Habermaaß-Spiel Nr. 4268

Schildi Schildkröte

Eine Spielesammlung für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Ronald Hofstätter
Lizenz: White Castle Games
Illustration: Detlef Judt
Spieldauer: je Spiel ca. 5 - 15 Minuten



Viele Tiere haben sich im Waldwiesen-Stadion eingefunden, um an der 1111. Schildkröten-Olympiade teilzunehmen. Sogar prominente Tiere wie Hase Hannes, der Frechdachs, Igibert Igel und Rennraupe Rosalie wurden schon im Stadion gesichtet.
In Kürze fällt der Startschuss zum ersten spannenden Wettbewerb. Ein Topfavorit in diesem Jahr ist Schildi Schildkröte*. Ziemlich aufgeregt steht sie mit den anderen flinken Flitzern an der Startlinie und wartet gespannt auf den Startschuss zum ersten Höhepunkt der diesjährigen Spiele!

Spielinhalt

- 4 Schildkröten (zweiteilig)
- 1 beidseitig bedruckter Spielplan
- 9 Tierkarten
- 4 Schildi-Karten
- 4 Pfosten
- 1 Farbwürfelstab
- 1 Augenwürfel
- 1 Krötenball
- 1 Spielanleitung

**Info: Schildkröten gab es bereits vor über 180 Millionen Jahren – zur Zeit der Dinosaurier. Sie gehören zur Familie der Reptilien (Kriechtiere). Schildkröten erreichen ein Gewicht zwischen 120 Gramm und 280 Kilogramm (!), mit einer Körperlänge zwischen 10 cm und 2 m. Die bisher älteste, bekannte Schildkröte wurde 160 Jahre alt.*

Die Kullerschildkröten

Unsere Kullerschildkröten sind ganz besondere Schildkröten. Sie haben einen kugelrunden Panzer und kugelrunde Füße. Außerdem laufen sie nicht wie gewöhnliche Schildkröten, sie kullern! Setze zum Ausprobieren einfach einen kugelrunden Panzer auf einen beliebigen Schildkrötenkörper.

So werden die Schildkröten bewegt

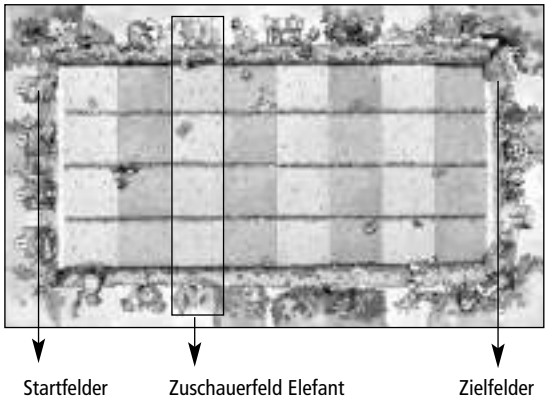


Stellt die Schildkröte vor euch ab. Legt die Finger einer Hand oben auf den kugelrunden Panzer. Zieht eure Hand vorsichtig nach unten über die Kugel: Der Panzer bewegt sich rückwärts, aber die Schildkröte beginnt vorwärts zu rollen! Probiert es ein paar Mal aus und versucht, die Schildkröte eine kurze Strecke, eine lange Strecke, sehr schnell oder sehr langsam kullern zu lassen.

Die Spielpläne

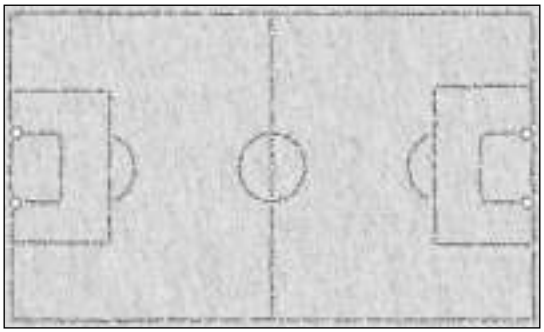
Der beidseitig bedruckte Spielplan zeigt auf der Vorderseite das Waldwiesen-Stadion und auf der Rückseite das Schildkröten-Stadion.

Das Waldwiesen-Stadion



Wichtig:
Das Zuschauerfeld bezieht sich auf die gesamte Reihe eines Zuschauers mit insgesamt vier Feldern.

Das Schildkröten-Stadion



Spiel 1: Schnell, Schildi, schnell ...

die meisten Tierkarten sammeln

Wer kullert seine Schildkröte am besten und sammelt die meisten Tierkarten?

Benötigtes Spielmaterial:
Je Spieler eine Schildkröte, Spielplan, die 9 Tierkarten

Spielvorbereitung

Waldwiesen-Stadion, einfarbige Schildkröten, Tierkarten als verdeckter Stapel

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Waldwiesen-Stadion zu sehen ist. Jeder Spieler nimmt sich einen Schildkrötenkörper und setzt den farblich passenden Panzer darauf.
Mischt alle neun Tierkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Schildkröten auf Start, Tierkarte aufdecken = Ziel

Er sucht sich eine Rennbahn aus und setzt seine Schildkröte auf das entsprechende Startfeld. Dann deckt er die oberste Tierkarte auf: Sie zeigt, bis zu welchem Zuschauer (= gesamte Reihe) die Schildkröten gekullert werden sollen.

Schildkröte kullern

Kullere deine Schildkröte und versuche das Feld (= gesamte Reihe) zu erreichen.
Sie bleibt stehen, wo sie hinkullert, bis alle Spieler an der Reihe waren.
Es kann passieren, dass nachfolgende Schildkröten bereits stehende Schildkröten anschubsen – das ist erlaubt.
Wenn alle Spieler an der Reihe waren, erfolgt die Wertung.

Wertung: am besten gekullert = Tierkarte

Die Wertung

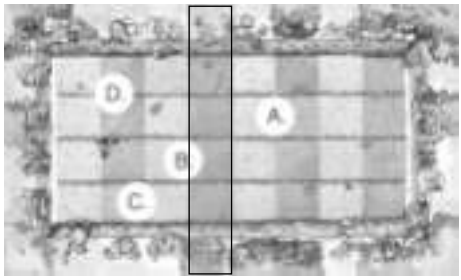
- **Berühren eine oder mehrere Schildkröten das passende Zuschauerfeld?**
  Gut gemacht! Zur Belohnung erhält der Spieler die Tierkarte, dessen Schildkröte auf dem passenden Feld am weitesten vorne steht.
- **Berührt keine der Schildkröten das passende Zuschauerfeld?**
  Dann bekommt der Spieler die Tierkarte, dessen Schildkröte am nächsten vor dem passenden Feld steht.

zu weit gekullert = keine Tierkarte

- **Kullert eine Schildkröte über das passende Zuschauerfeld hinaus oder kullert sie sogar vom Spielplan herunter?**
  Der Spieler kann in dieser Runde keine Tierkarte gewinnen.
  Sind alle Schildkröten über das passende Feld oder vom Spielplan gekullert, erhält kein Spieler die Tierkarte. Sie kommt aus dem Spiel und eine neue Runde beginnt.

Nach der Wertung nimmt sich jeder Spieler seine Schildkröte zurück.

Beispiel: *Schildkröte A ist zu weit gekullert und somit nicht mehr in der Wertung. Schildkröte B steht am nächsten an der Reihe der aufgedeckten Tierkarte und gewinnt diese Karte. Die Schildkröten C und D sind nicht am nächsten und gehen in dieser Runde leer aus.*



Neue Runde
Der Spieler, der die letzte Tierkarte bekommen hat, deckt eine neue Tierkarte auf, stellt seine Schildkröte auf ein Startfeld und setzt sie in Bewegung.

Spielende

Spieler mit den meisten Tierkarten = Gewinner

Das Spiel endet, sobald die letzte Tierkarte verteilt wurde.
Der Spieler, der die meisten Tierkarten hat, gewinnt und wird zum besten Schildkröten-Kullerer ernannt.

Spielvariante

Zusätzlich zu den Grundregeln gilt:

- Jeder Spieler stellt seine Schildkröte zu Spielbeginn auf ein beliebiges Startfeld einer Rennbahn.
- Wenn deine Schildkröte nach einem Kuller-Versuch das passende Feld mit mindestens einem Fuß berührt, darfst du dir diese Tierkarte nehmen. Decke für den nachfolgenden Spieler eine neue Karte auf und stelle deine Schildkröte auf dein Startfeld zurück.
- Kullert deine Schildkröte nicht auf das passende Feld, bleibt sie stehen. Du kullerst sie in der nächsten Runde von dort aus weiter.
- Steht deine Schildkröte auf dem Feld, dessen Tierkarte gerade aufgedeckt wird, bekommst du die Karte – allerdings erst, wenn du an der Reihe bist und die Karte noch ausliegt. Anschließend stellst du deine Schildkröte auf das Startfeld zurück, deckst eine Karte auf und kullerst.
- Ist eine Schildkröte von der eigenen Bahn geraten, wird sie nach dem Stehenbleiben auf derselben Höhe auf die eigene Bahn zurückgesetzt.
- Kullert eine Schildkröte ganz vom Spielplan herunter oder wird sie vom Spielplan geschubst, so beginnt sie wieder auf dem eigenen Startfeld.

Spiel 2: Schildkröten-Memo

die meisten Tierkarten sammeln

Wer kullert die Schildkröte besonders geschickt, hat gleichzeitig ein gutes Gedächtnis und sammelt so die meisten Tierkarten?

Benötigtes Spielmaterial:
Pro Spieler eine Schildkröte, Spielplan, die 9 Tierkarten

Spielvorbereitung

Waldwiesen-Stadion, einfarbige Schildkröten, Tierkarten verdeckt nebeneinander

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Waldwiesen-Stadion zu sehen ist. Jeder Spieler nimmt sich eine Schildkröte und setzt den farblich passenden Panzer darauf.
Verdeckt die Tierkarten, mischt sie und legt sie nebeneinander auf dem Tisch aus.

Spielablauf

Schildkröte auf Start

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der kleinste Spieler beginnt das Spiel und setzt seine Schildkröte auf ein beliebiges Startfeld.

Schildkröte kullern, passende Tierkarte aufdecken

Kullere deine Schildkröte vorwärts. Sieh dir an, welches Tier auf dem Zuschauerfeld zu sehen ist, auf dem sie stehen bleibt. Falls ihre Kullerfüße zwei Zuschauerfelder berühren, sieh dir beide Felder an.
Versuche dann, eine passende Tierkarte aufzudecken:

richtiges Tier = Karte behalten falsches Tier = Karte verdecken

Berührt deine Schildkröte das Zuschauerfeld des aufgedeckten Tieres?

- Ja? Gut gemacht! Zur Belohnung erhältst du diese Tierkarte.
- Nein? Schade! Verdecke die Tierkarte wieder.

nächster Spieler

Stelle deine Schildkröte anschließend wieder vor dir ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Zu Spielbeginn wisst ihr natürlich noch nicht, wo welches Tier versteckt ist. Im Laufe des Spieles bekommt ihr jedoch immer mehr Informationen.

Spielende

Spieler mit den meisten Tierkarten = Gewinner

Das Spiel endet, sobald alle Tierkarten verteilt sind. Der Spieler, der die meisten gesammelt hat, gewinnt den Memo-Wettbewerb.

Spiel 3: Hin und her, Schildi!

drei Tierkarten sammeln

Wer sammelt mit etwas Würfelglück zuerst drei Tierkarten?

Benötigtes Spielmaterial:
Pro Spieler eine Schildkröte, Spielplan, die 9 Tierkarten, Augenwürfel

Spielvorbereitung

Waldwiesen-Stadion, einfarbige Schildkröten, Tierkarten als verdeckter Stapel

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Waldwiesen-Stadion zu sehen ist. Jeder Spieler nimmt sich eine Schildkröte, setzt den farblich passenden Panzer darauf und stellt die Schildkröte auf eines der Startfelder.
Mischt alle neun Tierkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt die oberste Karte auf und haltet den Augenwürfel bereit.

Spielablauf

1x würfeln

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der größte Spieler beginnt und würfelt.

Achtung: Ihr kullert eure Schildkröten nicht, sondern zieht sie von Feld zu Feld. Ihr versucht, genau auf das Feld des aufgedeckten Tieres zu ziehen.

Die Zugregeln:

Schildkröten vorwärts oder rückwärts ziehen

- Ziehe deine Schildkröte genau so viele Felder weit, wie der Würfel Augen zeigt. Du darfst keine Punkte verfallen lassen.
- Zu Spielbeginn kannst du deine Schildkröte nur in eine Richtung ziehen.
- Im weiteren Spielverlauf darfst du sie innerhalb eines Zuges entweder vorwärts oder rückwärts ziehen.

Schildkröte auf passendem Feld = Tierkarte

Landet deine Schildkröte genau auf dem Zuschauerfeld des aufgedeckten Tieres?
Zur Belohnung bekommst du die Tierkarte. Lege sie vor dir ab und decke sofort eine neue Tierkarte auf. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe.

