

Tortuboom



5 años
5 years
5 años
5 Jahre

Jeu d'adresse
Game of skill
Geschicklichkeitsspiel
Juego de habilidad




F

 **Âges** : 5 - 9

 **Nombre de joueurs** : 2 - 4

 **Contenu** : 1 plateau + 7 jetons "tortue" + 30 jetons "crabe" + 1 dé.

 **But du jeu** : être le premier joueur à récupérer 3 jetons "tortue".

 **Préparation du jeu** : assembler le palmier sur le plateau de jeu. Les 7 jetons "tortue" sont posés sur les cercles prévus à cet effet au centre du plateau. Les jetons "crabe" sont posés à côté du plateau de jeu et constituent la pioche.



Déroulement du jeu : le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour, les joueurs lancent le dé puis effectue l'action indiquée par le dé :



Face 1 crabe : le joueur prend un jeton "crabe" de la pioche et le glisse dans le plateau



Face 2 crabes : le joueur prend 2 jetons crabe de la pioche et les glisse dans le plateau



Face 3 crabes : le joueur prend 3 jetons crabe de la pioche et les glisse dans le plateau



Face tortue : le joueur prend un de ses propres jetons "tortue" et le glisse dans le plateau (s'il n'en n'a pas encore gagné il passe son tour)



Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

NB : le joueur glisse son ou ses jetons où il le veut dans la fente située autour du plateau de jeu. Attention, un jeton doit être entièrement poussé vers l'intérieur du plateau et ne doit plus dépasser à l'extérieur. Lorsqu'un jeton "crabe" tombe du plateau, il repart à la pioche. En revanche, le joueur qui fait tomber un jeton "tortue" le gagne.

Fin de la partie : le premier joueur à avoir récupéré 3 jetons "tortue" gagne la partie.

GB



Ages: 5 - 9



Number of players: 2 - 4



Contents: 1 board + 7 "turtle" counters + 30 "crab" counters + 1 die



Getting the game ready: to be the first player to collect 3 "turtle" counters.



Getting the game ready: assemble the palm tree on the game board. The 7 "turtle" counters are placed on the turtle circles in the middle of the board. The "crab" counters are placed alongside the board and constitute the stock.



Playing the game: the youngest player starts, then play continues in a clockwise manner. Taking it in turns, the players throw the die then carry out the task indicated by the die:



1 crab side: the player takes a “crab” counter from the stock and slides it onto the board



2 crabs side: the player takes 2 “crab” counters from the stock and slides them onto the board



3 crabs side: the player takes 3 “crab” counters from the stock and slides them onto the board



Turtle side: the player takes one of their own “turtle” counters and slides it onto the board (if they haven’t already won one, they miss their turn)



Then it is the next player’s turn to throw the die.

Note: the player slides their counter(s) where they want in the gap around the game board. Note - a counter must be pushed completely to the inside of the board and must no longer go over the edge. When a “crab” counter falls from the board, it returns to the stock. However, the player who manages to make a “turtle” counter fall off wins it.

End of the game: the first player to have 3 “turtle” counters wins the game.

D



Alter: 5 - 9



Anzahl Spieler: 2 - 4



Inhalt: 1 Spielbrett - 7 Schildkröten-Spielchips + 30 Krabben-Spielchips + 1 Würfel.



Ziel des Spiels: Als erster Spieler 3 Schildkröten-Spielchips gesammelt haben.



Spielvorbereitung: Die Palme wird auf dem Spielbrett aufgestellt. Die 7 Schildkröten-Spielchips werden auf die dafür vorgesehenen Kreise in der Mitte des Spielbretts gelegt. Die Krabben-Spielchips werden neben dem Spielbrett gestapelt.



Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und führt dann die auf dem Würfel angezeigte Aktion aus:



1 Krabbe: Der Spieler nimmt 1 Krabben-Spielchip vom Stapel und schiebt diesen in das Spielbrett.



2 Krabben: Der Spieler nimmt 2 Krabben-Spielchips vom Stapel und schiebt diese in das Spielbrett.



3 Krabben: Der Spieler nimmt 3 Krabben-Spielchips vom Stapel und schiebt diese in das Spielbrett.



Schildkröte: Der Spieler nimmt einen seiner eigenen Schildkröten-Spielchips und schiebt diesen in das Spielbrett (wenn er noch keinen gewonnen hat, setzt er aus).



