

## **IT** le tartasfide

### ISTRUZIONI

#### la corsa delle tartarughe

Ogni giocatore sceglie con quale colore giocare. Puoi giocare sia sul tavolo che sul pavimento, basta che sia una superficie liscia. Se vuoi, puoi delimitare il tuo spazio di gioco creando delle sponde con libri, scatole o altri oggetti.

Come nel gioco delle bocce, decidi una linea di partenza e lancia il sasso facendolo scivolare sul piano di gioco a una distanza minima di 70/80cm. Più lontano lo lanci e maggiore è la difficoltà.

A turno, posiziona una delle tue 4 tartarughe sulla linea di partenza stabilita e falla scivolare sul piano, lanciandola verso il sasso: puoi darle un colpo con l'indice, come per le biglie, oppure farla scivolare sul piano come meglio credi. Nessuno può toccare o spostare nè il sasso, nè le tartarughe una volta lanciate.

Se una tartaruga si capovolge è fuori gioco: rimane comunque sul piano fino a fine partita, ma non viene più considerata valida, a meno che si capovolga di nuovo colpita da un'altra tartaruga.

Vince la partita chi, una volta lanciate tutte le tartarughe, avrà una delle sue più vicina al sasso rispetto all'avversario.

#### la torre delle tartarughe

Posiziona il sasso sul piano di gioco e usalo come base su cui sovrapporre le tartarughe. Puoi usarlo con la parte piatta rivolta verso il basso o verso l'alto per aumentare o diminuire il livello di difficoltà.

Inizia il giocatore più giovane.

Sovrapponi, una dopo l'altra, le 8 tartarughe sul sasso. Puoi impilarle sia con il guscio rivolto verso l'alto sia al contrario.

Quando una o più tartarughe cadono il turno passa al tuo avversario, che costruirà una nuova torre. Vince chi riesce a impilare più tartarughe prima di farle cadere.

## **EN** turtle challenge

### INSTRUCTIONS

#### turtle run

Players choose a colour. You can play on the floor or a table, all you need is a flat surface. You could even fence in the space using books, boxes or other items.

Just like in bowls, you need to decide on the line you have to slide the turtles from. First, slide the rock along the playing surface, making sure it goes at least 70/80 cm. The further away it is, the greater the challenge.

Taking turns, place one of your 4 turtles on the line and slide it towards the rock by flicking it (a bit like a marble) or using some other method that makes it slide. The rock cannot be touched or moved once in play; similarly, once a turtle is on its way, it cannot be touched.

If the turtle turns over, it is out of the game. However, it must be left on the playing surface until the end of the game, even though it no longer counts. If it gets knocked the right way up by another turtle, then it counts once more.

Once all the turtles have been played, the winner is the player with the closest turtle to the rock.

#### turtle tower

Place the rock on the playing area and use it as the base for building a turtle tower. You can place it with the flat side up or down, depending on how hard you want to make the game.

The youngest player goes first.

Try to place all 8 turtles on top of each other on the rock, one turtle at a time. Turtles can be placed back up or back down.

When at least one turtle falls off, the next player tries to build a new tower. The winner is the player who stacks the most turtles before they fall.

## **FR** les tortudéfis

### INSTRUCTIONS

#### la course des tortues

Chaque joueur choisit la couleur avec laquelle jouer. Vous pouvez jouer soit sur la table soit sur le sol, il suffit que ce soit une surface lisse. Si vous le désirez, vous pouvez délimiter l'espace de jeu en créant des bords avec des livres, des boîtes ou d'autres objets.

Comme dans le jeu de la pétanque, vous décidez une ligne de départ et vous lancez la pierre en la faisant glisser sur le plateau de jeu à une distance de 70/80 cm minimum. Plus vous la lancez loin et plus la difficulté est majeure.

Chacun votre tour, positionnez l'une de vos 4 tortues sur la ligne de départ établie et faites-la glisser sur le plateau, en la lançant vers la pierre: vous pouvez lui donner un coup avec l'index, comme pour les billes, ou bien la faire glisser sur le plateau comme vous préférez. Personne ne peut toucher ou déplacer ni la pierre, ni les tortues une fois lancées.

Si une tortue se retourne, elle est hors-jeu: elle peut rester tout de même sur le plateau jusqu'à la fin de la partie, mais elle n'est plus considérée valide, à moins qu'elle ne se retourne à nouveau frappée par une autre tortue.

Le gagnant de la partie est celui qui, une fois toutes les tortues lancées, aura l'une des siennes la plus proche de la pierre par rapport à l'adversaire.

