que tu aies toujours des tortues en dehors du plateau. C'est toi qui décides quand tu veux sortir une tortue de la zone de départ, mais tu es obligé de le faire si tu ne peux avancer aucune autre tortue !

• Pour déplacer une tortue dans la zone d'arrivée, le nombre de points sur le dé doit être supérieur ou égal au nombre de cases à parcourir. Les points qui restent éventuellement sont perdus, et ne peuvent pas être transférés à une autre tortue.



Marlène avance la tortue bleue de 4 cases. Elle retourne toutes les tortues qu'elle dépasse, les siennes et celles des autres joueurs.

Retourner des tortues :

Après avoir avancé une de tes tortues, tu dois retourner toutes les tortues qu'elle a croisées (les tiennes et celles des autres joueurs), en commençant par celles de la case dont elle est partie. Utilise le marqueur pour t'aider à retenir d'où ta tortue est partie. Si une tortue est sur le dos, elle ne peut plus avancer ! Pour être retournée, elle doit attendre qu'une autre tortue (peu importe sa couleur) passe à côté d'elle. Elle pourra alors reprendre sa course vers l'océan.

ATTENTION : si une tortue arrive sur une case où une ou plusieurs autres tortues se trouvent déjà, ces tortues restent comme elles sont. Ce n'est que lorsqu'une des tortues de cette case avancera que les tortues restantes seront retournées.

N'OUBLIE PAS : en fonction du nombre de tes tortues sur le dos, tu pourras utiliser entre un et trois dés lorsque ton tour viendra !

Les autres joueurs doivent suivre chaque tour avec attention. Cela permet de garantir
• que toutes les tortues qui sont dépassées sont toujours tournées du bon côté ;
• qu'une tortue sur le dos n'est pas avancée par erreur.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Le jeu prend fin quand l'un des deux cas suivants se présente :

a) Un des joueurs parvient à déplacer toutes ses tortues jusqu'à la zone d'arrivée. Cette personne remporte la partie. *Remarque :* pour raccourcir la durée d'une partie, vous pouvez aussi décider que le jeu prendra fin lorsqu'un joueur a déplacé trois de ses tortues jusqu'à la zone d'arrivée. Jouez tout de même avec les cinq tortues !

b) À son tour, un joueur ne peut plus bouger aucune de ses tortues, car elles sont, soit sur le dos, soit dans la zone d'arrivée. Dans ce cas, c'est la personne qui a le plus de tortues dans la zone d'arrivée qui remporte la partie. En cas d'égalité, ou si personne n'a encore déplacé de tortue jusqu'à la zone d'arrivée, c'est la personne dont la tortue s'en rapproche le plus qui remporte la partie, même si sa tortue est sur le dos. S'il y a encore une égalité, c'est la deuxième tortue la plus proche du but qui comptera, et ainsi de suite.

Voici quelques conseils pour jouer à *Turtle Bay* de façon plus tactique :

- Parfois, il est intéressant que deux ou plusieurs de tes tortues soient sur le dos. Tu pourras alors lancer plusieurs dés, ce qui augmentera tes chances d'avoir un plus grand nombre de points, et donc de faire en sorte que tes tortues atteignent plus vite la zone d'arrivée. Veille toutefois à ce que toutes tes tortues ne soient pas subitement sur leur dos, sinon la partie sera terminée !

- Garde un œil sur les tortues des autres joueurs, pour éviter que la partie se finisse à un moment où tu la perdrais.

- Attention à ne pas laisser tes tortues trop en arrière. En effet, cela pourrait t'empêcher de continuer à jouer. Exemple : si ta tortue est en avant-dernière position, se fait dépasser par la dernière tortue et atterrit sur son dos, elle n'a plus aucune chance d'arriver au bout du parcours.

En cas de questions concernant le jeu « *Turtle Bay* », veuillez vous adresser à :
Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Vienne, Autriche ou à info@piatnik.com

Retrouvez-nous sur Facebook.com/PiatnikSpiele Instagram.com/piatnik_spiele

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. De petites pièces présentent un risque d'étouffement, car elles pourraient être avalées. Veuillez conserver l'adresse.

