

DAVID PARLETT

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

UNA CARRERA DE FAMA MUNDIAL



EL PRIMER
SPIEL DES JAHRES

DEVIR

LA LIEBRE
LA TORTUGA
LA LIEBRE
LA TARTARUGA

2-6 8+ 45 MIN

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

ESP

2-6


8-99 años

45 min

LA LLEBRE I LA TORTUGA

CAT

A LEBRE E A TARTARUGA

POR



El primer Spiel des Jahres - 1979

Autor: David Parlett
Ilustraciones: Franz Vohwinkel

De la presente edición:
Dirección editorial: Xavier Garriga
Joaquim Dorca
Antonio Catalán

Diseño gráfico: Antonio Catalán

Traducción
Castellano y catalán: Marc Figueras
Marià Pitarque
Português: Pedro Venâncio



**DEVIR**

Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreteiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt

Un juego de David Parlett

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

ESP

Una carrera de fama mundial, para 2-6 jugadores de 8 años o más

Componentes

1 tablero
6 figuritas de liebre
6 tarjetas de referencia
18 cartas de lechuga
15 cartas de liebre
111 cartas de zanahorias:
22 de «1» y de «10», 14 de «3», de «5», de «15» y de «30», y 11 de «60»
Este cuaderno de reglas



Cartas de zanahorias



Cartas de lechuga



Cartas de liebre

Preparación de la partida

Colocad el tablero en el centro de la mesa. Agrupad las cartas de zanahorias según su valor y ponedlas en pilas sobre las imágenes correspondientes del tablero; esto será la «banca» de zanahorias. Barajad las 15 cartas de liebre y dejadlas boca abajo al lado del tablero. Cada jugador coge una tarjeta de referencia, una figurita de liebre, tres cartas de lechuga y cartas de zanahorias por un valor total de 65 (dos de «5», una de «10», una de «15» y una de «30»), que serán su reserva personal de zanahorias. Si sois cuatro jugadores o más, cada uno coge una carta adicional de valor 30. Dejad las cartas de lechuga sobrantes en la caja, ya que no las utilizaréis durante la partida.

La pista de carreras está formada por la casilla de salida, 63 casillas de acciones y las casillas de llegada, tras la línea de meta. Las casillas de acciones tienen un pequeño número en la esquina superior izquierda, que va del 63 (la casilla situada tras la salida) al 1 (la casilla inmediatamente anterior a la línea de meta); este número indica el número de casillas que quedan desde cada casilla hasta la meta.

Cada jugador coloca su figura de liebre en la casilla de salida.

Elegid, del modo que más os guste, quién será el primer jugador. Este empieza la carrera moviendo su figura (tal como explicaremos más adelante). A continuación, seguid jugando en el sentido de las agujas del reloj: en su turno, el jugador mueve su figura, y así sucesivamente.

En la página 5 encontraréis las reglas específicas para una partida con solo dos jugadores.

Objetivo del juego

Como en cualquier carrera, el ganador es el primer jugador que atraviesa la línea de meta. Un jugador solamente puede mover su figura a la casilla de llegada avanzando el número de casillas exacto, tiene que haberse comido las tres cartas de lechuga antes de llegar y, además, tiene que haber reducido su reserva personal de zanahorias: el primer jugador en llegar no puede tener más de 10 zanahorias, el segundo no puede tener más de 20, el tercero no puede tener más de 30, etc.

¿Cómo se juega?

Los jugadores deben decidir si quieren ir muy rápido o avanzar con más calma. En su turno, un jugador **tiene que mover** su figura, pero puede hacerlo hacia delante o hacia atrás, excepto si la casilla donde se halla exige o permite una acción diferente. Si el jugador mueve su figura, deberá moverla siempre a una casilla **vacía**.

Si el jugador escoge **mover hacia adelante**, deberá pagar zanahorias a la banca, de las que tiene en su reserva personal. El coste del movimiento se muestra en la tarjeta de referencia y depende del número de casillas que se quiera avanzar. Si el jugador elige **mover hacia atrás**, deberá hacer retroceder su figura hasta la casilla de tortuga más cercana. En este caso, en lugar de pagar, el jugador recibirá zanahorias, en función de las casillas que haya retrocedido.

Pronto os daréis cuenta de que mover hacia adelante agota rápidamente vuestra reserva de zanahorias, de modo que tendréis que encontrar formas de recuperarlas, retrocediendo o mediante otras acciones, como veremos más adelante. Así pues, para ganar deberéis equilibrar hábilmente los saltos hacia adelante de la liebre con los movimientos pausados, o incluso hacia atrás, de la tortuga.

Movimiento

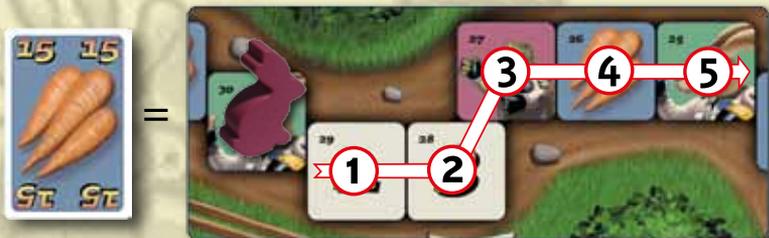
Un jugador que quiera **mover hacia adelante**, puede hacerlo a cualquier casilla vacía (excepto a las casillas de tortuga) si paga a la banca el coste en zanahorias correspondiente a su movimiento. Avanzar una casilla cuesta una zanahoria; avanzar dos, cuesta tres ($1 + 2 = 3$); avanzar tres, cuesta 6 ($1 + 2 + 3 = 6$), etc.

En la tarjeta de referencia encontraréis una tabla que muestra cuántas zanahorias cuesta mover cada posible distancia. El jugador escoge la casilla a la que quiere avanzar, cuenta el número de casillas que hay desde la actual a la nueva, mira el coste correspondiente en la tabla y paga esa cantidad a la banca. Hay que contar todas las casillas, ya sean vacías u ocupadas por figuras de otros jugadores.



Como todas las casillas están numeradas, es muy fácil calcular la distancia: basta restar el número de la casilla a la que se quiere avanzar del número de la casilla en la que te hallas.

Ejemplo: Laura está en la casilla 30 y quiere avanzar a la casilla 25; como la diferencia es 5, deberá mover 5 casillas y, tal como indica la tabla de la tarjeta de referencia, mover 5 casillas cuesta 15 zanahorias.



El jugador debe pagar las zanahorias necesarias antes de mover. Siempre podéis recibir cambio de la banca, como si las zanahorias fueran dinero. Si un jugador no tiene suficientes zanahorias para hacer el movimiento que querría, deberá elegir otro.

Un jugador que quiera **mover hacia atrás**, solamente lo puede hacer a la casilla de tortuga más cercana; si esta casilla está ocupada, no podrá mover hacia atrás.

Cuando un jugador mueve hacia atrás, recibe 10 zanahorias de la banca por cada casilla que haya retrocedido.



Nota: en la inusual situación en que un jugador no tenga suficientes zanahorias para mover hacia adelante a una casilla disponible y la casilla de tortuga más cercana detrás de él esté ocupada, deberá volver a empezar la carrera. En tal caso, llevará su figura a la casilla de salida y cogerá zanahorias de la banca para empezar otra vez con 65, pero no es necesario que tome ninguna carta de lechuga.

Después de mover, el jugador debe efectuar la acción indicada por la casilla a la que ha movido. Las acciones de las diferentes casillas se describen a continuación.

Acciones de las casillas

Algunas casillas obligan a los jugadores a hacer una acción inmediatamente; otras les obligan a hacerla en su siguiente turno, antes de mover. En la pág. 5 también hay un resumen de estas acciones.

Casillas de posición

Cuando un jugador avanza a una de las casillas de posición (las casillas con números grandes) no tiene que hacer nada en ese momento. En su siguiente turno, antes de mover, compara el número o números que hay en la casilla con su posición actual en la carrera; si coinciden, coge tantas zanahorias de la banca como su posición actual multiplicada por 10. A continuación, mueve su figura de la manera habitual. En la casilla «1/5/6», el jugador coge zanahorias si es el primero (10 zanahorias), el quinto (50 zanahorias) o el sexto (60 zanahorias).



