

- 1 mezőt, ha 3 lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat!
- A teknős nem mozog előre, ha 4 vagy több lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat.

Példa: A feladatkártyán látható szám: 15. Fel kell emelned 15 lapot a futamkártyák paklijának tetejéről. Ha 18 lapot sikerült felemelned, az 3 kártyával több, mint a feladatkártyán látható 15, ezért 1 mezőt lépsz előre a Teknőssel.



BEVEZETŐ

„Mit szólsz egy versenyhez?” – kérdi magabiztosan a Teknős ugrabugra, tapsifüles barátját. A Teknős és az elégedetten vigyorgó Nyúl elfoglalják helyüket a rajtvonalnál, és már kezdődhet is az utolsó, nagy futam át a zöldségeskerten! Segítsetek a Teknősnek, hogy ő jusson át elsőként a célvonalon, ebben az izgalmas, kooperatív játékban!

A JÁTÉK ELEMEI

- 6 játéktáblalapka
- 32 futamkártya
- 18 feladatkártya
- 1 Teknős jelölő
- 1 Nyúl jelölő



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

- 1 mezőt, ha 3 lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat!
- A teknős nem mozog előre, ha 4 vagy több lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat.

Példa: A feladatkártyán látható szám: 15. Fel kell emelned 15 lapot a futamkártyák paklijának tetejéről. Ha 18 lapot sikerült felemelned, az 3 kártyával több, mint a feladatkártyán látható 15, ezért 1 mezőt lépsz előre a Teknőssel.



BEVEZETŐ

„Mit szólsz egy versenyhez?” – kérdi magabiztosan a Teknős ugrabugra, tapsifüles barátját. A Teknős és az elégedetten vigyorgó Nyúl elfoglalják helyüket a rajtvonalnál, és már kezdődhet is az utolsó, nagy futam át a zöldségeskerten! Segítsetek a Teknősnek, hogy ő jusson át elsőként a célvonalon, ebben az izgalmas, kooperatív játékban!

A JÁTÉK ELEMEI

- 6 játéktáblalapka
- 32 futamkártya
- 18 feladatkártya
- 1 Teknős jelölő
- 1 Nyúl jelölő

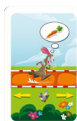


Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Mozgasd a Nyulat annyi mezőt előre, amennyit a Teknős lépett! Ha a Teknős ebben a körben nem mozgott előre, a Nyúl sem mozog.



Mozgasd a Nyulat előre vagy hátra a legközelebbi, répával jelzett mezőre. Ha a Nyúl már répával jelzett mezőn áll, amikor felfordítod ezt a feladványkártyát, a Nyúl nem mozog.

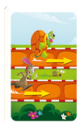
Ha végrehajtottad az akciót, tedd a futamkártyát a pakli aljára, és jöhet is a következő játékos!

Megjegyzés: Ha elfogytak a kártyák a feladatpakliból, csak vegyétek fel a dobópaklit és keverjétek újra.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint a két állat közül valamelyik áthalad a célvonalon. (Egy karakter akkor halad át a célvonalon, ha a lépései száma eléri vagy meghaladja a mezők számát a célvonalig.)

- Ha a Teknős győz, megnyertétek a játékot.
- Ha a Nyúl győz, elvesztettétek a játékot.



Mozgasd a Nyulat annyi mezőt előre, amennyit a Teknős lépett! Ha a Teknős ebben a körben nem mozgott előre, a Nyúl sem mozog.



Mozgasd a Nyulat előre vagy hátra a legközelebbi, répával jelzett mezőre. Ha a Nyúl már répával jelzett mezőn áll, amikor felfordítod ezt a feladványkártyát, a Nyúl nem mozog.

Ha végrehajtottad az akciót, tedd a futamkártyát a pakli aljára, és jöhet is a következő játékos!

Megjegyzés: Ha elfogytak a kártyák a feladatpakliból, csak vegyétek fel a dobópaklit és keverjétek újra.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint a két állat közül valamelyik áthalad a célvonalon. (Egy karakter akkor halad át a célvonalon, ha a lépései száma eléri vagy meghaladja a mezők számát a célvonalig.)

- Ha a Teknős győz, megnyertétek a játékot.
- Ha a Nyúl győz, elvesztettétek a játékot.