6+ | 2-4 | 15'

HU

TURTLE Bay

A kis tengeri teknősök izgalmas versenye

Wolfgang Riedl játéka

Itt az idő! A Turtle Bay azaz a Teknős Öböl napsütötte homokjában kikeltek a tengeri teknősbébik a tojásaikból. Gyorsan el akarják érni a kék óceán hűvös vizét és senki sem állíthatja meg őket. A nagy nyüzsgés és tolakodás közben azonban előfordul, hogy az egyik vagy a másik teknősbébi olyan ügyetlenül ütközik, hogy a hátára fordul. Számukra nincs más választás, mint türelmesen várni, amíg a segítség meg nem érkezik. Lássuk, hogy ki nyeri meg ezt az izgalmas versenyt!

A játék tartalma

20 tengeri teknős
(négy különböző színben, színenként 5 darab)

3 dobókocka

1 útmutató

1 hínár formájú pozíciójelző

1 játéktábla

A játék célja

A cél az, hogy szerencsés kockadobásokkal elérd az óceán hűvös vízét minden teknősöddel.

Piatnik termékkód: 665066
© Piatnik, 2022 • Nyomtatás Ausztriában

piatnik.hu

Előkészületek

- Fektessétek a játéktáblát az asztal közepére.
- Válasszatok egy- egy színt. Vegyétek el az öt teknőst a színetekben. Állítsátok az egyik teknősötöket a játéktábla startmezőjére, majd állítsátok mögé (a játéktáblán kívül) egy sorban a másik négy teknősötöket.
- Készítsétek a játéktábla mellé a három dobókockát és a pozíciójelzőt.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra. Amikor sorra kerülsz, kövesd ezeket a lépéseket ebben a sorrendben:

1 Dobj a dobókockákkal

2 Állítsd be a pozíciójelzőt (opcionális!)

3 Lépj és fordíts meg egy vagy több teknőst

1 Dobj a dobókockákkal

Addig, amíg az összes teknősöd a startmezőn van, csak egy kockával dobsz. A játék előrehaladtával azonban a játékpályán a hátukon fekvő teknőseid száma határozza meg, hogy hány kockát használhatsz:

1 kocka 0- 1 teknősöd fekszik a hátán
2 kocka 2 teknősöd fekszik a hátán
3 kocka 3-4 teknősöd fekszik a hátán

A 3. pontban „ Lépj és fordíts meg egy vagy több teknőst“ megtudhatod, hogyan történik az, hogy a teknősök a páncélozott hátukra fordulnak.

FIGYELEM: Még akkor is, ha több kockával dobsz, csak a legmagasabb számú kocka dobáseredménye számít a lépésedben!

2 Állítsd be a pozíciójelzőt (opcionális!)

Mielőtt elkezded a lépésed, helyezd a pozíciójelzőt annak a teknősnek a mezője mellé, amelyiket előre szeretnéd léptetni. A pozíciójelző segít emlékezni arra, hogy melyik mezőről indult a teknősöd, és melyik teknőst, illetve teknősöket kell megfordítanod a lépésed után. (A pozíciójelzőről részletesen a 3. pontban „Lépj és fordíts meg egy vagy több teknőst“ olvashatsz.)

MEGJEGYZÉS: A játék elején előfordulhat, hogy nem szükséges a pozíciójelző használata, de ha már több teknős van a pályán, akkor bizony nagyon hasznos lesz.

