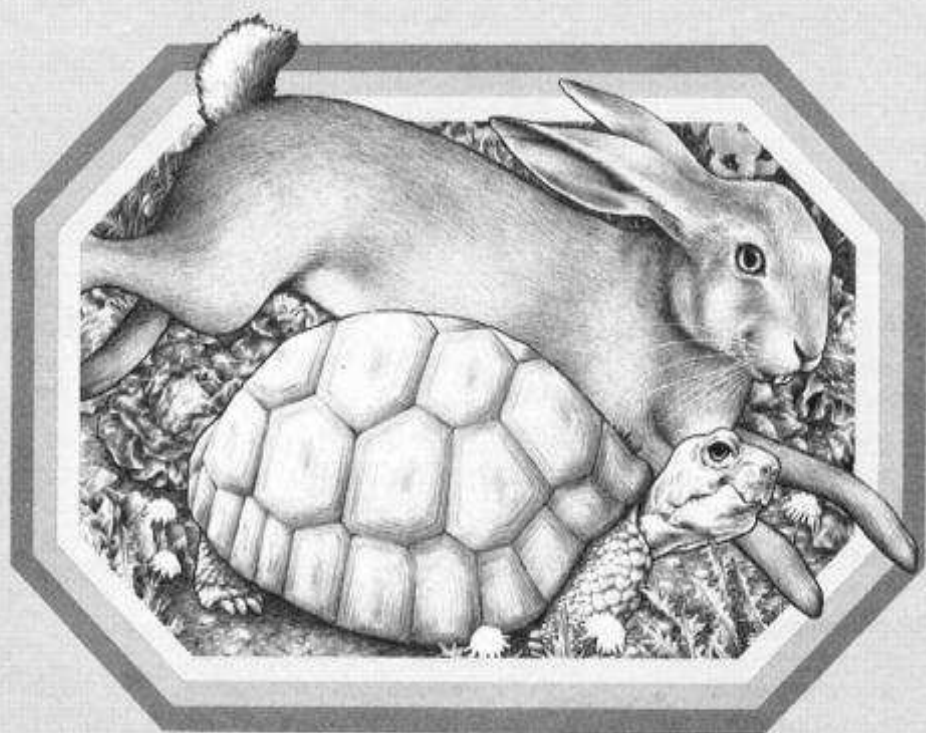


LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Une passionnante course au but



Règle du jeu

®

Ravensburger

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Une passionnante course au but

Jeu Ravensburger® N° 01 051 6

Jeu de tactique: Une course passionnante pour 2 à 6 joueurs.
A partir de 8 ans.

Auteur: David Parlett

Contenu: 1 plan de jeu
120 cartes de jeu ainsi réparties:
- 90 cartes «carottes»
- 18 cartes «salade»
- 12 cartes «lièvre»
6 tablettes de course
6 pions

Idée générale du jeu

La fameuse fable de La Fontaine «le lièvre et la tortue» nous montre qu'une course aveugle et précipitée n'amène pas forcément à la victoire. Même le plus lent peut gagner s'il est malin.

Le jeu du «lièvre et la tortue» est une course au cours de laquelle il faut être à la fois aussi rapide que le lièvre et aussi lent, mais astucieux que la tortue. Au cours de la partie, chaque joueur est à la fois lièvre et tortue.

Dans ce jeu, les carottes sont aussi importantes que l'essence pour une course automobile car elles procurent «l'énergie» nécessaire pour avancer. Chaque fois qu'un joueur avance, il a besoin d'une quantité de carottes d'autant plus importante qu'il avance de cases. Aussi, pour lui permettre de se déplacer, chaque joueur reçoit plusieurs cartes «carottes» au début du jeu, mais celles-ci ne suffisent jamais pour atteindre l'arrivée: il existe, par conséquent, différentes possibilités pour se procurer de nouvelles carottes. Ce sont des coups qui nécessitent un arrêt momentané, mais qui permettent d'avancer plus rapidement par la suite (voir ci-après dans le déroulement).

