

Gra dla 2–5 graczy w wieku od 5 lat autorstwa Reinera Knizii

# PĘDZĄCE ŻÓŁWIE

## Elementy gry

5 kart koloru



awers



rewers

12 kafelków żółwi



po 2 z każdego koloru



neutralne – nie należą do żadnego gracza, robią sztuczny tłok

50 kart ruchu



20 kart w kolorach żółwi



21 kart wielokolorowych



6 kart strząsania



3 karty sałaty



rewers

## Cel gry

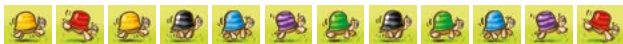
Gracze starają się, aby na końcu wyścigu żółw w ich kolorze zajął najlepsze miejsce. Przez całą rozgrywkę kolory żółwi są jednak tajne, a poruszać można także zwierzaki przeciwników.

## Przygotowanie gry

1. Potasuj wszystkie **kafelki żółwi** i ułóż je losowo w linii na środku stołu (żółwiami do góry).
2. Potasuj **karty koloru** i rozdaj każdemu po 1. Nieużywane karty koloru odłóż do pudełka. Gracze sprawdzają swój kolor, ale nie ujawniają go rywalom.
3. Potasuj **karty ruchu** i rozdaj każdemu graczowi po 5. Pozostałe karty ruchu połóż na stole (obrazkami do dołu). Gracze trzymają karty tak, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.

*Jeśli któryś gracz otrzymał kartę sałaty w początkowym rozdaniu, wtasowuje ją z powrotem do talii, a na jej miejsce dobiera nową kartę.*

Przykładowe rozłożenie żółwi na początku gry:



## Przebieg gry

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie kontynuujcie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

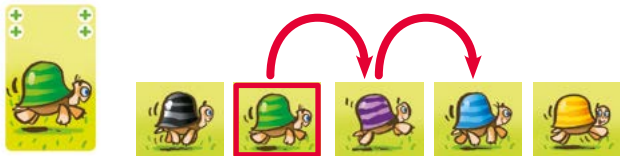
W swojej turze gracz wykonuje 2 działania:

1. **Zagrywa 1 dowolną kartę ruchu z ręki** i wykonuje przypisane do niej działanie. Wszystkie zagrane karty należy kłaść obrazkiem do góry na jeden wspólny stos.
2. **Dobiera 1** kartę ruchu z talii, tak by mieć w ręku ponownie 5 kart.

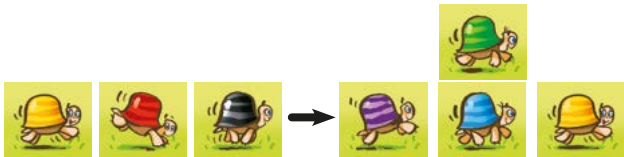
## KARTY + -

- Pozwalają przemieścić wybranego żółwia w kolorze karty o 1, 2 lub 3 miejsca. **+** oznacza ruch do przodu, a **-** do tyłu.
- **Karty wielokolorowe** (jokery) pozwalają przemieścić żółwia w dowolnym kolorze. Tymi kartami można przemieszczać też czarne żółwie (neutralne).
- Każdy żółw zajmuje jedno miejsce w wyścigu. Gdy żółw kończy ruch na miejscu innego żółwia, to wskakuje mu na skorupę (tworzy się stos żółwi, jeden nad drugim).

*Gracz zagrał zieloną kartę +2. Porusza zielonego żółwia o 2 miejsca do przodu.*

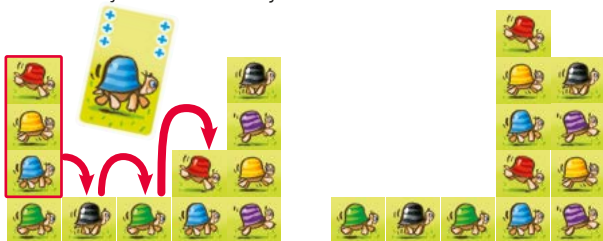


*Zielony żółw kończy swój ruch na niebieskim żółwiu. Puste miejsca należy zniwelować, dosuwając do siebie żółwie w wyścigu.*



- Przemieszczający się żółw zabiera ze sobą wszystkie żółwie, które ma na skorupie. Żółwie pod nim zostają na miejscu.