3 Lépj és fordíts meg egy vagy több teknőst

Most lépj a kiválasztott teknősöddel előre annyi mezőt a pályán, mint amennyit a kockadobásod eredményéből a legnagyobb értéket mutató kocka mutat. Tartsd szem előtt a következőket:

- Csak egy teknőst léptethetsz egy lépésed során. A dobásod eredményét nem oszthatod meg több teknős között!
- Ha egy teknősöd elhagyja a startmezőt, azonnal léptesd a helyére a következő teknősöd (ha még áll teknősöd a startmező mögött). Szabadon dönthetsz arról, hogy mikor lépsz el egy teknősöddel a startmezőről, de mindenképp el kell lépned onnan egy teknőssel, ha nem tudsz másik teknőssel lépni a pályán!
- Egy teknősöddel áthaladhatsz a célvonalon pontosan kilépve a kockád eredményét, vagy nagyobb számú lépéssel. Ilyen esetben azonban a megmaradt lépésszámaid elvesznek, nem ruházhatod át egy másik teknősödre.

Előtte

Dani 4 mezővel előre lépteti a kék teknőst. A lépése után minden olyan teknőst – a sajátját vagy valaki másét – átfordít a másik oldalára amelyek mellett a teknőse elhaladt.

Utána

Fordítsd meg a teknőst:

Miután léptél egy teknőssel, kezdve azzal a mezővel, ahonnan elindultál, át kell fordítanod a másik oldalára az összes teknőst - saját vagy idegen -, amelyik mellett elhaladtál. Használd a pozíciójelzőt segédeszközként. Ha ezután egy teknős a hátán fekszik, azzal nem szabad lépni! A hátán fekvő teknősnek meg kell várnia, amíg egy másik saját vagy egy idegen teknős elhalad mellette, és ismét átfordítjátok a másik oldalára. Miután egy teknős visszafordult a pocakjára, folytathatja az útját a víz felé.

FIGYELEM: Ha egy teknős olyan mezőn landol, ahol már van egy vagy több teknős, akkor minden teknős úgy marad, ahogy van. Csak akkor fordítjátok át a másik oldalukra a mezőn maradt teknősöket amikor az egyik teknőssel elléptek erről a mezőről.

NE FELEJTSD EL: A hátán fekvő teknőseid száma határozza meg, hogy hány kockával dobhatsz, amikor rajtad a sor!

Figyeljétek egymás lépéseit. Ügyeljetek arra, hogy
- minden megelőzött teknőst mindig a megfelelő oldalára fordítsatok
- egy teknőst se fordítsatok át véletlenül.

Ezek után a következő játékos kerül sorra.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az alábbi helyzetek valamelyike történik:

a) Egyikőtöknek sikerül mind az öt teknősét átjuttatni a célvonalon. Ő a játék győztese!
Megjegyzés: Ha nincs sok időtök a játékra, akkor megegyezhettek abban, hogy a játék akkor ér véget, amikor valaki három teknősét célba juttatja. Azonban ebben az esetben is mind az öt teknőssel játszotok!

b) Amikor a soron lévő játékos nem tud lépni egyik teknősével sem, mert vagy a hátukon fekszenek, vagy már megérkeztek a célba. Ebben az esetben az a győztes, akinek a legtöbb teknőse jutott a célba. Ha még senki sem ért egy teknősével sem a célba, az a győztes, akinek teknőse a legközelebb van a célmezőhöz (még akkor is, ha a hátán fekszik). Ha ilyen esetben egyformán közel fekszenek az első teknősök a célhoz, akkor a második teknős gazdája a győztes, és így tovább.

Ha taktikusan szeretnéd a *Turtle Bay* játékot játszani, akkor próbáld ki a következő tippeket:

- Néha előnyös, ha két vagy többteknősöd fekszik a hátán. Tehát több kockával dobhatsz, és így nagyobb esélyed van arra, hogy nagyobb számot dobj az egyik kockával. Így a teknősöd még gyorsabban célba érhet. De vigyázz, nehogy hirtelen az összes teknősöd a hátán feküdjön, mert akkor a játéknak vége!

- Mindig tartsd szemmel a többiek teknőseit, és próbáld megakadályozni más teknősök számára a célba jutást.

