

Otti Panserotti

SPELREGELS

Vorbereiding

Zet de schildpadden midden op tafel en doe op elk ervan een schild. Het maakt niet uit of de kleuren van de schildpadden en de schilden gelijk zijn of niet. Schud daarna de tegels en verspreid deze met de afbeeldingen naar beneden over tafel. De jongste speler begint.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, draait 1 tegel om.

- Heeft één van de schildpadden op tafel dezelfde kleurencombinatie als de schildpad op de omgedraaide tegel, dan mag de speler de tegel voor zich neerleggen.

Voorbeeld: de gele schildpad heeft een groen schild, de groene schildpad een geel schild en de rode schildpad een rood schild. De speler draait een tegel met een rode schildpad met een rood schild om. Hij wint de tegel.

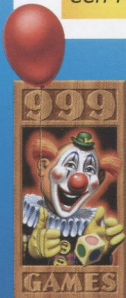
- Zijn er geen schildpadden gelijk aan de afbeelding op de omgedraaide afbeelding, dan draait de speler de tegel weer om.

Voorbeeld: de gele schildpad heeft een groen schild, de groene schildpad een geel schild en de rode schildpad een rood schild. De speler draait een tegel met een groene schildpad met een rood schild om. Hij moet de tegel weer omdraaien.

In beide situaties moet de speler daarna van ten minste 2 schildpadden de schilden verwisselen. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler het volgende aantal tegels heeft gewonnen: bij 2 spelers: 6 tegels; bij 3 spelers: 5 tegels; bij 4 spelers: 4 tegels. Deze speler wint.



© 2009 Piatnik
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Alle rechten voorbehouden
Made in Austria

Auteur: Virginia Charves
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Otti Panserotti

RÈGLES DU JEU

Préparation

Placez les tortues au milieu de la table et placez une carapace sur chacune d'elles. Peu importe si les couleurs des tortues et des carapaces correspondent ou non. Puis, secouez les cartes et étalez-les avec les images tournées vers la table. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour retourne 1 carte.

- Si l'une des tortues présentes sur la table a la même combinaison de couleurs que la tortue de la carte retournée, le joueur peut alors placer la carte devant lui.

Exemple : la tortue jaune a une carapace verte, la tortue verte une carapace jaune et la tortue rouge une carapace rouge. Le joueur retourne une carte ayant une tortue rouge avec une carapace rouge. Il gagne la carte.

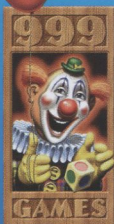
- Si aucune des tortues ne correspond à l'image de la carte retournée, alors le joueur retourne à nouveau la carte avec l'image vers la table.

Exemple : la tortue jaune a une carapace verte, la tortue verte une carapace jaune et la tortue rouge une carapace rouge. Le joueur retourne une carte ayant une tortue verte avec une carapace rouge. Il doit à nouveau retourner la carte avec l'image vers la table.

Dans les deux cas, le joueur doit ensuite échanger les carapaces d'au moins 2 tortues. À présent, c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Le jeu est fini quand un joueur a gagné le nombre de cartes suivant : pour 2 joueurs : 6 cartes ; pour 3 joueurs : 5 cartes ; pour 4 joueurs : 4 cartes. Ce joueur gagne.



© 2009 Piatnik
Éditeur et distributeur :
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service Clients :
klantenservice@999games.nl

Tous droits réservés
Fabriqué en Autriche

Auteur: Virginia Charves
Traduction et rédaction finale :
999 Games b.v.