But du jeu

Il faut être le premier à parvenir sur la ligne d'arrivée qui ne peut être franchie que si l'on est débarrassé de toutes ses cartes «salades». En même temps, on ne doit pas avoir trop de cartes «carottes» en sa possession.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit:

1 pion

1 tablette de course

3 cartes «salade»

Un certain nombre de cartes «carottes» ...

Pour 3 à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 68 «carottes» réparties comme suit:

3 cartes de valeur «1 carotte»

2 cartes de valeur «5 carottes»

1 carte de valeur «10 carottes»

1 carte de valeur «15 carottes»

1 carte de valeur «30 carottes»

Pour 5 à 6 joueurs, chaque joueur reçoit en plus des 68 carottes:

1 carte de valeur «30 carottes» (soit au total 98 carottes)

La préparation du jeu pour 2 joueurs est indiquée page 12.

Les cartes «carottes» restantes sont classées par valeur et sont déposées dans les cases correspondantes prévues sur le plan de jeu. La face «valeur» est tournée vers le haut. Ces cartes constituent la réserve des carottes où sont prises et déposées celles utilisées au cours du jeu.

Au cours du jeu, nous recommandons aux joueurs de tenir les cartes reçues «dissimulées», afin que les autres joueurs ne voient pas de combien de carottes chacun dispose ...

Les cartes «lièvres» représentent les cartes «événement»: on bat ces cartes et on les dépose à côté du plan de jeu... La face lièvre étant tournée vers le haut.

Déroulement du jeu



Chacun des joueurs pose son pion à côté de la case «départ» (fanion représentant une flèche rouge). On tire au sort, qui débute en premier, et la partie commence. Dans ce jeu, chacun choisit sa direction: avancer ou reculer - mais pas dans le même coup - et son nombre de cases...

Pour avancer, il faut payer en carottes. Le nombre, en fonction des cases parcourues, est indiqué sur la **tablette de course**.

En reculant, on reçoit des carottes (voir à «Reculer»): on peut donc, en choisissant de reculer, augmenter sa réserve «d'énergie».

Chaque case ne peut être occupée que par un seul pion. On est autorisé à «sauter» une case occupée à condition de la «compter» dans le coup.

Avancer

En avançant, on peut aller sur toutes les cases libres, sauf sur les cases «tortues».

Chaque joueur choisit de combien de cases il veut avancer, mais il doit posséder assez de carottes pour payer le chemin effectué. Le prix de la distance parcourue est indiqué sur la tablette de course et le joueur doit payer après chaque coup en déposant le nombre correspondant de «cartes carottes» sur le tas «réserve» au milieu du plan de jeu.

La tablette de course indique qu'il faut bien plus de carottes pour une distance parcourue en un seul coup que pour la même distance effectuée en 2 ou 3 coups

Reculer



On ne peut reculer que pour aller sur la case «tortue» la plus proche. Ainsi, chaque joueur ne peut arriver sur une case tortue qu'en reculant.

Un joueur qui choisit de reculer sur une case tortue ne paie pas de carottes: il en reçoit. Pour cela, il compte de combien de cases il a reculé; il multiplie le chiffre obtenu par 10 et reçoit de la réserve la même quantité en «carottes».

Exemple: si la case tortue se trouve 2 cases en arrière, le joueur reçoit 20 carottes... Si cette case se trouve directement derrière le pion du joueur, il n'en reçoit que 10.

A partir d'une case «tortue», on peut au prochain tour soit avancer, soit reculer sur l'autre case «tortue» la plus proche, si elle est libre.

Si la case tortue la plus proche est occupée, le joueur ne peut y aller (sauf exception: voir «Fin de la partie»).

La signification des cases

Chaque case illustrée différemment (lièvres, carottes, chiffres et fanions, salades) possède sa propre signification, et permet, le cas échéant, de renouveler, augmenter sa réserve de forces; ainsi ...