#### la tour des tortues

Positionnez la pierre sur le plateau de jeu et utilisez-la comme base sur laquelle superposer les tortues. Vous pouvez l'utiliser avec la partie plate tournée vers le bas ou vers le haut pour augmenter ou diminuer le niveau de difficulté.

C'est le plus jeune joueur qui commence.

Superposez, l'une après l'autre, les 8 tortues sur la pierre. Vous pouvez les empiler soit avec la carapace tournée vers le haut soit le contraire.

Lorsqu'une ou plusieurs tortues tombent, le tour passe à votre adversaire, qui construira une nouvelle tour. Le gagnant est celui qui réussit à empiler le plus grand nombre de tortues avant de les faire tomber.

## **DE** die herausforderung der schildkröten

### SPIELANLEITUNG

#### das schildkrötenwerfen

Jeder Spieler wählt sich eine Farbe aus. Du kannst sowohl auf dem Boden als auch auf dem Tisch spielen, die Spieloberfläche sollte allerdings eben sein. Wenn du willst, kannst du deinen Spielbereich mit Büchern, Schachteln oder anderen Gegenständen abgrenzen.

Wie beim Boccia-Spiel legst du eine Startlinie fest und wirfst den Holzstein ab einem Mindestabstand vom Boden oder vom Tisch von 70/80 cm. Je weiter du den Stein wirfst, desto schwieriger wird das Spiel.

Der Reihe nach stellt jeder eine seiner 4 Schildkröten auf die Startlinie und wirft sie gegen den Holzstein: du kannst deine Schildkröte mit dem Zeigefinger stoßen, so wie beim Murmelspiel oder du wirfst sie wie du willst. Niemand darf weder den Stein noch die Schildkröten berühren, nachdem die geworfen worden sind.

Wenn eine Schildkröte auf den Rücken fallen sollte, dann scheidet sie aus dem Spiel aus: sie bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Spielfeld liegen und wird nicht mehr berücksichtigt, es sei denn, dass sie während des Spiels von einer anderen Schildkröte wieder umgedreht wird.

Es gewinnt der Spieler, dem es gelungen ist mit seinen Schildkröten dem Stein am nächsten zu kommen.

#### der schildkrötenturm

Leg den Stein auf das Spielfeld und verwende ihn als Ausgangsbasis zum Stapeln der Schildkröten. Du kannst den flachen Boden des Steins sowohl nach unten oder nach oben gerichtet auf die Spielfläche legen, je nachdem wie schwierig du das Spiel gestalten willst.

Der jüngste Spieler beginnt. Staple die 8 Schildkröten eine nach der anderen auf den Stein. Du kannst sie mit dem Panzer nach oben oder nach unten stapeln.

Wenn eine oder mehr Schildkröten herunterfallen, ist der Gegenspieler an der Reihe, der einen neuen Turm bauen muss. Es gewinnt der Spieler, dem es zuerst gelingt, seine Schildkröten so zu stapeln, ohne dass sie herunterfallen.

## JP 亀さんの挑戦

### 遊び方

#### 亀さんのかけっこ

まず、誰がどの色の亀さんを使うか決めましょう。

テーブルの上でも床の上でも、平たい面ならどこでも遊べます。本や箱など、好きなもので周りを囲ってコートを作ってもかまいません。

イタリアでは「ボッチェ」、フランスでは「スポールブル」と呼ばれるボーリングに似た競技があります。亀さんのかけっこは、この競技とほぼ同じゲームです。まず、スタート点を決めます。そこから、少なくとも70～80センチ離れたところに大岩を滑らせましょう。大岩がスタート点から遠くなれば遠くなるほどゲームの難易度が高くなります。

大岩の位置が決まったら、順番に自分の亀さんを1匹スタート点に置きます。ここから亀さんを大岩の方向に滑らせます。好きなように滑らせてかまいませんが、おはじきのように人差し指でお尻をつついてもいいでしょう。一度投げたら、大岩も亀さんもさわってはいけません。

亀さんがひっくり返ってしまったらアウトです。ひっくり返った亀さんはゲームが終わるまでその場に置いておきますが、この亀さんは最終的に大岩が一番近くでも換算されません。ただし、ゲームの途中で他の亀さんに突っかかれてまたうつぶせの状態に戻った場合はOKです。

