Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

LE LIEVRE ET LA TORTUE

Règle du jeu

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 clans 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 que l'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, c'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***"

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 ou 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 cela 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, fi 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.

(c) 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Tableau original de la version Intellect Games

Position / Dé	1	2	3	4	5	6
	Vous passez un tour				vous pouvez poser ou prendre 10 carottes	Vous passez un tour
	Reculez jusqu'à la case carotte la plus proche			**Avancez** jusqu'à la case carotte la plus proche		
	Reculez d'un rang : derrière le joueur qui vous suit		**Avancez** d'un rang : devant le joueur qui vous précède			
	vous pouvez poser ou prendre 10 carottes	Vous mangez une **salade**				
	Votre dernier coup est gratuit					
	Vous jouez encore une fois					

Proposition de tableau corrigé

Position / Dé	1	2	3	4	5	6
	Vous passez un tour					
	Reculez jusqu'à la case carotte la plus proche				**Avancez** jusqu'à la case carotte la plus proche	
	Reculez d'un rang : derrière le joueur qui vous suit			**Avancez** d'un rang : devant le joueur qui vous précède		
	Vous pouvez poser ou prendre 10 carottes		Votre dernier coup est gratuit			Votre dernier coup est gratuit **et** vous pouvez poser ou prendre 10 carottes
	vous pouvez poser ou prendre 10 carottes	Vous mangez une **salade**				
	Vous jouez encore une fois					

Le lièvre et la tortue

Une course passionnante pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
de David Parlett.

Contenu: 1 plan de jeu, 120 cartes à jouer (90 cartes «carottes», 18 cartes «salades» et 12 cartes lièvres), 6 tablettes de course, 6 pions.

Idée générale du jeu
La vieille fable du lièvre et de la tortue nous montre qu'une course aveugle et sans intelligence n'est pas forcément une source de victoire, mais au contraire, le plus lent peut gagner s'il est malin.

Le jeu du lièvre et de la tortue est une course, au cours de laquelle les joueurs doivent être aussi rapides que le lièvre et aussi lents et réfléchis que la tortue. En conséquence, chacun est à la fois lièvre et tortue.
Dans ce jeu, les carottes sont aussi importantes que l'essence dans une course automobile: elles donnent les forces nécessaires pour avancer.

A chaque coup, le joueur a besoin d'une quantité de carottes d'autant plus importante que la course est rapide. Au début du jeu, chaque joueur reçoit une réserve de forces sous forme de cartes-carottes. Mais celles-ci ne suffisent jamais pour arriver jusqu'au bout. Il existe pour cela différentes manières pour se procurer de nouvelles carottes. En tout cas, ces coups demanderont un arrêt dans l'immédiat, mais permettront à plus longue échéance, d'avancer plus rapidement. C'est ainsi que le plus lent sera en fait le plus rapide.

Préparation du jeu

- pour 3 à 6 joueurs: chaque joueur reçoit une tablette de course, un pion qui sera posé devant la ligne de départ, des cartes carottes qui seront distribuées comme suit:

- pour 3 à 4 joueurs: 68 carottes (3x1; 2x5; 1x10; 1x15; 1x30)
- pour 5 à 6 joueurs: 98 carottes (comme ci-dessus, mais 2x30).

Le reste des cartes carottes, classé par valeur, sera déposé dans les cases prévues sur le plan de jeu; le côté valeur sera tourné vers le haut. Ces cartes constitueront la réserve de carottes. On y puisera de nouvelles

carottes et on y déposera celles utilisées au cours du jeu.
Il serait bon de tenir les cartes distribuées dans sa main afin que les adversaires ne connaissent pas l'importance du stock de carottes dont on dispose. En plus de cela, chaque joueur reçoit 3 cartes «salades» (Celles-ci n'ont pas besoin d'être cachées).
Les cartes «salades» non utilisées sont mises de côté. Les cartes «lièvres» sont des cartes de chance. On bat ces cartes et on les pose à côté du plan de jeu, lièvre vers le haut. On tire au sort le lièvre qui commencera la partie.