Recordad que el jugador no coge las zanahorias cuando llega a la casilla, sino ¡antes de abandonarla en su siguiente turno! Obviamente, la posición del jugador en la carrera puede cambiar antes de que le vuelva a tocar, de modo que es posible que no consiga ninguna zanahoria, según como se muevan los otros jugadores.

Ejemplo: Laura avanza a una casilla de posición con el número 2. En este momento no tiene que hacer nada. Cuando le vuelve a tocar, se halla en segunda posición de la carrera, de modo que coge 20 zanahorias (2 x 10) de la banca.

Casillas de zanahoria

Cuando un jugador avanza a una casilla de zanahoria no tiene que hacer nada en ese momento. En su siguiente turno deberá elegir entre hacer un movimiento normal o permanecer en la casilla de zanahoria; si escoge permanecer, deberá coger 10 zanahorias de la banca o bien dar 10 zanahorias de su reserva a la banca.



Un jugador puede permanecer en una casilla de zanahoria durante **varios turnos consecutivos**, y en cada uno coger o dejar 10 zanahorias. Es un modo de acumular zanahorias cuando se tienen pocas. Estas casillas también son útiles cuando un jugador se halla cerca del final pero tiene demasiadas zanahorias para poder cumplir la condición necesaria; en una casilla de zanahoria se podrá deshacer de las que le sobren hasta tener las necesarias para poder atravesar la línea de meta.

Casillas de lechuga

Un jugador solamente puede avanzar a una casilla de lechuga si dispone de alguna carta de lechuga. Al avanzar a una de estas casillas, el jugador tumba inmediatamente de lado su figura en dicha casilla. En su siguiente turno, vuelve a poner su figura de pie y se come una lechuga, es decir, se descarta de una de sus cartas de lechuga.



Además, al comerse la lechuga, el jugador coge tantas zanahorias de la banca como su posición actual multiplicada por 10. Es decir, un jugador en primera posición coge 10 zanahorias, un jugador en segunda posición coge 20, etc.

Nota: hay que gastar un turno en una casilla de lechuga para poder descartar la carta y coger las zanahorias correspondientes. En el siguiente turno, el jugador **tiene que mover** de la manera habitual, no puede permanecer otro turno en la casilla para comerse otra lechuga.

Casillas de tortuga

Solamente se puede llegar a las casillas de tortuga moviendo hacia atrás, nunca moviendo hacia adelante. Además, solamente se puede mover hacia atrás hasta la casilla de tortuga más cercana; si la más cercana ya está ocupada, el jugador no podrá mover hacia atrás. Sin embargo, sí que se puede mover hacia atrás de una casilla de tortuga a otra, siempre que esta segunda esté vacía. Cuando un jugador retrocede hasta una casilla de tortuga, coge tantas zanahorias de la banca como casillas haya retrocedido, multiplicado por 10.



Casillas de liebre

Cuando un jugador avanza a una casilla de liebre, roba inmediatamente la carta superior del mazo de cartas de liebre que hay al lado del tablero y hace lo que se indica a continuación:



- Si en la carta hay un número positivo (+5, +10, +15, +20 o +25), coge tantas zanahorias de la banca como indique la carta. Después, deja la carta, boca abajo, debajo del mazo de cartas de liebre.
- Si en la carta hay un número negativo (-5, -10, -15, -20 o -25), debe pagar a la banca tantas zanahorias como indique la carta. Después, deja la carta, boca abajo, debajo del mazo de cartas de liebre..
- Si en la carta hay el **o**, no se ganan ni se pierden zanahorias, sino que se vuelven a barajar todas las cartas de liebre para formar un nuevo mazo.

Nota: en el caso en que un jugador deba pagar zanahorias pero no tenga suficientes, deberá volver a empezar la carrera. En tal caso, llevará su figura a la casilla de salida y cogerá zanahorias de la banca para empezar otra vez con 65, pero no es necesario que tome ninguna carta de lechuga.

La línea de meta

El número pequeño que hay en cada casilla indica cuántas quedan hasta la línea de meta. Para atravesarla, el jugador mira este número en la tabla de la tarjeta de referencia, encuentra el coste para mover y paga a la banca la cantidad de zanahorias indicada. A continuación, mueve su figura hasta la primera casilla de llegada disponible (numeradas del 1 al 5), atravesando la línea de meta. Un jugador únicamente puede atravesar la línea de meta si **ya no tiene ninguna carta de lechuga y no le quedan más zanahorias en su reserva personal que el máximo necesario**. Tened cuidado, ¡hay que cumplir ambas condiciones! El primer jugador solamente puede tener un máximo de 10 zanahorias; el segundo, un máximo de 20; el tercero, un máximo de 30, etc.

El jugador que satisfaga ambas condiciones en primer lugar y atraviese la línea de meta será el ganador y situará su figura en la casilla de llegada marcada como «1». Después, el juego continúa con los otros jugadores. El segundo jugador en cruzar la línea de meta pondrá su figura en la casilla marcada «2», y así sucesivamente. No es necesario que el sexto jugador termine la carrera, ya que no dispone de ninguna casilla de llegada.

Nota: en todas las situaciones en que es necesario determinar la posición en la carrera (casillas de lechuga y casillas de posición), hay que contar **todas** las figuras, incluyendo las que ya hayan terminado la carrera.

Carrera para dos jugadores

Si sois dos jugadores, cada uno coge dos figuras de liebre, cinco cartas de lechuga y zanahorias por un valor total de 95. El ganador es el primer jugador que atraviese la línea de meta con sus **dos figuras**. En cada turno, el jugador debe decidir qué figura mover, no puede mover nunca las dos figuras en un mismo turno.

Cuando un jugador mueve una de sus figuras a una casilla de lechuga, debe comer una lechuga en su siguiente turno y mover **esa misma figura** en el siguiente.

Un jugador puede atravesar la línea de meta con su primera figura sin tener en cuenta los requisitos de zanahorias, pero sí debe cumplir el requisito de no tener ninguna carta de lechuga. Sin embargo, al atravesar la línea de meta con la segunda figura, sí que debe cumplir ambos requisitos: si la figura termina en segundo lugar, solo podrá tener un máximo de 20 zanahorias, y si termina en tercer lugar, un máximo de 30.

Resumen de las acciones de las casillas

Casillas de posición

Cuando un jugador comienza su turno en una casilla de posición, deberá comparar su posición en la carrera con el valor que muestra la casilla. Si coinciden, el jugador coge obligatoriamente tantas zanahorias de la banca como su posición actual multiplicada por 10.



Casillas de zanahoria

Cuando un jugador comienza su turno en una casilla de zanahoria, deberá escoger entre hacer un movimiento normal o permanecer en la casilla. Si escoge permanecer, deberá coger 10 zanahorias de la banca o bien dar 10 zanahorias de su reserva a la banca. El jugador puede repetir esta acción durante todos los turnos que quiera.



Casillas de lechuga

Al avanzar a una casilla de lechuga, el jugador tumba inmediatamente de lado su figura en dicha casilla. En su siguiente turno, deberá volver a situar su figura de pie, descartarse de una de sus cartas de lechuga y coger tantas zanahorias de la banca como su posición actual multiplicada por 10. En el siguiente turno, el jugador **está obligado a mover** de la manera habitual, no puede permanecer otro turno en la casilla para comer otra lechuga.