- Ügyelj arra, hogy ne hagyd a teknőseidet a hátsó pozíciókban. Ha hátra hagysz egy vagy több teknőst, azt kockáztatod, hogy mozgásképtelenné válsz. Például, ha a teknősöd áll az utolsó előtti helyen és az utolsó megelőzi, akkor a hátára fordul és nincs több esélye.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Kedvelj minket a Facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

6+ | 2-4 | 15'

CZ

TURTLE Bay

Napínavý závod malých mořských želviček

Autor: Wolfgang Riedl

Nastal čas líhnutí! V Želví zátoce TURTLE BAY se z vajec líhnou mláďata mořských želv! A už je nikdo nedokáže zastavit. Želvičky se chtějí rychle dostat do chladivých vod modrého oceánu. Ale uprostřed toho všeho radostného očekávání a hemžení se někdy stane, že to želví mládě do něčeho narazí tak silně, až se celé zatočí a dopadne na záda. Musí pak trpělivě čekat, než dorazí pomoc. Kdopak asi vyhraje tento napínavý závod?

Obsah hry:

20 mořských želv,
po 5 ve čtyřech různých barvách

3 kostky

1 pravidla hry

1 značka polohy ve
tvaru mořské trávy

1 hrací deska

Cíl hry:

Cílem hry je, aby hráč přivedl jako první do chladivých vod oceánu všechny své želvy a měl přitom i trochu štěstí při hodu kostkami.

Piatnik hra č. 665066
© Piatnik, 2022 - Printed in Austria

Piatnik
VIENNA

piatnik.com

Příprava hry:

- Hrací desku položte doprostřed stolu.
- Každý hráč si vezme pět želv jedné barvy a jednu z nich umístí na startovní pole na hrací desce. Ostatní čtyři želvy postaví do řady za ni, mimo hrací desku.
- Tři kostky a značku polohy připravte vedle hrací desky.

Průběh hry:

Hru začíná nejmladší hráč. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.
Hráč, který je na řadě, provádí popořadě následující kroky:

1. **Hod kostkami**
2. **Nastavení značky polohy (nepovinné!)**
3. **Přesun a otočení želvy (želv)**

1 Hod kostkami

Dokud jsou všechny vaše želvy na startovním poli, házíte pouze jednou kostkou. V dalším průběhu hry udává počet **vašich** želv **ležících na zádech**, kolika kostkami budete ve vašem tahu házet:

1 kostka s 0–1 želvami ležícími na zádech.
2 kostky se 2 želvami ležícími na zádech.
3 kostky se 3–4 želvami ležícími na zádech.

Jak se vaše želvy dostanou na záda s krunýřem, zjistíte v kroku 3: „Přesun a otočení želvy (želv)".

POZOR: i když házíte vícero kostkami, ve vašem tahu se počítá pouze výsledek kostky s nejvyšší hodnotou!

2 Nastavení značky polohy (nepovinné!)

Před začátkem hry umístěte značku polohy vedle pole želvy, kterou chcete posunout vpřed. Pomůže vám zapamatovat si, ze kterého pole vaše želva vystartovala a kterou želvu (želvy) musíte po posunutí vpřed otočit. Další pokyny naleznete v kroku 3: „Přesun a otočení želvy (želv)".

POZNÁMKA: na začátku hry možná nebudete značku polohy potřebovat, ale pokud už máte na trati několik želv, pak to bude nutné.

3 Přesun a otočení želvy (želv)

Nyní posuňte některou ze svých želv na dráze o tolik políček vpřed, kolik ukazuje nejvyšší číslo na kostce. Mějte na paměti následující:

- v každém tahu můžete pohnout pouze jednou želvou. Výsledek hodu kostkou nikdy nesmíte rozdělit mezi více želv!
- jakmile opustíte startovní pole s jednou želvou, okamžitě posuňte na startovní pole další želvu, pokud vám ještě nějaká před startovním polem zbývá. Záleží jen na vás, kdy budete chtít odstartovat vaši želvu ze startovního pole. Pokud však nemůžete přesouvat žádnou jinou vaši želvu, musíte posunout želvu na startu!
- svou želvu můžete přesunout do cíle s přesným nebo vyšším počtem bodů hozených na kostce. Přebytečný počet bodů propadá a nelze jej převést na jinou želvu.