- **pour 2 joueurs:** chaque joueur reçoit

- 2 pions qui sont disposés devant la ligne de départ
- 5 cartes «salades»

Voir à la fin de la rubrique «Déroulement du jeu», la règle pour 2 joueurs.

But du jeu
Il s'agit d'arriver le premier au but. Pour cela, il faut se débarrasser des 3 cartes «salades» en cours de route (voir rubrique cases «salades»).
En outre, on ne doit plus posséder qu'un nombre limité de carottes en franchissant la ligne d'arrivée (voir rubrique: fin du jeu).

Déroulement du jeu

Il faut obligatoirement **reculer** pour arriver sur les cases «tortues». Les autres cases ne peuvent être atteintes qu'en **avançant.** On doit **s'arrêter** sur les cases «salades». Ceci n'est pas obligatoire sur les cases «carottes».

(Les explications détaillées seront indiquées dans les rubriques correspondantes). Dans tous les cas, la case ne doit être occupée que par un seul pion. On est autorisé à sauter par dessus autant de cases qu'il est nécessaire. Ces cases sont comptées dans le coup.

Le joueur est autorisé à avancer (sauf sur une case tortue) d'autant de cases qu'il lui plait, à condition que sa réserve de carottes lui permette de s'acquitter du montant de la distance à parcourir. Le prix pour la distance à parcourir est indiqué sur la tablette de course. Le paiement se fait immédiatement en déposant le nombre de cartes «carottes» nécessaires sur le tas «réservé». Les prix augmentent beaucoup plus vite que le nombre de cases à parcourir. En conséquence, une longue distance est proportionnellement plus chère que la même distance effectuée en deux ou trois coups.

- 1 case coûte 1 carotte
- 2 cases coûtent 1+2=3 carottes

- 3 cases coûtent 1+2+3=6 carottes
- 4 cases coûtent 1+2+3+4=10 carottes

Il faut donc toujours compter le nombre de carottes et y ajouter le nombre de cases à jouer.

Signification des cases
Les différentes cases offrent de multiples possibilités d'acquérir de nouvelles carottes pour pouvoir ainsi continuer la course. Les cases ont les significations suivantes:

Cases marquées d'un chiffre ou d'un fanion
Les cases à chiffre sont marquées d'un 2, 3 ou 4 et correspondent aux positions dans la course (participant à la $2^{ème}$, $3^{ème}$ ou $4^{ème}$ place).
Les cases fanions indiquent la $1^{ère}$, $5^{ème}$ ou $6^{ème}$ place.
Ces cases n'ont de valeur que dans la mesure où ces positions existent réellement dans la course.
Exemple: Si 3 personnes jouent, il ne se passera rien sur la case marquée d'un 4.
Lorsqu'on arrive sur une case chiffre ou fanion, il ne se passe rien.
Ce n'est qu'au tour suivant qu'il faudra tenir compte de la règle.

Si le rang dans la course correspond au chiffre indiqué dans la case, le joueur obtient 10 fois la quantité en carottes indiquée par le chiffre de cette case.

Exemple: C'est votre tour de jouer et vous vous trouvez en 2ème position sur la case marquée d'un 2. Vous aurez 20 carottes avant de quitter cette case.
Si vous vous trouvez en 1ère position sur une case fanion, vous aurez alors 10 carottes. Si vous vous trouvez en 5ème position sur une case fanion, vous aurez 50 carottes. Entre l'arrivée sur une case et le départ, votre position peut être modifiée par les déplacements des autres joueurs. Il est important de prévoir les coups des autres joueurs pour essayer de connaître votre position lorsque ce sera à nouveau à votre tour de jouer.

