DE

TORTUGA®

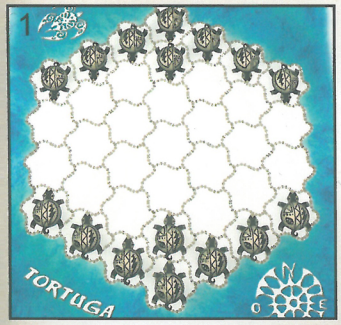
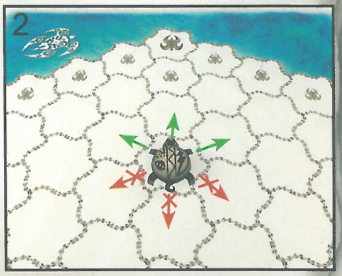
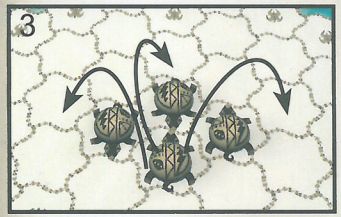
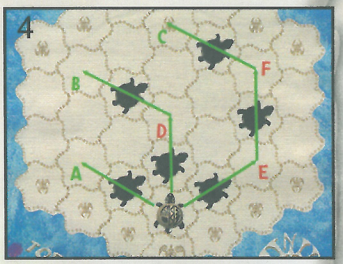
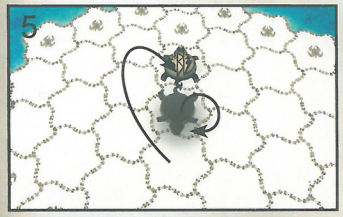
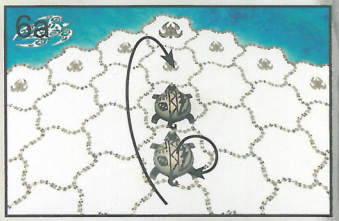
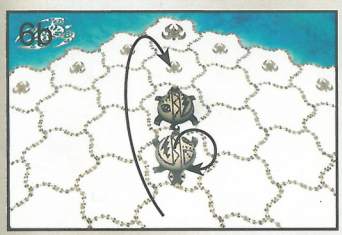
SPIELMATERIAL
- Eine sechseckige Insel mit 37 Feldern
- 16 Schildkröten aus Holz

ZIEL DES SPIELS
Führen Sie eine Ihrer Schildkröten auf das äußerste Feld des Lagers Ihres Gegenspielers (Bild. 7).

VORBEREITUNG
Jeder Spieler setzt seine 8 Schildkröten auf die Startfelder (Bild 1).

SPIELVERLAUF
Der Startspieler wird durch Los ermittelt. Jeder Spieler setzt, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Schildkröten nach den folgenden Spielregeln:
- Eine Schildkröte bewegt sich immer vorwärts (nie rückwärts).
- Eine Schildkröte kann sich jeweils ein Feld vorwärts oder seitwärts bewegen (Bild 2) oder über eine andere hinweg springen (siehe unten).
- Eine Schildkröte kann über eine Schildkröte ihrer eigenen Mannschaft, der anderen Mannschaft oder eine neutrale Schildkröte springen (siehe unten), jedoch immer nur vorwärts (Bild 3).
- Wenn ein Spieler eine Schildkröte hat, die über eine oder mehrere Schildkröten der anderen Mannschaft springen kann, muss er sie springen lassen, wenn er an der Reihe ist.
- Wenn ein Spieler eine Schildkröte hat, die über eine Schildkröte der eigenen Mannschaft oder eine neutrale Schildkröte springen kann, hat er die Wahl, sie springen zu lassen oder nicht.
- Unter folgenden Bedingungen kann eine Schildkröte im gleichen Zug mehrere Sprünge ausführen: Sie kann in einem Zug über Schildkröten der eigenen Mannschaft und neutrale Schildkröten springen oder über Schildkröten der gegnerischen Mannschaft und neutrale Schildkröten. Sie kann aber nicht im gleichen Zug über Schildkröten der eigenen UND der anderen Mannschaft springen.
- Alle Sprünge müssen bis zum Ende ausgeführt werden (egal, welche Schildkröte zuerst übersprungen wird), indem so viele Sprünge nach vorn ausgeführt werden, wie nach den Spielregeln erlaubt sind (Bild 4).
- Wenn über eine Schildkröte der anderen Mannschaft gesprungen wurde, wird diese auf den Rücken gelegt. Sie ist jetzt neutral und kann sich nicht fortbewegen (Bild 5).
- Eine Schildkröte der eigenen Mannschaft wird beim Überspringen nicht auf den Rücken gelegt.
- Wenn über eine neutrale (auf dem Rücken liegende) Schildkröte gesprungen wurde, wird diese wieder auf die Füße gesetzt. Der Spieler, der den Sprung ausgeführt hat, darf sich aussuchen, in welche Richtung die Schildkröte sich nun bewegt: Er kann sie in seine Mannschaft aufnehmen und sie in die Richtung seiner eigenen Schildkröten setzen. Manchmal ist es jedoch günstiger, sie der anderen Mannschaft zuzuteilen. Dann wird sie in der Richtung der gegnerischen Mannschaft aufgestellt (Bild 6a-b).

SPIELENDE
Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit einer seiner Schildkröten das äußerste Feld des gegnerischen Lagers erreicht (Bild. 7).
Sonderfall: Wenn ein Spieler keine Schildkröte bewegen kann, hat er verloren.

SPIELDAUER
10 bis 20 Minuten

® & © Gigamic 2007 from a concept of Vincent Everaert