Steht deine Schildkröte nach dem Aufdecken der neuen Karte bereits auf dem Zuschauerfeld des aufgedeckten Tieres?
Du bekommst die Karte – allerdings erst, wenn du an der Reihe bist und die Karte noch ausliegt. Decke eine neue Karte auf. Anschließend führst du deinen Spielzug aus.

Spielende

dritte Tierkarte = gewonnen

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die dritte Tierkarte bekommt. Er gewinnt diesen „Hin und her"-Wettlauf.

Spiel 4: Der Schildkröten-Lauf

eigene Schildkröte als erste im Ziel

Wer erreicht mit seiner Schildkröte zuerst das Ziel?

Benötigtes Spielmaterial:
Alle 4 Schildkröten, Spielplan, alle 4 Schildi-Karten, Farbwürfelstab

Spielvorbereitung

Waldwiesen-Stadion

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Waldwiesen-Stadion zu sehen ist.

zweifarbige Schildkröten, je Spieler 1 verdeckte Schildi-Karte, Farbwürfelstab bereit

Unabhängig von der Spielerzahl wird immer mit allen vier Schildkröten gespielt. Jede Schildkröte bekommt einen Panzer, der eine andere Farbe hat als die Kullerfüße. Stellt die Schildkröten auf die Startfelder.
Verdeckt und mischt die vier Schildi-Karten. Jeder Spieler zieht geheim eine Karte: Sie legt fest, welche Schildkröte (Panzerfarbe) für ihn ins Rennen geht.
Haltet den Farbwürfelstab bereit.
Bei zwei und drei Spielern kommen überzählige Karten ungesehen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der schnellste Läufer unter euch beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal mit dem Farbwürfelstab.

1x würfeln

gewürfelte Schildkröte auswählen und um ein Feld vorwärts ziehen

Du darfst eine Schildkröte genau um ein Feld weiterziehen. Du kannst allerdings auswählen, welche das sein soll:
Entweder die Schildkröte ...
... mit den farblich passenden Kullerfüßen
oder
... mit dem farblich passenden Panzer.

nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt mit dem Farbwürfelstab.

Spielende

erste Schildkröte erreicht Ziel = Spielende, Besitzer laut Karte = Gewinner

Das Spiel endet, sobald die erste Schildkröte das Ziel erreicht.
Die Spieler decken ihre Schildi-Karten auf. Es gewinnt derjenige, dem die Schildkröte laut Schildi-Karte gehört.
Ist es eine Schildkröte, die keinem Spieler gehört, so gewinnt derjenige, dessen Schildkröte am weitesten in Richtung Ziel vorgerückt ist.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 5: Schildkröten-Fußball

drei Tore schießen

Wer schießt zuerst drei Tore beim Schildkröten-Fußball?
Ein sportliches Spiel für zwei Schildkröten-Fußballer.

Benötigtes Spielmaterial:
2 Schildkröten, Spielplan, 4 Pfosten, Augenwürfel, Krötenball

Spielvorbereitung

Schildkröten-Stadion

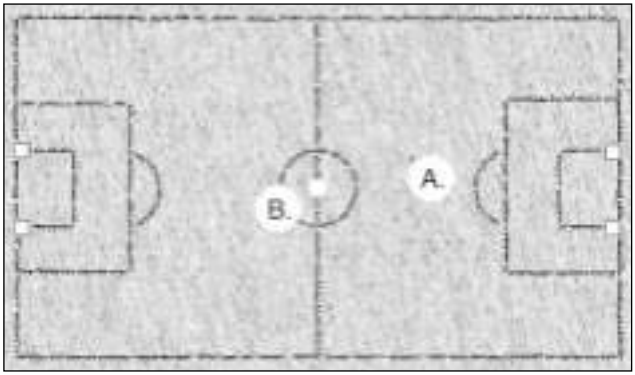
Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Schildkröten-Stadion zu sehen ist.

Pfosten als Tore, Krötenball auf Anstoßpunkt

Stellt die vier Pfosten als Torbegrenzungen auf die Markierungen des Spielplans. Legt den Krötenball auf den Anstoßpunkt in der Spielplanmitte.
Setzt euch an die gegenüberliegenden Seiten des Tisches und legt so fest, welche Seite des Spielfeldes welchem Spieler gehört.
Jeder Spieler nimmt sich eine Schildkröte, legt den farblich passenden Panzer darauf und stellt sie vor sich ab.

Augenwürfel bereit

Haltet den Augenwürfel bereit.



Spielablauf

Es beginnt der jüngere Spieler, er ist der Stürmer. Der ältere Spieler ist bei Spielbeginn der Verteidiger.

Schildkröten setzen

Der Verteidiger setzt seine Schildkröte an eine beliebige Stelle des Spielfeldes. Er muss dabei mindestens eine Schildkrötenlänge Abstand zum Krötenball und zum eigenen Tor einhalten.

1x würfeln

Dann würfelt der Stürmer und stellt seine Schildkröte hinter den Krötenball. Anschließend kullert er die Schildkröte, am besten mit einem

Schildkröte kullern

Vorderfuß, gegen den Krötenball und versucht, den Ball in Richtung des gegnerischen Tores zu schießen.

Würfelpunkte = Schussversuche

Wichtige Schildkröten-Fußball-Regeln:

- Der Stürmer darf so oft schießen, wie der Augenwürfel vorgibt. Nach jedem Schuss darf er seine Schildkröte neu platzieren. Der Verteidiger darf seine Schildkröte nicht neu stellen.
- Der Stürmer darf den Verteidiger beim Schießen wegstoßen. Wichtig: Wurde der Verteidiger berührt, darf er ausnahmsweise seine Schildkröte neu platzieren.
- Der Spielzug des Stürmers endet sofort, wenn der Ball über den Spielfeldrand rollt. Die Spieler wechseln dann ihre Rollen. Der Ball wird dort platziert, wo er den Spielplan verlassen hat.
- Der Stürmer erzielt ein Tor, wenn der Krötenball durch die beiden Torpfosten über die Torlinie ins Tor rollt. Der Spielzug endet dann sofort.
  Der Ball wird auf den Anstoßpunkt gesetzt und die Spieler wechseln ihre Rollen.

Spielende

drei Tore = Gewinner

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Tore erzielt hat und das Spiel gewinnt.

Tipps:

- Ihr könnt auch eine andere Anzahl von Siegtoren vereinbaren.
- Wenn mehr als zwei Spieler Schildkröten-Fußball spielen möchten, dann bildet zwei Mannschaften: Die Spieler der Mannschaften wechseln sich pro Spielzug ab.
- Profi-Kicker können natürlich auch ein großes Schildkröten-Fußball-Turnier spielen. Dann spielen alle Mannschaften einmal gegeneinander, um den Turniergewinner zu ermitteln.

Viel Spaß bei allen Wettbewerben wünscht euch eure Schildi Schildkröte. Wir sehen uns dann zur 1112. Schildkröten-Olympiade wieder!!!

Habermaaß game nr. 4268

Twiddle Turtle

A game collection for 2 - 4 players ages 4 - 99.

Author : Ronald Hofstätter
Licence: White Castle Games
Illustrations: Detlef Judt
Length of the game: Each game approx.5 - 15 minutes

Many animals have gathered in the glade stadium to take part in the 1111th Turtle Olympics. Famous animals such as Henry Hare, Cheeky Badger, Herbert Hedgehog and Rosaly, the Racing Caterpillar, have already been spotted.
Just a few moments are left before the start signal to begin the first ex-citing competition. One of the top favorites this year is Twiddle Turtle*. She is quite nervous, standing at the starting line together with the other zippy candidates as they anxiously await the start signal for the first highlight of this year's games!



ENGLISH

Contents

4 turtles (two parts)
1 game board printed on both sides
9 animal cards
4 twiddle turtle cards
4 posts
1 color die rod
1 die with dots
1 turtle ball
1 set of game instructions

**Information: Turtles existence dates back to over 180 million years ago – in the period of the dinosaurs. They belong to the reptile family. They can weigh between 120 grams (approx. 170 ounces) and 280 kilograms(!) (22 pounds) and measure between 10 cm (4 inches) and 2 meters (7 feet). As of today, the oldest turtle known reached an age of 160 years.*

The Rolling Turtles

Our rolling turtles are turtles of a very special breed. They have spherical shells and spherical feet. Furthermore they don't move like normal turtles but roll!
To try and see, place a shell on any turtle body.

How to Move the Turtles

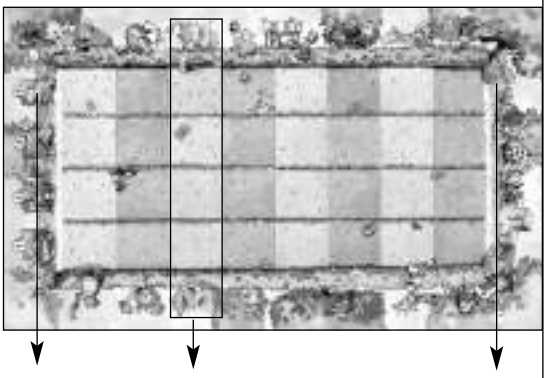
Place the turtle in front of you. Put your fingers on top of the spherical shell and slide your hand gently downwards on the ball. The shell moves backwards but the turtle starts to roll ahead! Try it several times and make the turtle roll a short distance, a long distance, very quickly or very slowly.



The Game Boards

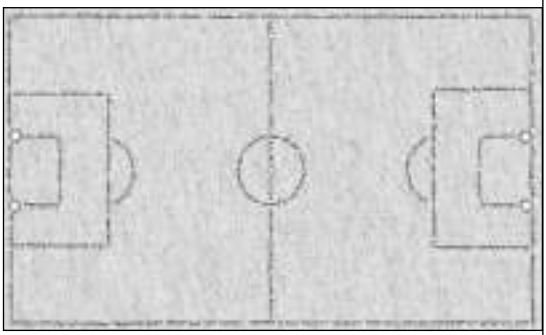
The game board is printed on both sides and shows on one side the glade stadium and on the other the turtle stadium.

The Glade Stadium



Important!
The spectator squares are the entire row of four squares belonging to one specific type of spectator.

The Soccer Stadium



Game 1: Quickly, Turtle, Be Quick!

collect most animal cards

Who will be best at rolling their turtle, thereby collecting the most animal cards?

Game Material Needed:
One turtle per player, game board, the 9 animal cards

Preparation of the Game

glade stadium turtles of one color animal cards on pile face down

Spread the game board with the glade stadium face up on the table. The players take the bodies of the turtles and put the corresponding colored shell on it. Shuffle the nine animal cards and put them in a pile face down.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts.
They choose a racetrack and put their turtle on the corresponding starting square. Then they choose an animal card from the top of the pile. This card indicates up to which spectators' square (= whole row) the turtles should be rolled toward.

turtles at start uncover animal card = target

roll turtles

Roll your turtle trying to reach that square.
The turtle stays where it landed until all players have their turn.
It may happen that turtles standing still will be nudged on by following turtles – that is allowed.
When all players have had their turn, do the scoring.

scoring: the best player at rolling = animal card

Scoring

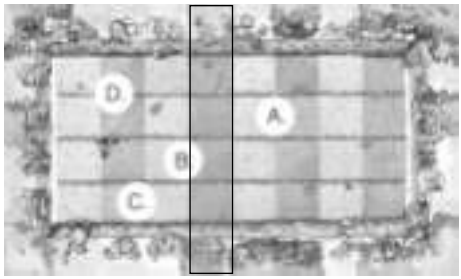
- **Are one or more turtles touching or standing on the corresponding spectator square?**
  Well done! As a reward the player whose turtle is furthest ahead on the corresponding square, gets the animal card.
- **No turtle touches the square?**
  Then the player whose turtle is closest to the corresponding square, gets the card.

rolled too far = no animal card

- **Has a turtle rolled past the square in question or even past the edge of the game board?**
  The corresponding player doesn't win an animal card in this round. If all turtles have rolled past the edge of the game board, no player gets an animal card. The card is taken off the game and a new round starts.

After scoring the players take back their turtles.

Example:
Turtle A has rolled too far, thus left without score. Turtle B is closest to the row corresponding to square of the animal uncovered and wins this card. Turtles C and D are not close enough and win nothing in this round.



New Round
The player who won the last animal card uncovers a new one, places their turtle on the starting square and starts moving.

End of the Game

player with most animal cards = winner

The game ends as soon as all animal cards have been distributed. The player with the most cards wins the game and is named the best Turtle Twiddler.

Variation

The following additional rules also apply

- At the beginning of the game all players put their turtle on any starting square of the race-track
- If after one turn at rolling, the turtle touches the corresponding square with at least one foot, you get this animal card. Uncover a new card for the following player and place your turtle back on its starting square.
- If your turtle does not roll on to the corresponding square, it stays where it stopped. You roll it again in the next round.
- If your turtle stands already on the spectators' square of which the card has just been uncovered you get this card – but not until it's your turn again and only if the card is not yet taken. Then you place your turtle back on its starting square, uncover a new card and roll the turtle.
- If a turtle has left its track, it is put back on its track at the same point where it came to a stand still.
- If a turtle rolls or is pushed past the edge of the game board, it starts again from its starting square.

