

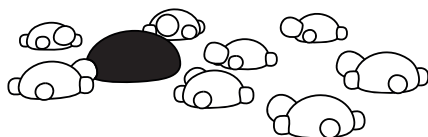
PL żółwie

INSTRUKCJA

WYŚCIG ŻÓŁWI (2 graczy)

Każdy z dwóch graczy wybiera swój kolor żółwi. Można grać na podłodze lub na stole, wszystko czego potrzeba to płaska powierzchnia. Można wyznaczyć przestrzeń gry za pomocą książek, pudeł lub innych przedmiotów. Podobnie jak w kręglach, należy ustalić, z której linii żółwie starują. Odległość od linii do skały powinna wynosić co najmniej 70/80 cm. Im dalej, tym większe wyzwanie. Należy ustalić w jaki sposób gracze będą przesuwali żółwie – czy delikatnie pstrykając jak w grze w kapsle, czy popychając przy użyciu np. linijki, grzebienia, patyczka, czy podrzucając. Ruch wykonywany jest naprzemiennie przez graczy, kolejnymi żółwiami z ich puli. Najpierw jeden gracz później drugi.

W trakcie gry, skały nie można dotknąć ani przesunąć. Podobnie, nie można dotknąć żółwia, który jest już na trasie. Jeśli żółw się przewróci, wypada z gry, ale pozostaje na polu gry do końca. Jeśli inny żółw potrąci go i obróci we właściwy sposób, wraca do wyścigu. Po zagraniu wszystkich żółwi zwycięzcą zostaje gracz, którego żółw jest najbliżej skały.



WIEŻA ŻÓŁWI

(minimum 2 graczy)

Do gry potrzebna jest płaska równa powierzchnia (stół, podłoga itp.). Należy umieścić na niej skałę. Będzie podstawą wieży z żółwi. Można położyć ją płaską stroną w górę lub w dół, w zależności od tego, jak trudna ma być gra. Najmłodszy gracz rozpoczyna. Każdy z graczy w swojej turze stara się umieścić kolejno wszystkie 8 żółwi jeden na drugim na skałę. Żółwie można układać normalnie i odwrócone. Gdy chociaż jeden żółw spadnie, należy policzyć ile żółwi zostało w wieży i następny gracz podejmuje wyzwanie. Zwycięzcą zostaje gracz, który ułoży najwięcej żółwi, zanim spadną.



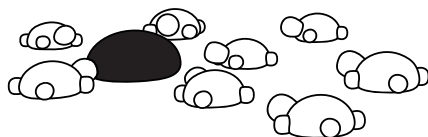
PL żółwie

INSTRUKCJA

WYŚCIG ŻÓŁWI (2 graczy)

Każdy z dwóch graczy wybiera swój kolor żółwi. Można grać na podłodze lub na stole, wszystko czego potrzeba to płaska powierzchnia. Można wyznaczyć przestrzeń gry za pomocą książek, pudeł lub innych przedmiotów. Podobnie jak w kręglach, należy ustalić, z której linii żółwie starują. Odległość od linii do skały powinna wynosić co najmniej 70/80 cm. Im dalej, tym większe wyzwanie. Należy ustalić w jaki sposób gracze będą przesuwali żółwie – czy delikatnie pstrykając jak w grze w kapsle, czy popychając przy użyciu np. linijki, grzebienia, patyczka, czy podrzucając. Ruch wykonywany jest naprzemiennie przez graczy, kolejnymi żółwiami z ich puli. Najpierw jeden gracz później drugi.

W trakcie gry, skały nie można dotknąć ani przesunąć. Podobnie, nie można dotknąć żółwia, który jest już na trasie. Jeśli żółw się przewróci, wypada z gry, ale pozostaje na polu gry do końca. Jeśli inny żółw potrąci go i obróci we właściwy sposób, wraca do wyścigu. Po zagraniu wszystkich żółwi zwycięzcą zostaje gracz, którego żółw jest najbliżej skały.



WIEŻA ŻÓŁWI

(minimum 2 graczy)

Do gry potrzebna jest płaska równa powierzchnia (stół, podłoga itp.). Należy umieścić na niej skałę. Będzie podstawą wieży z żółwi. Można położyć ją płaską stroną w górę lub w dół, w zależności od tego, jak trudna ma być gra. Najmłodszy gracz rozpoczyna. Każdy z graczy w swojej turze stara się umieścić kolejno wszystkie 8 żółwi jeden na drugim na skałę. Żółwie można układać normalnie i odwrócone. Gdy chociaż jeden żółw spadnie, należy policzyć ile żółwi zostało w wieży i następny gracz podejmuje wyzwanie. Zwycięzcą zostaje gracz, który ułoży najwięcej żółwi, zanim spadną.