Gracz zagrał niebieską kartę +3. Porusza niebieskiego żółwia wraz z żółtym i czerwonym o 3 miejsca do przodu. Zielony żółw zostaje na swoim miejscu.



- Można zagrać kartę **+** na pierwszego żółwia lub kartę **-** na ostatniego żółwia, ale wtedy te żółwie się nie poruszają.
- Za ostatnim i przed pierwszym żółwem są puste miejsca. Gdy żółw dojdzie do pierwszego lub ostatniego miejsca, kończy ruch (nadmiarowe punkty ruchu przepadają).

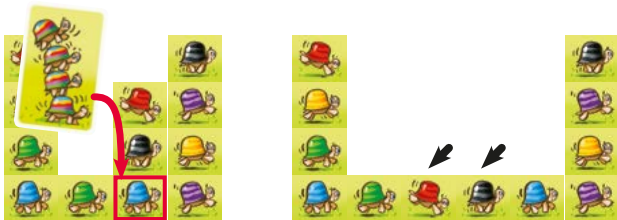


## STRZĄSANIE



Gracz wybiera żółwia znajdującego się na samym dole stosu. Ten żółw strząsa wszystkie żółwie ze swojego grzbietu. Należy ustawić je za nim jeden obok drugiego, nie zmieniając kolejności.

*Przykład: Gracz zagrywa kartę strząsania na niebieskiego żółwia. Czarny i czerwony żółw łączą się (każdy osobno) za niebieskim żółwiem.*



## SALATA



Jeśli gracz dobierze kartę z sałatą, musi pokazać ją innym graczom i położyć odkrytą na stole przed żółwiami. Następnie dobiera na rękę kolejną kartę.

## Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy na stole pojawi się trzecia sałata. Gracze ujawniają kolory swoich żółwi. Wygrywa gracz, którego żółw jest na pierwszym miejscu. Gdy kilka żółwi w stosie zajmuje pierwsze miejsce, wygrywa ten, który jest najniżej. Żółwie w kolorach, którymi nikt nie gra, nie liczą się.

**Przykład:** Gracz, który ma fioletowego żółwia, wygrywa. Jeśli żaden gracz nie ma fioletowego koloru, wygrywa gracz, który ma żółtego żółwia i tak dalej.



## Wariant zaawansowany

W tym wariantcie gra może trwać nawet kilka rund. Gracze trzymają swój kolor w sekrecie aż do końca ostatniej rundy. Gra przebiega na tych samych zasadach co podstawowa gra z różnicami opisanymi poniżej.

Na koniec każdej rundy (3 sałaty na stole) dwa pierwsze żółwie odkładane są na bok – kończą wyścig. Pozostałe żółwie biorą udział w kolejnym wyścigu.

Czarne (neutralne) żółwie zawsze biorą udział w kolejnym wyścigu.

**Przykład:** Koniec pierwszej rundy. Fioletowy i żółty żółw kończą wyścig. Pozostałe żółwie szykują się do następnej rundy.



## Nowa runda

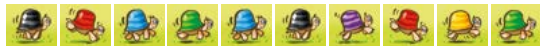
Żółwie w stosach należy rozsunąć bez zmiany kolejności, by każdy zajmował oddzielne miejsce (jak na początku gry). Gracze zatrzymują swoje karty z poprzedniej rundy i gra toczy się dalej zgodnie z kolejnością.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy **2 żółwie w tym samym kolorze zakończą wyścig**. Może zdarzyć się to po pierwszej rundzie lub po rozegraniu kilku. Gdy to nastąpi, gracze ujawniają swoje kolory. **Zwycięża gracz, którego oba żółwie zakończyły wyścig.**

W razie remisu (oba żółwie dwóch graczy zakończyły wyścig) albo gdy oba zwycięskie żółwie nie należą do żadnego z graczy, liczy się tylko ostatni wyścig. Wygrywa gracz, którego żółw zajął w nim miejsce najdalej z przodu.

*Przykład: Gra kończy się po drugim wyścigu. Żółty gracz wygrywa. Jeśli nie ma żółtego gracza, to wygrywa zielony. Jeśli nie ma zielonego, wygrywa czerwony i tak dalej.*



EGMONT.pl



/KrainaPlanszowek



krainaplanszowek.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia; Ilustracje: Rolf Vogt; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;

Redakcja: Patryk Blok; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

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

GRĘ POLECAJA:





- Nowa seria gier rodzinnych!
- Karciane wersje hitów Egmontu!