A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járása szerint fogtok sorra kerülni. Mindenki a saját körében a következő akciókat fogja végrehajtani:

1. **Mozgatja a Teknőt**
2. **Mozgatja a Nyulat**

1. A TEKNŐS MOZGATÁSA

A saját köröd elején fordítsd fel a feladatkártyák paklijának legfelső lapját, és tedd a pakli mellé! A feladatod, hogy annyi kártyát emelj fel a futamkártyák paklijából, amennyit a feladatkártyán látsz.

Ehhez csak az egyik kezdet használható, és egyetlen mozdulattal kell felemelned a pakli tetejéről annyi kártyát, amennyi szerinted teljesíti a feladványt.

Megjegyzés: A felvett kártyák mennyiségét meg kell tippelni, nem szabad megszámolni a lapokat!

Miután a pakli két részre lett osztva, számold meg a kezdetben lévő kártyákat. A Teknős attól függően mozog, hogy hány kártyát sikerült felemelned:

- Ha pont annyi kártyát emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 4 mezőt!
- Ha 1 lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 3 mezőt!

A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járása szerint fogtok sorra kerülni. Mindenki a saját körében a következő akciókat fogja végrehajtani:

1. **Mozgatja a Teknőt**
2. **Mozgatja a Nyulat**

1. A TEKNŐS MOZGATÁSA

A saját köröd elején fordítsd fel a feladatkártyák paklijának legfelső lapját, és tedd a pakli mellé! A feladatod, hogy annyi kártyát emelj fel a futamkártyák paklijából, amennyit a feladatkártyán látsz.

Ehhez csak az egyik kezdet használható, és egyetlen mozdulattal kell felemelned a pakli tetejéről annyi kártyát, amennyi szerinted teljesíti a feladványt.

Megjegyzés: A felvett kártyák mennyiségét meg kell tippelni, nem szabad megszámolni a lapokat!

Miután a pakli két részre lett osztva, számold meg a kezdetben lévő kártyákat. A Teknős attól függően mozog, hogy hány kártyát sikerült felemelned:

- Ha pont annyi kártyát emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 4 mezőt!
- Ha 1 lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 3 mezőt!

- Ha 2 lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 2 mezőt!
- Ha 3 lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 1 mezőt!
- Ha 4 vagy több lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, nem léphetsz a Teknőssel.
- Ha több lapot emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, nem léphetsz a Teknőssel.

Példa: A feladatkártyán látható szám: 15. Fel kell emelned 15 lapot a futamkártyák paklijának tetejéről. 14 lapot sikerült felemelned. Ez 1 kártyával kevesebb, mint a feladatkártyán látható 15, ezért 3 mezőt lépsz előre a Teknőssel.



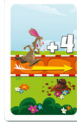
2. A NYÚL MOZGATÁSA

Ezután tedd vissza a felhúzott futamkártyákat az asztalon lévő pakli aljára. Majd húzd fel a legfelső futamkártyát a pakli tetejéről. Ez fogja megmondani, hányat kell előrelépned a Nyúllal. A Nyúl a következő szabályok szerint mozog előre:

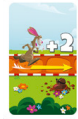
Ha ezt látod:



Mozgasd előre a Nyulat 1 mezővel a táblán!



Mozgasd előre a Nyulat 4 mezővel a táblán!



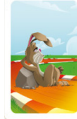
Mozgasd előre a Nyulat 2 mezővel a táblán!



Mozgasd előre a Nyulat 3 mezővel a táblán!



Mozgasd a Nyulat előre vagy hátra, a Teknőssel egy mezőre!



A Nyúl lepihen, ebben a körben ne mozgasd tovább a mezőről, ahol eddig állt.

A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a kooperatív játékban együtt fogtok játszani a Nyúl ellen. Közös mozgatjátok a Teknős figuráját és együtt nyeritek meg a játékot, ha a Teknős ér el elsőként a „Cél” mezőre.

ELŐKÉSZÜLETEK

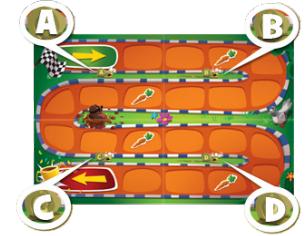
- Állítsátok össze a lapkákból a játéktáblát az asztal közepére a lenti képen látható módon. (Használjátok a lapkák pirossal jelölt oldalát.)
- Helyezzétek a Teknős és a Nyúl jelölőt a „Start” kockára.
- Keverjétek meg a 18 feladatkártyát és tegyétek őket képpel lefele egy pakliba a tábla mellé.
- Keverjétek meg a 32 futamkártyát és tegyétek őket egy külön pakliba képpel lefele a tábla mellé.
- A legfiatalabb játékos kezd és maga elé veszi a futamkártyák pakliját, képpel lefele fordítva.