Les cases «lièvres»

Parvenu à une case «lièvre», le joueur concerné doit prendre la première carte placée au-dessus du tas cartes «lièvres» et exécuter immédiatement les indications données (voir page 10). Il replace ensuite la carte tirée sous le tas.



Les cases «carottes»

Arrivé sur une case «carottes», le joueur concerné a trois possibilités:

- soit repartir normalement au tour suivant...
- soit «stationner», c'est à dire passer un tour et, en échange, recevoir 10 carottes de la réserve pour chaque tour passé (on peut s'arrêter autant de tours que l'on veut, et on reçoit chaque fois 10 carottes).
- soit «stationner» et rendre à chaque tour passé 10 carottes. Ceci est important car, à la fin du jeu, il ne faut pas posséder trop de carottes pour passer la ligne d'arrivée (on peut s'arrêter autant de tours qu'on veut et rendre chaque fois 10 carottes).



Les cases «fanions et chiffres»

Dans ce jeu, la position que l'on occupe par rapport aux autres joueurs est très importante et les cases «chiffres», comme les cases «fanions» se réfèrent à la position, s'est-à-dire au rang des joueurs dans la course.

Ainsi, lorsqu'un joueur choisit d'arriver sur une case «chiffre» ou «fanion», il fait en sorte que sa position dans la course et le chiffre sur la case correspondent. Aussi, les cases avec le chiffre 2, 3 et 4 ont une importance pour les joueurs qui se trouvent dans la position 2, 3 ou 4... Les cases «fanions» intéressent les joueurs qui ont la position 1, 5 ou 6.

Lorsqu'on arrive sur une case «chiffre» ou «fanion», il ne se passe rien immédiatement. Ce n'est qu'au tour suivant que la règle intervient: si, à ce moment là, le chiffre de la case «chiffre» ou «fanion» correspond à la position du joueur dans la course...le joueur reçoit 10 fois son «chiffre» en carottes prélevées dans la réserve.

Exemples: un joueur s'est arrêté sur la case «chiffre 2»; il est deuxième dans la course quand c'est à son tour de jouer: il reçoit 20 carottes.

Un joueur s'est arrêté sur la case «fanion 1, 5, 6»; s'il est effectivement le premier dans la course quand c'est à son tour de jouer, il reçoit 10 carottes. S'il est cinquième, il reçoit 50 carottes, etc...

Attention

Entre l'arrivée sur une case (où le joueur ne reçoit rien) et le tour suivant (où le joueur peut recevoir son dû)...la position du joueur peut évoluer en fonction du déplacement des autres joueurs.

Il est donc important de prévoir la tactique des autres joueurs avant de choisir la case «chiffre» ou «fanion» qui sera la bonne.



Les cases «salade»

Chacun des joueurs doit se débarrasser de ses cartes «salade» une à une pendant la course car on ne peut passer la «ligne d'arrivée» que si l'on n'a plus de cartes «salade».

Mais, attention, on ne peut «manger» sa salade que sur les cases «salade»: ainsi, lorsque le joueur choisit d'arriver sur une case «salade», il ne se passe rien immédiatement. Ce n'est qu'au prochain tour que le joueur rend une carte salade... Il reçoit alors, en échange, des carottes de la réserve, soit 10 fois en carottes le chiffre de sa position occupée dans la course (il est 3ème, il reçoit 30 carottes etc...). Ce n'est qu'au tour suivant qu'il peut quitter la case «salade» et repartir normalement.

Un joueur ne peut manger ses cartes «salade» que sur les cases «salade». Il est interdit de se débarrasser de deux cartes salades sur la même case. Par contre, on est autorisé à revenir plusieurs fois sur la même case salade si, entre temps, on recule sur une case tortue.

Une fois toutes ses «salades» mangées, le joueur ne peut plus s'arrêter sur les cases «salade».

