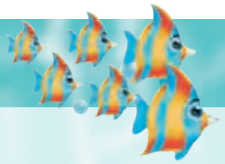
TURTLE MANIA



Spielmaterial:
- 1 Schildkröteninsel mit 4 Stegen
- 1 Inselspielplan
- 4 Palmeneingänge
- 36 Schildkröten (je 10 × rot, grün, blau und 6 × gelb)
- 1 Beutel



Schildkröten lieben die Wärme und wollen die Sonne genießen. Ins kalte Meer möchte keine von ihnen. Deswegen versucht jede Schildkröte, einen Platz auf der Sonneninsel zu ergattern. Doch nicht alle Schildkröten passen auf die Insel. Könnt ihr den Schildkröten auf die Insel helfen, ohne dass sie dabei ins Wasser fallen?



Vorbereitung



1. Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte.
2. Platziert die Schildkröteninsel mit den 4 Stegen in der Schachtel.
3. Steckt anschließend die 4 Palmeneingänge in die dafür vorgesehenen Schlitze in den Stegen.
4. Legt den Inselspielplan darauf und fertig ist die Sonneninsel!
5. Setzt euch nun jeder vor 1 Eingang. Seid ihr weniger als 4 Spieler, bleiben übrige Eingänge unbesetzt.
6. Gebt alle 36 Schildkröten in den Beutel.
7. Zieht anschließend 8 Schildkröten heraus und legt sie beliebig in die Inselmitte.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice**.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt im Urlaub war, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, ziehe **1 Schildkröte** aus dem Beutel. Setze diese Schildkröte auf den Steg vor dir und **schiebe** sie **vorsichtig** auf die Insel.

Wichtig: Schiebe die Schildkröte nur mit **1 Finger** von hinten an und lege deinen Finger dabei immer auf den Untergrund, nicht auf die Schildkröte. Schiebe **langsam** und **gleichförmig**, nicht ruckartig oder mit zu viel Schwung.

Das Schieben **endet sofort,** sobald deine Schildkröte vom **Rand** des Stegs **komplett** auf der Insel gelandet ist.







Während deines Zuges ist keine Schildkröte ins Meer gerutscht?
Prima! Die Schildkröten genießen gemeinsam die Sonne.
Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Oh, nein! Während deines Zuges sind 1 oder mehrere Schildkröten ins Wasser gefallen? Nimm die heruntergefallenen Schildkröten zu dir und lege sie, bis zum Spielende, vor dir ab.

Wichtig: Fallen bei deinem Schiebeversuch 1 oder mehrere **gelbe Schildkröten** ins Wasser, bist du **direkt noch einmal an der Reihe**, indem du 1 weitere Schildkröte aus dem Beutel ziehst. Andernfalls ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer von euch **3 Schildkröten derselben Farbe** oder **5 beliebige Schildkröten** vor sich liegen hat. Es **gewinnt** der Spieler mit den **wenigsten Schildkröten**. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Nach dem Spiel: Zieht die Palmeneingänge wieder aus den Schlitzen und legt sie mit dem Inselspielplan in die Schachtel. So passt die Schildkröteninsel wieder umgedreht oben darauf.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele



Autor: Reiner Knizia, Assistent: Sebastian Bleasdale • Illustration: Louis Vettese • Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur
© 2020 Dr. Reiner Knizia © 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.