Danach darf der nächste Mitspieler würfeln.

Hinweis: Der Spieler schiebt seinen oder seine Spielchips in dem Schlitz am Rand des Spielbretts an die gewünschte Stelle. Achtung: Ein Spielchip muss komplett in das Spielbrett hineingedrückt werden und darf nicht mehr herausragen. Wenn ein Krabben-Spielchip aus dem Spielbrett fällt, kommt er zurück auf den Stapel. Wenn aber ein Spieler einen Schildkröten-Spielchips herausstößt, gewinnt er diesen.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler, der als erstes 3 Schildkröten-Spielchips gesammelt hat.



Leeftijd: 5 - 9



Aantal spelers: 2 - 4



Inhoud: 1 bord + 7 fiches "schildpad" en 30 fiches "krab" + 1 dobbelsteen.



Doel van het spel: De eerste speler zijn die 3 fiches "schildpad" heeft.



Vorbereiding van het spel: Zet de palmboom in elkaar op het speelbord. De 7 fiches "schildpad" worden op de hiervoor bestemde rondjes in het midden van het bord geplaatst. De fiches "krab" worden naast het speelbord geplaatst en vormen de pot.



Verloop van het spel: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Om de beurt gooien de spelers met de dobbelsteen en voeren de actie uit die door de dobbelsteen wordt aangegeven:



Zijde 1 krab: de speler pakt een fiche “krab” uit de pot en schuift het in het bord



Zijde 2 krabben: de speler pakt 2 fiches “krab” uit de pot en schuift ze in het bord



Zijde 3 krabben: de speler pakt 3 fiches “krab” uit de pot en schuift ze in het bord



Zijde schildpad: de speler neemt één van zijn eigen fiches “schildpad” en schuift het in het bord (als hij er nog geen gewonnen heeft gaat zijn beurt voorbij)



Vervolgens gooit de volgende speler de dobbelsteen.

Let op: De speler glijdt zijn fiche(s) waar hij maar wil in de gleuf rond het speelbord. Let op, een fiche moet geheel naar de binnenkant van het bord worden geduwd en mag niet meer uitsteken. Als er een fiche “krab” uit het bord valt gaat het weer in de pot. Als een speler echter een fiche “schildpad” laat vallen wint hij het.

Einde van de partij: De eerste speler die 3 fiches “schildpad” heeft gewonnen, wint de partij.


E

 **Edad:** 5 - 9

 **Nº de jugadores:** 2 - 4

 **Contenido:** 1 tablero + 7 fichas "tortuga" + 30 fichas "cangrejo" + 1 dado.

 **Objetivo del juego:** ser el primer jugador en reunir 3 fichas "tortuga".

 **Preparación del juego:** montar la palmera en el tablero de juego. Las 7 fichas "tortuga" se colocan sobre los círculos previstos en el centro del tablero. Las fichas "cangrejo" se colocan al lado del tablero de juego y forman el montón.



Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y luego se juega en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores tiran por turno el dado y realizan la acción que indica el dado.



Cara 1 cangrejo: el jugador roba una ficha “cangrejo” de la baceta y la coloca en el tablero.



Cara 2 cangrejos: el jugador roba 2 fichas “cangrejo” de la baceta y las coloca en el tablero.



Cara 3 cangrejos: el jugador roba 3 fichas “cangrejo” de la baceta y las coloca en el tablero.



Cara tortuga: el jugador roba una de sus propias fichas “tortuga” y la coloca en el tablero (si aún no tiene ninguna, pierde el turno).



Entonces le toca al siguiente jugador tirar el dado.

N.B.: el jugador coloca su(s) ficha(s) donde quiera en la ranura situada alrededor del tablero de juego. Pero atención, porque la ficha debe estar totalmente apoyada hacia el interior del tablero y no debe sobresalir. Cuando una ficha “cangrejo” cae del tablero, hay que devolverla a la baceta. En cambio, el jugador que deja caer una ficha “tortuga” se queda con ella.

Final de la partida: gana la partida el primer jugador que consigue reunir 3 fichas “tortuga”.

I



Età: 5 - 9



Numero di giocatori: 2 - 4



Contenuto: 1 vassoio, 7 gettoni "tartaruga" + 30 gettoni "granchio" + 1 dado.



Scopo del gioco: essere il primo giocatore a recuperare 3 gettoni "tartaruga".