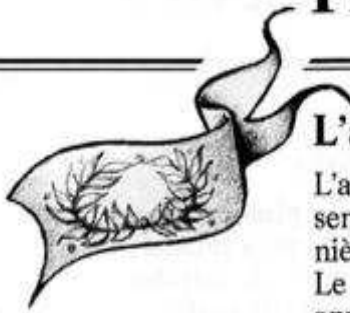


Les cases «tortue»: voir «Reculer» page 5

Si un joueur n'a plus de carottes...

Si un joueur n'a plus assez de carottes pour avancer, et si la dernière case «tortue» est occupée... il n'a plus aucune possibilité de se procurer des «carottes». Il doit alors retourner à la case «départ»: il reçoit la même quantité de carottes qu'à son premier départ (68 ou 98 selon le nombre de joueurs), ceci bien sûr sans les cartes «salade», mais il doit recommencer tout le parcours!

Fin de la partie



L'arrivée de la course

L'arrivée est le dernier fanion sur le plateau de jeu (il représente la couronne du vainqueur). Il compte en tant que dernière case.

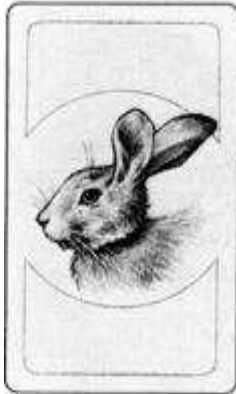
Le gagnant est celui qui passe le premier la ligne d'arrivée après s'être débarrassé de toutes ses cartes «salade». Mais attention, le premier joueur qui passe la ligne d'arrivée ne doit pas posséder plus de 10 carottes... Le 2ème plus de 20 carottes... Le 3ème plus de 30 carottes etc.

Attention

Les joueurs qui ont terminé la course gardent leur place de classement. Ceci est important pour les autres joueurs qui sont, par exemple, sur une case «chiffre», ou «fanion», ou «salade», et pour les instructions données sur certaines cartes «lièvre».

De plus, et lorsqu'un joueur se trouve sur les quatre dernières cases avant l'arrivée: il ne peut plus avancer s'il a encore trop de carottes... Il recule alors jusqu'à une case «tortue», et si la dernière case tortue est occupée, il doit reculer jusqu'à ce qu'il atteigne une case «tortue» libre. Il prend alors le nombre de carottes correspondant.

Explication des cartes «lièvre»



Tu laisses passer un tour

On passe un tour et on reste sur la case «lièvre».

Tu avances / retournes à la case «carotte» la plus proche

On avance ou on recule sur la case «carotte» la plus proche si celle-ci est libre... Mais on ne paie, ni on ne reçoit de carottes. Si la case «carotte» la plus proche est occupée, cette carte n'a alors aucune valeur

Tu joues encore une fois

Cette carte est facultative ou ne sert que si celà est possible. Si l'on avance, on doit payer. Si l'on recule sur une case «tortue», on reçoit le nombre de carottes correspondantes.

Ton précédent coup est gratuit

On reprend alors dans la réserve les cartes «carottes» dépensées au coup précédent.

Tu peux donner ou prendre 10 carottes

Si on le souhaite, on peut prendre ou rendre 10 carottes, mais on n'est pas obligé de le faire.

Tu manges une salade

On se comporte comme si on venait d'arriver sur une case «salade» et l'on échange au tour suivant, une carte «salade» contre des «carottes» en fonction de sa position.

Lorsqu'on n'a plus de carte «salade», on passe son tour, mais on ne reçoit pas de carottes.

Tu recules d'un rang:

On recule immédiatement d'une place dans la course, en allant jusqu'à la prochaine case vide derrière le joueur qui vous suit dans la course (ex: on est deuxième... on recule derrière le pion du troisième). De plus on ne reçoit pas de carottes, même si on arrive sur une case «tortue».

Une case salade ne peut être utilisée que si on possède encore une carte «salade». Sinon, on doit encore reculer.