Game 2: Turtle Memory

collect most animal cards

Who will be especially skillful at rolling their turtle, having a good memory and thus collecting the most animal cards?

Game Material Needed:
One turtle per player, game board, the 9 animal cards.

Preparation of the Game

glade stadium turtles of one color animal cards face down next to each other

Spread the game board with the glade stadium face up on the table. Each player takes their turtle and puts the corresponding shell on it. Cover the animal cards, shuffle them and distribute them in a row on the table.

How to Play

turtle on start roll turtle, uncover corresponding animal card

Play in a clockwise direction. The smallest player starts and puts their turtle on any starting square.

Make your turtle roll. Have a look at the animal on the spectators' square where it stopped. If the turtle's round feet touch two squares, have a look at the animals of both squares.
Then try to uncover the corresponding animal card.

right animal = keep card, wrong animal = cover card, next player

Does your turtle touch the square of the animal uncovered?

- Yes? Well done! As a reward you get this animal card.
- No. Bad luck. Cover the animal card again.

Then place your turtle in front of you. It's the turn of the next player.

Hint: At the beginning of the game you don't know where which animal is hidden. During the game however you get more and more information.

End of the Game

player with most cards = winner

The game ends as soon as all animal cards have been distributed. The player with the most cards wins this memory competition.

Game 3: Twiddle Turtle, To and Fro!

collect three animal cards

Who, with a bit of luck with the die, will gather three animal cards first?

Game Material Needed:
One turtle per player, game board, the 9 animal cards, the die with the dots.

Preparation

glade stadium turtle of one color animal cards in pile face down

Spread the game board with the glade stadium face up on the table.
Each player takes a turtle, puts the corresponding shell on it and places it on one of the starting squares.
Shuffle all nine animal cards and get them ready in a pile face down.
Uncover the card on top and get the die ready.

How to Play

roll die

Play in a clockwise direction. The biggest player starts and throws the die.

Watch out! You won't roll your turtles but move them from square to square and try to move it to the square corresponding to the uncovered animal.

The moving rules:

- Move your turtle as many squares as dots are shown on the die. You have to use all the dots.
- At the beginning of the game you may move your turtle in only one direction.

move turtles forward or backward

- During the rest of the game you can move your turtle forwards or backwards in the same move.

Your turtle lands on the spectator square of the animal uncovered?

turtle on right square = animal card

As a reward you get the animal card. Put it in front of you and uncover a new one. Then it's the turn of the next player.

A card has been uncovered and your turtle stands already on the corresponding spectator square?
Then you get the card – but not until it's your turn again and if the card has not yet been taken. Uncover a new card and move your turtle.

End of the Game

third animal card = won

The game ends as soon as a player has collected three cards. They win this to and fro competition.

Game 4: The Turtle Run

own turtle first at target

Whose turtle will reach the target first?

Game Material Needed:
All four turtles, game board, the four turtle cards, the rod.

Preparation of the Game

glade stadium

Spread the game board with the glade stadium face up on the table.

turtles of two colors each player one turtle card face down, rod color die ready

In this game, you always play with all four turles, regardless of how many players. Each turtle gets a shell of another color than the one of its feet.
Place the turtles on the starting squares.
Cover and shuffle the four turtle cards. Each player secretly draws a card. This card determines which is their competition turtle (color of the shell).
Get the rod die ready.
If there are two or three players then the unused cards are placed back in the box.

How to Play

roll rod

Play in a clockwise direction. The fastest runner among you starts the game. If you can't agree the youngest player starts and throws the rod die.

choose turtle and move one square

Move a turtle exactly one square. You can, however, choose which one you want to move.
Either the turtle …
... with the correspondingly colored rolling feet
or
… the correspondingly colored shell.

next player

Then it's the turn of the next player to throw the color rod die.

End of the Game

first turtle reached target = end of game player according to card = winner

The game ends as soon as one turtle has reached the target.
The players uncover their turtle cards. The winner is the one whose turtle is shown on the turtle card.

If a turtle that doesn't belong to any player has reached the target first, then the winner is the player whose turtle is closest to the target.
In case of a draw there are various winners.

Game 5: Turtle Soccer

mark three goals

Who will score three goals at turtle soccer first?
A sporty game for two turtle soccer players.

Game Material Needed:
2 turtles, game board, 4 posts, die with dots, turtle ball

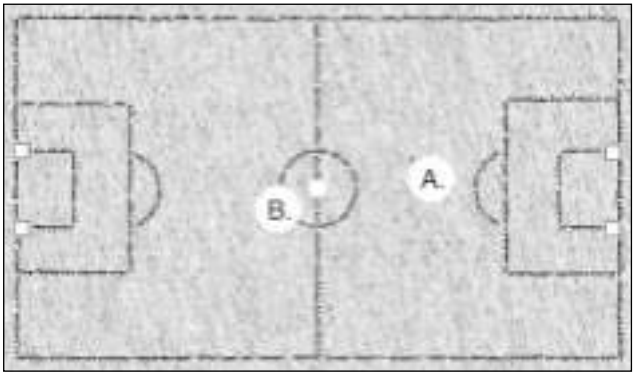
Preparation of the Game

turtle stadium, posts as goals, turtle ball on kick-off spot

Spread the game board with the turtle stadium face up on the table. Place the four posts as goal posts on the marks of the game board. Put the turtle ball on the kick-off spot in the center of the game board.
Take a seat at opposite sides of the table thus determining which part of the pitch belongs to whom.
Each player takes a turtle, puts the correspondingly colored shell on it and places it in front of them.

ready die with dots

Get the die with the dots ready.



How to Play

The younger player starts. They are the forward. The older player at the beginning of the game is the defender.

place turtles

The defender puts their turtle on any spot of the game board respecting at least a distance of one length of a turtle from the turtle ball and their own goal.

roll die, roll turtle

Then the forward rolls the die and puts the turtle behind the turtle ball. The forward now rolls the turtle and tries to nudge the turtle ball, preferably with one of the forelegs, and shoot it towards the opponent's goal.

dots on die = goes at marking a goal

Important turtle soccer rules:

- The forward may kick the ball as many times as dots appear on the die. After each kick they can reposition their turtle. The defender may not reposition their turtle.
- The forward may shove aside the turtle of the defender while kicking. Important: If the turtle of the defender has been hit, the defender may, as an exception, reposition it.
- The move of the forward ends as soon as the ball has rolled over the edge of the game board. Then the players change role. The ball is positioned where it left the game board.
- The forward marks a goal when the turtle ball has passed through both posts and rolls over the line into the goal. The move ends. The ball is placed back on the kick-off spot and the players change roles.

End of the Game

three goals = winner

The game ends as soon as a player has marked three goals.

Hints:

- You can also determine another number of goals for victory.
- If there are more than two players playing turtle soccer, play in two teams. The players of the teams change after each move.
- Professional kickers of course can play at the big turtle soccer tournament. In this case all teams play against each other in order to determine the winner of the tournament.

Twiddle Turtle wishes you lots of fun with all the competitions. We will then see you again at the 1112th Turtle Olympics.

Jeu Habermaaß n° 4268

La tortue Tatoune

Une collection de jeux pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Ronald Hofstätter
Licence: White Castle Games
Illustration : Detlef Judt
Durée d'une partie : env. 5 à 15 minutes par jeu



Tout un groupe d'animaux se retrouve au stade de la forêt pour participer aux 1111èmes jeux olympiques des tortues. Les célébrités du monde sportif animal sont déjà là : le lapin Lucas, le blaireau Billy, Henri le hérisson et Rosalie la chenille.
Le signal de départ de cette course excitante ne va pas tarder à être donné. Le favori cette année, c'est la tortue* Tatoune. Postée sur la ligne de départ, elle attend nerveusement avec les autres coureurs le signal de départ de la première et plus importante compétition des jeux de cette année !

Contenu

- 4 tortues (en deux parties)
- 1 plateau de jeu imprimé des deux côtés
- 9 cartes d'animaux
- 4 cartes de tortue
- 4 poteaux
- 1 bâton-dé
- 1 dé
- 1 ballon-crapaud
- 1 règle du jeu

* *Information : les tortues étaient déjà sur la terre il y a plus de 180 millions d'années, à l'époque des dinosaures. Elles appartiennent à la famille des reptiles (chéloniens). Les tortues atteignent un poids entre 120 grammes et 280 kilogrammes (!). Leur corps a une longueur allant de 10 cm à 2 m. La tortue la plus vieille connue jusqu'à présent a vécu 160 ans.*

Les tortues « roule ta bille »

Nos tortues « roule ta bille » sont des tortues bien spéciales. Elles ont une carapace et des pattes toutes rondes.
Et, en plus, elles ne marchent pas comme des tortues normales, mais se déplacent en roulant comme une bille. Pour essayer de les faire avancer, poser simplement une carapace ronde sur n'importe quel corps de tortue.

Comment faire pour déplacer les tortues ?

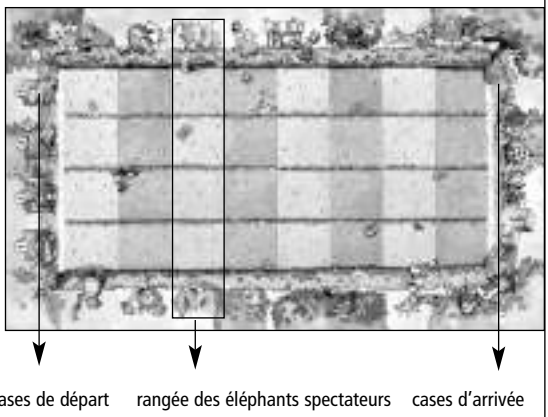


Mettez les tortues devant vous. Posez une main sur la carapace ronde en la tou-chant du bout des doigts. Appuyez dessus avec précaution. La carapace se déplace en roulant en arrière mais la tortue se met à avancer ! Faites plusieurs essais pour faire avancer la tortue sur une pe-tite distance, sur une grande distance, très vite ou très lentement.

Les plateaux de jeux

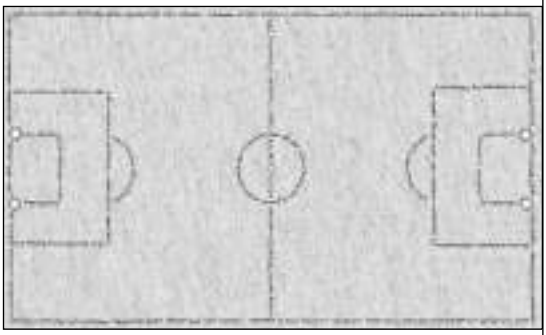
Le plateau de jeux imprimé des deux côtés montre sur une face le stade de la forêt et sur l'autre, le stade des tortues.

Le stade de la forêt



N. B. : la rangée des spectateurs comprend toutes les cases d'une rangée d'un animal spectateur, c'est-à-dire en tout quatre cases.

Le stade des tortues



Jeu n° 1 : Cours vite, Tatoune ...

récupérer le plus de cartes d'animaux

Qui va le mieux faire rouler sa tortue et récupérera le plus de cartes d'animaux ?

Accessoires nécessaires :
Une tortue par joueur, le plateau de jeu, les 9 cartes d'animaux.

Préparatifs

stade de la forêt tortues d'une seule couleur, poser les cartes d'animaux en une pile, face cachée

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut). Chaque joueur prend un corps de tortue et y pose la carapace de couleur correspondante.
Mélanger les neuf cartes d'animaux et les poser en une pile, face cachée.

Déroulement de la partie

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

tortues sur la case-départ, retourner une carte = but

Il choisit un couloir de course et pose sa tortue sur la case de départ correspondante. Ensuite, il retourne la carte posée au dessus de la pile : elle indique jusqu'à quelle rangée de spectateurs (= rangée entière) il va devoir faire rouler sa tortue.

faire avancer les tortues

Fais rouler ta tortue et essaie d'arriver sur la rangée.
La tortue restera là où elle atterrit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.
Il pourra arriver que des tortues viennent se cogner contre d'autres tortues (qui étaient déjà immobilisées) : ceci est autorisé.
Une fois que tous les joueurs ont joué, on fait le compte.

faire le compte : bien arrivé = carte d'animal,

Faire le compte

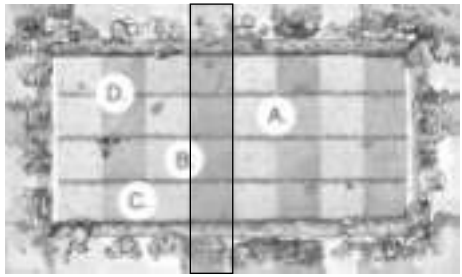
- **Une ou plusieurs tortue touchent la rangée de spectateurs correspondante ?**
  Bien joué ! En récompense, le joueur dont la tortue se trouve le plus en avant sur la rangée correspondante prend la carte d'animal.
- **Aucune des tortues ne touche la rangée de spectateurs correspondante ?**
  Le joueur dont la tortue se trouve alors le plus près de la rangée correspondante prend la carte d'animal.

roulé trop loin = pas de carte

- **Une tortue a dépassé la rangée de spectateurs correspondante ou est même sortie du plateau de jeu ?**
  Le joueur ne récupère pas de carte d'animal pendant ce tour. Si toutes les tortues ont dépassé la rangée correspondante ou si elles sont sorties du plateau de jeu, aucun joueur ne prend la carte d'animal. Elles sont retirées du jeu et un nouveau tour commence.

