

Reimer
Knizia



LA COURSE DES TORTUES



Joueurs : 2-5
Age : 6 ans et plus
Durée : 20 minutes

Qui va dévorer
le premier la salade ?

Le Thème :

Les tortues sont rarement pressées, mais il leur arrive parfois de trouver une bonne raison de courir, par exemple pour atteindre au plus vite la délicieuse salade verte à l'autre bout du pré.

Et, parce qu'elles ne sont pas très résistantes, elles essaient souvent de grimper sur le dos des autres pour se faire remorquer un peu. Dans la cohue, il arrive même qu'une tortue parte dans la mauvaise direction, mais sort finalement la première arrivée dans le potager à se délecter des salades.



Matériel

- 1 Plateau
- 5 tortues en bois de 5 couleurs différentes
- 52 cartes à jouer : par couleur 1 x , 5 x , 2 x , cartes neutres 3 x , 2 x , 5 x et 2 x
- 5 cartes carrées « Tortues », chacune d'une couleur différente.
- Règles du jeu

Préparation

Placer le plateau au centre et mettre toutes les 5 tortues en bois l'une au dessus de l'autre sur la case départ.

Mélanger les 5 cartes carrées « Tortues » et en distribuer une par joueur, face cachée. Chaque joueur prend secrètement connaissance de sa couleur et repose sa carte devant lui, face cachée.

Les cartes carrées non utilisées sont rangées dans la boîte face cachée (personne ne doit connaître les couleurs non utilisées).

Bien mélanger les 52 cartes à jouer et distribuer 5 cartes faces cachées par joueur. Chacun prend ses 5 cartes en main sans les montrer. Les cartes non distribuées constituent une pioche face cachée, placée près du plateau. Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu :

Arriver le premier dans le champ de salades (dernière case du plateau) avec la tortue de sa couleur secrète.

Déroulement de la partie

Celui à qui c'est le tour, choisit une des cartes qu'il a en main et la pose face visible près de la pioche.

Puis il déplace la tortue comme suit :

- la tortue dont la couleur est désignée par la carte avance de 2 cases
- la tortue dont la couleur est désignée par la carte avance d'une case
- la tortue dont la couleur est désignée par la carte recule d'une case (pour une tortue qui est encore sur la case départ, cette carte ne peut pas être jouée).
- La dernière tortue avance d'une ou de 2 cases. S'il y a plusieurs tortues en dernière position, le joueur en choisit une.
-

Il faut toujours déplacer la tortue de la couleur indiquée par la carte, même si ce n'est pas la couleur secrète du joueur.


Il ne faut pas jouer forcément une carte de sa propre couleur, quand on a des cartes d'autres couleurs, ça permet d'embrouiller un peu les adversaires !


Mais si la tortue sur la carte à jouer a les couleurs de l'arc en ciel, le joueur dont c'est le tour peut déplacer n'importe quelle tortue.


Quand une tortue arrive sur une case déjà occupée, elle grimpe sur la tortue déjà là. Il peut y avoir n'importe quel nombre de tortues les unes au dessus des autres.

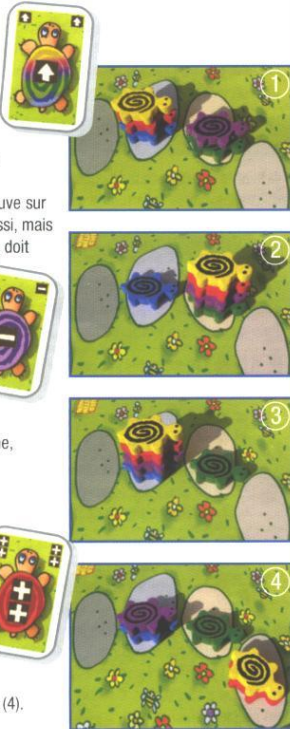
Quand on déplace une tortue sur laquelle se trouve une ou plusieurs autres tortues, on déplace aussi toutes les tortues au dessus d'elle. Par contre, les tortues du dessous restent à leur place.

Exemple :

Le joueur dont c'est le tour joue la carte  neutre et choisit la tortue rouge parmi les 3 tortues en dernière position (1). La tortue jaune, qui se trouve sur la rouge, est emmenée aussi, mais la bleue, située en dessous, doit rester à sa place (2).

Puis, le joueur suivant joue une carte  mauve. La tortue mauve doit reculer d'une case, et donc la rouge et la jaune, qui sont sur elle, reculent également (3).

Le joueur suivant joue une carte  rouge et fait avancer la tortue rouge de 2 cases, et doit donc aussi emmener la tortue jaune placée sur la tortue rouge (4).



À la fin de son tour, le joueur prend une nouvelle carte dans la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, on retourne les cartes découvertes après les avoir battues, pour faire une nouvelle pioche.

Fin de la partie et gain de la partie

La course s'achève dès qu'une tortue atteint ou dépasse la dernière case.

Chacun dévoile alors sa couleur secrète et le joueur possédant la couleur de la tortue de tête est le vainqueur.

Si plusieurs tortues atteignent l'arrivée en même temps, c'est celle du dessous qui gagne, parce que c'est elle qui a remorqué tout le monde. La tortue juste au dessus d'elle finit seconde et ainsi de suite.

Variante

Avec de très jeunes joueurs, les couleurs peuvent ne pas être gardées secrètes. Chaque joueur choisit la tortue de sa couleur préférée et place devant lui la carte carrée de la couleur correspondante, face visible.



© 2005 by
Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99, 40545 Düsseldorf
www.winningmoves.de