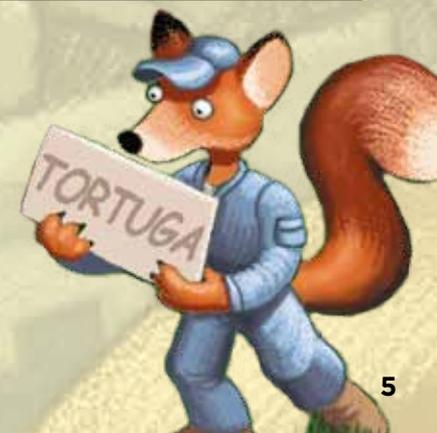
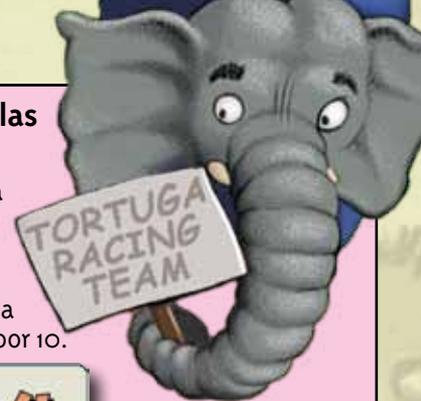
Casillas de tortuga

Solamente se puede llegar a las casillas de tortuga moviendo hacia atrás, nunca hacia adelante. Además, solamente se puede mover hacia atrás hasta la casilla de tortuga más cercana; si la más cercana ya está ocupada, el jugador no podrá mover hacia atrás. Cuando un jugador retrocede hasta una casilla de tortuga, coge tantas zanahorias de la banca como casillas haya retrocedido, multiplicado por 10.



Casillas de liebre

Cuando un jugador avanza a una casilla de liebre, roba la carta superior del mazo de cartas de liebre y coge o paga tantas zanahorias como indique la carta; o bien, si aparece un **o**, baraja todas las cartas de liebre para formar un nuevo mazo.



Cómo la liebre encontró a la tortuga

Todo empezó con una mecánica. Quería hacer un juego de carreras en el que los movimientos dependieran de la estrategia de los jugadores y no del azar de los dados. En el caso ideal, la regla diría algo así como «Puedes mover tan lejos como quieras, PERO...». ¿Qué tenía que poner después del *pero*? ¿Cuál debía ser el truco?

Una idea al vuelo: puedes mover tan lejos como quieras, PERO el coste de mover aumenta más rápidamente que la distancia que quieres mover. Es decir, cuanto más lejos quieras llegar, más rápidamente te quedarás sin recursos, y cuanto más rápidamente te quedes sin recursos, más pronto deberás detenerte.

Pero, ¿de qué recursos estamos hablando? Mi primera idea fue un juego llamado *Space Race* («Carrera espacial»); era el año 1968 y los Estados Unidos y la Unión Soviética se aprestaban a llegar a la Luna. En mi juego, la Tierra y la Luna se hallaban en lados opuestos del tablero y el espacio entre los dos astros era una red de hexágonos. Los recursos eran, lógicamente, unidades de combustible; mover una casilla costaría una unidad, más dos para la segunda casilla (un total de 3), más tres para la tercera casilla (un total de 6), y así sucesivamente. Finalmente, ¡una mecánica! ¡Y números triangulares! Pero el juego se fue haciendo demasiado complejo. Y los Estados Unidos ganaron la carrera, de modo que lo dejé aparcado.

Más tarde, en 1973, recuperé esta mecánica y la probé de una manera diferente. Nada de hexágonos, ahora sería una carrera de verdad, en una pista de un solo carril, una pista con zigzags, como la del juego *Serpientes y escaleras*. Así pues, dibujé un tablero de 8 x 8 casillas numeradas del 1 al 64.

¿Y qué más? ¿Cómo se podrían recuperar los recursos gastados y así poder continuar la carrera? Para hacerlo más divertido, estaría bien tener diferentes formas de recuperar estos recursos, de modo que habría que diferenciar las casillas y hacer que los jugadores tuvieran que valorar qué casilla les convendría más en las circunstancias de cada momento. Y aún sería más divertido si la cantidad de recursos recuperados fuera inversamente proporcional a la posición en la carrera, de manera que cuanto más adelantado estuviera un jugador, menos recursos recuperaría. Pensando en un juego para cuatro jugadores, numeré al azar más o menos la mitad de las casillas con los números 1, 2, 3 y 4, e hice que cada una permitiera recuperar 10 veces su valor en recursos; en las otras casillas puse varios símbolos, como [?] y [@], con la intención de darles un significado tras las primeras pruebas.

Para la primera prueba yo mismo hice el papel de los cuatro jugadores, cada uno de los cuales comenzaba con 65 recursos, exactamente los necesarios para llegar a la meta moviendo una casilla cada vez. Luego asigné una personalidad a cada uno de «mis» jugadores: uno se movería siempre tan lejos como fuera posible, al coste máximo; el segundo haría exactamente lo contrario, pagando uno a uno; el tercero iría alternando entre movimientos

rápidos y lentos, y el cuarto jugaría estratégicamente, valorando cada movimiento en función de las circunstancias.

El resultado fue bastante alentador, ya que el jugador estratégico lo hacía mejor. Y de repente, mientras jugaba, pensé «Esto me recuerda la fábula de Esopo de la liebre y la tortuga».

¡Ya lo tenía! La mecánica ahora ya tenía un tema. Dos de los símbolos no numéricos serían una liebre y una tortuga; los otros dos, una zanahoria y una lechuga. Los recursos serían zanahorias y las lechugas serían grandes reservas de energía potencial que podrían convertirse en más zanahorias.

Después de eso, el juego se fue inventando a sí mismo. Un prototipo, pruebas de juego con jugadores reales, revisiones, más pruebas (una de las cuales con el grupo de probadores de la revista *Games & Puzzles*), ¡y listos! Un par de meses más tarde firmé un contrato con una empresa nueva, llamada Intellect Games, y en 1974 salía la primera edición de *La liebre y la tortuga*.

Su futuro quedó asegurado cuando la edición alemana, publicada por Ravensburger en 1978, ganó la primera edición del premio Spiel des Jahres («Juego del año»). Desde entonces se ha editado en una docena de lenguas en más de diez países diferentes, con diseños diversos y con una o dos revisiones de las reglas.

David Parlett (2014) - Para la presente edición



Un joc de David Parlett

LA LLEBRE I LA TORTUGA

CAT

Una carrera de fama mundial, per a 2-6 jugadors de 8 anys o més

Components

1 tauler
6 figuretes de llebre
6 targetes de referència
18 cartes d'enciam
15 cartes de llebre
111 cartes de pastanagues:
22 de «1» i de «10», 14 de «3», de «5», de «15» i de «30», i 11 de «60»
Aquest llibret de regles



Cartes de pastanagues

Cartes d'enciam

Cartes de llebre

Preparació de la partida

Poseu el tauler al mig de la taula. Agrupeu les cartes de pastanagues segons el seu valor i poseu-les en piles sobre les imatges corresponents del tauler; això serà la «banca» de pastanagues. Barregeu les 15 cartes de llebre i deixeu-les cap per avall al costat del tauler. Cada jugador agafa una carta de referència, una figureta de llebre, tres cartes d'enciam i cartes de pastanagues per un valor total de 65 (dues de «5», una de «10», una de «15» i una de «30»), que seran la seva reserva personal de pastanagues. Si sou quatre jugadors o més, cadascú agafa una carta addicional de valor 30. Deixeu les cartes d'enciam sobrereres a la capsa; no les utilitzareu durant la partida.

La pista de carreres està formada per la casella de sortida, 63 caselles d'accions i les caselles d'arribada, rere la línia de meta. Les caselles d'accions tenen un petit número a la cantonada superior esquerra, que va del 63 (la casella just després de la sortida) a l'1 (la casella immediatament anterior a la línia de meta); aquest número indica el nombre de caselles que queden des de cada casella fins a la meta.

Cada jugador col·loca la seva figura de llebre a la casella de sortida.

Escolliu com vulgueu qui serà el primer jugador. Aquest jugador comença la carrera movent la seva figura (tal com explicarem a continuació); tot seguit, continueu jugant en el sentit de les agulles del rellotge: en el seu torn, el jugador mou la seva figura, i així successivament.

A la pàgina 9 trobareu les regles específiques per a una partida amb només dos jugadors.