Cases tortues
Il est interdit d'aller sur les cases tortues en marche avant. Il faut obligatoirement y accéder en marche arrière. Cette opération est gratuite. On reçoit, au contraire, un nombre considérable de carottes. On ne peut reculer que jusqu'à la case tortue la plus proche et seulement si celle-ci est libre. Pour calculer le nombre de carottes que l'on aura, on compte le

nombre de case à franchir jusqu'à la case tortue et on multiplie ce nombre par 10.
Exemple: Si la case tortue se trouve immédiatement derrière votre pion, vous aurez 10 carottes; si elle se trouve à 2 cases, vous aurez 20 carottes et ainsi de suite. Il est possible de reculer sur une case tortue et au tour suivant de reculer sur la suivante.

Cases salades
Chaque joueur doit se débarrasser de ses salades, carte par carte, sinon il n'a pas le droit de traverser la ligne d'arrivée. On appelle cela manger sa salade. Ce n'est que sur les cases «salades» qu'on peut manger sa salade et c'est dans ce seul but qu'il s'y arrête. Si le joueur a mangé toutes ses salades, il n'a plus le droit de s'arrêter sur les cases «salades».
En arrivant sur une case «salade», il ne se passera d'abord rien. Ce n'est qu'au tour suivant qu'on dépose une carte «salade». On reçoit en retour autant de carottes que représente le rang qu'on occupe à ce moment là. Ce n'est qu'au tour suivant que l'on quittera la case «salade». Il est interdit de se débarrasser de 2 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» et qu'on avance à nouveau sur la case «salade» occupée précédemment.

Cases «carottes»
En arrivant sur une case carotte, on repart normalement au tour suivant. On est autorisé à y stationner: dans ce cas, le joueur reçoit 10 carottes quelle que soit sa position par rapport aux autres. On peut renouveler cette opération autant de fois qu'on le désire et encaisser 10 carottes à chaque fois. On peut également se débarrasser de carottes sur ces cases carottes. Dans ce cas, on passe son tour en restant sur place et en payant 10 carottes au stock. On peut renouveler autant de fois cette opération qu'on le désire.

Cases lièvres
En arrivant sur une case lièvre, on prend immédiatement la carte supérieure du tas de cartes lièvres. On exécute immédiatement les ordres indiqués. Cette carte est posée ensuite sous le tas. Les ordres donnés priment sur les règles des autres cases. En cas de doute, il convient d'appliquer les interprétations suivantes:

- **avancez/reculez immédiatement sur la case carotte la plus proche:** on avance/recule jusqu'à la prochaine case carotte libre. Ensuite arrivé là, on a droit à tous les avantages que donne cette case carotte.

- **passez un tour:** au lieu de continuer, on passe un tour sur la case lièvre

- **rejouez immédiatement:** si c'est possible et si on le veut, on peut rejouer et on peut même aller sur la prochaine case lièvre. Dès que l'on avance, il faut rendre des carottes au stock.

- **le coup précédent est gratuit:** on récupère, dans le stock, les cartes dépensées pour arriver sur cette case lièvre.

- **prenez/rendez 10 carottes:** on peut faire l'un ou l'autre immédiatement, mais on n'y est pas obligé. Au prochain tour, on continue normalement.

- **mangez immédiatement une salade:** on se comporte comme si on venait d'arriver sur une case salade: à savoir au prochain tour, on échange une carte salade contre des carottes. Ce n'est qu'au tour suivant que l'on continuera son parcours. Si on a déjà échangé toutes ses cartes salades, on passe un tour.

- **reculez d'un rang:** on recule jusqu'à la prochaine case vide derrière le joueur qui vous suit. Dans ce cas de recul, le joueur n'a pas le droit

de prendre des carottes, même s'il recule sur une case tortue. S'il n'y a pas des cases libres après le joueur qui vous suit, vous reculez derrière le joueur qui est à 2 rangs derrière vous. On ne peut utiliser de case salade que si on possède encore de la salade. En début de jeu, il peut arriver que l'on soit obligé de retourner derrière la ligne de départ.

- **avancez d'un rang:** on avance sur la case libre qui se trouve immédiatement devant le joueur qui vous précède, sans payer de carottes. S'il n'y a pas de case libre, le joueur peut encore avancer d'un rang supplémentaire. Il peut même lui arriver de passer la ligne d'arrivée.