Après avoir fait le compte, chaque joueur reprend sa tortue.

Exemple : *La tortue A a été trop loin et elle ne compte donc pas. La tortue B est la plus près de la rangée correspondant à la carte d'animal retournée et elle récupère cette carte. Les tortues C et D ne sont pas assez près de la bonne rangée et ne sont pas prises en compte pour ce tour.*



Nouveau tour
Le joueur qui a récupéré une carte en dernier en retourne une de la pile, il met sa tortue sur une case de départ et la fait avancer.

Fin de la partie

récupéré le plus de cartes = gagnant

La partie est finie dès que la dernière carte d'animal a été distribuée. Le joueur qui aura le plus de cartes d'animaux est le gagnant et est élu le meilleur entraîneur de tortues.

Variante

En plus de la règle de base ci-dessus, on peut suivre les règles ci-dessous :

- Au début du jeu, chaque joueur pose sa tortue sur n'importe quelle case de départ d'un couloir de course.
- Si, après l'avoir fait avancer, ta tortue touche la rangée correspondante avec au moins une patte, tu as le droit de prendre cette carte d'animal. Retourne une carte de la pile pour le joueur suivant et remets ta tortue sur ta case de départ.
- Si ta tortue n'arrive pas dans la rangée correspondante, elle restera là où elle a atterri. Au tour suivant, tu la feras avancer à partir de cette case.
- Si ta tortue se trouve sur la rangée dont la carte d'animal correspondante vient juste d'être retournée, tu récupères la carte seulement si c'est à ton tour de jouer. Ensuite, tu remets ta tortue sur la case de départ, retournes une carte et fais rouler ta tortue.
- Si ta tortue est sortie du couloir, elle y est remise, à la hauteur de l'endroit où elle s'est immobilisée.
- Si une tortue sort complètement du plateau de jeu ou si elle est poussée à l'extérieur du jeu, elle est remise sur sa case de départ.

Jeu n° 2 : Mémo des tortues

récupérer le plus de cartes

Celui qui fera avancer sa tortue avec adresse et aura en même temps une bonne mémoire pourra récupérer le plus grand nombre de cartes d'animaux.

Accessoires nécessaires :
Une tortue par joueur, le plateau de jeu, les 9 cartes d'animaux

Préparatifs

stade de la forêt tortues d'une seule couleur, poser les cartes les unes à côté des autres, face retournée

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut). Chaque joueur prend un corps de tortue et y pose la carapace de couleur correspondante.
Retourner les neuf cartes d'animaux, face cachée, les mélanger et les poser les unes à côté des autres sur la table.

Déroulement de la partie

tortue sur la case-départ

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus petit commence en posant sa tortue sur n'importe quelle case de départ.

faire avancer les tortues, retourner la carte d'animal correspondante

Fais rouler ta tortue pour qu'elle avance. Regarde quel animal il y a sur la rangée de spectateurs sur laquelle elle a atterri. Si ses pattes sont à cheval sur deux rangées de spectateurs, regarde bien ces deux rangées. Essaie alors de retourner une carte d'animal correspondante :

bonne carte = garder la carte, mauvaise carte = retourner la carte, joueur suivant

Ta tortue touche la rangée de spectateurs correspondant à la carte d'animal retournée ?
- Oui ? Bravo ! En récompense, tu récupères cette carte d'animal.
- Non. Dommage ! Repose la carte d'animal, face cachée.

Ensuite, remets ta tortue devant toi. C'est au tour du joueur suivant.

Remarque : au début de la partie, vous ne savez pas quel animal se trouve sur quelle carte. Mais au fur et à mesure que les cartes seront retournées, vous aurez de plus en plus d'informations.

Fin de la partie

récupéré le plus de cartes = gagnant

La partie est finie dès que toutes les cartes d'animaux ont été distribuées. Le joueur qui en aura le plus gagne ce jeu de mémoire.

Jeu n° 3 : Allez, hue, Tatoune !

récupérer trois cartes

Qui aura de la chance en lançant le dé et pourra récupérer en premier trois cartes d'animaux ?

Accessoires nécessaires :
Une tortue par joueur, le plateau de jeu, les 9 cartes d'animaux, le dé

Préparatifs

stade de la forêt tortues d'une seule couleur, poser les cartes d'animaux en une pile, face cachée

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut). Chaque joueur prend un corps de tortue, y pose la carapace de couleur correspondante et met la tortue sur l'une des cases de départ.
Mélanger les neuf cartes d'animaux et en faire une pile, face cachée. Retourner la carte du dessus et préparer le dé.

Déroulement de la partie

lancer le dé 1x

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence et lance le dé.
Attention : vous ne faites pas rouler vos tortues mais les amenez de case en case. Vous essayez de les faire avancer de manière à ce qu'elles arrivent exactement sur la case correspondant à l'animal de la carte qui vient d'être retournée.

Suivre les règles suivantes pour avancer :

faire avancer ou reculer les tortues

- Avance ta tortue du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Tu dois utiliser tous les points du dé.
- Au début de la partie, tu ne pourras avancer ta tortue que dans une seule direction.
- Plus tard pendant la partie, tu pourras l'avancer ou la reculer pendant un tour.

tortue sur la bonne case = carte d'animal

Ta tortue arrive directement sur la rangée de spectateurs de l'animal correspondant à celui de la carte ? En récompense, tu récupères la carte de l'animal. Pose-la devant toi et retourne tout de suite une autre carte. C'est alors au tour du joueur suivant.

Est-ce que, après qu'une nouvelle carte ait été retournée, ta tortue se trouve déjà sur la rangée de spectateurs correspondant à l'animal de la carte ? Tu récupères la carte seulement si c'est à ton tour de jouer et si la carte est encore posée. Retourne une nouvelle carte. Ensuite, tu joues ton tour.

Fin de la partie

3ème carte = gagnant

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré la troisième carte. C'est lui le gagnant de la course.

Jeu n° 4 : La course des tortues

amener sa tortue en premier au but

Qui arrivera en premier au but avec sa tortue ?

Accessoires nécessaires :
Les 4 tortues, le plateau de jeu, les 4 cartes de tortues, le bâton-dé

Préparatifs

stade de la forêt

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut).

tortues de deux couleurs, 1 carte de tortue, face cachée, par joueur, préparer le bâton-dé

Quel que soit le nombre de joueurs, il faut toujours jouer avec les quatre tortues. Sur chaque tortue poser une carapace d'une couleur différente de celle des pattes. Poser les tortues sur les cases de départ.
Retourner les quatre cartes de tortues, face cachée, et les mélanger.
Chaque joueur tire une carte sans la regarder : elle indique quelle tortue (couleur de carapace) va être la sienne et courir pour lui.
Préparer le bâton-dé.
S'il y a deux ou trois joueurs, on remet les cartes en trop dans la boîte sans les regarder.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est le meilleur coureur commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le bâton-dé une fois.

lancer le bâton-dé 1x

choisir la tortue correspondant au dé et l'avancer d'une case

Tu avances une tortue d'une seule case. Tu peux cependant choisir laquelle tu veux avancer :
soit la tortue ...
... aux pattes de couleur correspondante au bâton-dé
soit
... celle à la carapace de couleur correspondante au bâton-dé.

joueur suivant

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le bâton-dé.

Fin de la partie

1ère tortue arrivée au but = fin de la partie, joueur possédant la tortue selon la carte tirée = gagnant

La partie est finie dès que la première tortue arrive au but.
Les joueurs retournent chacun leur carte de tortue. Le gagnant est celui qui possède la 1ère tortue (= celle de la carte de tortue qu'il a tirée au début).
Si c'est la tortue d'aucun joueur n'a, le gagnant est alors celui dont la tortue sera le plus près de l'arrivée.
En cas d'ex aequo, il y aura plusieurs gagnants.

Jeu n° 5 : Le match de foot des tortues

marquer trois buts

Qui va marquer trois buts en premier pendant le match de foot des tortues ?
Un jeu sportif pour deux tortues footballeuses.

Accessoires nécessaires :
2 tortues, le plateau de jeu, 4 poteaux, le dé, le ballon-crapaud

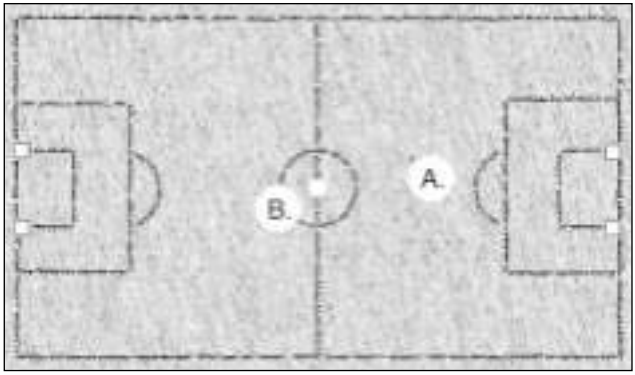
Préparatifs

stade des tortues, poteaux comme buts, ballon-crapaud sur point de tir

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade des tortues soit visible (=vers le haut).
Poser les quatre poteaux sur les repères du plateau de jeu afin de délimiter les buts. Poser le ballon-crapaud sur le point de tir placé au milieu du plateau de jeu.
Asseyez-vous de deux côtés opposés de la table et convenez dans quel camp chacun jouera.
Chaque joueur prend une tortue, y pose la carapace de couleur correspondante et la met devant lui.

préparer le dé

Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. C'est lui l'avant. Le joueur le plus âgé est l'arrière.

poser les tortues

L'arrière pose sa tortue à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu. Il doit garder un écart d'au moins une longueur de tortue par rapport au ballon-crapaud et à son but.

lancer le dé 1x

L'avant lance le dé et pose sa tortue derrière le ballon-crapaud.

faire rouler la tortue

Ensuite, l'avant pose sa tortue derrière le ballon-crapaud et lance le dé une fois. Ensuite, il fait rouler sa tortue contre le ballon-crapaud, le plus facilement avec une patte avant, et essaye de faire avancer le ballon en direction du but adverse.

points du dé = nombre de tirs

Voici les règles à suivre pour jouer au foot des tortues :

- L'avant a le droit de taper dans le ballon autant de fois que l'indiquent les points du dé. Après chaque tir, il déplace sa tortue. L'arrière n'a pas le droit de déplacer sa tortue.
- En tapant dans le ballon, l'avant a le droit de pousser l'arrière. N.B.: si l'arrière a été touché, il a alors le droit de déplacer sa tortue.
- Le tour de l'avant se termine tout de suite si le ballon sort du camp. Les joueurs inversent alors les rôles. Le ballon est remis là où il était sorti du plateau de jeu.
- L'avant marque un but lorsque le ballon-crapaud arrive dans le but en passant entre les deux poteaux, derrière la ligne de but. Le ballon est remis sur le point de tir et les joueurs inversent les rôles.

trois buts = gagnant

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur a marqué trois buts : il gagne la partie.

Conseils :

- Vous pouvez également convenir d'un autre nombre de buts à atteindre.
- Si plus de deux joueurs veulent participer au match de foot des tortues, former alors deux équipes : les joueurs des équipes jouent chacun à leur tour pendant un tour.
- Les footballeurs expérimentés pourront aussi organiser un grand tournoi de foot de tortues. Toutes les équipes jouent une fois les unes contre les autres pour couronner la meilleure.

La tortue Tatoune vous souhaite beaucoup de plaisir pour toutes les compétitions et espère vous revoir pour les 1112èmes jeux olympiques ! ! !

Habermaaß-spel Nr. 4268

Sientje Schildpad

Een spellenverzameling voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Ronald Hofstätter
Licentie: White Castle Games
Illustraties: Detlef Judt
Speelduur: ieder spel ca. 5 - 15 minuten



Een heleboel dieren zijn naar het Bosweide-stadion gekomen om aan de 1111de schildpaddenolympiade deel te nemen. Zelfs bekende dieren als de brutale Hannes Haas, Egbert Egel en Roosje de renrups zijn al in het stadion gesignaleerd.
Zo dadelijk valt het startschot voor de eerste spannende wedstrijd. Dit jaar is Sientje Schildpad* een van de grootste favorieten. Samen met de andere vliegensvlugge flitsers staat ze behoorlijk opgewonden aan de startstreep en wacht gespannen op het startschot voor het eerste hoogtepunt van de spelen van dit jaar!