Objectiu del joc

Com en qualsevol carrera, el guanyador és el primer jugador que travessa la línia de meta. Un jugador només pot moure la seva figura a la casella d'arribada avançant el nombre de caselles exacte, s'ha d'haver menjat les tres cartes d'enciam abans d'arribar i, a més a més, ha d'haver reduït la seva reserva personal de pastanagues: el primer jugador a arribar no pot tenir més de 10 pastanagues, el segon no en pot tenir més de 20, el tercer no en pot tenir més de 30, etc.

Com es juga?

Els jugadors han de decidir si volen anar molt ràpid o més a poc a poc. En el seu torn, un jugador **ha de moure** la seva figura, però pot fer-ho cap endavant o cap enrere, excepte si la casella on és exigeix o permet una acció diferent. Si el jugador mou la seva figura, l'ha de moure sempre a una casella **buida**.

Si el jugador escull **moure cap endavant**, ha de pagar pastanagues a la banca, de les que té a la seva reserva personal. El cost del moviment es mostra a la targeta de referència i depèn del nombre de caselles que es vulgui avançar. Si el jugador escull **moure cap enrere**, ha de fer recular la seva figura fins a la casella de tortuga més propera. En aquest cas, en lloc de pagar pastanagues, el jugador en rep, en funció de les caselles que ha reculat.

Aviat us adonareu que moure cap endavant exhaurirà ràpidament la vostra reserva de pastanagues, de manera que haureu de trobar formes de recuperar-ne, reculant o amb altres accions, com veurem més endavant. Per guanyar, doncs, cal equilibrar hàbilment els salts endavant de la llebre amb els moviments pausats, o fins i tot enrere, de la tortuga.

Moviment

Un jugador que vulgui **moure cap endavant**, pot fer-ho a qualsevol casella buida (excepte a les caselles de tortuga) si paga a la banca el cost en pastanagues corresponent al seu moviment. Avançar una casella costa una pastanaga, avançar-ne dues en costa tres ($1 + 2 = 3$), avançar-ne tres en costa 6 ($1 + 2 + 3 = 6$), etc.

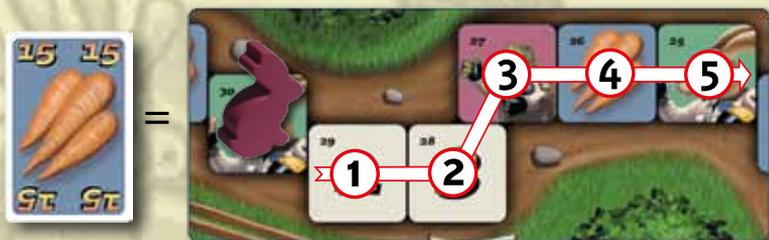
A la targeta de referència trobareu una taula que mostra quantes pastanagues costa moure cada possible distància. El jugador escull la casella a la qual vol avançar, compta el nombre de caselles que hi ha des de la casella actual a la nova, mira el cost corresponent a la taula i paga aquesta quantitat a la banca.

Cal comptar totes les caselles, tant se val si són buides o ocupades per figures d'altres jugadors.



Com que totes les caselles estan numerades, és molt fàcil calcular la distància: només cal restar el número de la casella a la qual voleu avançar del número de la casella on sou.

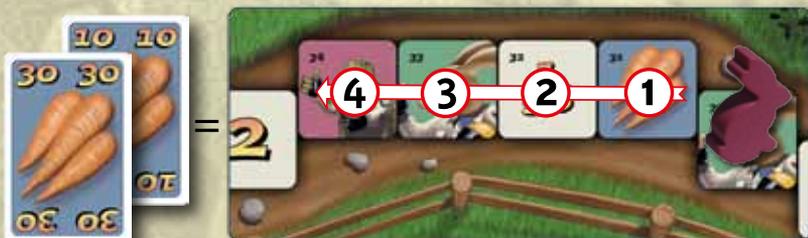
Exemple: la Laia és a la casella 30 i vol avançar a la casella 25; com que la diferència és 5, ha de moure 5 caselles i, tal com indica la taula de la targeta de referència, moure 5 caselles costa 15 pastanagues.



El jugador ha de pagar les pastanagues necessàries abans de moure. Sempre podeu agafar canvi de la banca, com si les pastanagues fossin diners. Si un jugador no té prou pastanagues per fer el moviment que volia, haurà d'escollir un altre moviment.

Un jugador que vulgui **moure cap enrere**, només ho pot fer a la casella de tortuga més propera; si aquesta casella està ocupada, no podrà moure cap enrere.

Quan un jugador mou la seva figura cap enrere, rep 10 pastanagues de la banca per cada casella que hagi reculat.



Nota: en la situació poc freqüent en què un jugador no tingui prou pastanagues per moure cap endavant a una casella disponible i la casella de tortuga més propera rere seu estigui ocupada, haurà de tornar a començar la carrera. En aquest cas, ha de dur la seva figura a la casella de sortida i ha d'agafar pastanagues de la banca per començar altra vegada amb 65, però no cal que agafi cap carta d'enciam.

Després de moure, el jugador ha d'efectuar l'acció que indica la casella a la qual ha mogut. Les accions de les diferents caselles es descriuen a continuació.

Accions de les caselles

Algunes caselles obliguen els jugadors a fer una acció immediatament; altres els obliguen a fer-la en el seu següent torn, abans de moure. A la pàg. 9 també trobareu un resum d'aquestes accions.

Caselles de posició

Quan un jugador avança a una de les caselles de posició (les caselles amb números grossos) no ha de fer res immediatament. En el seu següent torn, abans de moure, compara el número o números que hi ha a la casella amb la seva posició actual a la carrera; si coincideixen, agafa tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10. Tot seguit, mou la seva figura de la manera habitual. En la casella «1/5/6», el jugador agafa pastanagues si és el primer (10 pastanagues), el cinquè (50 pastanagues) o el sisè (60 pastanagues).



Recordeu que el jugador no agafa les pastanagues quan arriba a la casella, sinó abans d'abandonar-la en el seu següent torn! Està clar que la posició del jugador en la carrera pot canviar abans que li torni a tocar, de manera que és possible que no aconsegueixi cap pastanaga, segons com es moguin els altres jugadors.

Exemple: la Laia avança a una casella de posició amb el número 2. En aquest moment no ha de fer res. Quan li torna a tocar, és en segona posició de la carrera, de manera que agafa 20 pastanagues (2 x 10) de la banca.

Caselles de pastanaga

Quan un jugador avança a una casella de pastanaga no ha de fer res immediatament. En el seu següent torn haurà d'escollir entre fer un moviment normal o romandre a la casella de pastanaga; si escull romandre, ha d'agafar 10 pastanagues de la banca o bé ha de donar 10 pastanagues de la seva reserva a la banca.



Un jugador pot romandre en una casella de pastanaga durant **diversos torns consecutius**, i en cada un agafar o deixar 10 pastanagues. És una manera de recollir pastanagues si se'n tenen poques. Aquestes caselles també van bé quan un jugador és a prop del final però té massa pastanagues per poder complir la condició necessària; en una casella de pastanaga se'n pot desfer fins tenir-ne les que cal per poder travessar la línia de meta.

Caselles d'enciam

Un jugador només pot avançar a una casella d'enciam si té alguna carta d'enciam. En avançar a una casella d'enciam, el jugador tomba immediatament de costat la seva figura en la casella. En el seu torn següent, torna a posar dreta la seva figura i es menja un enciam, és a dir, es descarta d'una de les seves cartes d'enciam.



A més a més, en menjar-se l'enciam, el jugador agafa tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10. És a dir, un jugador en primera posició agafa 10 pastanagues, un jugador en segona posició n'agafa 20, etc.

Nota: cal gastar un torn en una casella d'enciam per poder descartar la carta i agafar les pastanagues corresponents. En el torn següent, el jugador **ha de moure** de la manera habitual, no pot romandre un altre torn a la casella per menjar-se un altre enciam.