Le joueur n'a plus de carottes

Si un joueur n'a plus de carottes, et s'il ne peut plus reculer vers une case tortue, parce que celle-ci a été occupée entre-temps, ce joueur ne pourra plus se procurer de carottes. Dans ce cas là, le joueur devra recommencer le parcours à son début. Il aura la même quantité de carottes que celle reçue au départ, mais il n'aura plus de salade. Si, par exemple, on a déjà mangé 2 salades, on repartira avec 1 salade.

Fin du jeu
Pour arriver au but, il faut dépasser d'une case, la dernière case du plan de jeu. Le gagnant garde la première place. Il s'agit de déterminer le classement à l'arrivée, les joueurs encore en jeu, se disputeront la 2ème et 3ème place. Conditions nécessaires pour passer la ligne d'arrivée:
- s'être débarrassé des 3 cartes salades
- ne pas avoir trop de carottes: celui qui arrive en tête ne doit pas avoir plus de 10 carottes, après avoir joué le dernier coup. Le second ne doit pas en avoir plus de 20, le 3ème plus de 30 etc. . . .

Il y a 2 possibilités pour se débarrasser de l'excédent de carottes. On peut s'arrêter sur une case carotte: On peut s'arrêter sur une case carotte et se débarrasser de 10 carottes par tour. On peut aussi reculer en sautant d'une case tortue à l'autre. On obtient ainsi beaucoup de carottes.

Règlement particulier pour 2 personnes
Chaque joueur reçoit 2 pions, 5 cartes salade et 98 carottes. Chacun des joueurs joue à tour de rôle, mais il ne joue à chaque fois qu'avec un seul pion. On peut choisir avec lequel des pions on jouera: si l'un des pions se trouve sur une case salade, il faut obligatoirement le rejouer au tour suivant, lorsque la salade est mangée. Il importe peu de savoir lequel des pions mange la salade.

Le vainqueur est celui qui fait passer la ligne d'arrivée à ses deux pions. Ceci est uniquement possible si toutes les cinq salades sont mangées. On peut encore avoir beaucoup de carottes en main lorsque le premier pion est arrivé au but. Lorsqu'on arrive à placer son 2ème pion en 2ème position derrière la ligne d'arrivée, il ne faut pas avoir plus de 20 carottes. Si le 2ème pion est en 3ème position, il ne faut pas posséder plus de 30 carottes.
Les règles pour 3 à 6 personnes sont à appliquer dans tous les autres cas.

Tactique du jeu
Après avoir joué une ou deux fois le lièvre et la tortue, on découvrira les multiples possibilités tactiques et la manière de les employer. Un peu de réflexion est nécessaire lors des changements constants de positions. Il faut tenir compte à chaque coup de la position des autres joueurs. Exemple: Dans un jeu à 4 joueurs, vous décidez à faire une marche arrière sur une case tortue, afin de passer derrière le joueur en 4ème position, celui-ci se trouvant sur une case marquée d'un 4. Ce coup a pour conséquence de priver ce joueur de 40 carottes et peut être de troubler les plans des autres joueurs. En plus, vous pouvez, par la suite, passer cette case marquée d'un 4.

Il est important d'observer à longue échéance, le plan tactique des autres joueurs. Certains décident volontairement de rester à l'arrière et amassent un important stock de carottes par un constant va et vient. D'autres se tiennent autant que possible à l'avant et essayent leur chance sur les cases lièvres.
Il est important de toujours cacher ses cartes, pour tenir les autres joueurs dans l'ignorance du nombre de carottes que l'on possède et d'avoir ainsi la possibilité d'amasser assez de carottes pour passer la ligne d'arrivée, en venant de l'arrière, au nez et à la barbe des adversaires. Il faut aussi prendre garde de ne pas avoir trop de carottes et dont on n'arrivera plus à se débarrasser assez rapidement à la fin.

Editions Carlit — Ravensburger Attenschwiller