Si aucune case appropriée n'est libre, il est quelquefois nécessaire de reculer de deux ou plusieurs cases. Au début du jeu, il peut même arriver que l'on soit obligé de retourner derrière la ligne de départ. Si le joueur qui tire la carte est déjà en dernière position, celle-ci est sans effet.

Tu avances d'un rang:

On avance immédiatement d'une place en allant jusqu'à la prochaine case libre, immédiatement devant le joueur qui vous précède (c'est à dire celui qui est devant vous dans la course).

Exemple: on est troisième, on se place devant le second), et ceci sans payer de carottes.

S'il n'y a pas de case libre appropriée, le joueur peut avancer d'une autre case.

S'il passe, à la suite de cette instruction, la ligne d'arrivée, le joueur ne peut gagner que s'il remplit toutes les conditions requises... Dans le cas contraire, la carte n'a plus de signification.

Pour le joueur qui occupe, lorsqu'il tire la carte, la première place dans la course, cette carte est sans signification.

Règle du jeu pour deux joueurs

Chaque joueur reçoit: 2 pions
5 cartes «salade»
98 cartes «carottes»

Les joueurs jouent à tour de rôle, mais ils ne jouent qu'avec un seul pion à la fois. On peut choisir avec lequel des pions on joue, sauf si l'un des deux pions se trouve sur une case «salade»: ce pion doit avancer lorsque la salade a été mangée. Le joueur a le choix lequel de ses pions mange ses salades.

Le gagnant est celui qui amène le premier ses deux pions sur la ligne d'arrivée... Mais ceci n'est possible que lorsque les cinq salades ont été mangées.

Lorsque le premier pion arrive sur la dernière case, le nombre de carottes possédé n'a pas beaucoup d'importance... Mais il faut faire très attention à ne pas avoir plus de 20 carottes si le second pion est en deuxième position, ou 30 carottes s'il est en troisième position...

Dans tous les autres cas, on applique la règle du jeu pour 3 à 6 personnes.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France



258266

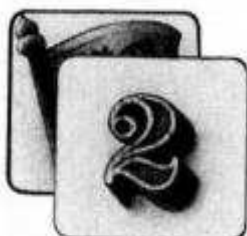
Tableau de signification des «cases»



Les cases «lièvre» donnent lieu à des surprises, bonnes ou mauvaises. En arrivant sur une de ces cases, le joueur prend une carte «lièvre» (la première sur le tas) et suit les instructions données.



Sur les cases «carottes», trois possibilités de jeu:
- le joueur repart normalement au tour suivant.
- le joueur stationne autant de tours qu'il veut et, en échange, reçoit ou rend à chaque tour passé 10 carottes.



Pour utiliser judicieusement les cases «chiffres ou fanion», le joueur doit se référer à sa position dans la course par rapport aux autres joueurs. Il reçoit selon sa position, et en regard du chiffre correspondant le nombre de carottes multiplié par 10.



On se débarrasse de ses cartes «salade» une à une, sur les cases «salade». En arrivant sur cette case il ne se passe rien dans l'immédiat; ce n'est qu'au tour suivant qu'on rend la carte «salade» et en échange on reçoit des carottes, soit 10 fois le chiffre de la position occupée dans la course.



Le joueur ne peut aller sur une case «tortue» qu'en reculant. Cette action lui donne droit à des carottes. Pour cela, il compte de combien de cases il a reculé, multiplie le chiffre obtenu par 10, et reçoit cette quantité en carottes.

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Tablette de course

Par nombre de cases avancées vous payez
en quantité de carottes

cases avancées	prix en carottes
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78
13	91
14	105
15	120
16	136
17	153
18	171
19	190
20	210
21	231
22	253

cases avancées	prix en carottes
23	276
24	300
25	325
26	351
27	378
28	406
29	435
30	465
31	496
32	528
33	561
34	595
35	630
36	666
37	703
38	741
39	780
40	820
41	861
42	903
43	946
44	990