-játéktábla

-4robotteknős(Bip,Pi,Klikk,Pont)

-4ékkőlapka

-4különböző kódpakli

36 akadály(20kőfal,12jégfal,4láda)

nincs egyéni gyöztes midnekinek elkel jutnia a hozzá tarto ékszerhez

- teknos hang maybe

-[különbözö nehézségű szintek]

-kártyákat rendezzétek külön paklikba a lapok alján látható szimbólumok szerint.

-Helyezzük a Teknősmestereknek megfelelő

ékkőlapkákat a játéktábla közepére és a

teknőslapkákat a játéktábla megfelelő sarkaiba.

-Én vagyok a Teknősmozgató. Az általad lerakott kártyalap mutatja meg nekem,

hogy merre kell mozgatnom a teknősödet. A játéktáblához csak én érhetek

hozzá, csak én mozgathatom a teknősöket.

-Abban az esetben, ha meggondoltad magad, és másik irányt választanál, csak

annyit mondj, hogy „Hiba!”, és csapj a bogárlapkádra. Vedd vissza az utoljára

lerakott kódkártyádat, én pedig visszaviszem a teknősödet az előző helyére, hogy

kipróbálhass egy másik irányt.”

-„Amikor ismét sorra kerülsz, ismét lehelyezhetsz egy kódkártyát az első

kártyalapod mellé, vele egy vonalban, egy sorban.

-Kevesebb, mint négy játékos esetén a nem választott színű teknőshöz tartozó Robotteknős-lapkákat,

ékkőlapkákat, bogár és kódkártyákat vegyük ki a játékból.

-az óramutató járásával megegyező irányban

-soron lévő Teknősmester választ egyet az irányt mutató kódkártyái (jobbra, balra fordulás vagy előre haladás) közül, majd a választott kártyát lehelyezi maga elé

-A Teknősmozgató a megfelelő Teknőslapkát a lehelyezett kártyalapnak megfelelően mozgatja a játéktáblán. GÉP

-1. Jégfal bevezetése: első akadálylapkaként ezt ismertessük meg a gyerekekkel. A teknősök nem tudnak átmenni ezen a falon. Ha valamelyikük mégis megpróbálja, mozgassuk meg a teknőslapkát, és adjunk ki vicces hangot. Ebben az esetben a Teknősmester „Hibát” kiálthat, hogy újra próbálkozzon.

-2. Lézer bevezetése: Amint egy Teknősmester képes a teknősét jégfalak között navigálni, bevezethetjük a lézereket. A lézer ugyanis képes arra, hogy elolvassza a teknőssel szemben elhelyezkedő (és semmi mással nem eltakart) jégfalat. Amint valamelyik Teknősmester elolvasztotta a jégfalat, fordítsuk fel a lapkát, ezzel a tócsát mutató kép kerül felülre

-3. Kőfal bevezetése: miután a Teknősmesterek már jól kezelik a jégfalat és a lézert, ismertessük meg velük a kőfal akadálylapkát is. A kőfalat nem tudják a teknősök elmozdítani vagy ledönteni még lézerrel sem. A teknősök nem tudnak átmenni a falon!

-4. Láda bevezetése: a láda az utolsó akadály, amit bevezethetünk a játékba. A Teknősök tolni tudják a ládát, ha nincs semmi azok túloldalán (csak üres mező vagy tócsa). Ha kőfal, teknős, jégfal vagy egy másik láda állja az útját, a láda nem mozdítható. A teknősöknek figyelniük kell arra is, hogy ne tolják le a ládát a játéktábláról – ez nem megengedett. A ládát nem lehet húzni.

-Az akadálylapkákat a játék megkezdése előtt helyezzük el a játéktáblán. Tetszőleges helyekre letehetjük ezeket, ügyeljünk viszont arra, hogy ne tegyük teljesen mozgásképtelenné a teknősöket és az ékkő lapkákat rögtön a játék kezdete előtt.(RANDOM HELYEKRE SPAWNOLNAK)

NEHEZEBB SZINT : 2. A Programírás variációban a Teknősmesterek megpróbálják rögtön megfelelő sorrendben megadni a kódkártyák egész sorát, hogy egyetlen kör alatt eljuttassák a teknősüket az ékkövükhöz. Amint elkészültek, vagyis lerakták a megfelelő kódkártyákat, azt kiáltják, „Programfuttatás!”

HA NEM JO A PROGRAM ÉS NEM SIKERUL EJUTNI AZ ÉKSZERHEZ (minden útközben leküzdött, elmozgatott, felolvasztott akadályt visszaállítva az eredeti állapotába)

ha két teknos utkozik nem tortenik semmi,hangot ad ki

Igen, ahhoz az ékkőhöz kell eljuttatnod a teknősödet, amelyik színben megegyezik vele.



