

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4268

Schildi Schildkröte

Twiddle Turtle • La tortue Tatoune • Sientje Schildpad



HABA[®]

Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

1/05
TL 68726

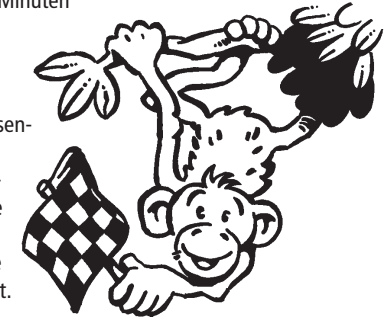
Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

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, Igitbert 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 Augwürfel
- 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

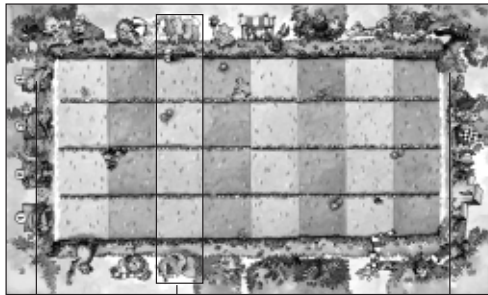
Stellt die Schildkröte vor euch ab. Legt die Finger einer Hand oben auf den kugelrunden Panzer. Zieht eure Hand vorsichtig nach unten über die Kugel: Der Panzer bewegt sich rückwärts, aber die Schildkröte beginnt vorwärts zu rollen! Probiert es ein paar Mal aus und versucht, die Schildkröte eine kurze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



Startfelder

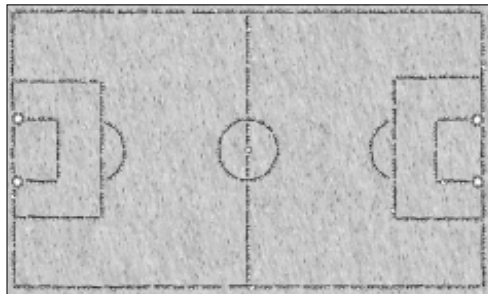
Zuschauerfeld Elefant

Zielfelder

Wichtig:

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

Das Schildkröten-Stadion



Spiel 1: Schnell, Schildi, schnell ...

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

Benötigtes Spielmaterial:

Je Spieler eine Schildkröte, Spielplan, die 9 Tierkarten

Spielvorbereitung

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.

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.

Schildkröten auf Start, Tierkarte aufdecken = Ziel

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.

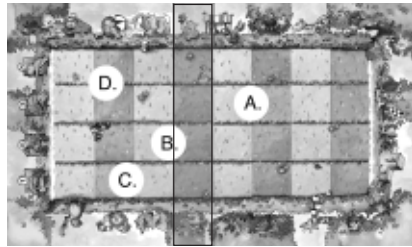
- **Kullert eine Schildkröte über das passende Zuschauerfeld hinaus oder kullert sie sogar vom Spielplan herunter?**

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

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.

die meisten Tierkarten sammeln

Waldwiesen-Stadion, einfarbige Schildkröten, Tierkarten verdeckt nebeneinander

Schildkröte auf Start

Schildkröte kullern, passende Tierkarte aufdecken

*richtiges Tier = Karte behalten
falsches Tier = Karte verdecken*

nächster Spieler

Spieler mit den meisten Tierkarten = Gewinner

Spiel 2: Schildkröten-Memo

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

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

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

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:

Berührt deine Schildkröte das Zuschauerfeld des aufgedeckten Tieres?

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

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

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

Spieler mit den meisten Tierkarten = Gewinner

*drei Tierkarten
sammeln*

*Waldwiesen-Stadion,
einfarbige
Schildkröten,
Tierkarten als ver-
deckter Stapel*

1x würfeln

*Schildkröten
vorwärts oder
rückwärts ziehen*

*Schildkröte auf
passendem
Feld = Tierkarte*

*dritte Tierkarte =
gewonnen*

Spiel 3: Hin und her, Schildi!

Wer sammelt mit etwas Würfelglück zuerst drei Tierkarten?

Benötigtes Spielmaterial:

Pro Spieler eine Schildkröte, Spielplan, die 9 Tierkarten, Augwürfel

Spielvorbereitung

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 Augwürfel bereit.

Spielablauf

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:

- 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.

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

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

*eigene Schildkröte
als erste im Ziel*

Waldwiesen-Stadion

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

1x würfeln

*gewürfelte
Schildkröte aus-
wählen und um ein
Feld vorwärts ziehen*

nächster Spieler

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

Spiel 4: Der Schildkröten-Lauf

Wer erreicht mit seiner Schildkröte zuerst das Ziel?

Benötigtes Spielmaterial:

Alle 4 Schildkröten, Spielplan, alle 4 Schildi-Karten, Farbwürfelstab

Spielvorbereitung

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

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.

Halte 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.

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.

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

Spielende

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.

drei Tore schießen

Spiel 5: Schildkröten-Fußball

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

Benötigtes Spielmaterial:

2 Schildkröten, Spielplan, 4 Pfosten, Augenzwürfel, Krötenball

Spielvorbereitung

Schildkröten-Stadion

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

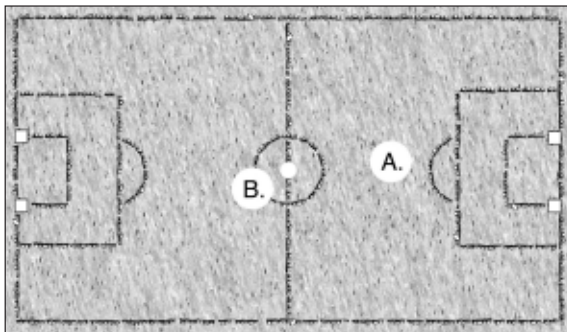
*Pfosten als Tore,
Krötenball auf
Anstoßpunkt*

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.

Haltet den Augenzwürfel bereit.

Augenzwürfel 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 einhalten.

1x würfeln

Dann stellt der Stürmer seine Schildkröte hinter den Krötenball und würfelt einmal.

Schildkröte kullern

Anschließend kullert er die Schildkröte 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 Augenzwürfel vorgibt. Nach jedem Schuss darf er seine Schildkröte neu platzieren.
- Der Stürmer darf den Verteidiger beim Schießen wegstoßen.
- 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!!!

Habermaab game nr. 4268

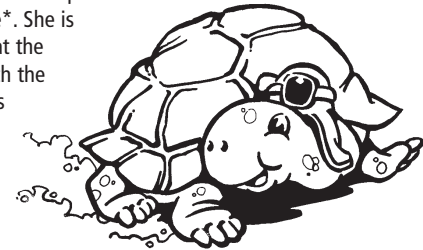
Twiddle Turtle

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 exciting 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

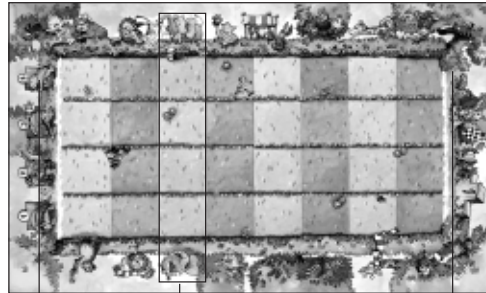
Place the turtle in front of you. Put your fingers on top of the spherical shell and slide your hand gently downwards on the ball. The shell moves backwards but the turtle starts to roll ahead!
Try it several times and make the turtle roll a short distance, a long distance, very quickly or very slowly.



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

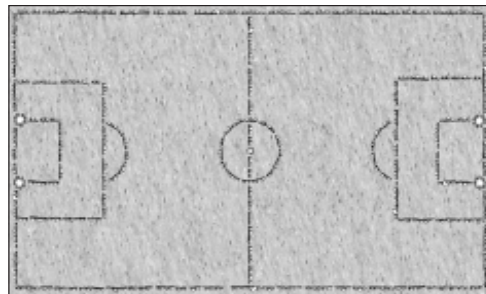


starting squares elephant spectator square target squares

Important!

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

The Soccer Stadium



collect most animal cards

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

turtles at start uncover animal card = target

roll turtles

scoring: the best player at rolling = animal card

rolled too far = no animal card

Game 1: Quickly, Turtle, Be Quick!

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

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.

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.

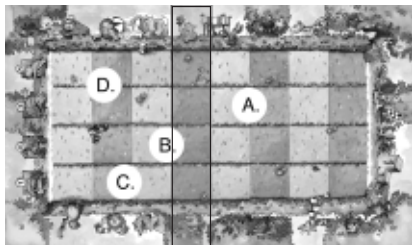
Scoring

- **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.
- **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

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.

player with most
animal cards =
winner

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

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

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.

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

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

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

turtle on start
roll turtle, uncover
corresponding
animal card

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

player with most
cards = winner

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.
- 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?

*move turtles forward
or backward*

*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

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

Spread the game board with the glade stadium face up on the table. In this game, you always play with all four turtles, 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.

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

End of the Game

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

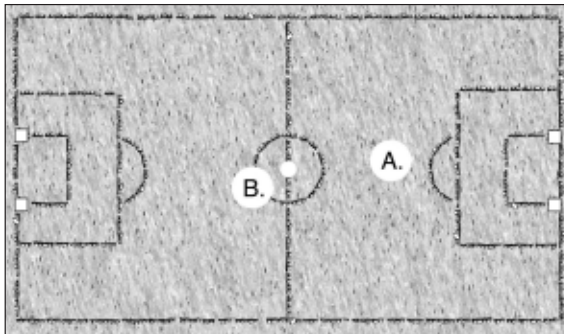
*turtle stadium,
posts as goals,
turtle ball on
kick-off spot*

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.

Get the die with the dots ready.

ready die with dots



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.

*roll die,
roll turtle*

Then the forward puts their turtle behind the turtle ball and rolls the die. Then they roll the turtle towards the turtle ball and try to shoot the ball into the direction of 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 forward may shove aside the turtle of the defender while kicking.
- 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

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

three goals = winner

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 Habermas 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.*

FRANÇAIS

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 touchant du bout des doigts.

Appuyez dessus avec précaution. La carapace se déplace en roulant en arrière mais la tortue se met à avancer !

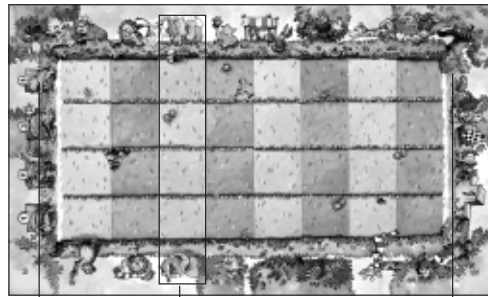
Faites plusieurs essais pour faire avancer la tortue sur une petite distance, sur une grande distance, très vite ou très lentement.



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.

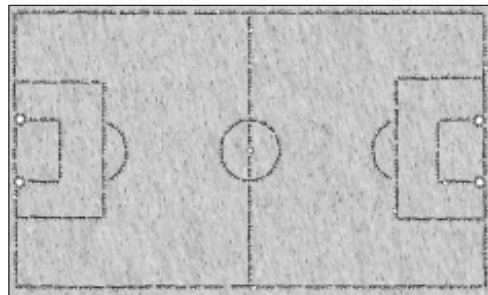
Le stade de la forêt



cases de départ rangée des éléphants spectateurs cases d'arrivée

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 ...