Caselles de tortuga

Només es pot arribar a les caselles de tortuga movent cap enrere, mai movent cap endavant. A més, solament es pot moure enrere fins a la casella de tortuga més propera; si la més propera ja està ocupada, llavors el jugador no pot moure cap enrere. Ara bé, sí que es pot moure enrere d'una casella de tortuga a una altra, sempre que aquesta segona sigui buida. Quan un jugador recula fins a una casella de tortuga, agafa tantes pastanagues de la banca com caselles hagi reculat, multiplicat per 10.



Caselles de llebre

Quan un jugador avança a una casella de llebre, agafa immediatament la carta superior de la pila de cartes de llebre que hi ha al costat del tauler i fa el que s'indica a continuació:



- Si a la carta hi ha un número positiu (+5, +10, +15, +20 o +25), agafa tantes pastanagues de la banca com indiqui la carta. Després, deixa la carta, cap per avall, sota la pila de cartes de llebre.
- Si a la carta hi ha un número negatiu (-5, -10, -15, -20 o -25), ha de pagar a la banca tantes pastanagues com indiqui la carta. Després, deixa la carta, cap per avall, sota la pila de cartes de llebre.
- Si a la carta hi ha el 0, no es guanyen ni es perden pastanagues, sinó que es tornen a barrejar totes les cartes de llebre per formar una nova pila.

Nota: en el cas en què un jugador hagi de pagar pastanagues però no en tingui prou, haurà de tornar a començar la carrera. En aquest cas, ha de dur la seva figura a la casella de sortida i ha d'agafar pastanagues de la banca per començar altra vegada amb 65, però no cal que agafi cap carta d'enciam.

La línia de meta

El número petit que hi ha a cada casella indica quantes en queden fins a la línia de meta. Per travessar-la, el jugador mira aquest número a la taula de la targeta de referència, troba el cost per moure i paga a la banca la quantitat de pastanagues indicada. A continuació, mou la seva figura fins a la primera casella d'arribada disponible (numerades de l'1 al 5), tot travessant la línia de meta. Un jugador només pot travessar la línia de meta si ja **no té cap carta d'enciam i no li queden més pastanagues a la seva reserva personal que el màxim necessari**. Pareu compte, perquè cal complir les dues condicions! El primer jugador només pot tenir un màxim de 10 pastanagues; el segon, un màxim de 20; el tercer, un màxim de 30, etc.

El jugador que satisfaci ambdues condicions en primer lloc i travessi la línia de meta és el guanyador i col·loca la seva figura en la casella d'arribada marcada com a «1». Després, el joc continua amb els altres jugadors. El segon jugador a travessar la línia de meta posa la seva figura en la casella marcada «2», i així successivament. No cal que el sisè jugador acabi la carrera, ja que no disposa de cap casella d'arribada.

Nota: en totes les situacions en què cal determinar la posició en la carrera (caselles d'enciam i caselles de posició), cal comptar **totes** les figures, incloent-hi les que ja han acabat la carrera.

Carrera per a dos jugadors

Si sou dos jugadors, cadascú agafa dues figures de llebre, cinc cartes d'enciam i pastanagues per un valor total de 95. El guanyador és el primer jugador que travessi la línia de meta amb les seves **dues figures**. A cada torn, el jugador ha de decidir quina figura moure; no pot moure mai les dues figures en un mateix torn.

Quan un jugador mou una de les seves figures a una casella d'enciam, s'ha de menjar un enciam en el seu següent torn i moure **aquella mateixa figura** en el següent.

Un jugador pot travessar la línia de meta amb la seva primera figura sense tenir en compte els requisits de pastanagues, però sí que ha de complir el requisit de no tenir cap carta d'enciam. En travessar la línia de meta amb la segona figura, però, sí que ha de complir els dos requisits: si aquesta figura acaba en segon lloc, només podrà tenir un màxim de 20 pastanagues, i si acaba en tercer lloc, un màxim de 30.

Resum de les accions de les caselles

Caselles de posició

Quan un jugador comença el seu torn en una casella de posició, ha de comparar la seva posició en la carrera amb el valor que mostra la casella. Si coincideixen, el jugador ha d'agafar tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10.



Caselles de pastanaga

Quan un jugador comença el seu torn en una casella de pastanaga, ha d'escollir entre fer un moviment normal o romandre a la casella. Si escull romandre, ha d'agafar 10 pastanagues de la banca o bé ha de donar 10 pastanagues de la seva reserva a la banca. El jugador pot repetir aquesta acció durant tots els torns que vulgui.



Caselles d'enciam

En avançar a una casella d'enciam, el jugador tomba immediatament de costat la seva figura en aquesta casella. En el seu torn següent, ha de tornar a posar dreta la seva figura, es descarta d'una de les seves cartes d'enciam i agafa tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10. En el torn següent, el jugador **ha de moure** de la manera habitual, no pot romandre un altre torn a la casella per menjar-se un altre enciam.



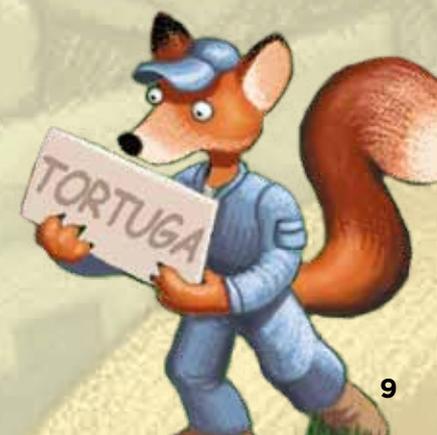
Caselles de tortuga

Només es pot arribar a les caselles de tortuga movent cap enrere, mai cap endavant. A més a més, solament es pot moure enrere fins a la casella de tortuga més propera; si la més propera ja està ocupada, llavors el jugador no pot moure cap enrere. Quan un jugador recula fins a una casella de tortuga, agafa tantes pastanagues de la banca com caselles hagi reulat, multiplicat per 10.



Caselles de llebre

Quan un jugador avança a una casella de llebre, agafa la carta superior de la pila de cartes de llebre i agafa o paga tantes pastanagues com indiqui la carta; o bé, si apareix un 0, barreja de bell nou totes les cartes de llebre per formar una nova pila.



Com la llebre es trobà amb la tortuga

Tot va començar amb una mecànica. Volia fer un joc de carreres en què els moviments depenguessin de l'estratègia dels jugadors i no pas de l'atzar dels daus. En el cas ideal, la regla diria una cosa com ara «Pots moure tan lluny com vulguis, PERÒ...». I què havia de posar després del *però*? Quin havia de ser el truc?

Una idea al vol: pots moure tan lluny com vulguis, PERÒ el cost de moure augmenta més ràpidament que la distància que vols moure. És a dir, com més lluny vols arribar, més ràpidament et quedes sense recursos; i com més ràpidament et quedes sense recursos, més aviat t'hauràs d'aturar.

Ara bé, de quins recursos parlem? La meua primera idea fou un joc anomenat *Space Race* («Cursa espacial»); era l'any 1968 i els Estats Units i la Unió Soviètica s'afanyaven a arribar a la Lluna. En el meu joc, la Terra i la Lluna estaven en costats oposats del tauler i l'espai entre els dos astres era una xarxa d'hexàgons. Els recursos eren, lògicament, unitats de combustible; moure una casella costaria una unitat, més dos per a la segona casella (un total de 3), més tres per a la tercera casella (un total de 6), i així successivament. Finalment, una mecànica! I nombres triangulars! Però el joc es va anar fent massa complex. I al capdavall els Estats Units van guanyar la cursa, de manera que el vaig deixar de banda.

Més tard, el 1973, vaig recuperar aquesta mecànica i la vaig provar d'una manera diferent. Res d'hexàgons; ara seria una cursa de debò en una pista d'un sol carril, una pista amb ziga-zagues, com la del joc *Serps i escales*. Així doncs, vaig dibuixar un tauler de 8 x 8 caselles numerades de l'1 al 64.