8匹の亀さんがすべて投げられた後、自分の亀さんが相手の亀さんより大岩に近いところにあったら勝ちになります。

#### 亀さんの組体操

大岩を平たい面に置いて、その上にどんどん亀さんのをせていきます。亀さんが仰向きに積んでもうつ伏せに積んでもかまいません。仰向きにすると難易度が高くなります。

歳の子から遊びはじめます。

8匹の亀さんを、一匹ずつ積み立ててきましょう。

亀さんはうつぶせにして置いてもおおむけにして置いてもかまいません。

亀さんが1つでも倒れたら相手の番です。今度は相手が最初から亀さんを積み立てます。倒さずにできるだけ多くの亀さんを積み立てた人の勝ちになります。

## CN 玩法说明

### 玩法一：跑的最远

1. 两位玩家各选一个颜色。
2. 轮流来，把4个乌龟中的一个放在线上，并且轻弹他滑向石头（产品中配的原木底座简称“石头”）。
3. 如果乌龟翻过身来，这只乌龟就出局；
4. 当所有的乌龟都玩过了，谁的乌龟最接近石头谁就是赢家。

### 玩法二：乌龟塔

1. 把石头放在游玩区域，作为建造乌龟塔的基石。你可以把它平坦的一面朝上或朝下，取决于你想玩这个游戏的难度。
2. 年纪最小的玩家先来。试着把8个乌龟在石头上叠起来，一次叠一个。乌龟可以背朝上或朝下，能把乌龟叠得最高者胜出。

## DK Iskildpaddespil

### SPILLEVEJLEDNING

#### skildpaddevæddeløbet

Spillerne vælger en farve. I kan spille på gulvet eller et bord. Alt, hvad du skal bruge, er en flad overflade. Du kan også afgrænse et område med bøger, kasser eller andet, hvis du vil.

Ligesom i spillet Boccia skal du vælge en startlinje hvor du skal kaste skildpadderne fra. Først skal du kaste stenen langs spilleoverfladen. Den skal mindst kastes 70-80 cm. Jo længere væk den kommer, desto større bliver udfordringen.

Spillerne spiller efter tur. Anbring en af dine 4 skildpadder på startlinjen, og få den til at glide hurtigt hen over gulvet eller bordet hen mod stenen. Du kan skyde den afsted ved at give den et slag med din pegefingert eller på en anden måde alt efter hvad du synes er bedst.

Man må ikke røre eller flytte hverken stenen eller skildpadderne når de først er kastet. Hvis en skildpadde vælter om på ryggen, er den ude af spillet. Men den skal blive liggende på spillefladen, indtil spillet er slut, selv om den ikke længere tæller med. Hvis en anden skildpadde rammer den så den vælter om igen, er den med i spillet igen. Når alle skildpadder er blevet kastet, er vinderen den spiller, hvis skildpadde ligger tættest på stenen.

#### skildpaddetårnet

Anbring stenen på spillefladen. Den skal bruges som sokkel for skildpaddetårnet. Du kan anbringe den med den flade side opad eller nedad, afhængigt af hvor udfordrende spillet skal være. Den yngste spiller starter. Prøv at anbringe alle 8 skildpadder oven på hinanden på stenen med en skildpadde ad gangen. Skildpadderne kan anbringes med ryggen opad eller nedad.

Når mindst én skildpadde vælter, er det den næste spillers tur at prøve på at bygge et nyt tårn. Vinderen er den spiller som stabler flest skildpadder uden at de vælter.

## ES los tortudesafíos

### INSTRUCCIONES

#### la carrera de las tortugas

Cada jugador elige con qué color jugar. Se puede jugar tanto en la mesa como en el suelo, siempre que sea una superficie lisa. Si se quiere, se puede delimitar el espacio de juego creando bordes con libros, cajas u otros objetos. Decida una línea de salida y lance la piedra deslizándola sobre la superficie de juego a una distancia mínima de 70/80 cm. Cuanto más lejos la lance, mayor será la dificultad.

A su vez, coloque una de sus 4 tortugas en la línea de salida establecida y deslízela sobre la superficie de juego lanzándola hacia la piedra: puede darle un golpe con el índice (como con las canicas), o deslizarla en la superficie como mejor le parezca.

Nadie puede tocar o mover ni la piedra ni las tortugas una vez arrojadas. Si una tortuga se da la vuelta está fuera del juego: permanecerá en la superficie de juego hasta el final de la partida, pero ya no se considerará válida, a menos que se de la vuelta de nuevo al ser golpeada por otra tortuga.

Gana la partida quien, una vez arrojadas todas las tortugas, tenga una de las suyas más cercana a la piedra en comparación con el oponente.

#### la torre de las tortugas

Coloque la piedra sobre la superficie de juego y úsela como base sobre la cual amontonar las tortugas. Comienza el jugador más joven. Amontone, una tras otra, las 8 tortugas sobre la piedra.

Puede apilarlas con el caparazón hacia arriba o hacia abajo. Cuando una o más tortugas caen, el turno pasa al oponente, que construirá una nueva torre. Gana quien consigue amontonar más tortugas antes de que caigan.