Preparazione del gioco: assemblare la palma sul vassoio da gioco. I 7 gettoni "tartaruga" vengono posati sugli appositi cerchi al centro del vassoio. I 30 gettoni "granchio" vengono posati accanto al vassoio da gioco e costituiscono il monte.



Svolgimento del gioco: Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. I giocatori, ciascuno al proprio turno, lanciano il dado ed effettuano in seguito l'azione indicata dal dado:



Faccia 1 granchio: il giocatore prende un gettone "granchio" dal monte e lo inserisce nel vassoio



Faccia 2 granchi: il giocatore prende 2 gettoni "granchio" dal monte e li inserisce nel vassoio



Faccia 3 granchi: il giocatore prende 3 gettoni "granchio" dal monte e li inserisce nel vassoio



Faccia tartaruga: il giocatore prende uno dei propri gettoni "tartaruga" e lo inserisce nel vassoio (se non ne ha ancora vinti, quest'ultimo passa il turno)



Tocca poi al giocatore seguente lanciare il dado.

NB: il giocatore inserisce il suo o i suoi gettoni dove vuole nella fessura ubicata intorno al vassoio da gioco. Attenzione, il gettone deve essere spinto completamente all'interno del vassoio e non deve più sporgere all'esterno. Quando un gettone "granchio" cade dal vassoio, quest'ultimo riparte nel monte. In compenso, il giocatore che fa cadere un gettone "tartaruga" lo vince.

Fine della partita: il primo giocatore ad aver recuperato 3 gettoni "tartaruga" vince la partita.

P



Idades: 5 - 9



Número de jogadores: 2 - 4



Conteúdo: 1 tabuleiro + 7 peças “tartaruga” + 30 peças “caranguejo” + 1 dado.



Objectivo do jogo: Ser o primeiro a recuperar 3 peças “tartaruga” .



Preparação do jogo: Monte a palmeira no tabuleiro de jogo. As 7 peças “tartaruga” são colocadas nos círculos previstos para este efeito no centro do tabuleiro. As peças “caranguejo” são colocadas ao lado do tabuleiro de jogo e constituem o monte.



Desenrolar do jogo: Começa o jogador mais jovem, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Um jogador de cada vez lança o dado e efectua a acção indicada pelo dado:



Face 1 caranguejo:

O jogador pega numa peça “caranguejo” do monte e desliza-a pelo tabuleiro



Face 2 caranguejos:

O jogador pega em 2 peças “caranguejo” do monte e desliza-as pelo tabuleiro



Face 3 caranguejos:

O jogador pega em 3 peças “caranguejo” do monte e desliza-as pelo tabuleiro



Face tartaruga: O jogador pega numa das suas peças “tartaruga” e desliza-a pelo tabuleiro (se ainda não a tiver ganho, passa a vez)



Depois, é a vez do jogador seguinte lançar o dado.

Atenção: O jogador desliza a ou as suas peças para onde quiser na ranhura situada à volta do tabuleiro de jogo. Atenção, uma peça deve ser deslizada completamente para o interior do tabuleiro e não pode voltar a passar para o exterior. Quando uma peça “caranguejo” cair do tabuleiro, volta a partir do monte. Por outro lado, o jogador que fizer cair uma peça «tartaruga», ganha-a.

Fim do jogo: Ganha o primeiro jogador que recuperar 3 peças “tartaruga” .

S



Alder: 5 till 9 år



Antal spelare: 2 till 4



Innehåll: 1 spelplan + 7 "sköldpaddspjäser" + 30 "krabbspjäser" + 1 tärning.



Spelets mål: Bli den första spelaren som samlar in 3 "sköldpaddspjäser".



Förberedelser: Sätt ihop palmen och ställ den på spelplanen.
De 7 "sköldpaddspjäserna" ställs på de avsedda ringarna mitt på spelplanen.
"Krabbspjäserna" läggs bredvid spelplanen och utgör plockhögen.



Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Spelarna kastar tärningen i tur och ordning och gör det som tärningen visar:



Sidan med 1 krabba:

Spelaren tar en "krabbspjäs" från högen och flyttar fram den på spelplanen.



Sidan med 2 krabbor:

Spelaren tar två "krabbspjäser" från högen och flyttar fram dem på spelplanen.



Sidan med 3 krabbor:

Spelaren tar tre "krabbspjäser" från högen och flyttar fram dem på spelplanen.