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

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.

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.

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

- **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.

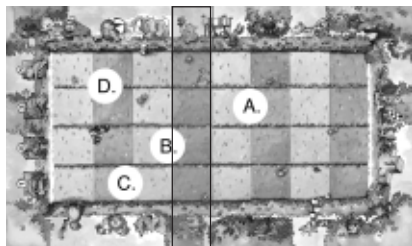
- **Une tortue a dépassé la rangée de spectateurs correspondante ou est même sortie du plateau de jeu ?**

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 correspondante 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

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.

récupérer le plus de cartes

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

tortue sur la case-départ

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

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

récupéré le plus de cartes = gagnant

Jeu n° 2 : Mémo des tortues

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

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

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.

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 :

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

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.

recupérer trois cartes

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

lancer le dé 1x

*faire avancer ou
reculer les tortues*

*tortue sur la bonne
case = carte d'animal*

*3ème carte =
gagnant*

Jeu n° 3 : Allez, hue, Tatoune !

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

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

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 :

- 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.

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

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

*amener sa tortue en
premier au but*

stade de la forêt

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

lancer le bâton-dé 1x

*choisir la tortue cor-
respondant
au dé et l'avancer
d'une case*

joueur suivant

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

Jeu n° 4 : La course des tortues

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

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

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.

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.

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

Fin de la partie

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.

marquer trois buts

Jeu n° 5 : Le match de foot des tortues

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).

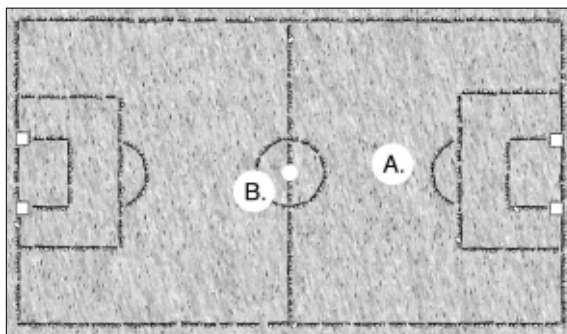
Poser les quatre poteaux sur les repères du plateau de jeu afin de délimiter les buts. Poser le ballon-crapaud sur le point de tir placé au milieu du plateau de jeu.

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.

lancer le dé 1x

Ensuite, l'avant pose sa tortue derrière le ballon-crapaud et lance le dé une fois.

faire rouler la tortue

*points du dé =
nombre de tirs*

Ensuite, il fait rouler sa tortue contre le ballon-crapaud et essaye de faire avancer le ballon en direction du but adverse.

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.
- En tapant dans le ballon, l'avant a le droit de pousser l'arrière.
- 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.

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 !!!

Habermaaf-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 Bosweidestadion 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 vliegenvlugge 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 dinosaurïers. 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.*

33

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!

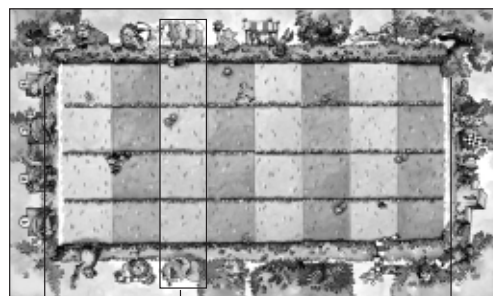
Probeer het 'ns een paar keer uit en probeer om de schildpad een korte afstand, een lange afstand, heel snel, of heel langzaam vooruit te laten rollen.



De speelborden

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

Het Bosweidestadion

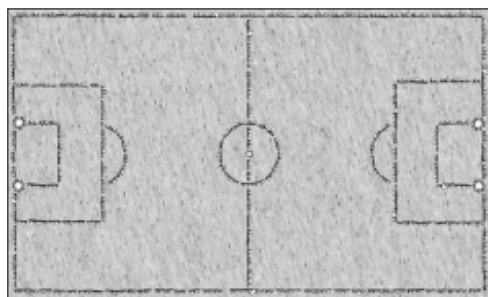


startvelden toeschouwersveld olifant finishvelden

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 ...

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

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 verdeckte stapel klaar.

Spelverloop

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.

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.

De beoordeling:

- **Raken één of meer schildpadden het bijbehorende toeschouwersveld aan?**

Goed zo! Als beloning krijgt de speler wiens schildpad het verst voraan 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.

- **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.

de meeste dierkaarten verzamelen

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

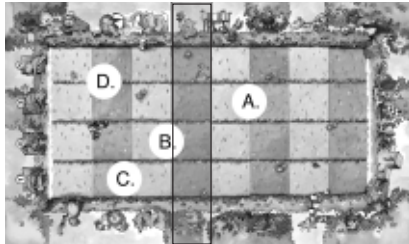
schildpadden op de start, dierkaarten omdraaien = doel

schildpadden vooruitrollen

beoordeling: het best gerold = dierkaart

te ver gerold = geen dierkaart

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

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.

speler met de meeste kaarten = winnaar

de meeste dierkaarten verzamelen

Bosweidestadion, schildpadden van dezelfde kleur, dierkaarten omgekeerd naast elkaar

schildpadden op de start

schildpadden rollen, bijbehorende dierkaarten omdraaien

juist dier = kaart ontvangen, onjuist dier = kaart omkeren

volgende speler

speler met de meeste dierkaarten = winnaar

Spel 2: Schildpadmemorie

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

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

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

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:

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.

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 verstoppt. In de loop van het spel krijgen jullie echter steeds meer informatie.

Einde van het spel

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

*drie dierkaarten
verzamelen*

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

1 x gooien

*schildpadden
vooruit of
achteruit zetten*

*schildpadden op het
bijbehorende veld =
dierkaart*

*derde dierkaart =
gewonnen*

Spel 3: Heen en weer, Sientje!

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

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

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:

- 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.

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

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.

*eigen schildpad als
eerste over de finish*

*Bosweidestadion
schildpadden met
twee kleuren,
per speler 1
omgekeerde
Sientjekaart,
gekleurde dobbel-
stok klaar*

1 x gooien

*gegooide schildpad
uitkiezen en een veld
vooruit zetten*

volgende speler

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

Spel 4: De schildpaddenloop

Wie bereikt met zijn schildpadden als eerste het doel?

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

Spelvoorbereiding

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

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.

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.

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

Einde van het spel

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.

drie doelpunten
maken

Spel 5: Schildpadvoetbal

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

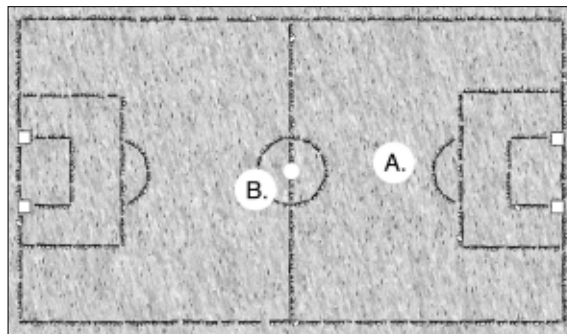
Leg het speelbord op tafel met het Schildpadstadion omhoog gekeerd.
Zet de vier doelpalen op de merktekens van het speelbord. Leg de schildpadbal op de aftrapstip in het midden van het speelbord.

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.

Houd de dobbelsteen klaar.

ogendobbelsteen
klaar



Spelverloop

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

schildpadden ver-
zetten

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

1 x gooien

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

schildpadden rollen

Vervolgens rolt hij de schildpad tegen de schildpadbal en probeert om de bal in de richting van 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 aanvaller mag de verdediger bij het schieten opzijstoten.
- 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

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

drie doelpunten
= winnaar

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!!!