JÁTÉKVÁLTOZATOK

RÖVID TÁV

Ha gyors játékot szeretnétek (kb. 10 perc), használjátok a játéktáblalapok közül a négy, késsel jelölt oldalt, egy rövidebb pályához.



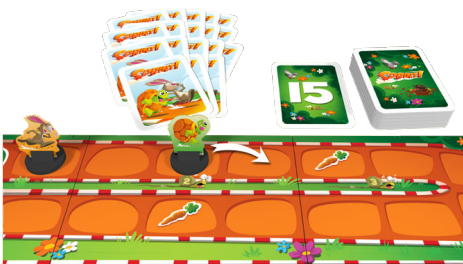
IFJÚ TEKNŐS

Ha a játékosok kicsik, engedhetitek, hogy túllépjék a feladatkártyán látott lapok számát. Ebben az esetben lépjetelek előre a Teknőssel:

- 3 mezőt, ha 1 lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat!
- 2 mezőt, ha 2 lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat!

- Ha 2 lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 2 mezőt!
- Ha 3 lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, lépj előre a Teknőssel 1 mezőt!
- Ha 4 vagy több lappal kevesebbet emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, nem léphetsz a Teknőssel.
- Ha több lapot emeltél fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat, nem léphetsz a Teknőssel.

Példa: A feladatkártyán látható szám: 15. Fel kell emelned 15 lapot a futamkártyák paklijának tetejéről. 14 lapot sikerült felemelned. Ez 1 kártyával kevesebb, mint a feladatkártyán látható 15, ezért 3 mezőt lépsz előre a Teknőssel.



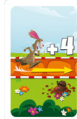
2. A NYÚL MOZGATÁSA

Ezután tedd vissza a felhúzott futamkártyákat az asztalon lévő pakli aljára. Majd húzd fel a legfelső futamkártyát a pakli tetejéről. Ez fogja megmondani, hányat kell előrelépned a Nyúllal. A Nyúl a következő szabályok szerint mozog előre:

Ha ezt látod:



Mozgasd előre a Nyulat 1 mezővel a táblán!



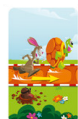
Mozgasd előre a Nyulat 4 mezővel a táblán!



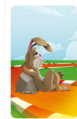
Mozgasd előre a Nyulat 2 mezővel a táblán!



Mozgasd előre a Nyulat 3 mezővel a táblán!



Mozgasd a Nyulat előre vagy hátra, a Teknőssel egy mezőre!



A Nyúl lepihen, ebben a körben ne mozgasd tovább a mezőről, ahol eddig állt.

A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a kooperatív játékban együtt fogtok játszani a Nyúl ellen. Közös mozgatjátok a Teknős figuráját és együtt nyeritek meg a játékot, ha a Teknős ér el elsőként a „Cél” mezőre.

ELŐKÉSZÜLETEK

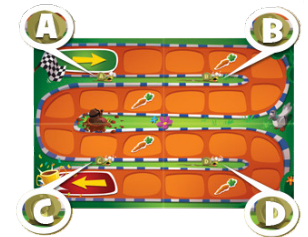
- Állítsátok össze a lapkákból a játéktáblát az asztal közepére a lenti képen látható módon. (Használjátok a lapkák pirossal jelölt oldalát.)
- Helyezzétek a Teknős és a Nyúl jelölőt a „Start” kockára.
- Keverjétek meg a 18 feladatkártyát és tegyétek őket képpel lefele egy pakliba a tábla mellé.
- Keverjétek meg a 32 futamkártyát és tegyétek őket egy külön pakliba képpel lefele a tábla mellé.
- A legfiatalabb játékos kezd és maga elé veszi a futamkártyák pakliját, képpel lefele fordítva.



JÁTÉKVÁLTOZATOK

RÖVID TÁV

Ha gyors játékot szeretnétek (kb. 10 perc), használjátok a játéktáblalapok közül a négy, késsel jelölt oldalt, egy rövidebb pályához.



IFJÚ TEKNŐS

Ha a játékosok kicsik, engedhetitek, hogy túllépjék a feladatkártyán látott lapok számát. Ebben az esetben lépjetelek előre a Teknőssel:

- 3 mezőt, ha 1 lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat!
- 2 mezőt, ha 2 lappal többet emeltetek fel, mint amennyit a feladatkártyán lévő szám mutat!