Spelinhoud

4 schildpadden (uit twee delen)
1 aan beide zijden bedrukt speelbord
9 dierkaarten
4 Sientjekaarten
4 doelpalen
1 gekleurde dobbelstok
1 ogendobbelsteen
1 schildpadbal
spelregels

**Info: Meer dan 180 miljoen jaar geleden bestonden er al schildpadden – in de tijd van de dinosauriërs. Ze maken deel uit van de familie der reptielen (kruipende dieren). Schildpadden kunnen een gewicht van tussen de 120 gram en 280 kilogram bereiken (!). Met een lichaamslengte van tussen de 10 cm. en 2 m. De tot op heden oudste, bekende schildpad is 160 jaar oud geworden.*

De rolschildpadden

Onze rolschildpadden zijn heel bijzondere schildpadden. Ze hebben een kogelrond schild en kogelronde poten.
Bovendien lopen ze niet zoals gewone schildpadden, ze rollen! Om het 'ns uit te proberen leg je gewoon een van de ronde schilden op een willekeurig schildpaddenlichaam.

Zo worden de schildpadden bewogen

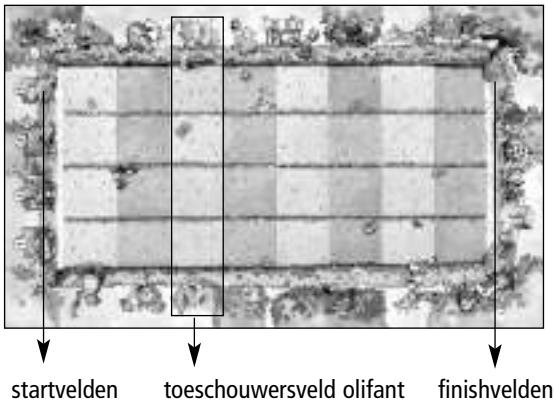


Zet de schildpad voor je neer. Leg de vingers van een hand op het ronde schild. Trek je hand voorzichtig over de bol naar beneden. Het schild beweegt zich naar achteren, maar de schildpad begint vooruit te rollen!
Probeer het 'ns een paar keer uit en probeer om de schildpad een korte afstand, een lange afstand, heel snel, of heel langzaam vooruit te laten rollen.

De speelborden

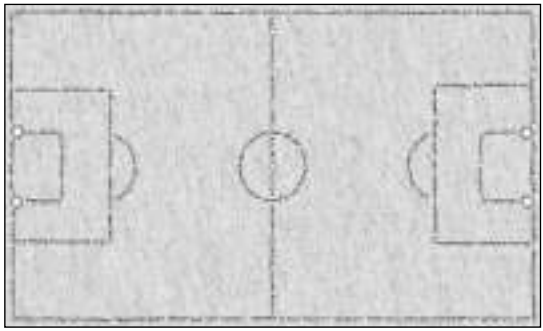
Op het aan beide zijden bedrukte speelbord staat aan de voorkant het Bosweidestadion en op de achterkant het Schildpadstadion.

Het Bosweidestadion



Belangrijk:
Het toeschouwersveld strekt zich uit over de hele breedte van de toeschouwersrijen en beslaat in totaal 4 velden.

Het Schildpadstadion



Spel 1: Snel, Sientje, snel ...

de meeste dierkaarten verzamelen

Wie kan zijn schildpad het beste laten rollen en verzamelt de meeste dierkaarten?

Benodigd spelmateriaal:
Voor elke speler een schildpad, het speelbord, de 9 dierkaarten

Spelvoorbereiding

Bosweidestadion, schildpadden van één kleur, dierkaarten op een verdekte stapel

Leg het speelbord op tafel met het Bosweidestadion naar boven gekeerd. Iedere speler pakt een schildpaddenlichaam en zet het bijbehorende schild van dezelfde kleur erop.
Schud de negen dierkaarten en leg ze op een verdekte stapel klaar.

Spelverloop

schildpadden op de start, dierkaarten omdraaien = doel

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste speler begint. Hij kiest een renbaan uit en zet zijn schildpad op het bijbehorende startveld. Daarna draait hij de bovenste dierkaart om. Deze geeft het toeschouwersveld (= gehele rij) aan waar de schildpadden naartoe moeten worden gerold.

schildpadden vooruitrollen

Laat je schildpad vooruit rollen en probeer om het veld te bereiken. Ze blijft op de plaats staan waar ze terechtkomt tot alle spelers aan de beurt zijn geweest.
Het kan voorkomen dat achteropkomende schildpadden tegen een andere schildpad botsen – dat is toegestaan.
Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, volgt de beoordeling.

beoordeling: het best gerold = dierkaart

De beoordeling:

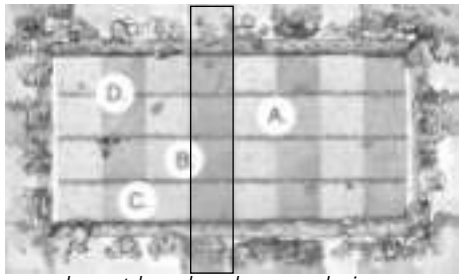
- **Raken één of meer schildpadden het bijbehorende toeschouwersveld aan?**
  Goed zo! Als beloning krijgt de speler wiens schildpad het verst vooraan op het juiste veld staat, de dierkaart.
- **Raakt geen enkele schildpad het bijbehorende toeschouwersveld aan?**
  Dan krijgt de speler de kaart wiens schildpad het dichtst voor het bijbehorende veld staat.

te ver gerold = geen dierkaart

- **Rolt er een schildpad het bijbehorende toeschouwersveld voorbij of rolt ze zelfs van het speelbord af?**
  De speler kan tijdens deze ronde geen dierkaart winnen.
  Als alle schildpadden het bijbehorende veld voorbij gerold of van het speelbord gevallen zijn, dan krijgt geen enkele speler de dierkaart.
  Deze wordt uit het spel genomen en er begint een nieuwe ronde.

Na de beoordeling pakt iedere speler zijn schildpad terug.

Voorbeeld: *Schildpad A is te ver gerold en doet niet meer mee bij de beoordeling. Schildpad B staat het dichtst bij de rij van de omgedraaide dierkaart en wint deze kaart. De schildpadden C en D staan er niet het dichtst bij en gaan in deze ronde met lege handen naar huis.*



Nieuwe ronde
De speler die de laatste dierkaart heeft gekregen, draait een nieuwe dierkaart om, zet zijn schildpad op een startveld en zet haar in beweging.

Einde van het spel

speler met de meeste kaarten = winnaar

Het spel is afgelopen zodra de laatste dierkaart is verdeeld.
De speler die de meeste dierkaarten heeft, heeft gewonnen en wordt tot de beste schildpadroller benoemd.

Spelvariant

Afgezien van de basisregels geldt:

- Elke speler zet zijn schildpad aan het begin van het spel op een startveld van een renbaan naar keuze.
- Als jouw schildpad na een rolpoging het juiste veld met ten minste één poot aanraakt, mag je deze dierkaart pakken. Draai voor de volgende speler een nieuwe kaart om en zet je schildpad terug op je startveld.
- Rolt je schildpad niet tot op het juiste veld, dan blijft ze staan. Je laat haar in de volgende ronde vanaf deze plek verder rollen.
- Als je schildpad op het veld staat waarvan de dierkaart zojuist omgedraaid is, dan krijg je de kaart – echter alleen als je aan de beurt bent en de kaart nog naast het speelbord ligt. Vervolgens zet je je schildpad op het startveld terug, draait een kaart om en laat haar naar voren rollen.
- Is er een schildpad van z'n eigen baan geraakt, dan wordt ze nadat ze is blijven stilstaan, op dezelfde hoogte op haar eigen baan teruggezet.
- Rolt er een schildpad helemaal van het speelbord af of wordt ze van het speelbord gestoten, dan begint ze weer op het eigen startveld.

Spel 2: Schildpadmemorie

de meeste dierkaarten verzamelen

Wie rolt de schildpad zo behendig mogelijk vooruit, beschikt tegelijk over een goed geheugen en verzamelt zo de meeste dierkaarten?

Benodigd spelmateriaal:
Per speler een schildpad, het speelbord, de 9 dierkaarten

Spelvoorbereiding

Bosweidestadion, schildpadden van dezelfde kleur, dierkaarten omgekeerd naast elkaar

Leg het speelbord op tafel met het Bosweidestadion naar boven gekeerd. Iedere speler pakt een schildpad en zet het bijbehorende schild van dezelfde kleur erop.
Keer de dierkaarten om, schud ze en leg ze naast elkaar op tafel..

Spelverloop

schildpadden op de start

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De kleinste speler begint en zet zijn schildpad op een startveld naar keuze.

schildpadden rollen, bijbehorende dierkaarten omdraaien

Laat je schildpad naar voren rollen. Kijk welk dier er bij het toeschouwersveld hoort waarop ze blijft staan. In het geval dat haar ronde poten op twee toeschouwersvelden staan, bekijk je beide velden. Probeer vervolgens om een bijbehorende dierkaart om te draaien:

juist dier = kaart ontvangen, onjuist dier = kaart omkeren

Staat je schildpad op het toeschouwersveld van het omgedraaide dier?

- Ja? Goed zo! Als beloning krijg je deze dierkaart.
- Nee. Helaas! Keer de dierkaart weer om.

volgende speler

Zet je schildpad hierna weer voor je neer. De volgende speler is aan de beurt.

Aanwijzing: aan het begin van het spel weten jullie natuurlijk nog niet welk dier waar is verstopt. In de loop van het spel krijgen jullie echter steeds meer informatie.

Einde van het spel

speler met de meeste dierkaarten = winnaar

Het spel is afgelopen zodra alle dierkaarten zijn verdeeld. De speler die de meeste heeft verzameld, heeft de memoriewedstrijd gewonnen.

Spel 3: Heen en weer, Sientje!

drie dierkaarten verzamelen

Wie verzamelt met een beetje geluk bij het dobbelen als eerste drie dierkaarten?

Benodigd spelmateriaal: per speler een schildpad, het speelbord, de 9 dierkaarten, de ogendobbelsteen

Spelvoorbereiding

Bosweidestadion, schildpadden van één kleur, dierkaarten op een verdekte stapel

Leg het speelbord op tafel met het Bosweidestadion naar boven gekeerd. Iedere speler pakt een schildpad, zet het bijbehorende schild van dezelfde kleur erop en plaatst de schildpad op een van de startvelden.
Schud de negen dierkaarten en leg ze op een gedekte stapel klaar.
Draai de bovenste kaart om en houd de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

1 x gooien

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De grootste speler begint en gooit met de dobbelsteen.

Opgelet: jullie rollen de schildpadden niet vooruit, maar zetten ze van het ene veld naar het andere. Jullie proberen om precies naar het veld van het omgedraaide dier te zetten.

De zetregels:

schildpadden vooruit of achteruit zetten

- Zet je schildpad net zoveel velden vooruit als je ogen met de dobbelsteen hebt gegooid. Je mag geen ogen laten vervallen.
- Aan het begin van het spel kan je je schildpad slechts in één richting verzetten.
- Gedurende het verdere spelverloop mag je haar bij een zet ofwel naar voor ofwel naar achter zetten.

schildpadden op het bijbehorende veld = dierkaart

Komt je schildpad precies op het toeschouwersveld van het omgedraaide dier terecht? Als beloning krijg je de dierkaart. Leg hem voor je neer en draai vervolgens meteen een nieuwe dierkaart om. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Staat je schildpad na het omdraaien van de nieuwe kaart al op het toeschouwersveld van het omgedraaide dier? Jij krijgt de kaart – echter alleen als je aan de beurt bent en de kaart nog naast het speelbord ligt. Draai een nieuwe kaart om. Daarna voer je je zet uit.

Einde van het spel

derde dierkaart = gewonnen

Het spel is onmiddellijk afgelopen wanneer een van de spelers zijn derde dierkaart heeft gekregen. Hij is de winnaar van de „Heen en weer"-wedstrijd.

Spel 4: De schildpaddenloop

eigen schildpad als eerste over de finish

Wie bereikt met zijn schildpadden als eerste het doel?

Benodigd spelmateriaal: de 4 schildpadden, het speelbord, de 4 Sientjekaarten, de gekleurde dobbelstok

Spelvoorbereiding

Bosweidestadion

schildpadden met twee kleuren, per speler 1 omgekeerde Sientjekaart, gekleurde dobbelstok klaar

Leg het speelbord op tafel met het Bosweidestadion naar boven gekeerd.
Onafhankelijk van het aantal spelers wordt er steeds met de vier schildpadden gespeeld. Iedere schildpad krijgt een schild dat een andere kleur als de rolpoten heeft. Zet de schildpadden op de startvelden.
Keer de vier Sientjekaarten om en schud ze. Iedere speler trekt in het geheim een kaart: hiermee wordt bepaald welke schildpad (kleur van schild) voor hem aan de wedstrijd meedoet.
Houd de gekleurde dobbelstok klaar.
Bij twee of drie spelers gaan de overgebleven kaarten ongezien in de doos terug.

Spelverloop

1 x gooien

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Degene die het hardst kan lopen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit één keer met de gekleurde dobbelstok.

gegooide schildpad uitkiezen en een veld vooruit zetten

Je mag een schildpad exact één veld naar voor zetten. Je kan echter uitkiezen welke het gaat worden:
Ofwel de schildpad ...
... met de bijpassende rolpootjes van dezelfde kleur
of
... met het bijpassende schild van dezelfde kleur.

volgende speler

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt en gooit met de gekleurde dobbelstok.