I què més? Com es podrien recuperar els recursos gastats per continuar la carrera? Per fer-ho més divertit, estaria bé tenir diferents modes de recuperar aquests recursos, de manera que caldria diferenciar les caselles i, així, fer que els jugadors haguessin de valorar quina casella els convindria més en les circumstàncies de cada moment. I encara seria més divertit si la quantitat de recursos recuperats fos inversament proporcional a la posició en la cursa, de manera que com més endavant estigués un jugador, menys recursos recuperés. Pensant en un joc per a quatre jugadors, vaig numerar a l'atzar més o menys la meitat de les caselles amb els números 1, 2, 3 i 4 i vaig fer que cada una permetés recuperar 10 vegades el seu valor en recursos; a les altres caselles vaig posar diversos símbols, com [?] i [@], amb la intenció de donar-los un significat després de les primeres proves.

Per a la primera prova jo mateix vaig fer el paper dels quatre jugadors, cada un dels quals començava amb 65 recursos, exactament els que calen per arribar a la meta movent una casella cada vegada. Llavors vaig assignar una personalitat a cada un dels «meus» jugadors: un es mouria sempre tan lluny com fos possible, al cost màxim; el segon faria exactament el contrari, pagant un a un; el tercer aniria alternant entre moviments ràpids i lents, i el quart jugaria estratègicament, valorant cada moviment en funció de les circumstàncies.

El resultat va ser prou engrescador, ja que el jugador estratègic ho feia millor. I de cop i volta, mentre jugava, vaig pensar «Això em recorda la faula d'Isop de la llebre i la tortuga».

Ja ho tenia! La mecànica ara ja tenia un tema. Dos dels símbols no numèrics serien una llebre i una tortuga; els altres dos, una pastanaga i un enciam. Els recursos serien pastanagues i els enciams serien grans reserves d'energia potencial que es podrien convertir en més pastanagues.

Després d'això, el joc es va anar inventant a si mateix. Un prototip, proves de joc amb jugadors reals, revisions, més proves (una de les quals amb el grup de provadors de la revista *Games & Puzzles*). I ja està! Un parell de mesos més tard vaig signar un contracte amb una empresa nova, anomenada Intellect Games, i el 1974 sortia la primera edició de *La llebre i la tortuga*.

El seu futur va quedar garantit quan l'edició alemanya, publicada per Ravensburger el 1978, va guanyar la primera edició del premi Spiel des Jahres («Joc de l'any»). Des de llavors s'ha editat en una dotzena de llengües en més de deu països diferents, amb dissenys diversos i amb una o dues revisions de les regles.

David Parlett (2014) - Per a aquesta edició



Um jogo de David Parlett

POR

A LEBRE E A TARTARUGA

A corrida mais famosa do mundo, para 2 a 6 jogadores a partir dos 8 anos

Conteúdo

1 tabuleiro

6 figuras de lebre

6 cartões de referência

18 cartas de alface

15 cartas de lebre

111 cartas de cenoura:

22 de «1» e «10», 14 de «3», de «5», «15» e «30», e 11 de «60»

Este folheto de regras



Cartas de cenoura



Cartas de Alface



Cartas de Lebre

Preparação

Coloca o tabuleiro no centro da mesa. Separa as cartas de cenoura de acordo com o valor e empilha-as nos locais respetivos, ilustrados no tabuleiro. Está criado o banco de cenouras.

Baralha as 15 cartas de lebre e coloca-as de face para baixo ao lado do tabuleiro. Cada jogador recolhe um cartão de referência, uma figura de lebre, três cartas de alface e cartas de cenoura no valor total de 65 (duas de «5», uma de «10», uma de «15» e uma de «30»), que formarão a sua reserva pessoal de cenouras. Com 4 ou mais jogadores, cada um recolhe uma carta de cenoura adicional de valor «30». Guarda as cartas de alface que sobram na caixa, uma vez que não serão utilizadas.

A pista para a corrida é composta pela casa de partida, 63 casas de ação e as casas de chegada, depois da linha da meta. As casas de ação têm um pequeno número no canto superior esquerdo, que vai do 63 (a casa situada após a partida) a 1 (a casa imediatamente antes da linha da meta); este número indica o número de casas que faltam desde cada casa até à meta.

Cada jogador coloca a sua figura de lebre na casa de partida.

Os jogadores escolhem o primeiro jogador, que dá início à corrida, movendo a sua figura (tal como explicaremos mais adiante). Seguem-se os restantes jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio, cada um movendo a respetiva figura.

As regras para um jogo de apenas 2 jogadores encontram-se no final deste folheto.

Objetivo do jogo

Como em qualquer corrida, o primeiro jogador a cruzar a meta é o vencedor. Um jogador só se pode mover para a casa de chegada com um número exato e tem de ter comido as 3 cartas de alface antes de efetuar esse movimento. Além disso, os jogadores também devem ter reduzido as suas reservas de cenouras: o primeiro a terminar tem não pode ter mais de 10 cenouras, o segundo não pode ter mais de 20, o terceiro não pode ter mais de 30 e assim sucessivamente.

Decorrer do jogo

Os jogadores escolhem quão longe e quão rápido querem mover as suas figuras de corrida. No seu turno, um jogador tem de mover a sua figura de lebre, para a frente ou para trás, exceto se a casa de ação que ocupa requer ou permite uma ação diferente. Se o jogador se move, tem de deslocar a sua figura de lebre para uma casa livre.

Se o jogador escolhe mover-se para a frente tem de pagar ao banco de cenouras pelo movimento, utilizando cenouras da sua reserva. O custo do movimento é indicado no cartão de referência e é baseado no número de casas que o jogador pretende avançar. Se o jogador escolhe mover-se para trás, tem de fazer retroceder a sua figura para a casa de tartaruga mais próxima. Neste caso, em vez de pagar por esse movimento, o jogador receberá cenouras em função do número de casas que retrocedeu.

Os jogadores depressa descobrirão que o movimento para a frente irá desgastar rapidamente a sua reserva de cenouras e terão de encontrar modos de a reabastecer, retrocedendo ou mediante outras ações, como veremos mais adiante. Assim, para vencer, os jogadores deverão equilibrar de forma astuta os rápidos pulos adiante da lebre com os lentos (e por vezes para trás) movimentos da tartaruga.

Movimento

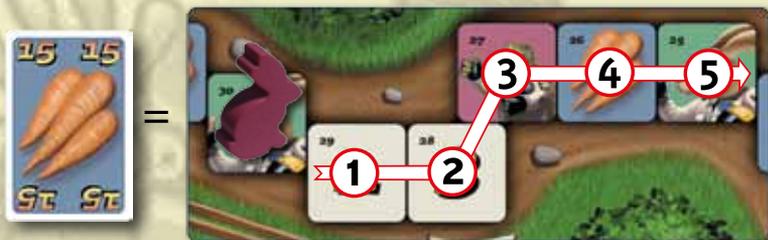
Se um jogador escolhe mover-se para a frente, pode avançar para uma casa vazia, excetuando casas de tartaruga, pagando ao banco de cenouras o número de cenouras indicado para esse movimento. Avançar uma casa custa uma cenoura, avançar duas casas custa três cenouras ($1 + 2 = 3$), avançar três casas custa seis cenouras ($1 + 2 + 3 = 6$) e assim sucessivamente.

No cartão de referência encontrarão uma tabela que indica quantas cenouras custa cada movimento possível. Um jogador escolhe a casa para a qual deseja mover-se, conta o número de casas da sua posição atual até à casa de destino, verifica o preço do movimento na tabela e paga esse número de cenouras ao banco de cenouras. O jogador conta todas as casas, quer estejam vazias, quer estejam ocupadas por figuras de outros jogadores.



Uma vez que todas as casas estão numeradas, é muito fácil calcular a distância: basta subtrair o número da casa para a qual se deseja mover ao número da casa que ocupa.

Por exemplo, a Laura está na casa 30 e quer ir para a casa 25; como a diferença é 5, tem de pagar por uma deslocação de 5 casas que, como indica a tabela do cartão de referência, custa 15 cenouras.



