

# PEŁZĄCE ŻÓŁWIE

*Wielki wyścig po sałate!*

## ПЕРЕГОНИ ЧЕРЕПАШОК

Кількість гравців: від 2 до 5

Вік гравців: від 5 років

Час: 20 хвилин








*Навипередки по капусту!*

Черепашки – це дуже милі тварини, котрі цілий день чимчикують з місця на місце. Однак, коли на горизонті з'являється свіжа капуста, вони починають стрімко перебирати лапками.

Кожна черепашка без вагань готова бігти до грядки з капустою. Все ж природу не обдуриш. Черепашки не люблять бігати, але вони дуже кмітливі. Вони радо використовують будь-яку нагоду, щоб залізти на панцир іншої черепашки й таким чином подолати хоча б частину шляху!



## Комплектація гри

- ігрове поле
- 5 фішок - черепашок: червона, жовта, блакитна, зелена, фіолетова
- 40 карт п'ятьох кольорів з позначками:  
5 × , 25 × , 10 × 
- 12 різнокольорових карт з позначками:  
2 × , 3 × , 5 × , 2 × 
- 5 жетонів - черепашок: червона, жовта, блакитна, зелена, фіолетова
- правила гри

## Підготовка

- Спочатку потрібно розгорнути ігрове поле, а потім поставити в ряд на старті усіх черепашок. Незважаючи на кількість гравців, у грі беруть участь усі черепашки.
- Жетони слід перетасувати та покласти малюнками вниз. Кожен гравець бере по одному жетону і так дізнається колір своєї черепашки. Інші гравці не бачать, якого кольору черепахи знаходяться на жетонах суперників.
- Якщо кількість гравців менше ніж 5, зайві жетони слід покласти в коробку, не виказуючи малюнків на них.
- Карти потрібно перетасувати та роздати по 5 кожному гравцю. Гравці тримають карти в руках так, аби інші не могли побачити, що на них. Решту колоди слід покласти малюнком вниз - поруч з ігровим полем.
- Гру починає той, хто нещодавно їв капусту (або наймолодший). Далі хід переходить до гравців за годинниковою стрілкою.






## Мета гри

Завдання кожного гравця - довести свою черепашку до грядки з капустою раніше від усіх.

## Хід гри

Гравець вирішує, якою зі своїх п'яти карт походити. Карту слід покласти малюнком вгору (всі карти кладуть в одну стопку). Далі гравець пересуває черепашку, відповідно до позначок на карті.

**Позначки на картах:**

-  Черепашка такого ж кольору, як на карті, пересувається на 2 поля вперед.
-  Черепашка такого ж кольору, як на карті, пересувається на 1 поле вперед.
-  Черепашка такого ж кольору, як на карті, пересувається на 1 поле назад (цю карту не можна використовувати, якщо черепашка знаходиться на старті).
-  Остання черепашка пересувається на 2 поля вперед. Якщо на останньому полі знаходиться кілька черепашок, гравець обирає якою з них походити.\*
-  Остання черепашка пересувається на 1 поле вперед. Якщо на останньому полі знаходиться кілька черепашок, гравець обирає якою з них походити.\*

\*Черепашка, яка виконує хід, забирає із собою усі черепашки на цьому ж полі (див. **приклад** сторінка 2).


Гравець ходить черепашкою того ж кольору, що і зіграна карта, тобто можна ходити не лише своєю черепашкою, а й іншими. Завдяки цьому учасники гри не знають, якого кольору черепахи належать суперникам.

Карта з різнокольоровою черепашкою дозволяє ходити черепашкою будь-якого кольору.


Якщо черепашка потрапляє на поле де вже є інша черепашка, вона залазить до неї на панцир. Отже, на одному полі може вирости ціла вежа з черепашок.


Черепашка, яка виконує хід забирає із собою усіх черепашок що знаходяться на її панцирі. Черепашки, які знаходяться під нею, залишаються на місці.

### Приклад

Гравець ходить картою з різнокольоровою черепашкою зі стрілкою  і пересуває останню червону черепашку на 1 поле (мал. 1).

Жовта черепашка, яка сиділа на панцирі, також рухається, а от блакитна залишається на місці (мал.2).

Наступний гравець ходить картою з фіолетовою черепашкою з мінусом . Фіолетова черепашка пересувається на 1 поле назад разом із жовтою та червоною черепашкою, котрі сидять у неї на панцирі (мал.3).

Наступний гравець ходить картою з червоною черепашкою з двома плюсами  та пересуває червону фішку на 2 поля вперед. Жовта черепашка, що сидить на панцирі, також пересувається (мал.4).

Після того, як гравець поклав карту та пересунув черепашку, потрібно взяти з колоди одну нову карту. В процесі гри на руках у гравця повинно бути 5 карт. Якщо карти закінчилися, тоді слід взяти усі карти викладені гравцями, перетасувати та покласти біля ігрового поля, утворюючи нову колоду.



## Кінець гри

Перегони закінчуються тоді, коли хоча б одна черепашка добіжить до капусти, тобто опиниться на фініші. В цей момент усі гравці розкривають свої фішки черепашок.

Якщо на перемогу претендує кілька черепашок, що стоять одна на одній, виграє та з них, яка знаходиться нижче.

Якщо в грі бере участь менше ніж п'ять учасників, може трапитися таке, що першою до фінішу прийде черепаха, яка не належить жодному з гравців. У цьому випадку перемагає той гравець, чия черепашка знаходиться найближче до фінішу. Якщо там знаходиться кілька черепашок, що стоять одна на одній, виграє та з них, яка знаходиться нижче.

## Варіант гри для старших учасників

Якщо на перемогу претендує кілька черепашок, що стоять одна на одній, виграє та з них, яка знаходиться нагорі.

## Варіант гри для молодших учасників

Під час гри з молодшими гравцями учасники не приховують кольорів своїх черепашок. Кожен гравець обирає жетон із черепашкою улюбленого кольору та кладе перед собою малюнком догори.

# EGMONT.pl



Story House Egmont sp z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2011, 2022 Story House Egmont sp z o.o.  
© 2011, 2022 Dr. Reiner Knizia. Wszelkie prawa zastrzeżone

Autor: Reiner Knizia  
Ilustracje: Rolf ARV† Vogt  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Tłumaczenie na język ukraiński: Marianna Voskovniuk  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

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