Einde van het spel

eerste schildpad bereikt de finish = einde v/h spel eigenaar volgens kaart = winnaar

Het spel is afgelopen, zodra een van de schildpadden als eerste de finish bereikt.
De spelers draaien hun Sientjekaarten om. Degene die de volgens de Sientjekaart de eigenaar is van de schildpad, heeft gewonnen.
Is het een schildpad waarvan niemand de eigenaar is, dan wint degene wiens schildpad het verst in de richting van de finish is opgerukt.
Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 5: Schildpadvoetbal

drie doelpunten maken

Wie maakt als eerste drie doelpunten bij het schildpadvoetbal?
Een sportief spel voor twee schildpadvoetballers.

Benodigd spelmateriaal:
2 schildpadden, het speelbord, de 4 doelpalen, de ogendobbelsteen, de schildpadbal

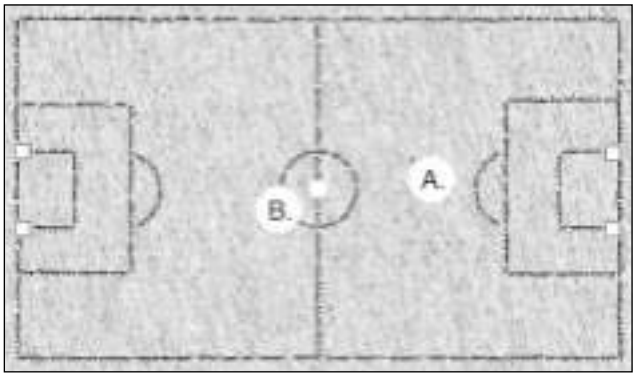
Spelvoorbereiding

schildpadstadion doelen, schildpadbal op aftrapstip

Leg het speelbord op tafel met het Schildpadstadion omhoog gekeerd. Zet de vier doelpalen op de merktekens van het speelbord. Leg de schildpadbal op de aftrapstip in het midden van het speelbord.
Ga tegenover elkaar aan tafel zitten en bepaal zo welke kant van het speelbord bij welke speler hoort.
Iedere speler pakt een schildpad, legt het bijbehorende schild van dezelfde kleur erop en zet haar voor zich neer.

ogendobbelsteen klaar

Houd de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

De jongste speler begint en is de aanvaller. De oudste speler is aan het begin van het spel de verdediger.

schildpadden verzetten

De verdediger zet zijn schildpad op een willekeurige plek van het speelbord. Hij moet hierbij ten minste een schildpadlengte afstand van de schildpadbal en van zijn eigen doel houden.

1 x gooien

Daarna gooit de aanvaller één keer met de dobbelsteen en zet zijn schildpad achter de schildpadbal.

schildpadden rollen

Vervolgens rolt hij de schildpad, het best met één van zijn voorpoten, tegen de schildpadbal en probeert om de bal in de richting v an het vijandelijke doel te schieten.

gegooide ogen = aantal schoten

Belangrijke schildpadvoetbalregels:

- De aanvaller mag net zo vaak schieten als het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft. Na elk schot mag hij zijn schildpad opnieuw op een andere plaats neerzetten. De verdediger mag zijn schildpad niet verplaatsen.
- De aanvaller mag de verdediger bij het schieten opzijstoten. Belangrijk: als de verdediger wordt geraakt, mag deze bij wijze van uitzondering zijn schildpad opnieuw neerzetten.
- De beurt van de aanvaller is onmiddellijk afgelopen als de bal over de rand van het speelbord rolt. De spelers wisselen hierna van rol. De bal wordt neergelegd op de plaats waar hij het speelbord heeft verlaten.
- De aanvaller maakt een doelpunt, als de schildpadbal tussen de doelpalen in het doel rolt. De speelbeurt is hierna voorbij. De bal wordt op de aftrapstip gelegd en de spelers verwisselen van rol.

Einde van het spel

drie doelpunten = winnaar

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers drie doelpunten heeft gemaakt en zo het spel heeft gewonnen.

Tips:

- Jullie kunnen ook een ander aantal voor het winnende doelpunt afspreken.
- Als er meer dan twee spelers schildpadvoetbal willen spelen, kunnen jullie ook twee ploegen samenstellen: de spelers van elke ploeg wisselen elkaar bij elke beurt af.
- Echte voetbalprofs kunnen natuurlijk ook een groot schildpadvoetbaltoernooi houden. Dan spelen alle ploegen één keer tegen elkaar om zo de winnaar van het toernooi te bepalen.

Sientje Schildpad wenst jullie heel veel plezier bij alle wedstrijden. Wij komen elkaar opnieuw bij de 1112de schildpaddenolympiade tegen!!!

Juego Habermaaß núm. 4268

LAS TORTUGAS OLÍMPICAS

Un juego de colección para 2 a 4 jugadores a partir de los 4 años.

Autor: Ronald Hofstätter
Lizenz: White Castle Games
Ilustraciones: Detlef Judt
Duración aproximada de cada juego: je Spiel ca. 5 - 15 Minuten



Muchos animales se han concentrado en el conocido estadio de la escampada para participar en la 1111ª edición de las olimpiadas de las tortugas. Desde el palco, ya se puede divisar a famosos personajes del mundo de la competición como Enrique la Liebre, Tobías el tejón travieso, Pedrito el erizo y Rosalía, la oruga veloz.
Sólo quedan unos instantes para que se de la señal de salida para la primera de las carreras. Uno de los favoritos este año es la tortuga Giratuga*. En estos momentos se encuentra en la línea de salida con el resto de candidatos y, por lo que se puede ver desde aquí, parece estar bastante nerviosa. Todos esperan con impaciencia, ¡lo que promete ser la competición del año! ¡Suerte a todos!

Contenido del juego

4 tortugas (divididas en dos partes, cuerpo y caparazón)
1 tablero con dibujos en ambas caras
9 cartas de animales
4 cartas tortuga
4 postes
1 dado de colores en forma de caña
1 dado con puntos
1 balón
1 instrucciones del juego

**La existencia de las tortugas se remonta a 180 millones de años (época de los dinosaurios). Pertenecen a la familia de los reptiles. Pueden pesar entre 120 gramos y 280 kilos y medir entre 10 cm y 2 metros. La tortuga más vieja conocida hasta hoy llegó a la edad de 160 años.*

Las tortugas giratugas

Estas tortugas son de una raza especial. Tienen caparazones y pies en forma de esfera. Además, no se mueven como el resto de tortugas sino que giran. Para probar y verlo, colocad un caparazón en el cuerpo de cualquier tortuga.

Movimientos de las tortugas

Los jugadores colocan la tortuga delante de ellos y ponen sus dedos en el caparazón esférico. Entonces deslizan suavemente su mano hacia donde se encuentra la bola: el caparazón se mueve hacia atrás ¡pero la tortuga empieza a girar hacia delante!

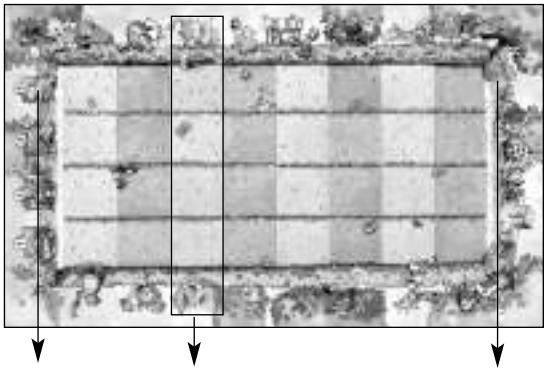
Probadlo un par de veces, avanzando la tortuga una distancia corta, una larga, más deprisa y más lento.



El tablero

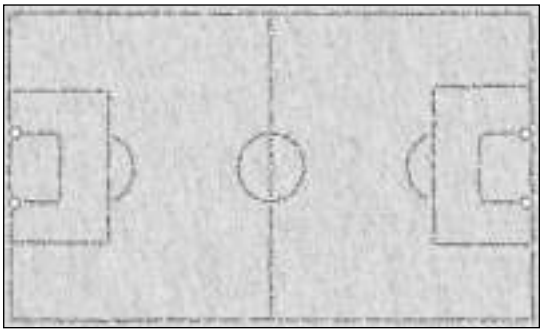
El tablero está dibujado por ambos lados. En uno se muestra el Estadio del Prado y en el otro el Estadio de la Tortuga.

El Estadio del Prado



Importante:
Las casillas espectador forman una fila entera compuesta por 4 casillas y pertenecen a un solo tipo de animal espectador.

El estadio de la tortuga



1er juego: Rápido tortuga, corre y date mucha prisa...

¿Quién de vosotros será el mejor en girar a su tortuga y conseguir así el mayor número de cartas de animales?

Material necesario:
Una tortuga para cada jugador, el tablero y las 9 cartas de animales.

Preparación del juego:

Extender el tablero en la mesa por el lado del dibujo del Estadio del Prado. Los jugadores cogen las tortugas y les colocan el correspondiente caparazón. Mezclar las nueve cartas de animales y amontonarlas boca abajo.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza a jugar escogiendo una pista de carreras y colocando a su tortuga en la correspondiente casilla de salida. Entonces, cogerá la carta de animales que esté arriba de todo del montón. Esta carta indica hasta qué casilla del espectador (=fila entera) deberá ir rodando la tortuga.

Haz rodar tu tortuga e intenta alcanzar la casilla (= fila entera).
Las tortugas se quedan en la casilla a la que hayan llegado hasta que todos los jugadores hayan acabado su turno.
Puede suceder que tortugas que ya estén quietas, reciban codazos o empujones de otras tortugas – esto está permitido.
Cuando todos los jugadores hayan acabado su turno, se cuentan los puntos.

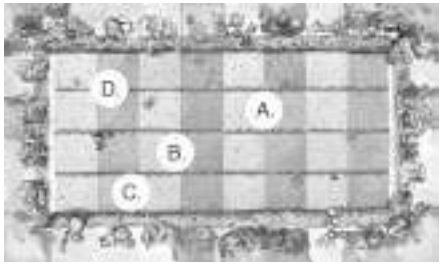
Puntuación:

- **¿Se encuentran una o varias tortugas en la casilla correspondiente del espectador o rozándola?**
  ¡Enhorabuena! Como recompensa, el jugador cuya tortuga se encuentre en esa casilla más por delante de las otras, se queda con la carta del animal espectador.
- **¿Ninguna de las tortugas se encuentra rozando la casilla?**
  Entonces el jugador cuya tortuga esté más cerca de esa casilla, obtiene la carta del animal espectador

- **¿Una de las tortugas se ha pasado de largo de la casilla o incluso del borde del tablero?**
  El jugador no obtendrá ninguna carta en esa ronda. Si todas las tortugas se han pasado de largo, ningún jugador tendrá carta. Esta carta se dejará aparte y comenzará una nueva ronda.

Una vez calculadas las puntuaciones, los jugadores vuelven a coger sus tortugas.

Por ejemplo: *la tortuga A ha rodado demasiado lejos y se queda sin carta. La tortuga B está cerca de la fila correspondiente a la casilla del animal que se muestra en la carta y por tanto, se queda con la carta. La tortugas C y D no están lo suficientemente cerca de la casilla y tampoco ganan nada en esta ronda.*



Nueva ronda
El jugador que haya ganado la última carta, le da la vuelta a otra carta, coloca a su tortuga en la casilla de salida y empieza a girarla.

Fin del juego:

El juego termina cuando ya se hayan dado las 9 cartas de animales. El jugador que tenga el mayor número de cartas gana el juego y es proclamado "Mejor tortuga Giratuga del año".

Variante

Además de las reglas básicas:
- Al inicio del juego, todos los jugadores colocan a sus tortugas en cualquiera de las casillas de salida de la pista de carreras..
- Si después de girar, la tortuga roza la casilla correspondiente con al menos una de sus patas, el jugador obtiene una carta, le da la vuelta a una de nueva para el siguiente jugador, y vuelve a colocar a su tortuga en la casilla de salida.
- Si la tortuga de un jugador no gira hacia la casilla correspondiente, se queda donde se haya parado. El jugador volverá a probar suerte girando a la tortuga en la próxima ronda.
- Si la tortuga de un jugador se ha salido de su pista, ese jugador la colocará otra vez en la misma casilla donde estaba antes de ese turno.
- Si una tortuga gira hasta el punto de cruzar el borde del tablero, el jugador la colocará nuevamente en su casilla de salida.

2º juego: La tortuga memoriosa

¿Quién de los jugadores demostrará tener memoria y también habilidad en hacer girar a su tortuga y recopilar así el mayor número de cartas de animales?

Material necesario:
Una tortuga para cada jugador, el tablero y 9 cartas de animales.

Preparación del juego

Extender el tablero en la mesa por el lado del dibujo del Estadio del Prado. Los jugadores cogen las tortugas y les colocan el correspondiente caparazón.
Poner las cartas boca abajo encima de la mesa, mezclarlas y colocarlas en fila una al lado de la otra.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza a jugar colocando a su tortuga en una de las casillas de salida.