O jogador tem de pagar as cenouras necessárias antes de efetuar o movimento. Os jogadores podem receber troco do banco de cenouras, como se as cenouras fossem dinheiro. Se um jogador não tem cenouras suficientes para o movimento que deseja realizar, tem de escolher um movimento diferente.

Quando um jogador se move para trás, apenas se pode mover para a casa de tartaruga mais próxima. Se essa casa estiver ocupada, não pode mover-se para trás neste turno. Quando um jogador se move para trás, recebe 10 cenouras do banco de cenouras por cada casa que retrocedeu.



Na situação rara em que um jogador não tem cenouras suficientes para avançar para uma casa disponível e a casa de tartaruga mais próxima (atrás dele) está ocupada, esse jogador terá de recomeçar a corrida.

Coloca a sua figura de lebre na casa da partida e recolhe do banco cartas de cenoura até que a sua reserva alcance as 65 cenouras que possuiu no início do jogo. Não recolhe, contudo, nenhuma carta de alface.

Depois de se mover, o jogador realiza a ação requerida pela casa para a qual se moveu. As ações das diferentes casas são descritas em seguida.

As ações das diferentes casas

Algumas casas requerem que o jogador realize de imediato uma ação. Outras requerem que o jogador realize uma ação no seu próximo turno, antes de se mover. Estas ações estão resumidas no final das regras.

Casas de posição

Quando um jogador se move para uma das casas de posição (as casas com números grandes), não faz nada de imediato. No seu próximo turno, antes de se mover, o jogador compara o número ou números dessa casa com a sua posição na corrida. Se a sua posição coincide com um dos números da casa, recebe cenouras do banco de cenouras correspondentes a 10 vezes esse número. De seguida, move-se normalmente. Na casa "1/5/6", um jogador recebe cenouras quando está em primeiro (10 cenouras), quinto (50 cenouras) ou sexto lugar (60 cenouras).



Um jogador não recebe cenouras quando chega a essa casa, mas sim imediatamente antes de se mover, no seu próximo turno. Naturalmente, a posição do jogador na corrida irá por certo mudar antes do seu próximo turno, pelo que não será garantido que receba cenouras (depende do movimento dos outros jogadores).

Exemplo: a Laura move-se para uma casa de posição com o número "2". Não recebe nem faz nada de imediato. No seu turno seguinte, a Laura está em segundo lugar na corrida e, assim, recebe 20 (2 x 10) cenouras do banco de cenouras.

Casas de cenoura

Quando um jogador se move para uma casa de cenouras, não faz nada de imediato. No seu próximo turno, contudo, pode escolher entre fazer um movimento normal ou permanecer na casa de cenouras. Quando um jogador escolher permanecer na casa de cenouras tem de recolher 10 cenouras do banco ou colocar no banco 10 cenouras da sua reserva.



Um jogador pode optar por permanecer nesta casa durante vários turnos consecutivos e retirar ou depositar 10 cenouras em cada turno. Deste modo, um jogador com poucas cenouras poderá ganhar cenouras extra. Alternativamente, um jogador que já se encontra perto do final mas que possua demasiadas cenouras para avançar para a chegada, pode utilizar uma casa de cenouras para se livrar das cenouras extra e avançar quando possuir o número de cenouras apropriado para cruzar a linha da meta.

Casas de alface

Um jogador apenas se pode mover para uma casa de alface se ainda possui uma ou mais cartas de alface. Quando um jogador se move para uma casa de alface, deita imediatamente a sua figura de lebre. No seu turno seguinte, volta a colocar de pé a sua figura de lebre e "come" uma alface, isto é, uma das suas cartas de alface. Ao comer uma alface, o jogador recolhe cenouras do banco equivalentes a 10 vezes a sua posição na corrida. Um jogador em primeiro lugar recebe 10 cenouras, um jogador em segundo lugar recebe 20 cenouras e assim sucessivamente.



Nota: um jogador gasta um turno numa casa de alface para comer uma alface e receber o número de cenouras apropriado. No turno seguinte àquele em que comeu a alface e recebeu as cenouras, o jogador tem de se mover normalmente. Não pode permanecer nessa casa para comer outra alface.

Casas de tartaruga

Um jogador apenas se pode mover para uma casa de tartaruga retrocedendo para essa casa. Um jogador nunca poderá avançar para uma casa de tartaruga. Além disso, um jogador apenas pode retroceder para a casa de tartaruga mais próxima. Se a casa de tartaruga mais próxima está ocupada, o jogador não pode andar para trás. Contudo, um jogador pode recuar de uma casa de tartaruga para outra, desde que a segunda casa de tartaruga esteja desocupada. Quando um jogador se move para uma casa de tartaruga recolhe cenouras do banco em número igual a 10 vezes o número de casas que se moveu para alcançar essa casa.



Casas de lebre

Quando um jogador se move para uma casa de lebre, tira imediatamente a carta superior do baralho de cartas de lebre que está ao lado do tabuleiro e realiza uma das seguintes ações:

- Se a carta apresenta um número positivo (+5, +10, +15, +20 ou +25), recolhe o número indicado de cenouras do banco de cenouras. De seguida, coloca a carta sob o baralho de cartas de lebre.

- Se a carta apresenta um número negativo (-5, -10, -15, -20 ou -25), paga ao banco o número de cenouras indicado pela carta. De seguida, coloca a carta sob o baralho de cartas de lebre.

- Se a carta apresenta um 0, não se ganham nem se perdem cenouras, mas baralham-se de novo todas as cartas de lebre, de modo a formar um novo baralho.

Nota: caso um jogador tenha de pagar cenouras mas não possua suficientes, tem de recomeçar a corrida. Nesse caso, coloca a sua figura de lebre na casa da partida e recolhe do banco cartas de cenoura até que a sua reserva alcance de novo 65 cenouras, como no início do jogo. Não recolhe, contudo, nenhuma carta de alface.

A linha da meta

O número pequeno em cada casa indica a quantas casas de distância o jogador está da meta. Para se mover para a casa de chegada, o jogador procura esse número no cartão de referência e paga o custo respetivo em cenouras ao banco de cenouras. De seguida, atravessa a linha da meta e move a sua figura de lebre para a primeira posição de chegada livre (numeradas de 1 a 5). Um jogador apenas pode cortar a linha da meta se já não tem cartas de alface e tem na sua reservas cenouras em número igual ou inferior ao permitido. Atenção! Ambas as condições têm de ser satisfeitas! O primeiro jogador a terminar pode ter um máximo de 10 cenouras, o segundo jogador pode ter um máximo de 20 cenouras, o terceiro jogador pode ter um máximo de 30 cenouras e assim sucessivamente.

O primeiro jogador a preencher ambos os requisitos e a cruzar a linha de chegada é o vencedor. Coloca a sua figura de lebre na posição final número 1. O jogo continua com os outros jogadores. O segundo jogador a cruzar a linha de chegada coloca a sua figura na posição número 2 e assim sucessivamente. O sexto jogador não necessita de terminar a corrida pois não há uma posição final para ele.

Nota: em todas as situações onde é necessário determinar a posição de um jogador na corrida (as casas de alface, as casas de lebre e as casas de posição), todas as figuras de lebre são contadas, mesmo aquelas que já terminaram a corrida.

Corrida para 2 jogadores

Cada jogador recolhe duas figuras de corrida, cinco cartas de alface e cenouras no valor total de 95. O vencedor é o primeiro jogador cruzar a linha da meta com ambas as suas figuras. Em cada turno, um jogador terá de decidir qual das suas figuras de lebre quer mover – não pode mover ambas as figuras no mesmo turno. Quando um jogador move uma das suas figuras para uma casa de alface, tem de comer uma alface no seu próximo turno e mover essa mesma figura no turno seguinte.

