

TURTLE MANIA



Spielmaterial:

- 1 Wasserspielplan mit 4 Stegen
- 1 Inselspielplan
- 4 Palmen
- 36 Schildkröten (je 10 × rot, grün, blau und 6 × gelb)
- 1 Beutel



Brrr... das Wasser ist heute ganz schön kalt! Alle kleinen Meeresschildkröten wollen auf die Sonneninsel, um ein paar wärme Sonnenstrahlen zu erhaschen. Doch nicht alle Schildkröten passen auf die Insel. Könnt ihr den Schildkröten helfen, auf die Insel zu gelangen, ohne dass sie ins Wasser fallen?

Vorbereitung

- 1 Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte und setzt euch jeder vor einen Steg. Das ist jeweils der Eingang für eure Schildkröten.
- 2 Legt den Wasserspielplan mit den Stegen auf das Schachtelunterteil.
- 3 Legt den Inselspielplan mittig zwischen die Stege.
- 4 Steck die Palmen in die Schlitze der Stege.
- 5 Legt alle Schildkröten in den Beutel.
- 6 Zieht anschließend 8 Schildkröten heraus und legt in die Inselmitte.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Schildkröte gesehen hat, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, ziehe **1 Schildkröte** aus dem Beutel.



Setze die Schildkröte auf den Steg vor dir und **schiebe** sie **vorsichtig** auf die Insel.

Wichtig: Schildkröten mögen keine Hektik. Schiebe die Schildkröte mit **1 Finger** von hinten an. Schiebe **langsam** und **gleichförmig**, nicht ruckartig oder mit zu viel Schwung.

Das Schieben **endet sofort**, sobald deine Schildkröte vom **Rand** des Stegs **komplett** auf der Insel gelandet ist.



Während deines Zuges sind alle Schildkröten auf der Insel geblieben?

Prima! Alle Schildkröten genießen die Sonne.

Dein Zug ist beendet und die nächste Person ist an der Reihe.

Oh, nein! Während deines Zuges sind 1 oder mehrere Schildkröten ins Wasser gefallen? Nimm die heruntergefallenen Schildkröten zu dir und lege sie bis zum Spielende vor dir ab. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Wichtig: Fallen in deinem Zug 1 oder mehrere **gelbe Schildkröten** ins Wasser, bist du **direkt noch einmal an der Reihe**. Ziehe dazu 1 weitere Schildkröte aus dem Beutel und schiebe sie auf die Insel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand von euch **3 Schildkröten derselben Farbe** oder **5 beliebige Schildkröten** (im Spiel zu zweit 7) vor sich liegen hat. Es **gewinnt**, wer die **wenigsten Schildkröten** hat.

Bei einem Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten.

Nach dem Spiel: Nehmt die Palmen von den Stegen.

Legt sie mit dem Inselspielplan und den Schildkröten in die Schachtel.

So passt der Wasserspielplan mit den Stegen umgedreht oben darauf.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

Autor: Reiner Knizia, Assistent: Sebastian Bleasdale • Illustration: Louis Vettesse • Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur

© 2022 Dr. Reiner Knizia • Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. ©2022 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