Haz rodar tu tortuga hacia delante. Fíjate en qué animal está en la casilla del espectador en la que la tortuga se haya parado. Si las patas de la tortuga están cada una en una casilla distinta, el jugador se fijará en los animales de ambas casillas.
Entonces, dará la vuelta a la una carta de animal.

¿Tu tortuga toca la casilla del animal que ha salido en la carta?
- ¿Sí? ¡Enhorabuena! Como recompensa el jugador se queda con esa carta.
- ¿No? ¡Vaya! Devuelve la carta bajo el montón.

Coloca tu tortuga delante de ti. Es el turno del siguiente jugador .

Advertencia: El juego termina cuando se hayan distribuido las 9 cartas de animales. El jugador que tenga el mayor número de cartas gana el juego y por tanto, esta competición de memoria.

Fin del juego:

El juego termina cuando se hayan distribuido las 9 cartas de animales. El jugador que tenga el mayor número de cartas gana el juego y por tanto, esta competición de memoria.

3er juego: Giratuga, ¡de acá para allá!

¿Quién de vosotros, con un poco de suerte con el dado, será el primero en conseguir 3 cartas de animales?

Material necesario:
Una tortuga para cada jugador, el tablero, las 9 cartas de animales y el dado con puntos.

Preparación del juego

Extender el tablero en la mesa por el lado del dibujo del Estadio del Prado. Los jugadores cogen las tortugas, les ponen el correspondiente caparazón y las colocan en una de las casillas de salida. Mezclar las nueve cartas boca abajo y amontonarlas encima de la mesa.
Coger la carta que esté arriba del todo del montón y darle la vuelta.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador de mayor edad empieza a jugar tirando el dado.

Pero ¡ojo! En esta variante las tortugas no se giran sino que se mueven de casilla en casilla, intentando alcanzar la del animal de la carta.

Reglas para avanzar a las tortugas:
- Se avanza a la tortuga tantas casillas como números aparezcan en el dado. Los jugadores utilizarán todos los números.
- Al inicio del juego, se avanzará a la tortuga en una sola dirección. Durante el resto de juego, en una misma tirada los jugadores podrán avanzar a sus tortugas hacia delante o también retrocederlas hacia atrás.

¿Ha caído tu tortuga en la casilla del animal dibujado en la carta?
Como recompensa te quedas esa carta. Ponla delante de ti y dale la vuelta a otra carta. Entonces, será el turno del siguiente jugador.

¿Al girar la nueva carta, tu tortuga ya está en la casilla del animal que aparece en ella?
Entonces te quedas la carta, pero sólo cuando vuelva a ser tu turno y si la carta no ha sido cogida todavía. Giras otra carta y avanza a tu tortuga.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador ha conseguido tres cartas, siendo el ganador de la competición "de acá para allá".

4º juego: La carrera de la tortuga

¿Qué tortuga será la primera en alcanzar la meta?

Material necesario:
Una tortuga para cada jugador, el tablero, las 4 cartas tortuga y el dado de colores en forma de caña.

Preparación del juego

Extender el tablero en la mesa por el lado del dibujo del Estadio del Prado.
En esta variante siempre se juega con las cuatro tortugas, independientemente del número de jugadores. Los jugadores cogen las tortugas, le ponen a cada una un caparazón de un color distinto al de sus patas y las colocan en las casillas de salida.

Mezclar las cuatro cartas tortuga boca abajo y colocarlas en un montón sobre la mesa. Todos los jugadores cogen una y la miran de manera secreta. Esta carta decide qué tortuga (color de caparazón) le toca a cada jugador en la competición.
Tener el dado listo para empezar la carrera.
Si sólo hay dos o tres jugadores, las cartas de animales que no se vayan a utilizar se guardan en la caja.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que sea el más rápido corriendo empieza a jugar. Si no hay acuerdo entre los jugadores, comenzará el más joven lanzando el dado.

El jugador avanzará a una tortuga una casilla, pudiendo escoger:
la tortuga…
…cuyas patas giratorias sean del mismo color que le haya salido en el dado.
o bien
…con el caparazón del mismo color que le haya salido en el dado.

Después es el turno del siguiente jugador y tira el dado-caña.

Fin del juego:

El juego termina cuando una tortuga alcance la meta. Los jugadores dan la vuelta a sus cartas tortuga. El ganador será aquel jugador que tenga la carta del color de la tortuga ganadora.Si una tortuga que no pertenece a ninguno de los jugadores, es la primera en alcanzar la meta, el ganador será aquel cuya tortuga se encuentre más cerca de la línea de llegada (meta). ,En caso de empate entre los jugadores, ganan todos juntos.

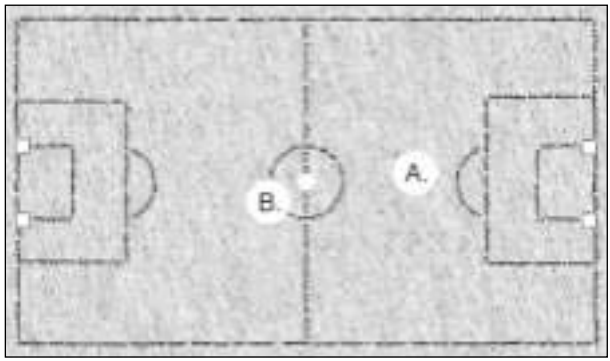
5º juego: La tortuga futbolera

¿Qué tortuga será capaz de ser la primera en marcar tres goles en el partido de fútbol?.
Un juego de deporte para tortuguitas amantes del fútbol.

Material necesario:
2 tortugas, el tablero, los 4 postes, el dado con números y el balón.

Preparación del juego

Extender el tablero en la mesa por el lado del dibujo del campo de fútbol.
Colocar los cuatro postes en las marcas del tablero para que simulen una portería de fútbol. Poner la pelota en el punto de salida marcado en el centro del tablero. Sentarse en el lado opuesto de la mesa y decidir con el otro jugador con qué lado del campo se queda cada uno.
Cada jugador coge una tortuga, le coloca su correspondiente caparazón y la sitúa enfrente de él. Tener listo el dado con puntos.



Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven que será el delantero. El otro jugador al principio del juego será el defensa.

El defensa coloca a su tortuga en cualquier punto del tablero dejando, como mínimo, entre el balón y la tortuga, una distancia equivalente a la largada de una tortuga.

El delantero sitúa a su tortuga detrás de la pelota y lanza el dado. Entonces, avanza la tortuga hacia la pelota e intenta que la tortuga la chute en dirección a la portería del otro jugador.

Reglas importantes a tener en cuenta en la partida de fútbol:

- El delantero puede chutar el balón tantas veces como puntos aparezcan en el dado. Después de cada chute, el delantero puede volver a colocar a su tortuga donde quiera.
- El defensa no puede cambiar a su tortuga de sitio.
- El delantero, mientras chuta, puede empujar hacia un lado a la tortuga del defensa.
- La jugada del delantero termina en el momento en que la pelota haya girado por encima del borde del tablero. Los jugadores, entonces se intercambiarán los papeles. El punto de salida del balón para el nuevo partido será donde se haya quedado en el anterior.
- Se considera que el delantero ha marcado un gol cuando el balón haya pasado por en medio de los postes y girado por encima de la línea entrando dentro de la portería. En ese instante, acaba la jugada.

El balón se coloca en el punto de salida y los jugadores se intercambian el papel.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador haya marcado tres goles.

Advertencias:

- Los jugadores también podrán acordar otro número de goles para acabar el partido.
- Si hay más de dos jugadores, se pueden formar dos equipos. Los j ugadores de los equipos se van cambiando después de cada jugada.
- Los goleadores profesionales podrán jugar al gran torneo futbolístico. En este caso, todos los equipos jugarán unos contra otros.

¡Las tortugas Giratugas os desean muchísima diversión en las carreras! Nos vemos en la 1112ª edición de las Olimpiadas de las Tortugas. ¡Gracias niños por haber participado y hasta la próxima!

Gioco Habermaaß n. 7202

Aruga la tartaruga

Una raccolta di giochi per 2 – 4 giocatori da 4 a 99 anni

Ideatore del gioco: Ronald Hofstätter
Licenza: White Castle Games
Illustrazione: Detlef Judt
Durata del gioco: ogni gioco dura ca. 5 – 15 minuti



Molti animali si sono dati appuntamento allo stadio dei prati nel bosco per partecipare alla 1111a olimpiadi delle tartarughe. Nello stadio sono stati visti persino animali famosi come la lepre Gianni, il monello Paolo Porcospino e Bruno il bruco corridore. Tra breve verrà dato il via alla prima avvincente gara. Uno dei favoriti di quest'anno e la tartaruga* Aruga. Piuttosto agitata, è ferma con gli altri agili corridori sulla linea di partenza e attende con ansia l'inizio della gara più importante dei giochi di quest'anno!

Contenuto del gioco

4 tartarughe (di due pezzi)
1 tavola da gioco stampata su entrambi i lati
9 carte raffiguranti animali
4 carte Aruga
4 pali
1 dado colorato rettangolare
1 dado con punti
1 pallina
istruzioni

**Informazioni: le tartarughe esistevano già oltre 180 milioni di anni fa – all'epoca dei dinosauri. Appartengono alla famiglia dei rettili (animali striscianti), il loro peso varia tra 120 grammi e 280 chili (!) e la lunghezza tra 10 cm e 2 m. La tartaruga più vecchia di cui si ha conoscenza ha raggiunto la rispettabile età di 160 anni.*

Le tartarughe rotonde

Le nostre tartarughe tonde sono rettili del tutto particolari. Hanno una corazza rotonda e zampe sferiche. Inoltre non camminano come tartarughe normali, ma rotolano!
Per fare una prova metti semplicemente una corazza tonda su un qualsiasi corpo di tartaruga

Le tartarughe vengono mosse così:
mettete la tartaruga davanti a voi. Appoggiate le dita di una mano sulla corazza sferica. Spostate la vostra mano sulla corazza facendola scivolare verso il basso: la corazza si sposta all'indietro mentre la tartaruga inizia a rotolare in avanti!

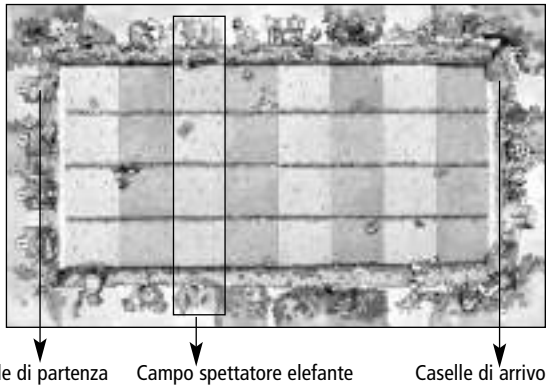


Provate alcune volte e cercate di fare rotolare la tartaruga per un breve e per un lungo tratto, molto velocemente o lentamente.

Le tavole da gioco

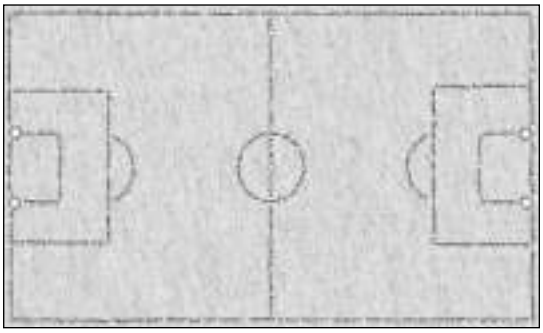
La tavola da gioco stampata su entrambi i lati mostra su uno lo stadio dei prati nel bosco e sull'altro quello delle tartarughe.

Lo stadio dei prati nel bosco



Importante:
il campo degli spettatori è composto da una fila intera con complessivamente quattro caselle.

Lo stadio delle tartarughe



1o gioco: corri, Aruga, corri ...

Raccogliere il maggior numero di carte raffiguranti animali

Chi fa rotolare meglio la sua tartaruga e raccoglie il maggior numero di carte raffiguranti animali?

Materiale necessario per il gioco:
una tartaruga per giocatore, tavola da gioco, le 9 carte raffiguranti animali

Preparazione del gioco

Stadio dei prati nel bosco, tartarughe monocolore, carte raffiguranti animali come mazzo coperto

Sistemate la tavola da gioco sul tavolo in modo che si possa vedere lo stadio dei prati nel bosco. Ciascun giocatore prende un corpo di tartaruga e vi applica la corazza del colore adatto. Mischiate le nuove carte raffiguranti animali, formate un mazzo coperto che tenete a portata di mano.

Svolgimento del gioco

Tartarughe alla partenza, scoprire carta raffigurante animale = arrivo

Si gioca in cerchio in senso orario. Inizia il giocatore più giovane. Sceglie una pista e piazza la sua tartaruga sulla relativa casella di partenza. Quindi scopre la prima carta del mazzo: essa mostra fino a quale spettatore (= fila intera) la tartaruga deve essere fatta rotolare.