Um jogador pode cruzar a linha da meta com a sua primeira figura de lebre sem considerar os requisitos normais de cenouras, mas tem de cumprir o requisito de já não ter cartas de alface. Quando um jogador atravessa a linha da meta com a sua segunda figura tem de cumprir ambos os requisitos: se a figura termina em segundo lugar, tem de ter um máximo de 20 cenouras e se termina em terceiro, um máximo de 30.



Resumo das ações das casas

Casas de posição

Quando um jogador começa o seu turno numa das casas de posição, compara a sua posição na corrida com os números grandes da casa. Se a sua posição coincide com um dos números, o jogador tem obrigatoriamente de recolher cenouras do banco, correspondentes a 10 vezes a sua posição.



Casas de cenoura

Quando um jogador começa o seu turno numa casa de cenoura, pode escolher entre mover-se normalmente ou permanecer nessa casa. Se permanecer na casa, tem de recolher 10 cenouras do banco de cenouras ou colocar no banco 10 cenouras da sua reserva. O jogador pode repetir esta ação, permanecendo nesta casa enquanto o desejar.



Casas de alface

Quando um jogador se move para uma casa de alface, deita imediatamente a sua figura de lebre. No seu turno seguinte, volta a colocar a figura de pé, descarta uma das suas cartas de alface e recolhe cenouras do banco equivalentes a 10 vezes a sua posição na corrida. Um jogador em primeiro lugar recebe 10 cenouras, um jogador em segundo lugar recebe 20 cenouras e assim sucessivamente. No turno seguinte, o jogador tem de se mover; não pode ficar nesta casa para comer outra alface.



Casas de tartaruga

Um jogador apenas se pode mover para uma casa de tartaruga retrocedendo para essa casa. Além disso, a casa tem de estar livre e ser a casa de tartaruga mais próxima atrás da posição atual do jogador. De outro modo, o jogador não se poderá mover para uma casa de tartaruga. Quando um jogador se move para uma casa de tartaruga recolhe cenouras do banco em número igual a 10 vezes o número de casas que retrocedeu para alcançar essa casa.



Casa de lebre

Quando um jogador se move para uma casa de lebre retira a carta do topo do baralho de cartas de lebre e recebe ou paga tantas cenouras quanto as indicadas na carta; se aparece um 0, baralha novamente todas as cartas para formar um novo baralho.



Como surgiu “A lebre e a tartaruga”

Tudo começou com uma mecânica. Queria fazer um jogo de corridas no qual os movimentos dependessem da estratégia dos jogadores e não da sorte nos dados. No caso ideal, a regra diria algo como: “Podes mover-te tão rápido quanto queiras, MAS...”. Que teria de colocar depois do “mas”? Qual deveria ser o truque?

Uma ideia começou a formar-se: podes mover-te tão depressa quanto queiras, MAS o custo do movimento aumenta mais rapidamente do que a distância que te queres mover. Por outras palavras, quanto mais longe queiras chegar, mais depressa ficarás sem recursos e, quanto mais depressa fiques sem recursos, mais depressa terás de parar.

Mas... de que recursos falamos? A minha primeira ideia foi um jogo chamado Space Race (“Corrida Espacial”): decorria o ano de 1968 e os Estados Unidos e a União Soviética preparavam-se para chegar à Lua. No meu jogo a Terra e a Lua encontravam-se em lados opostos do tabuleiro e o espaço entre os dois era uma rede de hexágonos. Os recursos eram, logicamente, unidades de combustível; o movimento de uma casa custaria uma unidade, mais duas para a segunda casa (num total de 3), mais 3 para a terceira casa (um total de 6) e assim sucessivamente. Finalmente, uma mecânica! E números triangulares! Mas o jogo foi ficando demasiado complexo. E os Estados Unidos venceram a corrida, pelo que abandonei a ideia.

Mais tarde, em 1973, recuperei esta mecânica e testei-a de um modo diferente. Nada de hexágonos: agora seria uma corrida de verdade, numa pista monocarril e com ziguezagues, como a do jogo Sobe e Desce. Assim, desenhei um tabuleiro de 8x8 casas, numeradas de 1 a 64.

E que mais? Como se poderiam recuperar os recursos gastos de modo a poder continuar a corrida? Para que fosse mais divertido, seria bom ter diferentes formas de recuperar estes recursos, pelo que teria de diferenciar as casas e fazer com que os jogadores tivessem de avaliar qua casa lhes seria mais conveniente, de acordo com as circunstâncias de cada momento. E seria ainda mais divertido se a quantidade de recursos recuperados fosse inversamente proporcional à posição na corrida, de modo a que, quanto mais adiantado estivesse um jogador, menos recursos recuperaria. Tendo em mente um jogo para quatro jogadores, numerei à sorte cerca de metade das casas com os números 1, 2, 3 e 4, e defini que cada uma permitiria recuperar 10 vezes o seu valor em recursos; nas outras casas coloquei vários símbolos como [?] e [@], com a intenção de lhes atribuir um significado depois dos primeiros testes.

Para o primeiro teste eu próprio fiz o papel dos quatro jogadores, cada um dos quais começava com 65 recursos: exatamente os necessários para chegar à meta andando uma casa de cada vez. Depressa atribuí uma personalidade a cada um dos “meus” jogadores: um que se moveria sempre tão depressa quanto possível, ao custo máximo; o segundo faria exatamente o contrário,

movendo-se uma casa de cada vez; o terceiro iria alternando entre movimentos rápidos e lentos e o quarto jogaria estrategicamente, avaliando cada movimento em função das circunstâncias.

O resultado foi bastante promissor, já que o jogador estratégico tinha melhores resultados. E, de repente, enquanto jogava, pensei: “Isto recorda-me a fábula de Esopo* da lebre e da tartaruga”.

Tinha conseguido! A mecânica agora já tinha um tema. Dois dos símbolos não numéricos seriam uma lebre e uma tartaruga; os outros dois, uma cenoura e uma alface. Os recursos seriam cenouras e as alfaces seriam grandes reservas de energia potencial que poderiam converter-se em mais cenouras.

Após isto, o jogo foi-se inventando a si mesmo. Um protótipo, jogos de teste com jogadores reais, revisões, mais testes (um dos quais com os jogadores da revista Games & Puzzles) e pronto! Um par de meses mais tarde assinei um contrato com uma empresa nova, chamada Intellect Games, e em 1974 saía a primeira edição de A Lebre e a Tartaruga.

O seu futuro ficou assegurado quando a edição alemã, publicada por Ravensburger em 1978, venceu a primeira edição do prémio Spiel des Jahres (“Jogo do Ano”). Desde então já foi editado numa dúzia de línguas em mais de dez países diferentes, com desenhos diversos e com uma ou duas revisões das regras.

David Parlett (2014) - Para a presente edição

*NT: escritor da Grécia antiga, tido como autor de várias fábulas populares.

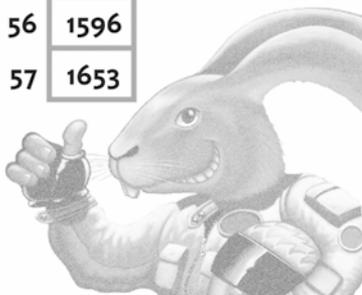


Tarjeta de referencia de movimiento - Zanahorias

Targeta de referència de moviment - Pastanagues

Cartão de referência de movimento - Cenouras

ZANAHORIAS PASTANAGUES CENOURAS							
	1	1	13 91	25 325	37 703	49 1225	58 1711
	2	3	14 105	26 351	38 741	50 1275	59 1770
	3	6	15 120	27 378	39 780	51 1326	60 1830
	4	10	16 136	28 406	40 820	52 1378	61 1891
	5	15	17 153	29 435	41 861	53 1431	62 1953
	6	21	18 171	30 465	42 903	54 1485	63 2016
	7	28	19 190	31 496	43 946	55 1540	64 2080
	8	36	20 210	32 528	44 990	56 1596	
	9	45	21 231	33 561	45 1035	57 1653	
	10	55	22 253	34 595	46 1081		
	11	66	23 276	35 630	47 1128		
	12	78	24 300	36 666	48 1176		





Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreteiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt