

# Schildi Strandkröte

Eine Spielesammlung für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Mit einer zusätzlichen Spielidee, die zusammen mit „Schildi Schildkröte“ (HABA-Spiel 4268) spielbar ist.

**Spielidee:** Ronald Hofstätter  
**Lizenz:** White Castle Games  
**Illustration:** Detlef Judt  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 - 15 Minuten

Alle Meeresbewohner sind zum Spektakel der 2222. Strandkröten-Olympiade eingetroffen: Felix Flosse liegt bereits am Strand und wartet voller Spannung auf den ersten Wettkampf. Sogar Paul Pinguin und Elvira Eisbär sind auf ihren Eisschollen angereist. Wie von 0 auf 100 schießt plötzlich Schildi Strandkröte vom Favoritenteam „Die Kullerbande“ ins Meer. „Das war knapp daneben, Schildi!“, ruft Polly Pottwal und sieht vergnügt den weiteren Disziplinen zu.



## Spielinhalt

- 1 Schildkröte (zweiteilig)
- 1 beidseitig bedruckter Spielplan
- 9 Karten
- 9 Holzkegel
- 1 Holzscheibe
- 6 Glassteine
- 1 Bleistift
- 1 Block
- 1 Spielanleitung

# Die Kullerschildkröte

Unsere Kullerschildkröte ist eine ganz besondere Schildkröte. Sie hat einen kugelrunden Panzer und kugelrunde Füße. Außerdem läuft sie nicht wie gewöhnliche Schildkröten, sie kullert! Setze zum Ausprobieren einfach den kugelrunden Panzer auf den Schildkrötenkörper.

## So wird die Schildkröte bewegt

Stelle die Schildkröte vor dich. Lege die Finger einer Hand oben auf den kugelrunden Panzer. Ziehe deine Hand vorsichtig nach unten über die Kugel: Der Panzer bewegt sich rückwärts, aber die Schildkröte beginnt vorwärts zu rollen!

Probiere es ein paar Mal aus und versuche, die Schildkröte eine kurze Strecke, eine lange Strecke, sehr schnell und sehr langsam kullern zu lassen.



# Die Spielpläne

Der beidseitig bedruckte Spielplan zeigt auf der Vorderseite die Insel-Arena und auf der Rückseite das Strand-Stadion.

## Die Insel-Arena



Startbereich

Neben dem Startbereich für die Schildkröte seht ihr noch neun Inseln mit Tieren. Diese Tiere sind extra zur Olympiade angereist. Ihr findet sie auch auf den Karten wieder.

## Das Strand-Stadion



Startbereich

# Spiel 1: Von Insel zu Insel

*vier bzw. fünf Karten  
sammeln*

Wer kullert Schildi am besten und sammelt zuerst vier bzw. fünf Karten?

## Benötigtes Spielmaterial:

Schildkröte, Spielplan, Holzscheibe, alle Karten

## Spielvorbereitung

*Insel-Arena*

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass die Insel-Arena zu sehen ist. Haltet die Schildkröte und die Holzscheibe bereit.

*Karten je nach  
Spielerzahl verteilen*

Mischt die Karten und verteilt sie an die Spieler:

- Bei zwei und drei Spielern erhält jeder drei Karten auf die Hand.
- Bei vier Spielern bekommt jeder zwei Karten auf die Hand.
- Überzählige Karten legt ihr unesehen in die Schachtel zurück.

## Spielablauf

*Schildkröte auf Start  
und kullern*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der kleinste Spieler beginnt und stellt die Schildkröte auf eine beliebige Stelle im Startbereich. Kullere die Schildkröte vorwärts und versuche eine Insel mit der Schildkröte zu erreichen. Welche Insel(n) berührt die stehende Schildkröte mit ihren Kullerfüßen?

*keine Insel erreicht =  
nächster Spieler*

### • Keine Insel?

Schade! Du hast keine Insel erreicht. Dein Spielzug ist leider vorbei.

*eine oder mehrere  
Inseln = Mitspieler  
nach Karte fragen*

### • Eine oder mehrere Inseln?

Sehr gut gekullert! Nenne das Tier, das auf dieser Insel lebt. Berührt Schildi mehrere Inseln mit ihren Kullerfüßen, darfst du eines dieser Tiere auswählen. Anschließend fragst du einen beliebigen Mitspieler, ob er die Tierkarte auf der Hand hat, die zur gewählten Insel passt.

*falsch = keine Karte*

☒ **Nein, er hat das Tier nicht.**

So ein Pech! Du gehst leider leer aus.

*richtig = Karte*

☒ **Ja, er hat das Tier.**

Sehr gut! Du bekommst die Karte deines Mitspielers. Nimm anschließend die Schildkröte vom Spielplan und lege die Holzscheibe auf die Insel dieses Tieres.

*Holzscheibe auf Insel*

**Wichtig:** Liegt die Holzscheibe auf einer Insel, darf nach dem Tier dieser Insel nicht gefragt werden. Wenn die Schildkröte die Holzscheibe beim Kullern verschiebt, kommt sie sofort wieder auf die Insel zurück.

*nächster Spieler*

Anschließend ist der nächste Spieler mit Kullern an der Reihe.

## Spielende

*Spielende:  
bei 2 und 3 Spielern  
= fünf Karten; bei 4  
Spielern = vier Karten*

Es gewinnt, wer ...

- bei zwei oder drei Spielern zuerst fünf Karten hat.
- bei vier Spielern zuerst vier Karten hat.

*Holzkegel umkegeln*

## Spiel 2: Schildkröten-Kegeln

---

Wer kegelt mit Schildi am besten die Holzkegel um?

### Benötigtes Spielmaterial:

Schildkröte, Spielplan, alle Holzkegel, Bleistift, Block

*Strand-Stadion,  
Holzkegel auf  
Sonnenschirme*

## Spielvorbereitung

---

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Strand-Stadion zu sehen ist. Stellt die neun Holzkegel jeweils in die Mitte der neun Sonnenschirme des Spielplans. Der rote Holzkegel kommt immer in die Mitte aller Kegel.

*Namen auf Block  
notieren*

Nehmt den Block und schreibt eure Namen in die Spalten. Später tragt ihr die erkullerten Punkte in die Felder ein. Bei jüngeren Kindern, die noch nicht so gut schreiben und rechnen können, hilft ein Mitspieler. Haltet die Schildkröte bereit.

## Spielablauf

---

*Schildkröte auf Start*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der größte Spieler beginnt und stellt die Schildkröte auf eine beliebige Stelle im Startbereich.

*Schildkröte kullern  
und Kegel umkegeln,  
Ergebnis notieren*

Kullere die Schildkröte vorwärts und versuche möglichst viele Kegel umzukegeln. Zähle alle umgefallenen Kegel. Trage anschließend die erreichte Punktzahl in das entsprechende Feld deiner Spalte ein.

*Beispiel: Stefan hat mit Schildi fünf Kegel umgekegelt. Er darf in sein Feld neben den fünf abgebildeten Kegeln eine Fünf eintragen.*

*pro Feld auf Block  
nur ein Eintrag*

**Wichtig:** Du darfst in jedes Feld deiner Spalte nur einmal etwas eintragen. Kannst du dein Kegelergebnis nicht eintragen, da in diesem Feld schon etwas steht, musst du in einem beliebigen Feld null Punkte notieren.

Stellt gemeinsam alle Kegel wieder auf und rollt die Schildkröte in den Startbereich zurück. Jetzt ist der nächste Spieler mit Kegeln an der Reihe.

## Spielende

---

*nach neun Kegel-  
runden = Ende;  
höchste Gesamt-  
punktzahl =  
Gewinner*

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler neunmal an der Reihe war. Jeder zählt seine Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt diesen spannenden Kegelwettbewerb. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Spiel 3: Schildkröten-Boule

*vier Karten sammeln*

Wer kullert die eigenen Glassteine möglichst nah an die Holzscheibe heran und sammelt zuerst vier Karten? Ein sportliches Spiel für zwei Spieler.

### Benötigtes Spielmaterial:

Schildkröte, Spielplan, Holzscheibe, alle Glassteine, alle Karten

## Spielvorbereitung

*Strand-Stadion*

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

*drei Glassteine je Spieler*

Ein Spieler erhält die drei gelben, der andere die drei blauen Glassteine. Legt die Glassteine vor euch ab. Haltet die Schildkröte, die Holzscheibe und die Karten bereit.

## Spielablauf

*Holzscheibe auf Sonnenschirm*

Der jüngere Spieler legt die Holzscheibe auf einen beliebigen Sonnenschirm des Spielplans.

*Schildkröte auf Start*

Der ältere Spieler nimmt die Schildkröte und stellt sie auf eine beliebige Stelle im Startbereich.

*Glasstein vor Schildkröte legen, Schildkröte kullern*

Anschließend legst du einen deiner Glassteine direkt vor die Schildkröte. Die Schildkröte soll deinen Glasstein berühren. Nun kullerst du die Schildkröte und versuchst dadurch deinen Glasstein möglichst nahe zur Holzscheibe zu bewegen.

*nächster Spieler*

Anschließend ist dein Mitspieler an der Reihe. Danach spielt ihr immer abwechselnd.

### Wichtige Schildkröten-Boule-Regeln:

- Es ist erlaubt, eigene oder fremde Glassteine sowie die Holzscheibe mit der Schildkröte weiterzuschubsen.
- Ein Glasstein kommt nicht in die Wertung, wenn er den Tisch berührt.
- Berührt die Holzscheibe den Tisch oder fällt sie vom Spielplan, endet die Runde sofort. Der gegnerische Spieler gewinnt diese Runde und erhält drei Karten.

*Holzscheibe fällt vom Spielplan = Mitspieler erhält drei Karten*

*Wertung*

### Wurden alle Glassteine gekullert, folgt die Wertung:

- Wer mit einem seiner Glassteine der Holzscheibe am nächsten liegt, erhält eine Karte.
- Liegt auch noch der zweite Glasstein dieses Spielers näher an der Holzscheibe als der bestplatzierte gegnerische Glasstein, bekommt er zwei Karten.

- Liegen sogar alle drei Glassteine dieses Spielers näher an der Holzscheibe als der bestplatzierte gegnerische Glasstein, erhält er drei Karten.
- Könnt ihr nicht eindeutig feststellen, welcher Glasstein näher an der Holzscheibe liegt? Dann bekommt keiner eine Karte.

*neue Runde*

### **Neue Runde**

Die neue Runde beginnt der Verlierer der letzten Runde. Er legt die Holzscheibe auf einen beliebigen Sonnenschirm des Spielplans. Der Gewinner der letzten Runde darf zuerst kullern.

## **Spielende**

---

*vierte Karte =  
Gewinner*

Sobald ein Spieler vier oder mehr Karten vor sich liegen hat, gewinnt er das Spiel.

### **Tipps:**

- Ihr könnt auch eine andere Anzahl von Siegpunkten vereinbaren (z. B. zehn Punkte). Notiert eure Punkte auf einem Blatt Papier.
- Wenn mehr als zwei Spieler Schildkröten-Boule spielen möchten, dann bildet zwei Mannschaften: Die Spieler der Mannschaften wechseln sich pro Spielzug ab.
- Profi-Spieler können natürlich auch ein großes Schildkröten-Boule-Turnier spielen. Dann spielen alle Mannschaften einmal gegeneinander, um den Turniergewinner zu ermitteln.

## Spiel 4: Schildkröten-Memo

---

die meisten Karten  
sammeln

Wer kullert Schildi besonders geschickt, hat gleichzeitig ein gutes Gedächtnis und sammelt so die meisten Karten?

### Benötigtes Spielmaterial:

Schildkröte, Spielplan, alle Karten

## Spielvorbereitung

---

Insel-Arena,  
Karten verdeckt  
nebeneinander

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass die Insel-Arena zu sehen ist. Verdeckt die Karten, mischt sie und legt sie nebeneinander auf dem Tisch aus. Haltet die Schildkröte bereit.

## Spielablauf

---

Schildkröte auf Start

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und stellt die Schildkröte auf eine beliebige Stelle im Startbereich.

Schildkröte kullern

Kullere die Schildkröte vorwärts. Sieh dir an, welche Insel sie mit ihren Kullerfüßen berührt. Falls ihre Kullerfüße mehrere Inseln berühren, sieh dir alle diese Inseln an.

passende Karte  
aufdecken

Versuche dann, eine passende Karte aufzudecken:

richtiges Tier = Karte  
behalten;

### Berührt deine Schildkröte die Insel des aufgedeckten Tieres?

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

falsches Tier = Karte  
verdecken;  
nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler mit Kullern 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

---

Spieler mit den  
meisten Karten =  
Gewinner

Das Spiel endet, sobald alle Karten verteilt sind. Der Spieler, der die meisten gesammelt hat, gewinnt diesen Memo-Wettbewerb. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# Schildi Schildkröte & Schildi Strandkröte

Wenn ihr auch das Spiel „Schildi Schildkröte“ (HABA-Spiel 4268) besitzt, könnt ihr folgende Spielidee ausprobieren:

## Benötigtes Spielmaterial aus „Schildi Schildkröte“:

Alle 4 Schildkröten, Spielplan, Farbwürfelstab, die Tierkarten Schwein, Hase, Eule, Giraffe und Affe

## Benötigtes Spielmaterial aus „Schildi Strandkröte“:

Schildkröte, acht naturfarbene Holzkegel, alle Glassteine

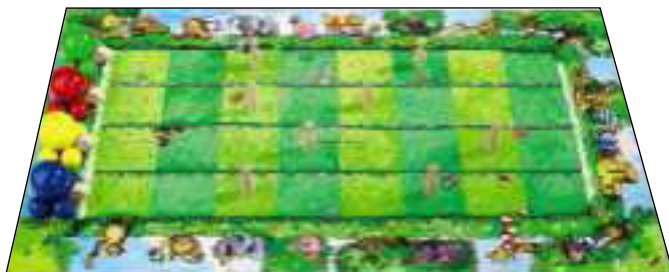
## Spielvorbereitung

*Waldwiesen-Stadion*

*Schildkröten und Holzkegel aufstellen*

Legt den Spielplan so herum auf den Tisch, dass das Waldwiesen-Stadion zu sehen ist. Setzt jeweils den farblich passenden Panzer auf die fünf Schildkröten. Stellt die gelbe, grüne, rote und blaue Schildkröte beliebig auf die vier Startfelder des Spielplans.

Die acht Holzkegel stellt ihr, wie auf dem Foto abgebildet, auf die entsprechenden Spielplanfelder.



*Tierkarten als verdeckter Stapel; orangefarbene Schildkröte, Farbwürfelstab und Glassteine bereit*

Mischt die fünf Tierkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Haltet die orangefarbene Schildkröte, den Farbwürfelstab und die Glassteine bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt, er ist der Kullerer.

*Mitspieler: Tierkarte aufdecken und orangefarbene Schildkröte auf Spielplan;*

*Kullerer: würfeln, drei Kullerversuche,*

Der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn deckt die oberste Karte vom Stapel der Tierkarten auf und stellt die orangefarbene Schildkröte auf ein beliebiges freies Feld dieser Zuschauerreihe.

Danach würfelt der Kullerer mit dem Farbwürfelstab. Die gewürfelte Farbe zeigt an, mit welcher Schildkröte er in dieser Runde spielt. Er hat jetzt insgesamt drei Kullerversuche, um mit der erwürfelten Schildkröte die



*mit gewürfelter  
Schildkröte kullern*

orangefarbene Schildkröte zu berühren. Nach jedem Kullerversuch darf er die Schildkröte auf der Stelle drehen und dadurch ihre Laufrichtung ändern.

*berührt = Glasstein*

**Hast du mit der erwürfelten Schildkröte nach maximal drei Kullerversuchen die orangefarbene Schildkröte berührt?**

- **Ja?**

Sehr gut! Zur Belohnung erhältst du einen Glasstein und legst ihn vor dir ab.

*nicht berührt = kein  
Glasstein*

- **Nein?**

Schade! Leider erhältst du keinen Glasstein in dieser Runde.

**Wichtige Regeln:**

- Kullert der Kullerer mit der Schildkröte einen Holzkegel um oder kullert er die Schildkröte ganz oder teilweise vom Spielplan herunter, endet sein Spielzug sofort.
- Nach fünf Runden mischt ihr alle aufgedeckten Tierkarten wieder und bildet einen neuen, verdeckten Stapel.

*neue Runde*

**Neue Runde**

Stellt die gekullerte Schildkröte wieder auf ihr Startfeld zurück. Gebt die orangefarbene Schildkröte und den Würfelstab an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler ist jetzt der Kullerer.

## Spielende

---

*zwei Glassteine =  
Gewinner*

Sobald ein Spieler zwei Glassteine vor sich liegen hat, gewinnt er das Spiel.

**Tipp:** Wenn ihr möchtet, könnt ihr den Wettkampf auch verlängern: Verteilt Punkte anstelle der Glassteine und notiert sie auf einem Blatt Papier. Wer zuerst eine bestimmte Punktzahl erreicht (z.B. vier Punkte), gewinnt das Spiel.

**Viel Spaß bei allen Wettbewerben wünscht euch eure Schildi Strandkröte. Wir sehen uns dann zur 2223. Strandkröten-Olympiade wieder!!!**



# Twiddle Beach Turtle

A game collection for 2 to 4 players ages 4-99.

Includes an additional game idea for playing with the Twiddle Turtle (Game Habermaab nr. 4268)

**Author:** Ronald Hofstätter  
**License:** White Castle Games  
**Illustrations:** Detlef Judt  
**Length of the game:** Each game approx. 10-15 minutes

All the inhabitants of the sea have arrived for the 2222 Beach Turtle Olympics: Felix Flipper already lies on the beach waiting with bated breath for the first competition. Even Paul Penguin and Elvira Icebear have come travelling from afar on their floes. Full speed ahead, Twiddle Turtle, member of the favorite team "The Rolling Gang", suddenly dashes ahead and lands directly in the sea. "Just missed, Twiddle Turtle!", Betty Blue Whale shouts and carries on watching the other events.



## Contents

- 1 turtle (two parts)
- 1 game board printed on both sides
- 9 cards
- 9 wooden skittles
- 1 wooden disk
- 6 glass pebbles
- 1 pencil
- 1 notepad
- Set of game instructions

# The Rolling Turtle

Our rolling turtle is a very special breed of turtle. She has a spherical shell and spherical feet. Furthermore she does not move like a normal turtle, she hurtles! Try it to see for yourself: place a shell on the turtle body.

## How to move the turtle

Place the turtle in front of you. Using one hand, place 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, then a long distance. Try doing it very quickly or very slowly.



# The Game Boards

The game board is printed on both sides: one side shows the Island Arena, the other the Beach Stadium.

## The Island Arena



starting area

Next to the starting squares for the turtle there are nine islands with animals. These animals have travelled just for the Olympics. You will find them again on the cards.

## The Beach Stadium



starting area

## Game 1: From Island to Island

*collect four or five cards*

Who will be the best at rolling Twiddle Turtle, thereby collecting four or five cards first?

### Game Material Needed:

Turtle, game board, wooden disk, all the cards.

## Preparation of the Game

*Island Arena*

Spread the game board with the Island Arena face up on the table. Get the turtle and the wooden disk ready.

*deal cards according to number of players*

Shuffle the cards and deal them to the players.

- In the case of two and three players each one gets three cards.
- In the case of four players each one gets two cards.
- Remaining cards are returned to the box, without looking at them.

## How to Play

*turtle on start area and roll*

Play in a clockwise direction. The smallest player starts and places the turtle on any spot of the starting area.

Roll the turtle to try and reach one of the islands showing a turtle. Which island(s) does the turtle touch with the rolling feet?

*no island reached = next player*

### • Not one island?

Pity! As Twiddle turtle did not reach an island your turn is over.

*one or more islands reached = ask other player for card*

### • One or more islands?

Well rolled! Announce the name of the animal living on that island. If Twiddle Turtle touches various islands with its rolling feet you choose which animal you name. Then you ask any of the other players if they have the animal card matching the island in question.

**No, they don't have the animal.**

What a pity! You go away empty handed.

**Yes, they have the animal.**

Super! You get the card of the player in question. Then take the turtle off the game board and place the wooden disk on the island of that animal.

*wrong = no card*

*right = card wooden disk on island*

**Important:** If the wooden disk is on an island, the animal of that island can not be asked for. If the turtle shoves the wooden disk off its spot, it is placed immediately back there.

Then it's the turn of the next player to roll the turtle.

*next player*

## End of the Game

The winner is ...

- whoever has collected five cards first in the case of two or three players.
- whoever has four cards first in the case of four players.

*end with 2 or 3 players = five cards,  
end with 4 players = four cards*

## Game 2: Turtle Skittles

---

*strike skittles*

Who will score the most strikes with Twiddle turtle?

### Game material needed:

Turtle, game board, all skittles, pencil, notepad

## Preparation of the Game

---

*Beach stadium,  
wooden skittles on  
sunshades*

Spread the game board with the Beach Stadium face up on the table. Place each of the nine wooden skittles in the center of one of the nine sunshades shown on the game board. The red skittle is always placed in the middle of all the skittles.

*write down names  
on notepad*

Write your names down in the columns on the notepad. Later you will enter the points scored in the rows. If there are younger players not yet able to write and calculate, an older player will help. Get the turtle ready.

## How to Play

---

*turtle on starting  
area*

Play in a clockwise direction. The biggest player starts and places the turtle on any spot of the starting area.

*roll turtle and hit  
skittles, note result*

Roll your turtle and try to hit as many skittles as possible. Count the skittles knocked over. Enter the points into the corresponding square of your column.

*one entry per square  
on notepad*

*Example: Stephen has knocked over five skittles with Twiddle Turtle. He enters 5 points in the square corresponding to 5 skittles.*

**Important:** in every square of your column there may only be one entry. If you cannot enter a result because the corresponding square has been filled in already, you have to enter Zero in a square.

Arrange the skittles again and roll the turtle back on the starting area. It's the turn of the next player.

## End of the Game

---

*nine rounds = end;  
highest score =  
winner*

The game ends as soon as every player has had nine turns. The players add up their points. The one with the highest total score wins this exciting skittle competition. In the event of a draw there are various winners.

## Game 3: Turtle-Boules

*collect four cards*

Who rolls their glass pebbles the closest to the wooden disk and collects four cards first? A sporting game for two players.

### Game material needed:

Turtle, game board, wooden disk, all glass pebbles, all cards

## Preparation of the Game

*Beach Stadium,  
three glass pebbles  
per player*

Spread the game board with the Beach Stadium face up on the table. One player gets the three yellow, the other the three blue pebbles. Keep them in front of you. Get the turtle, the wooden stone and the cards ready.

## How to Play

*wooden disk on  
sunshade,*

The younger player places the wooden disk on any sunshade of the game board.

*turtle on start,  
place glass pebble in  
front of turtle,  
roll turtle,  
next player*

The older player places the turtle on any spot in the starting area and one of their glass pebbles directly in front of the turtle touching it. Now they roll the turtle, trying to move the pebble as close as possible to the wooden disk.

Then it's the turn of the other player. Carry on playing taking turns.

### Important Turtle Boule rules:

- It is allowed to shove one's glass pebbles and those of the other player, as well as the wooden disk.
- A glass pebble that slides off the game board is not taken into consideration when scoring.
- As soon as the wooden disk slides off the game board the round is over. The other player wins the round and gets three cards.

*wooden disk slides  
off the game board  
= the other player  
gets three cards*

*scoring*

### Once all the glass pebbles have been shoved, proceed with scoring:

- Whoever gets closest to the wooden disk, gets a card.
- If the same player gets a second glass pebble closer to the wooden disk, than the best placed glass pebble of the other player, then they get two cards.
- If all three of their glass pebbles are closer to the wooden disk, than the best placed glass pebble of the other player, then they get three cards.
- If you cannot tell exactly whose glass pebble is closer to the wooden disk, then no player gets a card.

*new round*

### **New round**

The loser of the last round starts the next round. They place the wooden disk on any sunshade shown on the game board. The winner of the last round may roll first.

*fourth card = winner*

## **End of the Game**

---

As soon as a player has four or more cards, they have won the game.

### **Hints:**

- You can also agree on another number for scoring (for example 10 points). Note your points down on a sheet of paper.
- If more than two players want to play Turtle Boule form two teams: the players of the teams take turns.
- Professional players, of course, can play a great Turtle Boule tournament. In this case the teams each play against each other in order to determine the winning team.



## Game 4: Turtle Memory

---

*collect the most cards*

Who will be especially skillful at rolling the turtle, having a good memory and thereby collect the most cards?

### Game Material Needed:

Turtle, game board, all the cards

## Preparation of the Game

---

*Island Arena cards face down in a row*

Spread the game board with the Island Arena face up on the table. Cover the cards, shuffle them and arrange them in a row on the table. Get the turtle ready.

## How to Play

---

*turtle on start*

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and puts the turtle on any spot in the starting area.

*roll turtle*

Make your turtle roll. Have a look at which island it touches with its feet. If the turtle touches various islands, have a look at all those islands. Then try to uncover a corresponding card.

*uncover corresponding card*

### Does your turtle touch the island of the uncovered animal?

- **Yes?** Well done! As a reward you get this card.
- **No?** Bad luck. Turn the card round again.

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

Then it's the turn of the next player to roll the turtle.

**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

---

*player with most cards = winner*

The game ends as soon as all the cards have been distributed. The player with the most cards wins this memory competition. In the event of a draw there are various winners.

# Twiddle Turtle and Twiddle Beach Turtle

---

If you possess Twiddle Turtle (Game Habermas 4268) you can also try the following game idea:

## Game Material needed from Twiddle Turtle Game:

The 4 turtles, game board, color die rod, the animal cards: pig, rabbit, owl, giraffe and monkey

## Game Material needed from Twiddle Beach Turtle Game:

Turtle, eight wooden skittles, all glass pebbles

## Preparation of the Game

---

Spread out the game board with the glade stadium face up on the table. Place the shells on the five turtle bodies with the matching colors. Put the yellow, green, red and blue turtle on any of the four starting squares shown on the game board. The eight skittles are distributed on the game board as indicated on the photo.



Shuffle the five animal cards and put them in a pile face down next to the game board. Get the orange turtle, the color die rod and the glass pebbles ready.

## How to Play

---

Play in a clockwise direction. The youngest player starts, they are the turtle roller.

The next player in a clockwise direction uncovers the top card from the pile of animal cards and places the orange turtle on any square in line with the corresponding row of spectators.

Then the turtle roller rolls the color die rod. The color indicates which turtle will be rolled in this round. The turtle roller has three goes at trying to nudge the turtle against the orange turtle. After each try they may reposition the turtle thus changing its rolling direction.

*glade stadium*

*distribute turtles and  
skittles*

*animal cards in a pile  
face down, get ready  
orange turtle, color  
die rod and glass  
pebbles*

*other player: uncover  
animal card and  
place orange turtle  
on game board,  
turtle roller: roll die,  
three goes with  
turtle*

*touched = pebble*

*not touched = no  
pebble*

*new round*

*two pebbles= winner*

### Did your turtle touch the orange turtle after three goes at rolling?

- **Yes?**

Well done! As a reward you get a glass pebble and place it in front of you.

- **No?**

Bad luck! You don't get a pebble in this round.

### Important rules:

- If a turtle roller knocks over a skittle with the turtle or if the turtle rolls partly or completely off the game board, their turn is immediately over.
- After five rounds, shuffle the animal cards and put them once again face down in a pile.

### New round

Place the turtle back on its starting square. Pass the orange turtle and the die rod on to the next player in a clockwise direction. This player is now the turtle roller.

## End of the Game

---

As soon as a player has gathered two glass pebbles, the game is over.

**Hint:** You can also make the competition last longer if you gather points instead of glass pebbles and note them down on a sheet of paper.

Whoever reaches the score you agreed upon (for example four) first, wins the game.

**Twiddle Beach Turtle wishes you lots of fun with all the competitions. We will see you again at the 2223rd Turtle Olympics!**



# Tatoune, la tortue de mer

Une collection de jeux pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.  
Avec une suggestion de jeu supplémentaire qui peut se jouer avec le jeu „La tortue Tatoune” (jeu HABA n° 4268).

**Idée :** Ronald Hofstätter  
**Licence :** White Castle Games  
**Illustration :** Detlef Judt  
**Durée de la partie :** env. 10 - 15 minutes par jeu

Tous les habitants de la mer sont présents pour suivre les 2222èmes jeux olympiques des tortues de mer : Félix Flotte est déjà sur la plage et attend le signal de départ de la première épreuve. Dandi le pingouin et Othello l'ours polaire sont même arrivés sur une plaque de glace flottante. Dépassant tous les participants à toute vitesse, Tatoune, la tortue de mer fait une sortie soudaine de l'équipe favorite « Les billes en folie » et atterrit dans la mer. « Pas de chance, Tatoune ! » lui dit Cachou le cachalot qui continue de regarder les autres épreuves.



## Contenu

- 1 tortue (en deux parties)
- 1 plateau de jeu imprimé des deux côtés
- 9 cartes
- 9 quilles
- 1 plaquette en bois
- 6 pions en verre
- 1 crayon de papier
- 1 bloc-notes
- 1 règle du jeu

## La tortue « Roule ta bille »

Notre tortue « Roule ta bille » est une tortue bien spéciale. Elle a une carapace et des pattes toutes rondes. Et, en plus, elle ne se déplace pas comme une tortue normale mais elle avance en roulant comme une bille. Pour essayer de la faire avancer, poser simplement une carapace ronde sur le corps de tortue.

### Comment faire pour déplacer la tortue ?

Mets la tortue devant toi. Pose un doigt sur la carapace ronde. Appuie dessus avec précaution. La carapace se déplace en roulant en arrière mais la tortue se met à avancer !

Fais 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 l'île et sur l'autre, le stade de la plage.

### Le stade de l'île



zone de départ

A côté de la zone de départ de la tortue, on voit neuf îles habitées par des animaux. Ces animaux sont spécialement venus pour suivre les épreuves des jeux olympiques. On les retrouve sur les cartes.

### Le stade de la plage



zone de départ

## Jeu n° 1 : D'île en île

*recupérer quatre ou cinq cartes*

Qui fera le mieux « rouler » Tatoune et récupèrera quatre ou cinq cartes en premier ?

**Accessoires nécessaires :**

tortue, plateau de jeu, plaquette en bois, toutes les cartes

### Préparatifs

*stade de l'île*

Poser le plateau de jeu sur la table avec le stade de l'île tourné vers le haut. Préparer la tortue et la plaquette en bois.

*distribuer les cartes selon le nombre de joueurs*

Mélanger les cartes et les distribuer comme suit :

- A deux ou trois joueurs, chacun a trois cartes qu'il prend en main.
- A quatre joueurs, chacun a deux cartes en main.
- Les cartes restantes sont remises dans la boîte, faces cachées.

### Déroulement de la partie

*mettre la tortue sur le départ et la faire rouler*

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus petit commence en posant la tortue à n'importe quel endroit sur la zone de départ.

Fais rouler la tortue et essaie d'arriver sur une île. Une fois immobilisée, quelle(s) île(s) touche la tortue avec ses pattes ?

*pas touché d'île = joueur suivant*

• **Aucune ?**

Tatoune n'a touché aucune île ? Dommage ! Ton tour est fini.

*une île ou plusieurs îles = demander la carte correspondante à un joueur*

• **Une ou plusieurs îles ?**

Bien joué ! Annonce le nom de l'animal qui vit sur cette île. Si Tatoune touche plusieurs îles avec ses pattes, tu as le droit de choisir un des animaux. Ensuite, tu demandes à l'un des autres joueurs s'il a, dans son jeu, la carte d'animal correspondant à l'île choisie.

☒ **Non, il n'a pas l'animal.**

Dommage ! Tu ne récupères pas de carte.

☒ **Oui, il a l'animal.**

Formidable ! Tu récupères la carte de ce joueur. Prends ensuite la tortue et pose la plaquette en bois sur l'île de cet animal.

*mauvais = pas de carte, bon = carte, poser la plaquette en bois sur l'île*

**N.B. :** quand la plaquette en bois est posée sur une île, on n'a pas le droit de demander l'animal vivant sur cette île. Si la tortue déplace la plaquette en bois pendant sa course, on remet la plaquette tout de suite sur l'île.

*joueur suivant*

C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire rouler la tortue.

### Fin de la partie

*fin de la partie : à 2 ou 3 joueurs = cinq cartes, à 4 = quatre cartes*

Le gagnant est celui qui, ...

- à deux ou trois joueurs, récupère en premier cinq cartes.
- à quatre joueurs, récupère en premier quatre cartes.

## Jeu n° 2 : Le bowling de la tortue

---

*renverser des quilles*

Qui va le mieux renverser les quilles en bois à l'aide de Tatoune ?

### Accessoires nécessaires :

tortue, plateau de jeu, toutes les quilles, crayon de papier, bloc-notes

## Préparatifs

---

*stade de la plage,  
quilles sur les  
parasols,  
noter les noms sur le  
bloc-notes*

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la plage soit visible. Poser les neuf quilles chacune au milieu des neuf parasols du plateau de jeu. La quille rouge est toujours posée au centre. Prendre le bloc-notes et inscrire le nom des joueurs dans chaque colonne. Plus tard, vous inscrirez les points remportés au bowling dans les cases correspondantes. Les joueurs qui ne savent pas encore très bien écrire ni compter se font aider par un autre joueur. Préparer la tortue.

## Déroulement de la partie

---

*tortue sur le départ*

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence et pose la tortue à n'importe quel endroit de la zone de départ.

*faire rouler la tortue  
et renverser des  
quilles,  
noter le résultat*

Fais avancer la tortue et essaie de renverser le plus possible de quilles. Compte toutes les quilles renversées. Inscris ensuite le nombre de points dans la case correspondant à ta colonne.

*un seul chiffre  
par case*

*Exemple : Stéphane a renversé cinq quilles à l'aide de Tatoune. Il inscrit un cinq dans la case à côté des cinq quilles.*

**N.B. :** tu n'as le droit d'inscrire un nombre qu'une seule fois dans chaque case. Si tu ne peux pas noter ton résultat dans une case parce qu'un nombre y est déjà inscrit, tu dois marquer zéro dans n'importe quelle autre case.

Ramassez les quilles tous ensemble et ramenez la tortue à la zone de départ. C'est alors au tour du joueur suivant de renverser des quilles.

## Fin de la partie

---

*après neuf tours =  
fin de la partie, le  
plus de points =  
gagnant*

La partie est terminée quand chaque joueur a joué neuf fois. Chacun compte ses points. Le joueur qui aura le total de points le plus élevé gagne ce passionnant concours de quilles. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.



## Jeu n° 3 : La pétanque de la tortue

---

*recupérer quatre  
cartes*

Qui va être le plus adroit en poussant ses pions en verre le plus près possible de la plaquette en bois et récupèrera ainsi quatre cartes en premier ? Une compétition sportive pour deux joueurs.

### Accessoires nécessaires :

tortue, plateau de jeu, plaquette en bois, tous les pions en verre, toutes les cartes

## Préparatifs

---

*stade de la plage  
trois pions par joueur*

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la plage soit visible.

Un joueur prend les trois pions jaunes, l'autre les trois pions bleus. Posez les pions devant vous. Préparez la tortue, la plaquette en bois et les cartes.

## Déroulement de la partie

---

*plaquette en bois sur  
un parasol*

Le joueur le plus jeune pose la plaquette en bois sur n'importe quel parasol du plateau de jeu.

*tortue sur le départ,  
mettre un pion  
devant la tortue,  
faire rouler la tortue*

Le joueur le plus âgé prend la tortue et la pose à n'importe quel endroit de la case-départ.

Ensuite tu poses l'un de tes pions directement devant la tortue. La tortue doit toucher ton pion. Fais rouler la tortue et essaie ainsi de pousser ton pion le plus près possible de la plaquette en bois.

*joueur suivant*

Ensuite, c'est le tour de l'autre joueur. Continuez de jouer en alternant.

### Règles importantes pour jouer à la pétanque de la tortue :

- On a le droit de pousser ses pions ou ceux de l'autre joueur ou aussi la plaquette en bois à l'aide de la tortue.
- Un pion qui touche la table ne compte pas.
- Si la plaquette en bois est sortie du plateau de jeu, le tour est tout de suite fini. L'autre joueur gagne ce tour et récupère trois cartes.

*plaquette sortie du  
jeu = l'autre joueur  
récupère trois cartes*

*compter les points*

### Une fois que tous les pions ont été poussés, on compte les points :

- Celui qui a amené l'un de ses pions le plus près de la plaquette en bois récupère une carte.
- Si le deuxième pion de ce joueur est aussi plus proche de la plaquette en bois que le pion le mieux placé de l'autre joueur, il récupère une carte supplémentaire.

- Si les trois pions de ce joueur sont plus proches de la plaquette en bois que le pion le mieux placé de l'autre joueur, il récupère en tout trois cartes.
- Vous n'arrivez pas à vous départager ? Personne ne récupère de carte.

*nouveau tour*

### **Nouveau tour**

Celui qui a perdu le tour précédent commence au tour suivant. Il pose la plaquette en bois sur n'importe quel parasol du plateau de jeu. Le gagnant du dernier tour fait rouler la tortue en premier.

## **Fin de la partie**

---

*quatrième carte =  
gagnant*

Dès qu'un joueur a récupéré quatre cartes ou plus il gagne la partie.

### **Conseils :**

- Vous pouvez aussi déterminer un autre nombre de points pour être le vainqueur (par ex. dix points). Notez vos points sur une feuille de papier.
- Si plus de deux joueurs veulent jouer à la pétanque de la tortue, formez alors deux équipes. Les joueurs des équipes jouent l'un après l'autre à chaque tour.
- Les champions de pétanque peuvent bien sûr organiser un grand tournoi de pétanque. Chaque équipe joue une fois l'une contre l'autre afin de procéder par élimination et d'avoir un vainqueur en fin de tournoi.

## Jeu n° 4 : Mémo de la tortue

*recupérer le plus de cartes*

Qui sera habile en faisant rouler Tatoune, aura en même temps une bonne mémoire et récupérera ainsi le plus de cartes ?

### Accessoires nécessaires:

tortue, plateau de jeu, toutes les cartes

## Préparatifs

*stade de l'île,  
poser les cartes les  
unes à côté des  
autres, faces cachées*

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de l'île soit visible. Retourner les cartes, faces cachées, les mélanger et les poser les unes à côté des autres sur la table. Préparer la tortue.

## Déroulement de la partie

*tortue sur le départ*

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en posant la tortue à n'importe quel endroit de la zone de départ.

*faire avancer la  
tortue, retourner la  
bonne carte*

Fais rouler la tortue. Regarde quelle île elle touche avec ses pattes. Si ses pattes touchent plusieurs îles, regarde bien toutes ces îles. Essaie alors de trouver une carte correspondante en la retournant.

### Est-ce que la tortue touche l'île correspondant à l'animal figurant sur la carte ?

*bon animal =  
garder la carte;  
mauvais animal =  
reposer la carte,  
joueur suivant*

- **Oui ?** Bien joué ! En récompense, tu récupères cette carte.
- **Non ?** Dommage ! Repose la carte face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire avancer la tortue.

**Note:** au début de la partie, vous ne savez pas sur quelles cartes se trouvent les animaux. Au fur et à mesure que les cartes seront retournées, vous saurez de mieux en mieux où les trouver.

## Fin de la partie

*joueur ayant le plus  
de cartes = gagnant*

La partie est finie dès que toutes les cartes ont été récupérées. Le joueur qui a le plus de cartes gagne ce concours de mémoire. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

## La tortue Tatoune & Tatoune, la tortue de mer

Si vous possédez déjà le jeu « La tortue Tatoune » (jeu HABA 4268), vous pourrez utiliser les 2 jeux et jouer avec la règle suivante :

### Accessoires nécessaires du jeu « La tortue Tatoune » :

Les 4 tortues, le plateau de jeu, la baguette-dé, les cartes d'animaux : cochon, lapin, hibou, girafe et singe

### Accessoires nécessaires du jeu « Tatoune, la tortue de mer » :

La tortue, 8 quilles en bois, toutes les billes en verre

## Préparatifs

*stade de la forêt*

*placer les tortues et  
les quilles*

Poser le plateau sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible. Poser la carapace de la couleur correspondante sur chacune des cinq tortues. Mettre la tortue jaune, la verte, la rouge et la bleue chacune sur l'une des quatre cases de départ du plateau de jeu.

Mettre les quilles sur les cases correspondantes du plateau de jeu, comme montré sur la photo.



*cartes d'animaux  
empilées, préparer la  
tortue orange, la  
baguette-dé et les  
billes en verre*

Mélanger les cinq cartes d'animaux et les empiler, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Préparer la tortue orange, la baguette-dé et les billes en verre.

## Déroulement de la partie

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence : c'est lui le lanceur de tortue.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne la carte du dessus de la pile et met la tortue orange sur n'importe quelle case libre correspondant à cette rangée d'animaux spectateurs.

Le lanceur de tortue lance alors la baguette-dé. La couleur indiquée est celle de la tortue avec laquelle il va jouer pendant ce tour. Il a droit en tout à trois essais de lancement pour toucher la tortue orange avec l'autre tortue. Après chaque lancement, il a le droit de tourner la tortue sur elle-même pour la faire changer de direction.

*autre joueur :  
retourne une carte  
d'animal et pose la  
tortue orange sur le  
plateau de jeu,  
lanceur : lance la  
baguette-dé, trois  
essais de lancement  
avec la tortue de  
couleur corres-  
pondante*

*touché =  
une bille en verre*

*pas touché =  
pas de bille*

*nouveau tour*

*deux billes =  
gagnant*

### **As-tu touché la tortue orange après tes trois essais ?**

- **Oui ?**  
Formidable ! En récompense, tu prends une bille en verre et la poses devant toi.
- **Non ?**  
Dommage ! Tu ne prends pas de bille.

### **Règles importantes :**

- Si le lanceur renverse une quille en bois avec la tortue ou s'il fait sortir la tortue en partie ou complètement du plateau de jeu, son tour est fini.
- Après cinq tours, mélanger de nouveau toutes les cartes retournées et en refaire une pile, face cachée.

### **Nouveau tour**

Remettre la tortue lancée sur sa case de départ. Donner la tortue orange et la baguette-dé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est lui maintenant le lanceur de tortue.

## **Fin de la partie**

---

Dès qu'un joueur a récupéré deux billes en verre, il gagne la partie.

**Conseil :** vous pouvez aussi prolonger la compétition : au lieu des billes en verre, vous pouvez donner des points et les noter sur une feuille de papier. Celui qui aura obtenu en premier un certain nombre de points (par ex. quatre) gagne alors la partie.

**La tortue Tatoune vous souhaite d'agréables moments pour toutes les compétitions et espère vous revoir aux 2223èmes jeux olympiques des tortues marines !!!**



# Sofie Schildpad

Een verzameling spelletjes voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.  
Met een extra spelidee dat samen met „Sientje Schildpad “ (HABA-spel 4268) gespeeld kan worden.

**Spelidee:** Ronald Hofstätter  
**Licentie:** White Castle Games  
**Illustraties:** Detlef Judt  
**Speelduur:** ieder spel ca. 10 - 15 minuten



Alle zeebewoners zijn op het spektakel van de 2222ste schildpaddenolympiade afgekomen: Karel Kieuw ligt al aan het strand en wacht vol spanning op de eerste wedstrijd. Zelfs Paul Pinguin en Egbert Ijsbeer zijn op hun ijschotsen aan komen drijven. Van 0 tot 100 schiet plotseling Sofie Schildpad van het favoriete team „De knikkerbende“ in zee. „Dat was er behoorlijk naast, Sofie!“, roept Polly Potvis en bekijkt vrolijk de overige sportwedstrijden.

## Spelinhoud

- 1 schildpad (tweedelig)
- 1 tweezijdig bedrukt speelbord
- 9 kaarten
- 9 houten kegels
- 1 houten schijf
- 6 glazen stenen
- 1 potlood
- 1 schrijfblok
- spelregels

# De rolschildpad

Onze rolschildpad is een heel bijzondere schildpad. Ze heeft een kogelrond schild en kogelronde poten. Bovendien loopt ze niet zoals gewone schildpadden, maar rolt! Om het 'ns uit te proberen leg je gewoon het ronde schild op het schildpaddenlichaam.

## Zo wordt de schildpad bewogen:

Zet de schildpad voor je neer. Laat de vingers van een hand op het ronde schild rusten. Trek je hand voorzichtig langs 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 en heel langzaam vooruit te rollen.



# De speelborden

Op het tweezijdig bedrukte speelbord staat aan de voorzijde de Eilandarena en op de achterzijde het Strandstadion afgebeeld.

## De Eilandarena



startveld

Afgezien van het startveld voor de schildpad, zijn bovendien negen eilanden met dieren te zien. Deze dieren zijn speciaal naar de olympia de afgereisd. Ze staan ook op de kaarten afgebeeld.

## Het strandstadion



startveld



*vier, resp. vijf kaarten  
verzamelen*

*Eilandarena*

*kaarten al naar-  
gelang het aantal  
spelers verdelen*

*schildpad op  
start en rollen*

*geen eiland bereikt =  
volgende speler*

*een of meer eilanden  
= medespeler om  
kaart vragen*

*fout = geen kaart*

*goed = kaart,*

*houten schijf op het  
eiland*

*volgende speler*

*einde:*

*bij 2 en 3 spelers =  
vijf kaarten; bij 4  
spelers = 4 kaarten*

## Spel 1: Van het ene eiland naar het andere

Wie rolt Sofie het best en verzamelt als eerste vier, respectievelijk vijf kaarten?

### Benodigd spelmateriaal:

Schildpad, speelbord, houten schijf, alle kaarten

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de Eilandarena naar boven op de tafel. Houd de schildpad en de houten schijf klaar.

Schud de kaarten en verdeel ze over de spelers:

- Bij twee en drie spelers krijgt iedereen drie kaarten in zijn hand.
- Bij vier spelers krijgt iedereen twee kaarten in zijn hand.
- Overgebleven kaarten gaan ongezien in de doos terug.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De kleinste speler begint en zet de schildpad op een willekeurige plaats op het startveld.

Rol de schildpad vooruit en probeer om een van de eilanden te bereiken.

Welk(e) eiland(en) raakt de schildpad met haar rolpoten aan als ze stilstaat?

### • Geen enkel eiland?

Helaas! Heeft Sofie geen enkel eiland bereikt? Je beurt is jammer genoeg voorbij.

### • Een of meerdere eilanden?

Heel goed gerold! Noem het dier dat het eiland bewoont. Als Sofie meerdere eilanden met haar rolpoten aanraakt, mag je één van deze dieren kiezen. Daarna vraag je aan een speler naar keuze of hij of zij de dierkaart in zijn hand heeft die bij het gekozen eiland hoort.

**Nee, de speler heeft het dier niet.**

Wat een pech! Je blijft met lege handen staan.

**Ja, de speler heeft het dier.**

Heel goed! Je krijgt de kaart van de medespeler. Pak vervolgens de schildpad van het bord en leg de houten schijf op het eiland van dit dier.

**Belangrijk:** Als de houten schijf op een eiland ligt, mag het dier van dit eiland niet worden gevraagd. Als de schildpad bij het rollen de houten schijf verplaatst, wordt hij onmiddellijk op dit eiland teruggelegd.

Daarna is de volgende speler met rollen aan de beurt.

## Einde van het spel

De speler wint die ...

- bij twee of drie spelers als eerste vijf kaarten heeft.
- bij vier spelers als eerste vier kaarten heeft.

## Spel 2: Schildpadkegelen

---

*houten kegels omkegelen*

Wie kegelt met Sofie het best de houten kegels om?

### Benodigd spelmateriaal:

Schildpad, speelbord, alle houten kegels, potlood, schrijfblok

## Spelvoorbereiding

---

*Strandstadion, houten kegels op de zonneschermen*

Leg het speelbord met het Strandstadion naar boven op de tafel. Zet de negen houten kegels telkens in het midden van de negen zonneschermen op het speelbord. De rode houten kegel komt altijd in het midden van de rij kegels te staan.

*namen op het blok schrijven*

Neem het schrijfblok en schrijf jullie naam in een kolom. In de vakken noteren jullie straks de behaalde punten. Kinderen die nog niet zo goed kunnen schrijven en rekenen, worden door een medespeler geholpen. Houd de schildpad klaar.

## Spelverloop

---

*schildpad op de start*

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De grootste speler begint en zet de schildpad op een willekeurige plaats op het startveld.

*schildpad rollen en kegels omkegelen, uitslag opschrijven*

Rol de schildpad vooruit en probeer om zo veel mogelijk kegels om te kegelen. Tel alle omgevallen kegels. Schrijf vervolgens het behaalde aantal punten in het betreffende vak in je eigen kolom van het schrijfblok.

*Voorbeeld: Stefan heeft vijf kegels omgekegeld. Hij mag in zijn vak naast de vijf afgebeelde kegels een vijf opschrijven.*

*ieder vak slechts één keer invullen*

**Belangrijk:** Je mag in ieder vak van je kolom slechts één keer iets opschrijven. Als je, de tijdens je beurt behaalde punten, niet in het betreffende vak kunt opschrijven omdat het al vol is, moet je in een vak naar keuze nul punten noteren.

Zet met z'n allen de kegels weer op hun plaats en rol de schildpad naar het startveld terug. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

---

*na negen kegelronden = einde; hoogste aantal punten = winnaar*

Het spel is voorbij als iedere speler negen keer aan de beurt is geweest. Iedereen telt zijn punten op. De speler met het hoogste aantal punten wint deze spannende kegelwedstrijd. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Spel 3: Schildpadden-petanque

---

*vier kaarten  
verzamelen*

Wie rolt zijn glazen stenen zo dicht mogelijk bij de houten schijf en verzamelt als eerste vier kaarten? Een sportief spel voor twee spelers.

### **Benodigd spelmateriaal:**

Schildpad, speelbord, houten schijf, alle glazen stenen, alle kaarten

## Spelvoorbereiding

---

*Strandstadion,  
drie glazen stenen  
per speler*

Leg het speelbord met het Strandstadion naar boven op de tafel. De ene speler krijgt drie gele, de andere drie blauwe glazen stenen. Leg de glazen stenen voor jullie neer. Houd de schildpad, de houten schijf en de kaarten klaar.

## Spelverloop

---

*houten schijf op een  
zonnenscherm*

De jongste speler legt de houten schijf op een zonnenscherm naar keuze op het speelbord.

*schildpad  
op de start,  
glazen steen voor de  
schildpad leggen,  
schildpad rollen*

De oudste speler pakt de schildpad en zet hem op een willekeurige plaats op het startveld.

Vervolgens leg je een van je glazen stenen vlak voor de schildpad. De schildpad moet de steen aanraken. Nu rol je de schildpad vooruit en probeert zodoende je glazen steen zo dicht mogelijk bij de houten schijf te schieten.

*volgende speler*

Vervolgens is je medespeler aan de beurt. Daarna wordt om de beurt gespeeld.

*houten steen valt  
van het bord =  
medespeler krijgt  
drie kaarten*

### **Belangrijke schildpadden-petanqueregels:**

- Het is toegestaan eigen of andermans glazen stenen met de schildpad verder te stoten, evenals de houten schijf.
- Een glazen steen die de tafel aanraakt, telt niet mee.
- Als de houten steen de tafel aanraakt of van het speelbord valt, is de ronde onmiddellijk afgelopen. De andere speler wint deze ronde en krijgt drie kaarten.

*punten tellen*

### **Als alle glazen stenen gespeeld zijn, worden de punten geteld:**

- Wie een van zijn glazen stenen het dichtst bij de houten schijf heeft liggen, krijgt een kaart.
- Als ook de tweede glazen steen van deze speler dicht bij de houten schijf ligt dan de steen van de medespeler die het dichtst bij de schijf ligt, krijgt de eerste speler nog een kaart.

- Als alle drie de glazen stenen van deze speler dichterbij de houten schijf liggen dan de steen van de medespeler die het dichtst bij de schijf ligt, krijgt hij in totaal drie kaarten.
- Kunnen jullie het niet eens worden welke glazen steen het dichtst bij de houten schijf ligt? Dan krijgt niemand een kaart.

*nieuwe ronde*

### **Nieuwe ronde**

De verliezer van de laatste ronde begint de nieuwe ronde. Hij of zij legt de houten schijf op een zonnenscherm op het speelbord naar keuze. De winnaar van de laatste ronde mag als eerste de schildpad rollen.

## **Einde van het spel**

---

*vierde kaart =  
winnaar*

Zodra een van de spelers vier of meer kaarten voor zich heeft liggen, wint hij het spel.

### **Tips:**

- Jullie kunnen ook een ander aantal punten afspreken om het spel te winnen (bv. tien punten). Schrijf jullie punten op een vel papier.
- Als meer dan twee spelers schildpadden-petanque willen spelen, vorm dan twee teams. De spelers van elk team spelen om de beurt.
- Echte profs kunnen natuurlijk ook een groot schildpadden-petanque-toernooi spelen. Dan spelen alle teams één keer tegen elkaar om de winnaar van het toernooi te bepalen.

## Spel 4: Schildpadmemorie

---

*de meeste kaarten  
verzamelen*

Wie rolt Sofie het handigst en heeft tegelijk een goed geheugen en verzamelt de meeste kaarten?

### Benodigd spelmateriaal:

Schildpad, speelbord, alle kaarten

## Spelvoorbereiding

---

*Eilandarena,  
kaarten verdekt  
naast elkaar*

Leg het speelbord met de Eilandarena naar boven op de tafel. Verdek de kaarten, schud ze en leg ze naast elkaar op de tafel. Houd de schildpad klaar.

## Spelverloop

---

*schildpad op de start*

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en zet de schildpad op een willekeurige plaats op het startveld.

*schildpad rollen,  
bijbehorende kaart  
omdraaien*

Rol de schildpad vooruit. Kijk welk eiland ze met haar rolpoten aanraakt. Als de rolpoten meerdere eilanden aanraken, bekijk je al deze eilanden. Probeer nu om de bijbehorende kaart om te draaien:

### Raakt de schildpad het eiland van de omgedraaide kaart aan?

*juist dier = kaart  
houden; verkeerd dier  
= kaart omkeren,  
volgende speler*

- **Ja?** Goed zo! Als beloning mag je de kaart houden.
- **Nee?** Helaas! Keer de kaart weer om.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om de schildpad vooruit te rollen.

**Aanwijzing:** Aan het begin van het spel weten jullie natuurlijk niet waar de dieren verstopt zijn. Gedurende het spel krijgen jullie echter steeds meer informatie.

## Einde van het spel

---

*speler met de meeste  
kaarten = winnaar*

Het spel is voorbij zodra alle kaarten zijn verdeeld. De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, wint deze memoriewedstrijd. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

# Sientje Schildpad & Sofie Schildpad

---

Als jullie ook het spel „Sientje Schildpad“ (HABA-spel 4268) hebben, kunnen jullie het volgende spelidee uitproberen:

## Benodigd spelmateriaal van „Sientje Schildpad“:

De 4 schildpadden, het speelbord, het gekleurd dobbelstokje, de dierkaarten varken, haas, uil, giraffe en aap

## Benodigd spelmateriaal van „Sofie Schildpad“:

De schildpad, de acht ongekleurde houten kegels, alle glazen stenen

## Spelvoorbereiding

---

*bosweidestadion*

*schildpadden en  
houten kegels  
opstellen*

Leg het speelbord op de tafel met het Bosweidestadion omhoog. Plaats telkens het bijbehorend gekleurde schild op de vijf schildpadden. Zet de gele, groene, rode en blauwe schildpad willekeurig op de vier startvelden van het speelbord.

De acht houten kegels zetten jullie, zoals afgebeeld op de foto, op de overeenkomstige speelvelden.



*dierkaarten op een  
verdekte stapel,  
oranje schildpad,  
dobbelstokje en  
glazen stenen klaar*

Schud de vijf dierkaarten en leg ze verdekt op een stapel naast het speelbord. Houd de oranje schildpad, het gekleurde dobbelstokje en de glazen stenen klaar.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en is de roller.

*medespeler:  
dierkaart omdraaien  
en oranje schildpad  
op het speelbord,  
roller: gooien,  
drie pogingen met  
de gegooide  
schildpad*

De kloksgewijs eerstvolgende speler draait de bovenste kaart van de stapel dierkaarten om en zet de oranje schildpad op een vrij veld naar keuze van de toeschouwersrij.

Daarna gooit de roller met het gekleurde dobbelstokje. De gegooide kleur geeft aan met welke schildpad hij/zij in deze ronde speelt. Hij/zij mag in totaal drie keer proberen om met de gegooide schildpad, de oranje schildpad aan te raken. Na iedere poging mag hij/zij de schildpad op zijn plaats ronddraaien om zo haar looprichting te veranderen.

*aangeraakt =  
glazen steen*

*niet aangeraakt =  
geen glazen steen*

*nieuwe ronde*

*twee glazen stenen  
= gewonnen*

## **Heb je met de gegooide schildpad na maximaal drie pogingen de oranje schildpad aangeraakt?**

- **Ja?**  
Heel goed! Als beloning krijg je een glazen steen en leg je hem voor je neer.
- **Nee?**  
Helaas! Jammer genoeg krijg je in deze ronde geen glazen steen.

### **Belangrijke regels:**

- Als de roller met de schildpad een houten kegel omgooit of de schildpad geheel of gedeeltelijk van het speelbord rolt, is zijn/haar beurt onmiddellijk afgelopen.
- Na vijf ronden moeten jullie alle omgedraaide dierkaarten opnieuw schudden en verdekt op een nieuwe stapel leggen.

### **Nieuwe ronde**

Zet de gespeelde schildpad weer op haar startveld. Geef de oranje schildpad en het dobbelstokje kloksgewijs aan de volgende speler. Deze speler wordt nu de roller.

## **Einde van het spel**

---

Zodra een van de spelers twee glazen stenen voor zich heeft liggen, wint hij/zij het spel.

**Tip:** als jullie willen, kunnen jullie de wedstrijd ook langer laten duren: geef punten in plaats van glazen stenen en schrijf ze op een vel papier. Wie als eerste een bepaald aantal punten haalt (bv. vier punten), wint het spel.

**Sofie Schildpad wenst jullie veel plezier bij alle wedstrijden. We zien elkaar opnieuw bij de 2223ste schildpaddenolympiade!!!**





# Tomás Tortuga en la playa

Una colección de juegos para 2 a 4 niños de 4 a 99 años.

Con una idea suplementaria para combinar con el juego "Tomás Tortuga" (juego HABA núm. 4268).

<b>Autor:</b>	Ronald Hofstätter
<b>Licencia:</b>	White Castle Games
<b>Ilustraciones:</b>	Detlef Judt
<b>Duración de la partida:</b>	cada juego aprox. 10 - 15 minutos

Han llegado todos los habitantes marinos para asistir a la 2.222ª edición de la Olimpiada de las tortugas marinas: Nacho Escama ya está tumbado en la playa esperando con emoción la primera prueba. Incluso Nino Pingüino y Rosa Osa Polar han viajado hasta aquí sobre un témpano de hielo.

De pronto, Tomás Tortuga, del equipo favorito El Rodaballo lanza en dirección al mar. «¡Casi me das, Tomás!», exclama Elena Ballena volviéndose a mirar con cara de satisfacción las otras disciplinas olímpicas.



## Contenido

- 1 tortuga (en dos piezas)
- 1 tablero impreso por ambas caras
- 9 cartas
- 9 bolos de madera
- 1 disco de madera
- 6 fichas de cristal
- 1 lápiz
- 1 cuaderno de notas
- Instrucciones del juego

## La tortuga rodadora

Nuestra tortuga rodadora es una tortuga muy especial. Tiene la coraza y las patas en forma de bola. Además, no camina como lo hacen las tortugas normales, sino que rueda. Para comprobarlo, pon la coraza de bola sobre el cuerpo de la tortuga.

### Así se mueve la tortuga:

Coloca la tortuga delante de ti y presiona con cuidado con la mano la coraza-bola: la coraza se mueve hacia atrás, pero la tortuga comienza a rodar hacia delante.

Pruébalo unas cuantas veces e intenta hacer rodar la tortuga un tramo corto, luego uno más largo, a mucha velocidad y muy lentamente.



## Los tableros de juego

El tablero impreso por ambas caras muestra por un lado la isla Arena y por el otro el estadio Playa.

### La isla Arena



zona de salida

Al lado de la zona de salida para la tortuga podéis ver también nueve islas con animales. Estos animales han venido expresamente para presenciar la Olimpiada. Los encontraréis también en las cartas.

### El estadio Playa



zona de salida

# Juego 1: De isla en isla

reunir cuatro  
(o cinco) cartas

¿Quién es el que mejor hace rodar a Tomás Tortuga y reúne cuatro (o cinco) cartas?

## Componentes necesarios para la partida:

Tortuga, tablero de juego, disco de madera, todas las cartas

## Preparación

Extendido el tablero de juego que muestra la isla Arena. Tened preparados la tortuga y el disco de madera.

Mezclad las cartas y repartidlas entre los jugadores:

- Si sois dos o tres jugadores, cada uno recibe tres cartas.
- Si sois cuatro jugadores, cada uno recibe dos cartas.
- Las cartas sobrantes las devolvéis a la caja sin mirarlas.

## Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño colocando la tortuga en cualquier lugar de la zona de salida. Haz rodar la tortuga hacia delante intentando que alcance una isla. ¿Qué isla(s) toca la tortuga con sus pata-ruedas cuando se queda parada?

### • ¿Ninguna isla?

¡Lástima! No has alcanzado ninguna isla. Tu turno ha terminado.

### • ¿Una o más islas?

¡Bien rodado! Di en voz alta el animal que vive en esa isla. Si Tomás Tortuga está tocando varias islas con sus pata-ruedas, tienes que elegir uno de esos animales. A continuación le preguntas a uno de tus compañeros de juego si tiene la carta del animal que se corresponde con la isla elegida.

☒ **No, no tiene ese animal.**

¡Qué mala suerte! Te quedaste sin carta.

☒ **Sí, tiene ese animal.**

¡Muy bien! Te quedas la carta de tu compañero. Retira a continuación la tortuga del tablero de juego y coloca el disco de madera en la isla de este animal.

**Importante:** Si el disco de madera está en una isla, no se puede preguntar por el animal de esa isla. Si la tortuga desplaza el disco de madera al rodar, hay que volver a colocarlo en seguida en la isla.

Es el turno del siguiente jugador.

## Fin del juego

Gana ...

- el primero en reunir cinco cartas (si sois dos o tres jugadores).
- el primero en reunir cuatro cartas (si sois cuatro jugadores).

isla Arena

repartir cartas según  
el número de  
jugadores

tortuga en la zona  
de salida y hacerla  
rodar

ninguna isla =  
siguiente jugador

una o más islas =  
preguntar al  
compañero por la  
carta

no tiene la carta =  
ninguna carta,  
correcto = carta  
disco de madera en  
la isla

siguiente jugador

final de la partida:  
con 2 y 3 jugadores  
= cinco cartas;  
con 4 jugadores =  
cuatro cartas

## Juego 2: Bolera de tortugas

---

*tumbar los bolos*

¿Quién es el mejor en tumbar los bolos con Tomás Tortuga?

**Componentes necesarios para la partida:**

Tortuga, tablero de juego, todos los bolos, lápiz, cuaderno

### Preparación

---

*estadio Playa, bolos sobre las sombrillas*

Extended el tablero de juego que muestra el estadio Playa. Colocad los nueve bolos en el centro de las nueve sombrillas del tablero de juego. El bolo de color rojo va siempre en medio de todos los bolos.

*anotar los nombres en el cuaderno*

Coged el cuaderno y apuntad vuestros nombres en las columnas. Más tarde apuntaréis los tantos conseguidos en las correspondientes casillas. Si juegan niños muy pequeños que no saben todavía escribir ni contar muy bien, tendrá que ayudarles un compañero de juego. Tened preparada la tortuga.

### Cómo se juega

---

*tortuga en la zona de salida*

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más alto colocando la tortuga en cualquier punto de la zona de salida.

*rodar la tortuga, tumbar los bolos, anotar el resultado*

Haz que ruede la tortuga hacia delante e intenta tumbar el máximo número de bolos. Cuenta los bolos caídos. A continuación, apunta el número de puntos alcanzados en la casilla correspondiente de la columna con tu nombre.

*Ejemplo: Víctor ha tumbado cinco bolos con Tomás Tortuga. Tiene que apuntar un cinco en la casilla donde aparecen dibujados cinco bolos.*

*en cada casilla del cuaderno sólo se anota un resultado*

**Importante:** Sólo puedes apuntar una sola vez un resultado en cada casilla de tu columna. Si no puedes apuntar el resultado obtenido porque ya hay algo anotado en esa casilla, entonces tienes que apuntar cero puntos en la casilla que quieras.

Todos ponéis los bolos de nuevo en pie y colocáis la tortuga otra vez en la zona de salida. Es el turno del siguiente jugador.

### Fin del juego

---

*después de nueve rondas de bolera = fin; mayor total de puntos = ganador*

La partida acaba después de la 9ª tirada de todos los jugadores. Cada uno cuenta sus puntos. El jugador con más puntos gana esta emocionante competición de bolos. En caso de empate habrán varios ganadores.

## Juego 3: Petanca de tortugas

¿Quién acercará las propias fichas de cristal lo máximo posible al disco de madera y será el primero en reunir cuatro cartas? Un juego deportivo para dos jugadores.

### Componentes necesarios para la partida:

Tortuga, tablero de juego, todas las fichas de cristal, todas las cartas

## Preparación

Extendido el tablero de juego que muestra el estadio Playa.

Un jugador recibe las tres fichas de cristal amarillas, y el otro las tres azules.

Poned las fichas de cristal delante de vosotros. Tened preparados la tortuga, el disco de madera y las cartas.

## Cómo se juega

El jugador más pequeño sitúa el disco de madera en una sombrilla cualquiera del tablero de juego.

El otro jugador coge la tortuga y la sitúa en un lugar cualquiera de la zona de salida.

A continuación pon una de tus fichas de cristal justo delante de la tortuga.

La tortuga tiene que tocar tu ficha de cristal. Ahora haces rodar la tortuga intentando mover tu ficha de cristal lo más cerca posible del disco de madera.

A continuación le toca a tu compañero. Os vais turnando cada vez.

### Reglas importantes de la Petanca de tortugas:

- Está permitido desplazar con la tortuga tanto las fichas de cristal propias como las ajenas y también el disco de madera.
- No cuentan las fichas que toquen la mesa.
- Si el disco de madera toca la mesa o cae del tablero de juego, se acaba inmediatamente la ronda. Nuestro adversario gana esa ronda y recibe tres cartas.

### Desplazadas todas las fichas de cristal se procede al recuento:

- Quien tenga la ficha de cristal más cerca del disco de madera, recibirá una carta.
- Si la segunda ficha más cercana al disco es del mismo jugador, éste recibirá dos cartas.
- Si la tercera ficha más cercana al disco vuelve a ser del mismo jugador, éste recibirá tres cartas.
- Si no os ponéis de acuerdo qué ficha es la que está más cerca del disco de madera, entonces los dos os quedáis sin carta.

*reunir cuatro cartas*

*estadio Playa,  
tres fichas de cristal  
por jugador*

*disco de madera  
encima de una  
s sombrilla, tortuga en  
la zona de salida,  
poner la ficha  
delante de la  
tortuga, hacer rodar  
la tortuga*

*siguiente jugador*

*disco de madera cae  
del tablero de juego  
= el compañero  
recibe tres cartas*

*recuento de puntos*

*nueva ronda*

### **Nueva ronda**

La nueva ronda la comienza el perdedor de la última ronda. Sitúa el disco de madera en una de las sombrillas del tablero de juego. El ganador de la última ronda será el primero en hacer rodar la ficha.

## **Fin del juego**

---

*cuatro cartas =  
ganador*

Cuando un jugador ha reunido cuatro o más cartas, gana la partida.

### **Sugerencias:**

- Podéis acordar también otra puntuación (p. ej. diez puntos). Anotad los puntos en una hoja de papel.
- Si sois más de dos los jugadores de la Petanca de tortugas, entonces formad dos equipos: los jugadores de los equipos se alternan en cada turno.
- Como es natural, los jugadores expertos pueden organizar un gran torneo de Petanca de tortugas. En ese caso, todos los equipos jugarán entre sí para establecer el ganador del torneo.

## Juego 4: Juego de memoria

*reunir el mayor número de cartas*

¿Quién es el más hábil en hacer rodar a Tomás Tortuga, tiene al mismo tiempo una buena memoria y reúne el mayor número de cartas?

### Componentes necesarios para la partida:

Tortuga, tablero de juego, todas las cartas

## Preparación

Extended el tablero de juego que muestra la isla Arena. Barajad las cartas y extendedlas boca abajo una al lado de otra encima de la mesa. Tened preparada la tortuga.

## Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño colocando la tortuga en un lugar cualquiera de la zona de salida.

Haz rodar la tortuga hacia delante. Fíjate en la isla que toque la tortuga con sus pata-ruedas. Si toca varias islas con sus pata-ruedas, fíjate en todas esas islas.

Intenta levantar ahora una carta que coincida con el animal de una de esas islas.

### ¿Ha tocado la tortuga la isla del animal que sale en la carta?

- **¿Sí?** ¡Perfecto! Como premio recibes esa carta.
- **¿Non?** ¡Lástima! Pon de nuevo la carta boca abajo.

Es el turno del siguiente jugador.

**Nota:** Al comienzo del juego no sabéis todavía dónde se oculta cada animal. Pero a lo largo de la partida obtendréis cada vez más informaciones.

## Fin del juego

La partida acaba cuando no quedan más cartas por descubrir. El jugador que tenga el mayor número de cartas será el ganador de esta competición de memoria. En caso de empate serán varios los ganadores.

*isla Arena, cartas separadas boca abajo*

*tortuga en la zona de salida*

*hacer rodar la tortuga*

*descubrir la carta correcta*

*animal correcto = guardar la carta, animal equivocado = poner la carta boca abajo, siguiente jugador*

*jugador con el mayor número de cartas = ganador*

## Tomás Tortuga y Tomás Tortuga en la playa

Si ya tenéis el juego "Tomás Tortuga" (juego HABA núm. 4268), podéis probar este otro juego:

### Componentes necesarios del del juego "Tomás Tortuga":

Las 4 tortugas, tablero de juego, barra-dado de color, las cartas de animales cerdo, conejo, búho, jirafa y mono

### Componentes necesarios del juego "Tomás Tortuga en la playa":

Tortuga, ocho bolos de madera, todas las fichas de cristal

## Preparación

*estadio Pradera del bosque,  
colocar las tortugas y los bolos de madera*

Extendid el tablero de juego que muestra el estadio Pradera del bosque. Colocad encima de las tortugas las corazas del color correspondiente.

Poned las tortugas amarilla, verde, roja y azul en uno de los cuatro puntos de salida del tablero de juego.

Los ocho bolos de madera los colocáis, tal como se ve en la imagen, en las casillas correspondientes del tablero.



*mezclar cartas de animales, preparadas la tortuga naranja, la barra-dado de color y las fichas de cristal*

Mezclad las cinco cartas de animales y ponedlas en un mazo boca abajo junto al tablero. Tened preparadas la tortuga de color naranja, la barra-dado de color y las fichas de cristal.

## Cómo se juega

*compañero de juego:  
descubre carta de animal y coloca la tortuga naranja en el tablero, "rodador":  
tira el dado, tres intentos con la tortuga indicada en el dado*

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño; será quien haga rodar la tortuga, es decir, será el "rodador".

El jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj descubre la primera carta del mazo y coloca la tortuga de color naranja en una casilla libre de esa fila de espectadores.

A continuación, el niño "rodador" tira la barra-dado. El color que salga indicará con qué tortuga va a jugar esta ronda. A partir de ahora tiene tres intentos para tocar la tortuga de color naranja con la tortuga del



*tocada =  
ficha de cristal*

*no tocada =  
sin ficha de cristal*

*nueva ronda*

*dos fichas de cristal  
= ganador*

color que le ha salido en el dado. Después de cada intento puede cambiar la tortuga de posición para cambiar su dirección.

### ¿Has tocado la tortuga de color naranja con tu tortuga después de tres intentos como máximo?

- **¿Sí?**  
¡Muy bien! Como premio te quedas una ficha de cristal y la pones delante de ti.
- **¿No?**  
¡Lástima! Te quedas sin ficha de cristal esta ronda.

### Reglas importantes:

- Si el jugador "rodador" tira un bolo o la tortuga se sale del todo o parcialmente del tablero, su turno se termina.
- Al cabo de cinco rondas tenéis que volver a mezclar las cartas descubiertas para formar un nuevo mazo.

### Nueva ronda

Volver a colocar la tortuga rodadora en la zona de salida. Dadle la tortuga naranja y la barra-dado al siguiente jugador. Este jugador será ahora el "rodador".

## Fin del juego

Cuando uno de los jugadores obtiene la segunda ficha de cristal, gana la partida.

**Sugerencia:** Si queréis, podéis prolongar la competición: en lugar de fichas de cristal, repartid puntos que iréis anotando en una hoja de papel. El primero que consiga los puntos que hayáis decidido (p. ej. cuatro puntos), ganará la partida.

**Tomás, vuestra tortuga de playa os desea que lo paséis en grande en todas las competiciones. ¡¡¡Hasta la vista en la 2.223<sup>a</sup> edición de la Olimpiada de las tortugas de playa!!!**



# Aruga tartaruga marina

Una raccolta di giochi per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.  
Con idea supplementare da abbinare al gioco "Aruga la tartaruga"  
(Gioco HABA 4268).

**Ideazione:** Ronald Hofstätter  
**Licenza:** White Castle Games  
**Illustrazioni:** Detlef Judt  
**Durata del gioco:** ogni gioco ca. 10-15 minuti

Tutti gli abitanti marini sono arrivati per assistere allo spettacolo della 2222esima Olimpiade delle tartarughe marine: Pesce Pietro è già in spiaggia e attende con ansia la prima gara. Sono arrivati sulla loro zolla di ghiaccio persino Paolo Pinguino e Elvira Orsa Polare. Con un tiro mozzafiato Aruga tartaruga marina della squadra dei favoriti "Schizzapalla" lancia in mare. "Quasi mi centravi, Aruga!" grida Elena Balena, girandosi a guardare contenta le altre gare sportive.

## Contenuto del gioco

- 1 Tartaruga (in due parti)
- 1 tabellone di gioco stampato su due lati
- 9 carte
- 9 birilli in legno
- 1 dischetto in legno
- 6 ciottoli di vetro
- 1 matita
- 1 bloc-notes
- Istruzioni per giocare



## La tarta-ruota

La nostra tarta-ruota è una tartaruga specialissima. Ha corazza e zampe rotonde. Inoltre non si muove come una normale tartaruga, bensì schizza come una biglia! Per provare basta mettere la corazza rotonda sul corpo della tartaruga.

### La tartaruga si muove così:

Metti la tartaruga davanti a te appoggiando le dita di una mano sulla corazza rotonda. Con cautela fai scivolare la mano sulla sfera verso il basso: la corazza si muove all'indietro, ma la tartaruga inizia a muoversi in avanti!

Ripeti il movimento più volte e cerca di far rotolare la tartaruga per un tratto breve e uno più lungo, in modo lento e in modo rapido.



## I tabelloni

Il tabellone stampato su due lati raffigura su un lato l'isola Arena e sull'altro lo stadio-spiaggia.

### L'isola Arena



zona di partenza

Accanto alla zona di partenza per le tartarughe vedete anche nove isole con animali, che sono arrivati espressamente per assistere all'Olimpiade. Li ritroverete anche sulle carte.

### Lo stadio-spiaggia



zona di partenza

## Gioco 1: D' isola in isola

*riunire 4 o 5 carte*

Chi fa rotolare meglio Aruga, riunendo così per primo quattro o cinque carte?

### Materiale di gioco necessario:

Tartaruga, tabellone, dischetto in legno, tutte le carte

## Preparativi del gioco

*Isola Arena*

Appoggiate sul tavolo il tabellone che raffigura l'isola Arena. Preparate la tartaruga e il dischetto in legno.

*distribuire carte in base ai giocatori*

Mescolate le carte e distribuitele ai giocatori:

- 2-3 giocatori: ognuno riceve tre carte
- 4 giocatori: ognuno riceve due carte
- Le carte restanti le rimettete nella scatola senza guardarle.

## Svolgimento del gioco

*tartaruga alla partenza e rotolare*

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più piccolo che mette la tartaruga in un punto qualsiasi della zona di partenza.

Fai rotolare in avanti la tartaruga cercando di farle raggiungere un'isola. Che isola o isole ha toccato la tartaruga con le sue ruota-zampe?

### • Nessuna isola?

Peccato! Non hai raggiunto nessun'isola. Il tuo turno di gioco è finito.

### • Una o più isole?

Una rotolata super! Di' ad alta voce il nome dell'animale che vive su quell'isola. Nel caso le ruota-zampe di Aruga tocchino più isole, puoi scegliere uno di questi animali. Chiederai poi ad uno dei tuoi compagni di gioco se ha in mano la carta dell'animale corrispondente all'isola prescelta.

#### ⊗ Non ce l'ha?

Che disdetta! Resti purtroppo a mani vuote.

#### ⊗ Ce l'ha?

Benissimo! Ricevi la carta dal tuo compagno di gioco. Ritira poi la tartaruga dal tabellone e metti il dischetto di legno sull'isola di questo animale.

**Importante:** Se il dischetto di legno è su un'isola, non si può chiedere l'animale di quest'isola. Se la tartaruga rotolando sposta il dischetto, questo torna immediatamente al suo posto

Il turno passa poi al seguente giocatore.

## Conclusione del gioco

Vince chi:

- nel caso di due o tre giocatori riunisce per primo cinque carte.
- nel caso di quattro giocatori riunisce per primo quattro carte.

*non si tocca un'isola = giocatore seguente, una o più isole = chiedere carta a un compagno di gioco*

*sbagliato = niente*

*carta giusto = carta, dischetto su isola*

*giocatore seguente*

*conclusione del gioco: 2-3 giocatori = 5 carte; 4 giocatori = 4 carte*

## Gioco 2: Tarta-birilli

---

*rovesciare birilli*

Chi è il migliore a manovrare Aruga per rovesciare i birilli di legno?

### **Materiale di gioco necessario:**

Tartaruga, tabellone, tutti i birilli, matita, bloc-notes

## Preparativi del gioco

---

*stadio-spiaggia,  
birilli su ombrelloni*

Appoggiate sul tavolo il tabellone che raffigura lo stadio-spiaggia. Mettete i nove birilli al centro di ognuno dei nove ombrelloni del tabellone. Il birillo rosso è posto sempre al centro di tutti i birilli. Scrivete il vostro nome in cima alle colonne del bloc-notes, dove in seguito segnerete i punti risultanti dalle vostre operazioni di rotolamento. I bambini più piccoli che ancora non sanno scrivere e contare bene saranno aiutati dai compagni di gioco. Preparate la tartaruga.

*scrivere nomi su  
bloc-notes*

*tartaruga alla  
partenza*

## Svolgimento del gioco

---

Giocate in senso orario. Inizia il bambino più grande che mette la tartaruga in un punto qualsiasi della zona di partenza.

*rotolare tartaruga e  
rovesciare birilli,  
annotare risultato*

Rotolare la tartaruga in avanti cercando di rovesciare il maggior numero di birilli. Contare i birilli rovesciati e segnare il punteggio raggiunto nella casella corrispondente della propria colonna.

*una annotazione per  
ogni casella del  
bloc-notes*

*Esempio: Stefano ha rovesciato con Aruga cinque birilli. Scriverà un cinque nella casella accanto ai cinque birilli raffigurati.*

**Nota bene:** In ogni casella della tua colonna potrai fare solo una registrazione. Se non puoi riportare il tuo risultato ai birilli perché questa casella è già occupata, dovrai annotare zero punti in una casella qualsiasi.

Raddrizzate insieme tutti i birilli e rotolate la tartaruga verso la zona di partenza. Il turno ai birilli passa ora al successivo giocatore.

## Conclusione del gioco

---

*dopo 9 giri ai birilli =  
fine,  
maggior punteggio =  
vincitore*

Il gioco finisce quando ogni giocatore ha concluso nove turni. Ognuno somma i propri punti. Vince questa emozionante gara ai birilli chi ha sommato più punti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Gioco 3: Tarta-bocce

*riunire quattro carte*

Chi rotola più vicino al dischetto in legno i propri ciottoli di vetro e raccoglie per primo quattro carte? Un gioco sportivo per 2 giocatori.

### Materiale di gioco necessario:

Tartaruga, tabellone, dischetto in legno, tutti i ciottoli in vetro, tutte le carte

*stadio-spiaggia,  
tre ciottoli per  
giocatore*

## Preparativi del gioco

Appoggiate sul tavolo il tabellone che raffigura lo stadio-spiaggia. Un giocatore avrà i tre ciottoli gialli, l'altro i tre blu. Mettete i ciottoli davanti a voi. Preparate la tartaruga, il dischetto di legno e le carte.

*dischetto su  
ombrellone*

## Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane mette il dischetto di legno su uno degli ombrelloni del tabellone.

*tartaruga alla  
partenza,  
mettere ciottolo  
davanti a tartaruga,  
rotolare tartaruga*

Il giocatore più grande prende la tartaruga e la mette in un punto qualsiasi della zona di partenza. Metterai poi un ciottolo esattamente davanti alle zampe della tartaruga. Rotoli poi la tartaruga cercando di spostare il tuo ciottolo il più vicino possibile al dischetto di legno.

*giocatore seguente*

Sarà poi il turno del tuo compagno e seguirete a giocare sempre alternandovi.

*dischetto esce dal  
tabellone = avver-  
sario riceve tre carte*

### Importanti regole di Tarta-bocce:

- Si possono muovere con la tartaruga ciottoli propri o altrui ed anche il dischetto di legno.
- Non si contano i ciottoli che toccano il tavolo.
- Se il dischetto di legno tocca il tavolo o esce dal tabellone, il giro finisce. L'avversario vince questo giro e riceve tre carte.

*conteggio*

### Se tutti i ciottoli sono stati lanciati si passa al conteggio:

- Riceve una carta chi è più vicino al dischetto con il suo ciottolo.
- Se anche il secondo ciottolo di questo giocatore è più vicino al dischetto di quelli dell'avversario, riceve due carte.
- Se poi i suoi tre ciottoli sono i più vicini al dischetto, riceve tre carte.
- Non riuscite a stabilire con chiarezza quale ciottolo sia più vicino al dischetto? Nessuno riceve la carta.

*nuovo giro*

### **Nuovo giro**

Inizierà chi ha perso l'ultimo giro, mettendo il dischetto su uno degli ombrelloni del tabellone. Il vincitore dell'ultimo giro rotolerà per primo la tartaruga.

## **Conclusione del gioco**

---

*quattro carte =  
vincitore*

Vince chi per primo raccoglie quattro o più carte.

### **Suggerimenti:**

- Potete anche stabilire un diverso conteggio dei punti vincenti (ad es. dieci punti). Annotate i vostri punti su un foglio di carta.
- Se i giocatori di Tarta-bocce sono più di due, formerete due squadre: i giocatori di ogni squadra si alterneranno ad ogni turno.
- I giocatori più abili possono naturalmente organizzare un grande torneo di Tarta-bocce. Tutte le squadre giocheranno allora l'una contro l'altra per stabilire il vincitore del torneo.



## Gioco 4: Tartaruga-memory

---

*riunire il maggior numero di carte*

Chi farà rotolare con grande abilità Aruga ed ha anche buona memoria, raccoglierà il maggior numero di carte.

### Materiale di gioco necessario:

Tartaruga, tabellone, tutte le carte

## Preparativi del gioco

---

*Isola Arena, carte coperte una accanto all'altra*

Appoggiate sul tavolo il tabellone che raffigura l'isola Arena. Coprite le carte, mescolatele e disponetele sul tavolo una accanto all'altra. Preparate la tartaruga.

*tartaruga alla partenza*

Giocherete in senso orario. Inizia il giocatore più piccolo che mette la tartaruga in un punto qualsiasi della zona di partenza.

*rotolare tartaruga*

Rotola in avanti la tartaruga. Guarda quale isola è arrivata a toccare con le sue zampe e nel caso tocchi più isole guardatele tutte.

*scoprire la carta giusta*

Cerca poi di scoprire una carta giusta:

### La tua tartaruga tocca l'isola della carta animale scoperta?

*animale giusto = tenere la carta, animale sbagliato = coprire la carta, seguente giocatore*

- **Si?** Perfetto! Come ricompensa ricevi la carta.
- **No?** Peccato! Ricopri la carta.

E' poi il turno del seguente giocatore che rotolerà a sua volta la tartaruga.

**Nota bene:** Naturalmente all'inizio del gioco non si conosce l'ubicazione degli animali delle carte, durante il gioco però diventerà sempre più facile indovinarla.

## Conclusione del gioco

---

*giocatore con più carte = vincitore*

Il gioco finisce non appena tutte le carte sono state distribuite. Vince questa gara di memoria il giocatore che ha raccolto più carte. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Aruga Tartaruga & Aruga Tartaruga marina

---

Se avete anche il gioco "Aruga Tartaruga" (Gioco HABA 4268) potete provare quest' altro gioco:

### **Materiale di gioco necessario di "Aruga Tartaruga":**

Tutte le quattro tartarughe, tabellone, sbarretta-dado a colori, le carte animali maiale, lepre, civetta, giraffa e scimmia

### **Materiale di gioco necessario di "Aruga Tartaruga marina":**

Tartaruga, otto birilli di colore neutro, tutti i ciottoli di vetro

## Preparativi di gioco

---

*stadio radura del bosco*

Appoggiate sul tavolo il tabellone che raffigura lo stadio della radura del bosco. Sistemate sulle cinque tartarughe la corazza del colore appropriato.

*montare tartaruga e birilli*

Mettete la tartaruga gialla, verde, rossa e blu in una qualsiasi casella di partenza del tabellone. Gli otto birilli li metterete sulle apposite caselle del tabellone, come illustra la foto.



*mazzo coperto di carte animali, preparare tartaruga arancione, sbarretta-dado colorata e ciottoli*

Mescolate le cinque carte animali e mettete il mazzo coperto accanto al tabellone. Preparate la tartaruga arancione, la sbarretta-dado a colori e i ciottoli.

## Svolgimento del gioco

---

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più giovane che rotolerà la tartaruga.

Il giocatore che segue in senso orario scopre la prima carta del mazzo delle carte animale e mette la tartaruga arancione su una qualsiasi casella libera di questa fila di spettatori.

In seguito il bambino che rotola la tartaruga tira la sbarretta dado a colori. Il colore che ne risulta indica quale delle tartarughe parteciperà a questo giro. Dispone di tre tentativi per riuscire a rotolare la sua

*giocatori: scoprire carte animali, tartaruga arancione su tabellone, rotola tartaruga: tirare il dado, tre tentativi di lancio con la tartaruga uscita al dado*

tartaruga fino a toccare la tartaruga arancione. Dopo ogni tentativo di rotolarla, può girare subito la sua tartaruga, cambiando così la sua direzione di marcia.

**Dopo al massimo tre tentativi di rotolare sei riuscito a toccare la tartaruga arancione con la tua tartaruga?**

- **Sì?**  
Benissimo! Come ricompensa ricevi un ciottolo e lo metti davanti a te.
- **No?**  
Peccato! Purtroppo non ricevi nessun ciottolo durante questo giro.

**Importanti regole:**

- Il turno di un giocatore finisce immediatamente quando rotolando la sua tartaruga rovescia un birillo o fa finire la sua tartaruga fuori dal tabellone.
- Dopo cinque giri rimescolate tutte le carte scoperte e formate un nuovo mazzo coperto.

**Nuovo giro**

Rimettete la tartaruga utilizzata per rotolare sulla casella di partenza. Passate la tartaruga arancione e la sbarretta-dado a colori al giocatore che segue in senso orario, che sarà ora il rotola-tartaruga.

## Conclusione del gioco

---

Vince chi per primo raccoglie due ciottoli.

**Suggerimento:** Se volete potete prolungare la gara: distribuite punti invece dei ciottoli e annotateli su un foglio di carta. Chi per primo raggiunge un determinato punteggio (ad es. quattro punti), vince il gioco.

**La Vostra Aruga Tartaruga marina vi augura buon divertimento nel gareggiare e spera di rivedervi alla 223esima Olimpiade!!!**

*tocca = ciottolo*

*non tocca = niente  
ciottolo*

*nuovo giro*

*due ciottoli =  
vincitore*