Sidan med sköldpaddan: Spelaren tar en av sina egna "sköldpaddspjäser" och flyttar fram den på spelplanen (om spelaren inte har vunnit några "sköldpaddspjäser" ännu får han/hon stå över sin tur).




Sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningen.


Obs! Spelaren får flytta sin eller sina spelpjäser vart han/hon vill i rännan som löper runt spelplanen. Spelpjäserna måste puttas in helt mot mitten av spelplanen och får inte sticka ut utanför den. När en "krabbspjäs" trillar av spelplanen läggs den tillbaka i högen. När en spelare däremot får en "sköldpaddspjäs" att trilla vinner han/hon den.


Spelomgången avslutas: Den första spelaren som har samlat ihop 3 "sköldpaddspjäser" vinner spelomgången.

 Alder: 5 - 9

 Antal spillere: 2 - 4

 Indhold: 1 spilleplade + 7 "skildpaddejetoner" + 30 "krabbejetoner" + 1 terning.

 Målet med spillet: Være den første spiller, der får fat på 3 "skildpaddejetoner".

 Forberedelse af spillet: Saml palmerne på spillepladen. De 7 "skildpaddejetoner" placeres på de cirkler, der er forudset til det midt på pladen. "Krabbejetonerne" placeres ved siden af spillepladen og de udgør katten.



Spilleregler: Den yngste spiller starter og man spiller med uret bordet rundt. Hver spiller kaster terningen og udfører de handlinger, der er vist med terningen:



Side med 1 krabbe: Spilleren tager en "krabbejeton" fra katten og glider den ind i spillepladen.



Side med 2 krabber: Spilleren tager 2 "krabbejetoner" fra katten og glider dem ind i spillepladen.



Side med 3 krabber: Spilleren tager 3 "krabbejetoner" fra katten og glider dem ind i spillepladen.



Side med skildpadder: Spilleren tager en af sine egne "skildpaddejetoner" og glider den ind i spillepladen (hvis han/hun endnu ikke har vundet en skildpadder, bliver han/hun sprunget over).



Så er det den næste spiller til at kaste sin terning.

NB: Spilleren glider sin eller sine jetoner ind i rillen omkring spillepladen, hvor han/hun vil. Pas på, en jeton skal skubbes helt ind i spillepladen og må ikke ruge ud. Når en "krabbejeton" falder af pladen, bliver den lagt tilbage i katten. Hvis en spiller til gengæld får en "skildpaddejeton" til at falde af, vinder han/hun den.

Slutningen af spillet: Den spiller, der først har vundet 3 "skildpaddejetoner" har vundet spillet.

RUS



Возраст: 5 – 9 лет



Число игроков: 3 – 4



Состав игры: 1 доска + 7 жетонов «черепаха» + 30 жетонов «краб» + 1 кубик.



Цель игры: первым собрать 3 жетона «черепаха».



Подготовка игры: собрать пальму на игровой доске. Положить 7 жетонов «черепаха» в круги по центру доски. Жетоны «краб» положить сбоку доски в прикуп.



Ход игры: игру начинает самый младший игрок, затем игра ведется по часовой стрелке. Каждый игрок по очереди бросает кубик и выполняет указанное на кубике действие:



Сторона «1 краб»: игрок берет жетон «краб» из прикупа и вставляет в доску



Сторона «2 краба»: игрок берет 2 жетона «краб» из прикупа и вставляет в доску



Сторона «3 краба»: игрок берет 3 жетона «краб» из прикупа и вставляет в доску



Сторона «черепаха»: игрок берет один из своих жетонов «черепаха» и вставляет в доску (если у него еще нет такого жетона, он пропускает свой ход)



Затем кубик бросает следующий игрок.

Примечание: Игрок вставляет свой жетон (или жетоны) куда хочет в прорезь по периметру доски. Внимание: жетон должен полностью войти внутрь доски и не должен выступать наружу. Если жетон «краб» упал с доски, он возвращается в прикуп. Игрок, выбивший жетон «черепаха», выигрывает.

Завершение партии: в партии побеждает игрок, который первым соберет 3 жетона «черепаха».

Tortuboom

DJ08495

Attention ! Warning! Achtung! Opgepast! Atención! Attenzione! Cuidado! Varning! Advarsel ! Осторожно! Προσοχή! Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Kleine onderdelen. Partes pequeñas. Piccole parti. Peças de pequenas dimensões. Små delar. Små dele. Μικρά μέρη. Маленькие части.