Fare rotolare le tartarughe

Fa rotolare la tua tartaruga e cerca di raggiungere le caselle (= intera fila). Rimane ferma dove è arrivata fino a quando tutti i giocatori hanno giocato. Può succedere che le tartarughe che seguono spingano quelle già ferme – ciò è permesso. Quando tutti i giocatori hanno giocato si stila la classifica.

La classifica

Classifica: fatta rotolare meglio = carta con animale

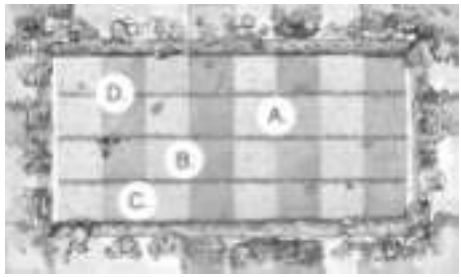
- **Una o più tartarughe toccano le caselle dello spettatore giusto?**
  Benissimo! Come premio, il giocatore la cui tartaruga è in testa nelle caselle giuste riceve la carta raffigurante l'animale.
- **Nessuna delle tartarughe tocca le caselle dello spettatore giusto?**
  Allora il giocatore la cui tartaruga è più vicina alle caselle giuste riceve la carta con l'animale.

Fatta rotolare troppo lontano = nessuna carta con animale

- **Una tartaruga è rotolata oltre le caselle dello spettatore giusto o viene fatta rotolare addirittura oltre la tavola da gioco?**
  In questo giro il giocatore non può vincere alcuna carta. Se tutte le tartarughe sono rotolate oltre le caselle giuste o la tavola da gioco, nessuno riceve la carta. Essa viene tolta dal gioco e inizia un altro giro.

Dopo la classifica, ciascun giocatore riprende la sua tartaruga.

Esempio:
la tartaruga A è rotolata troppo lontano e quindi non è più in classifica. La tartaruga B è la più vicina alla fila dello spettatore raffigurato sulla carta scoperta e come premio riceve questa carta. Le tartarughe C e D sono distanziate e in questo giro non vincono niente.



Nuovo giro
Il giocatore che ha ricevuto l'ultima carta con l'animale ne scopre un'altra, mette la sua tartaruga sulla casella di partenza e la fa rotolare.

Fine del gioco

Giocatore con il maggior numero di carte raffiguranti animali = vincitore

Il gioco termina non appena l'ultima carta è stata assegnata. Il giocatore con il maggior numero di carte vince e viene proclamato miglior rotolatore di tartarughe.

Variante del gioco

Oltre alle regole basilari vale:
- all'inizio del gioco ciascun giocatore mette la sua tartaruga su una qualsiasi casella di partenza di una pista;
- se dopo un tentativo di rotolamento la tua tartaruga tocca la casella giusta con almeno un piede puoi prendere la relativa carta. Scopri una nuova carta per il giocatore successivo e rimetti la tua tartaruga sulla tua casella di partenza;
- se la tua tartaruga non si ferma sulla casella giusta, rimane dov'è. Nel prossimo giro la sposti da lì;
- se la tua tartaruga è ferma sulla casella la cui carta viene scoperta in questo istante ricevi la carta – ma solo se è il tuo turno e la carta non è ancora stata assegnata. Successivamente rimetti la tua tartaruga sulla casella di partenza, scopri una carta e fai rotolare;
- se una tartaruga è uscita dalla propria corsia, dopo che si è fermata viene rimessa sulla sua pista alla medesima altezza;
- se una tartaruga rotola oltre la tavola da gioco o ne viene spinta fuori, ricomincia dalla sua casella di partenza.

2o gioco: gioco mnemonico

Raccogliere il maggior numero di carte con animali

Chi è molto abile nel far rotolare le tartarughe, ha altresì una buona memoria e raccoglie così il maggior numero di carte raffiguranti animali?

Materiale necessario per il gioco:
una tartaruga per giocatore, tavola da gioco, le 9 carte con animali

Preparazione del gioco

Stadio dei prati nel bosco, tartaruga monocolore, carte coperte l'una accanto all'altra

Sistemate la tavola da gioco sul tavolo in modo che si possa vedere lo stadio dei prati nel bosco. Ciascun giocatore prende una tartaruga e vi applica la corazza del colore adatto. Coprite le nove carte raffiguranti animali, mischiatele e posatele sul tavolo una accanto all'altra.

Svolgimento del gioco

Tartaruga sulla linea di partenza

Si gioca in cerchio in senso orario. Inizia il giocatore più giovane che mette la sua tartaruga su una qualsiasi casella di partenza.

Fare rotolare la tartaruga, scoprire la carta giusta

Fai rotolare la tua tartaruga in avanti. Guarda quale animale è raffigurato sulle caselle dello spettatore sulle quali si ferma. Se le zampe toccano le caselle di due spettatori, guardali entrambi. Cerca poi di scoprire la carta giusta.

Animale giusto = tenere la cartaAnimale sbagliato = coprire la carta

La tua tartaruga tocca le caselle dello spettatore raffigurato sulla carta scoperta?

- Sì? Benissimo! Come premio ricevi questa carta.
- No? Peccato! Gira la carta e rimettila dov'era.

Prossimo giocatore

Rimetti poi la tua tartaruga davanti a te. Tocca al giocatore successivo.

Nota bene: all'inizio del gioco naturalmente non sapete ancora dove sono nascosti gli animali, ma nel corso del gioco ricevete sempre più informazioni.

Fine del gioco

Giocatore con il maggior numero di carte = vincitore

Il gioco termina non appena tutte le carte con gli animali sono state assegnate. Vince il gioco mnemonico il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte.

3o gioco : qua e là Aruga!

Raccogliere 3 carte con animali

Chi con un può fortuna nel gioco dei dadi raccoglie per primo 3 carte con animali?

Materiale necessario per il gioco:
una tartaruga per giocatore, tavola da gioco, le 9 carte raffiguranti animali, dado con punti

Preparazione del gioco

Stadio dei prati nel bosco, tartarughe monocolore, carte come mazzo coperto

Sistemate la tavola da gioco sul tavolo in modo che si possa vedere lo stadio dei prati nel bosco. Ciascun giocatore prende una tartaruga, vi applica la corazza del colore adatto e la mette su una delle caselle di partenza.
Mischiate tutte le nove carte e formate un mazzo coperto.
Scoprite la prima carta e tenete a portata di mano il dado con i punti

Svolgimento del gioco

Tirare il dado 1 volta

Si gioca in senso orario. Il giocatore più grande inizia e tira il dado

Attenzione: non fate rotolare le vostre tartarughe ma le muovete da casella a casella cercando di arrivare esattamente su quella dell'animale uscito.

Le regole per la mossa:

Muovere le tartarughe in avanti o indietro

- muovi la tua tartaruga esattamente delle caselle indicate dai punti del dado. Devi considerare tutti i punti indicati dal dado;
- all'inizio del gioco puoi muovere la tua tartaruga solo in una direzione;
- nel prosieguo del gioco, durante una mossa puoi spostarla in avanti o indietro

Tartaruga sulla casella giusta = carta con animale

La tua tartaruga si ferma esattamente sulle caselle dell'animale spettatore raffigurato sulla carta scoperta ?
Come premio ricevi la carta. Mettila davanti a te e scoprine un'altra. Ora tocca al giocatore successivo.

Dopo aver scoperto una nuova carta, la tua tartaruga si trova già sulle caselle dell'animale uscito?
Ricevi la carta - ma solo se tocca a te e la carta non è stata ancora assegnata. Scopri una nuova carta e fai la tua mossa.

Fine del gioco

Terza carta con animali = vittoria

Il gioco termina non appena un giocatore riceve la terza carta vincendo questa gara "qua e là".

4o gioco: la corsa delle tartarughe

La propria tartaruga prima al traguardo

Chi raggiunge per primo il traguardo con la sua tartaruga?

Materiale necessario per il gioco:
tutte e quattro le tartarughe, tavola da gioco, tutte le 4 carte Aruga, dado colorato rettangolare

Preparazione del gioco

Stadio prati nel bosco

Sistemate la tavola da gioco sul tavolo in modo che si possa vedere lo stadio dei prati nel bosco.

Tartarughe bicolore, ciascun giocatore una carta Aruga coperta, dado colorato rettangolare a portata di mano

Si gioca sempre con tutte e quattro le tartarughe, indipendentemente dal numero dei giocatori. Ogni tartaruga riceve una corazza che ha un colore diverso dalle zampe sferiche. Mettete le tartarughe sulle caselle di partenza.
Coprite e mischiate le quattro carte Aruga. Ogni giocatore prende una carta senza mostrarla agli altri. Tale carta stabilisce quale tartaruga (colore corazza) gareggia per lui.
Tenete a portata di mano il dado colorato rettangolare.
Se partecipano due o tre giocatori, le carte in eccesso vengono rimesse nella scatola senza essere guardate.

ITALIANO

Svolgimento del gioco

Tirare il dado 1 volta

Si gioca in cerchio in senso orario. Chi corre più velocemente tra voi inizia il gioco. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane che tira una volta il dado colorato rettangolare.

Scegliere la tartaruga del colore indicato dal dado e muovere di una casella

Puoi avanzare una tartaruga di una casella. Puoi comunque scegliere quale muovere:
o la tartaruga
... con le zampe sferiche del colore uscito
oppure
... con la corazza del colore indicato dal dado

Prossimo giocatore

Successivamente tocca al prossimo giocatore che tira il dado colorato rettangolare

Fine del gioco

PrPrima tartaruga giunge al traguardo = fine del gioco, possessore secondo la carta = vincitore

Il gioco termina non appena la prima tartaruga giunge al traguardo. I giocatori scoprono le loro carte Aruga. Vince il giocatore al quale, secondo la carta Aruga, appartiene la tartaruga arrivata per prima.

5o gioco: la partita di calcio delle tartarughe

Segnare 3 goal

Chi segna per primo 3 goal durante la partita di calcio delle tartarughe? Un gioco sportivo per due tartarughe calciatrici.

Materiale necessario per il gioco:
2 tartarughe, tavola da gioco, 4 pali, dado con punti, pallina

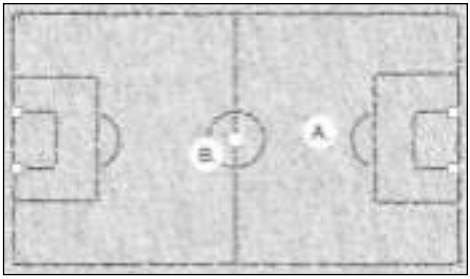
Preparazione del gioco

Stadio delle tartarughe

Pali come porte, pallina sul dischetto per il calcio d'inizio.

Dado con i punti a portata di mano

Sistemate la tavola da gioco sul tavolo in modo che si possa vedere lo stadio delle tartarughe.
Mettete i quattro pali come delimitazioni delle porte sui contrassegni della tavola da gioco. Mettete la pallina sul dischetto al centro della tavola da gioco.
Mettetevi ai due lati contrapposti del tavolo stabilendo così quale parte del campo appartiene al relativo giocatore.
Ciascun giocatore prende una tartaruga, le mette la corazza del medesimo colore e la posiziona davanti a sé. Tenere a portata di mano il dado con i punti.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, è l'attaccante. All'inizio del gioco il giocatore più grande è il difensore.

Posizionare le tartarughe

Il difensore mette la sua tartaruga in un qualsiasi punto del campo mantenendo una distanza dalla pallina pari ad almeno la lunghezza della tartaruga.

Tirare il dado 1 volta
Fare rotolare la tartaruga

L'attaccante mette poi la sua tartaruga dietro la pallina e tira il dado una volta. Successivamente fa rotolare la tartaruga contro la pallina cercando di mandare quest'ultima verso la porta avversaria.

Punti del dado = tentativi di tiro

Importanti regole del calcio delle tartarughe:

- l'attaccante può eseguire il numero di tiri indicato dal punteggio del dado. Dopo ogni tiro può risistemare la sua tartaruga;
- durante il tiro l'attaccante può spostare il difensore;
- la mossa dell'attaccante termina non appena la pallina rotola oltre il bordo del terreno di gioco. I giocatori invertono poi il loro ruolo. La palla viene sistemata nel punto dove ha lasciato la tavola da gioco;
- l'attaccante segna un goal se la pallina rotola tra i due pali oltrepassando la linea della porta. In questo caso la mossa termina immediatamente.
  La pallina viene messa sul dischetto del calcio d'inizio e i giocatori si scambiano i ruoli.

Fine del gioco

Tre reti = vincitore

Il gioco termina non appena un giocatore ha segnato tre reti vincendo la partita.

Consigli:

- potete concordare anche un punteggio più alto;
- se alla partita delle tartarughe desiderano partecipare più di due giocatori, formate due squadre. I giocatori delle squadre si alternano nelle mosse;
- naturalmente i professionisti possono anche organizzare un grande torneo di calcio delle tartarughe. Tutte le squadre si incontrano una volta per determinare il vincitore del torneo.

La vostra tartaruga Aruga vi augura buon divertimento. Ci rivedremo in occasione della 1112a olimpiade delle tartarughe!!!