


PL

 **Wiek:** 5 -9 lat

 **Liczba graczy:** 2 - 4

 **Zawartość:** 1 plansza, 7 żetonów żółwi, 30 żetonów krabów, kostka

 **Cel:** zdobądź 3 żółwie

 **Przygotowanie:** ustaw palmę na planszy. 7 żółwi ułóż na środku koła, a kraby obok planszy.



Przebieg gry: rozpoczyna najmłodszy uczestnik, a kolejka następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze po kolei rzucają kostką, a następnie wykonują różne zadania w zależności od wyniku na kostce:



1 krab: gracz bierze jeden żeton kraba i wsuwa go na planszę



2 kraby: gracz bierze 2 żetony krabów i wsuwa je na planszę



3 kraby: gracz bierze 3 żetony krabów i wsuwa je na planszę



Żółw: gracz bierze jeden ze swoich żetonów z żółwiem i wsuwa go z powrotem na planszę (jeżeli żadnego nie ma - traci kolejkę)



Uwaga: gracz może wsunąć żetony na planszę z każdej strony. Żetony muszą być wsunięte do końca, nie mogą wystawać poza obręb planszy. Jeżeli z planszy spadnie krab, wraca on wtedy na stół do pozostałych krabów i może zostać użyty ponownie, gdy któryś z graczy wyrzuci "kraby" na kostce. Jeżeli jednak z planszy spadnie żeton z żółwiem, gracz, który go zrzucił, wygrywa go i zatrzymuje do końca gry.

Koniec gry: zwycięża osoba, która jako pierwsza zdobędzie 3 żółwie