Madla posouvá modrou želvu o 4 políčka dopředu. Cestou převrací všechny želvy, které potká nebo předběhne, na druhou stranu.

Otočení želvy:

Poté, co jste se svou želvou postoupili vpřed, musíte otočit všechny želvy – své nebo cizí – které jste cestou potkali, na druhou stranu, počínaje polem, z něhož jste vyrazili. Použijte k tomu značku polohy jako paměťovou pomůcku. Pokud želva leží na zádech, nesmí se s ní hýbat! Musí počkat, až kolem ní opět projde jiná želva, ať už vlastní nebo cizí, a tím se otočí na druhou stranu. Teprve pak může opět pokračovat v cestě směrem k vodě.

POZOR: když želva přijde na pole, na kterém se již nachází jedna nebo více želv, všechny želvy zůstanou tak, jak jsou. Teprve když jedna z želv z tohoto pole odejde, otočí se na druhou stranu želvy, které na něm zůstaly.

NEZAPOMEŇTE: počet vašich želv, které leží na zádech, určuje, kolika kostkami budete házet, až na vás přijde řada!

Každý tah by měl přesně navazovat na další. Tím je zajištěno,
- aby se všechny předbíhané želvy vždy otočily na správnou stranu,
- aby se omylem nepostupovalo vpřed s želvou ležící na zádech.

Pak je na řadě další hráč.

Konec hry:

Hra končí, když nastane jedna z následujících situací:

a) jednomu z vás se podaří dostat všech pět želv do cíle. Tento hráč vyhrává. Poznámka: pokud nemáte dostatek času, hra může skončit i v případě, že někdo dovede do cíle pouze tři své želvy. Stále však můžete hrát se všemi pěti želvami!

b) hráč, který je na řadě, již nemůže pohnout žádnou ze svých želv, protože buď leží na zádech, nebo již došly do cíle. V tomto případě vyhrává hráč, který přivedl do cíle nejvíce želv. V případě shodného počtu želv v cíli nebo pokud ještě žádný z hráčů nemá želvu v cíli, vyhrává ten, jehož želva je nejblíže cílovému poli, i když leží na zádech. Pokud želvy hráčů leží na stejném místě, počítá se druhá želva, která je nejblíže cíli atd.

Pokud chcete hrát hru Turtle Bay raději více takticky, postupujte podle těchto tipů:

- Někdy je výhodou, když vaše dvě želvy nebo i více želv leží na zádech. Tak můžete házet několika kostkami a máte pak větší šanci, že vám na kostkách padne vyšší číslo, které želvu dovede do cíle ještě rychleji. Dávejte si však pozor, aby všechny vaše želvy neležely najednou na zádech a hra tak pro vás neskončila!

- Vždy si hlídejte želvy ostatních hráčů, abyste zabránili tomu, že někdo jiný ukončí hru předčasně, a vy byste mohli prohrát.

- Dávejte pozor, abyste svou vlastní želvu nenechali příliš daleko vzadu. Pokud želvu necháte vzadu, hrozí, že želva znehybní. Příklad: pokud je vaše želva předposlední a je předběhnuta poslední želvou, díky které se otočí na záda, nemá již šanci.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Turtle Bay“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na Facebook.com/PiatnikCZ Instagram.com/piatnikcz

0-3

Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

6+ | 2-4 | 15'

SK

TURTLE Bay

Napínavý závod malých morských korytnačiek

Autor Wolfgang Riedl

Nastal čas liahnutia! V korytnačej zátoke TURTLE BAY sa z vajec liahnu mláďatá morských korytnačiek! Už ich nikto nedokáže zastaviť. Korytnačky sa chcú rýchlo dostať do chladných vôd modrého oceánu. No uprostred toho všetkého radostného očakávania a hemženia sa niekedy stane, že jedno, či druhé korytnačie mláďa do niečoho narazí tak silno, až dopadne na chrbát. Musí potom trpezlivo čakať, kým dorazí pomoc. Kto asi vyhrá tieto napínavé preteky?

Obsah hry:

20 morských korytnačiek, po 5 v štyroch rôznych farbách

3 kocky

1 pravidlá hry

1 značka polohy v tvare morskej trávy

1 hracia doska

Cieľ hry:

Cieľom hry je, aby hráč priviedol ako prvý do chladných vôd oceánu všetky svoje korytnačky a mal pritom aj trochu šťastie pri hode kockami.

Piatnik hra č. 665066
© Piatnik, 2022 - Printed in Austria

Piatnik VIENNA

piatnik.com

Príprava hry:

- Hraciu dosku položte doprostred stola.
- Každý hráč si vezme 5 korytnačiek jednej farby a jednu z nich umiestni na štartovné pole na hracej doske. Ostatné štyri korytnačky postaví do radu za ňu, mimo hraciu dosku.
- Tri kocky a značku polohy pripravte vedľa hracej dosky.

Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.
Hráč, ktorý je na rade, vykonáva postupne nasledujúce kroky:

1. **Hod kockami**
2. **Nastavenie značky polohy (nepovinné!)**
3. **Presun a otočenie korytnačky (korytnačiek)**

1 Hod kockami

Pokiaľ sú všetky Vaše korytnačky na štartovnom poli, hádžete iba jednou kockou. To, koľkými kockami budete v ďalšom priebehu hry hádzať, udáva počet Vašich korytnačiek ležiacich na chrbte:

s 0-1 korytnačkami ležiacimi na chrbte hádžete 1 kockou
s 2 korytnačkami ležiacimi na chrbte hádžete 2 kockami
s 3-4 korytnačkami ležiacimi na chrbte hádžete 3 kockami

Ako sa Vaše korytnačky dostanú na chrbát s pancierom, zistíte v kroku 3: „Presun a otočenie korytnačky (korytnačiek)“.

POZOR: Aj keď hádžete viacerými kockami, vo Vašom ťahu sa počíta iba výsledok kocky s najvyššou hodnotou!

2 Nastavenie značky polohy (nepovinné!)

Pred začiatkom hry umiestnite značku polohy vedľa poľa korytnačky, ktorú chcete posunúť vpred. Pomôže Vám zapamätať si, z ktorého poľa Vaša korytnačka vyštartovala a ktorú korytnačku (korytnačky) musíte po posunutí vpred otočiť. Ďalšie pokyny nájdete v kroku 3: „Presun a otočenie korytnačky (korytnačiek)“.

POZNÁMKA: Na začiatku hry možno nebudete značku polohy potrebovať, ale ak už máte na trati niekoľko korytnačiek, potom to bude nutné.

3 Presun a otočenie korytnačky (korytnačiek)

Teraz posuňte niektorú zo svojich korytnačiek na dráhe o toľko políčok vpred, koľko ukazuje najvyššie číslo na kocke. Majte na pamäti nasledujúce:

- v každom ťahu môžete pohnúť iba jednou korytnačkou. Výsledok hodu kocky nikdy nesmiete rozdeliť medzi viac korytnačiek!
- akonáhle opustíte štartovné pole s jednou korytnačkou, okamžite posuňte na štartovné pole ďalšiu korytnačku, pokiaľ Vám ešte nejaká pred štartovným poľom zostáva. Záleží len na Vás, kedy budete chcieť odštartovať Vašu korytnačku zo štartovného poľa. Ak však nemôžete presúvať žiadnu inú Vašu korytnačku, musíte posunúť korytnačku na štarte!
- svoju korytnačku môžete presunúť do cieľa s presným alebo vyšším počtom bodov hodených na kocke. Prebytočný počet bodov prepadá a nemožno ho previesť na inú korytnačku.

Madla posúva modrú korytnačku o 4 políčka dopredu. Cestou prevráti všetky korytnačky, ktoré stretne alebo predbehne, na druhú stranu.

Otočenie korytnačky:

Potom, čo ste so svojou korytnačkou postúpili vpred, musíte otočiť všetky korytnačky – svoje alebo cudzie – ktoré ste cestou stretli, na druhú stranu, počnúc poľom, z ktorého ste vyrazili. Použite na to značku polohy ako pamäťovú pomôcku. Pokiaľ korytnačka leží na chrbte, nesmie sa s ňou hýbať! Musí počkať, až okolo nej opäť prejde iná korytnačka, či už vlastná alebo cudzia, a tým sa otočí na druhú stranu. Až potom môže opäť pokračovať v ceste smerom k vode.

POZOR: Keď korytnačka príde na pole, na ktorom sa už nachádza jedna alebo viac korytnačiek, všetky korytnačky zostanú tak, ako sú. Až keď jedna z korytnačiek z tohto poľa odíde, otočia sa na druhú stranu korytnačky, ktoré na ňom zostali

NEZABUDNITE: Počet Vašich korytnačiek, ktoré ležia na chrbte, určuje, koľkými kockami budete hádzať, až na Vás príde rad!

Každý ťah by mal presne naviazať na ďalší. Tým je zaistené,
- aby sa všetky predbiehané korytnačky vždy otočili na správnu stranu
- aby sa omylom nepostupovalo vpred s korytnačkou ležiacou na chrbte

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry:

Hra končí, keď nastane jedna z nasledujúcich situácií:

a) Jednému z Vás sa podarí dostať všetkých 5 korytnačiek do cieľa. Tento hráč vyhráva. Poznámka: Pokiaľ nemáte dostatok času, hra môže skončiť aj v prípade, že niekto dovedie do cieľa len tri svoje korytnačky. Stále však môžete hrať so všetkými piatimi korytnačkami!

b) Hráč, ktorý je na rade, už nemôže pohnúť žiadnou zo svojich korytnačiek, pretože buď leží na chrbte, alebo už došli do cieľa. V tomto prípade vyhráva hráč, ktorý privedie do cieľa najviac korytnačiek. V prípade rovnakého počtu korytnačiek v cieli alebo pokiaľ ešte žiadny z hráčov nemá korytnačku v cieli, vyhráva ten, koho korytnačka je najbližšie cieľovému poľu, a to aj v prípade, že leží na chrbte. Pokiaľ korytnačky hráčov ležia na rovnakom mieste, počíta sa druhá korytnačka, ktorá je najbližšie cieľu.

Pokiaľ chcete hrať hru Turtle Bay radšej viac takticky, postupujte podľa týchto tipov:

- Niekedy je výhodou, keď Vaše dve korytnačky alebo aj viac korytnačiek ležia na chrbte. Vtedy môžete hádzať niekoľkými kockami a máte tak väčšiu šancu, že Vám na kockách padne vyššie číslo, ktoré korytnačku dovedú do cieľa ešte rýchlejšie. Dávajte si však pozor, aby všetky Vaše korytnačky neležali naraz na chrbte a hra tak pre Vás neskončila!

- Vždy pozorujte korytnačky ostatných hráčov, aby ste zabránili tomu, že niekto iný ukončí hru predčasne, a vy by ste mohli prehrať.

- Dávajte pozor, aby ste svoju vlastnú korytnačku nenechali príliš ďaleko vzadu. Pokiaľ korytnačku necháte vzadu, hrozí, že korytnačka znehybní. Príklad: Pokiaľ je Vaša korytnačka predposledná a je predbehnutá poslednou korytnačkou, vďaka ktorej sa otočí na chrbát, nemá už šancu.

Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky k hre „Turtle Bay“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na Facebook.com/PiatnikCZ Instagram.com/piatnik_sk

Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečie udusenia. Uschovajte kontaktnú adresu, Zmena prevedenia vyhradená.

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.

Piatnik • VIENNA •

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

piatnik.pl

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

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

EB2722-0917
P0124411