

## **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 (3 x 1; 2 x 5; 1 x 10; 1 x 15; 1 x 30)
- pour 5 à 6 joueurs: 98 carottes (comme ci-dessus, mais 2 x 30).

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<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> place).

Les cases fanions indiquent la 1<sup>ère</sup>, 5<sup>ème</sup> ou 6<sup>ème</sup> 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 2<sup>ème</sup> position sur la case marquée d'un 2. Vous aurez 20 carottes avant de quitter cette case.

Si vous vous trouvez en 1<sup>ère</sup> position sur une case fanion, vous aurez alors 10 carottes. Si vous vous trouvez en 5<sup>ème</sup> 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.



- **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.
- **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 un tour:** au lieu de continuer, on passe un tour sur la case lièvre
- **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 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> 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 3<sup>ème</sup> 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 2<sup>ème</sup> pion en 2<sup>ème</sup> position derrière la ligne d'arrivée, il ne faut pas avoir plus de 20 carottes. Si le 2<sup>ème</sup> pion est en 3<sup>ème</sup> 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 4<sup>ème</sup> 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.

