

PĘDZĄCE ŻÓŁWIE **EXTREME**

Turbowyciąg do sałaty!



- ilość graczy: 2-6
- wiek: 6-106 lat
- czas rozgrywki: 30 minut

Żółwie znowu pędzą w wyścigu do sałaty. Ale tym razem ścigać się będzie aż 6 żółwi, czyli 6 graczy! Trasa jest dłuższa i pełna zaskakujących niespodzianek przygotowanych przez złośliwe krety. Żółwie muszą nawet przekroczyć rzekę! Tradycyjnie żółwie wykorzystają każdą okazję, by dojechać do celu na grzbiecie przeciwnika. Jednak w krzakach czai się lis! W tej sytuacji żółwie muszą czołgać się nisko i przemykać pojedynczo! A to nie koniec niespodzianek – w grze znajdują się także specjalne dodatki: czarny żółw, czarny kruk oraz karty, które pozwolą graczom włączyć tryb turbo i zakłócić plany przeciwników. Jest to zatem wyścig pełen czyhających na graczy niebezpieczeństw i niesamowitych zwrotów akcji!

ZAWARTOŚĆ:

- 1 plansza
- 6 figurek żółwi (w 6 kolorach) dla graczy
- 6 kwadratowych kafelków właściciela
- 6 okrągłych żetonów z kretami
- 59 kart wyścigu
- 1 figurka czarnego żółwia
- 1 figurka kruka

PRZYGOTOWANIE:

Rozłóż planszę, a następnie ustaw wszystkie żółwie w jednym szeregu obok siebie na polu start. Niezależnie od liczby graczy w grze biorą udział wszystkie figurki żółwi.

Sześć okrągłych żetonów z kretami połóż rysunkiem kreta do góry, wymieszaj i rozłóż losowo na polach z kopcem kreta na planszy.

Płytki z żółwiami połóż rysunkami do dołu i wymieszaj. Każdy z graczy losuje po jednej płytce i spraw-

dza kolor swojego żółwia. Gracze nie mogą zobaczyć płytek przeciwników. Jeżeli liczba graczy jest mniejsza niż 6 osób, niewykorzystane płytki z żółwiami należy odłożyć do pudełka, nie ujawniając znajdujących się na nich kolorów.

Potasuj karty i rozdaj po 5 każdemu z graczy. Gracze trzymają karty w ręku tak, aby inni nie widzieli, co się na nich znajduje. Resztę kart połóż rysunkami do dołu jako stos początkowy obok planszy.

CEL GRY:

Zadaniem każdego gracza jest doprowadzenie swojego żółwia do sałaty jako pierwszego.

PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł sałatę (lub najmłodszy gracz). Kolejne osoby grają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz decyduje, którą z 5 trzymanyh w rękę kart wyłoży na stół. Kartę wyklada rysunkiem do góry (wszystkie wyłożone karty kładzie się na jeden wspólny stos kart odrzuconych). Następnie gracz wykonuje ruch żółwiem widocznym na karcie zgodnie ze znajdującymi się na niej oznaczeniami. Na koniec rundy gracz dobiera piątą kartę ze stosu początkowego. Jeśli stos początkowy się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i ułożyć z nich nowy stos początkowy.

Gracz wykonuje ruch żółwiem w takim kolorze, jaki jest przedstawiony na wyłożonej przez niego karcie. Podczas gry gracz porusza się więc nie tylko swoim żółwiem, lecz także żółwiami w innych kolorach. Dzięki temu uczestnicy gry nie wiedzą, jakiego koloru żółwie należą do przeciwników.

Jeżeli na wyłożonej karcie znajduje się wielokolorowy żółw, gracz może wykonać ruch żółwiem w dowolnym kolorze.

Jeżeli żółw wejdzie na pole, na którym znajduje się inny żółw, to wdrapuje się na niego. Na jednym polu może być dowolna liczba żółwi znajdujących się jeden na drugim.

UWAGA: Przemieszczający się żółw zabiera ze sobą wszystkie żółwie znajdujące się na jego skorupie. Żółwie, które były pod nim, pozostają na dotychczasowym polu.

WYJĄTEK: poza polem „start” oraz dwoma polami z lisem, na każdym kamieniu może znajdować się tylko jeden stos żółwi.

GŁODNE LISY:



Na kamieniach porośniętych mchem czyhają dwa głodne lisy. Każdy żółw, który trafi w to miejsce musi ukrywać się w trawie. W tym miejscu stos żółwi także się rozpada i wszystkie żółwie stają pojedynczo.

RWAĆA RZĘKA:



Żółwie potrafią się ścigać, ale nie potrafią pływać! Każdy pojedynczy żółw czy stos żółwi, które **zakończą** ruch na polu rzeki, muszą natychmiast cofnąć się na pole przed rzeką.

KOPCE KRETA:



Gdy po raz pierwszy jeden żółw lub stos żółwi staną na polu z kopcem kreta (bez znaczenia, czy znalazły się tu idąc do przodu, czy się cofając), gracze odwracają żeton z kretem rysunkiem akcji i natychmiast wykonują działania wskazane przez żeton. Żeton z akcją zostaje odkryty do końca gry i ma zastosowanie każdorazowo, gdy ktokolwiek na nim stanie. Akcję wykonuje ten gracz, który wprowadził żółwia na pole z żetonem.



„Przyspiesz!” Gracz przesuwają żółwia (i żółwie na nim), którym się ruszał o dwa dodatkowe pola do przodu. Po wykonaniu tej akcji pole zawsze puste. Są dwa takie żetony w grze.



„Nie tak szybko, przyjacielu!” Gracz wybiera jednego z 6 żółwi i cofa o jedno pole. Oczywiście przesuwają go ze wszystkimi innymi żółwiami, które siedzą mu na plecach.



„Spróbuj jeszcze raz!” Gracz, który stanie na tym polu, ponownie zagrywa kartę z ręki. Po wykonaniu akcji musi dopełnić karty na ręce do 5.



„Zarzykuj!” Gracz, który stanie na tym polu, dociąga kartę z wierzchu talii i wykonuje pokazaną na niej akcję. Następnie odrzuca kartę na stos kart odrzuconych.



„A to pech!” Wszystkie żółwie, które znajdują się na tym polu wracają na pole „start”.

Uwaga! Akcja **„A to pech!”** może przydarzyć się tylko raz! Natychmiast po wykonaniu akcji należy odrzucić ten token do pudełka. Jeśli ktokolwiek stanie na tym polu ponownie, nic się nie dzieje.

KARTY:

Kolory żółwi na kartach są zgodne z kolorami drewnianych pionków żółwi. Karty wielokolorowe mogą dotyczyć każdego żółwia. Pamiętaj, że zawsze przesuwasz żółwia razem z żółwiami na nim.

„Ruszać do przodu!”:



Przesuń żółwia w określonym kolorze (w przykładzie jest czerwony) odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola do przodu.



Wybierz dowolnego żółwia i przesuń go odpowiednio o 1 lub 2 pola do przodu

„Dogoń pozostałych!”:



Przesuń żółwia, który jest ostatni w wyścigu odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola do przodu (jeśli kilka żółwi zajmuje ostatnie pole, także mogą „start”, możesz wybrać dowolnego z nich).

„Cofnij się!”:

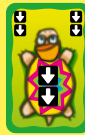


Cofnij żółwia w określonym kolorze (w przykładzie jest czerwony) o 1 pole.



Wybierz dowolnego żółwia i cofnij go odpowiednio o 1 lub 2 pola.

„Klątwa lidera”:



Cofnij żółwia, który jest na początku wyścigu odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola.

Uwaga: Żółwie nie mogą zostać cofnięte poza pole „start”.



ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z żółwi stanie na polu z sałatą. Wówczas wszyscy gracze ujawniają kafelki właściciela. Gracz, którego żółw dotarł do celu, wygrywa.

Przypadki szczególne:

- Jeśli do celu dociera stos żółwi, wyścig wygrywa żółw znajdujący się na dole stosu, czyli ten, który dzielnie dźwigał kolegów.

- Pozostali gracze zajmują miejsca w zależności od odległości do sałaty (jeśli w są w stosie – żółwie na dole wyprzedzają te na górze).
- Żółwie, które zostały na polu z lisem oraz te, które nie miały właścicieli, są pomijane w wynikach.
- Jeśli żółwie wszystkich graczy utknęły na polu z lisem, a wygrał żółw w kolorze, który nie należy do żadnego gracza – nie ma zwycięzcy.

DODATEK: CZARNY ŻÓŁW



Dodaj czarnego żółwia do wyścigu oraz karty z czarnym żółwiem do talii. Podczas rozgrywki traktuj go jak każdego innego żółwia, ale pamiętaj, że:

- czarny żółw nie ma właściciela. Zatem żaden z graczy się za nim nie kryje.
- na końcu gry, każdy żółw, który znajdzie się na tym samym polu, co czarny żółw, odpada z klasyfikacji wyścigu! Jeśli wszyscy gracze zakończyli wyścig na polu z lisem lub na polu zajmowanym przez czarnego żółwia (lub na polu z krukiem – patrz niżej), w tej rozgrywce nie ma zwycięzcy.

DODATEK: KRUK



Dodaj do gry kruka. Podczas przygotowania do gry ustaw kruka razem z żółwiami na polu „start”. Żółwie boją się kruka i jeśli zajmuje on to samo pole co one, nie mogą się ruszyć. Jeśli zagrywana jest karta żółwiem w określonym kolorze, a na jego polu znajduje się kruk, wówczas żółw zastyga bez ruchu, natomiast kruk porusza się według wskazań karty.

Na początku gry kruk zawsze poruszy się jako pierwszy, ponieważ wszystkie żółwie startują z tego samego pola.

Jeśli kruk stanie na polu z kopcem kreta, nic się nie dzieje.

Na końcu gry, każdy żółw, który znajdzie się na tym samym polu co kruk, odpada z klasyfikacji wyścigu! Jeśli wszyscy gracze zakończyli wyścig na polu z lisem lub na polu zajmowanym przez kruka (lub czarnego żółwia – patrz wyżej), w tej rozgrywce nie ma zwycięzcy.

Dodatki można łączyć lub używać osobno.

WARIANT GRY DLA MŁODSZYCH GRACZY:

Podczas rozgrywki z małymi dziećmi, gracze mogą wybrać sobie ulubiony kolor żółwia, a kafelek właściciela położyć żółwiem do góry przed sobą. W tej

sytuacji gracze wiedzą, kto jest właścicielem którego z żółwi.

EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl

© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.
© 2023 Dr. Reiner Knizia
Wszelkie prawa zastrzeżone.



Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Rolf ARVI Vogt
Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

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



Grę polecają:

