

HARE & TORTOISE

de David Parlett

Reviva a corrida mais famosa do mundo, mas com 2 a 6 jogadores a partir de 10 anos

Conteúdo

1 tabuleiro

6 marcadores de corrida

18 cartas de alface

94 cartas de cenoura: 18 de valores “1” e “10”, 12 de valores “3”, “5”, “15” e “30”, e 10 de valor “60”.

1 dado

1 manual de regras

Preparação

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Organize as cartas por valor e as empilhe nas imagens apropriadas sobre o tabuleiro. Este é o banco de cenouras.

Cada jogador recebe um marcador de corrida, 3 cartas de alface e cartas de cenoura em um valor total de 65 (2 cartas de “5”, 1 de “10”, 1 de “15” e 1 de “30”).

Com 4 jogadores ou mais, cada um pega também uma carta de cenoura de valor “30”.

Coloque as cartas de alface não-utilizadas de volta à caixa.

A pista de corrida é formada pelo ponto de partida, 63 casas de ação e o ponto de chegada. As casas de ação são numeradas de 63 (após a saída) a 1 (antes da chegada). O pequeno número no canto superior esquerdo de cada casa de ação

indica o número de casas restantes daquele ponto até o final.

Cada jogador coloca seu marcador de corrida no ponto de partida.

Os jogadores escolhem um jogador inicial, que começa a corrida movendo o seu marcador. Os demais seguem em sentido horário, cada um movendo com seu marcador. As regras para um jogo com 2 participantes estão no fim deste manual de regras.

O Objetivo

Como em qualquer corrida, o primeiro que cruzar a linha de chegada é o vencedor. Um jogador só poderá atravessar a linha de chegada se tiver movido o número exato de casas e se tiver comido 3 cartas de alface antes de chegar lá. Além disso, tem que ter reduzido seu estoque de cenouras: o primeiro a terminar deve possuir 10 cenouras ou menos; o segundo, 20 ou menos; o terceiro, 30 ou menos, e assim por diante.

Jogando

O dado não é usado para mover, mas somente para determinar, de forma aleatória, o resultado do movimento de um jogador em uma casa de lebre.

Os jogadores escolhem quão longe e quão rápido movem com seus marcadores. Na sua vez, um jogador **deve** mover seu marcador de corrida para frente ou para trás, a não ser que a casa onde se encontra exija ou permita uma ação alternativa. Se

o jogador mover, deve mover seu marcador de corrida para uma casa **não-ocupada**.

Um jogador que escolher mover **para frente** deve pagar ao banco de cenouras pelo seu movimento (em cenouras, de seu estoque). O custo do movimento está no diagrama e é baseado no número de casas que o jogador move com seu marcador. Um jogador que escolha mover **para trás** deve mover seu marcador para trás até a casa de tartaruga mais próxima. Ele não tem que pagar por este movimento; ao contrário, receberá cenouras do banco, de acordo com a distância que voltou.

Os jogadores logo irão descobrir que o movimento para frente acaba rapidamente com seu estoque de cenouras e que será necessário encontrar alternativas para repor suas cenouras. Para ganhar, os jogadores terão que balancear com astúcia os pulos rápidos dianteiros da lebre com os movimentos mais lentos, às vezes retardados, da tartaruga.

Movimento

Um jogador que escolhe mover-se para frente pode ir para qualquer casa vazia (exceto casas de tartaruga), pagando ao banco o número de cenouras indicado para o movimento. Mover 1 casa para frente custa 1 cenoura; mover 2 casas, 3 cenouras ($1 + 2 = 3$); 3 casas, 6 cenouras ($1 + 2 + 3 = 6$), e assim por diante.

O tabela de resultado do dado, no final deste manual, mostra quantas cenouras um jogador paga para mover para frente a distância que deseja. Ele escolhe a casa para a qual quer se mover, conta o número de casas da sua casa atual para a nova casa, verifica o preço na tabela e paga a quantia ao banco de cenouras. O jogador conta todas as casas, vazias ou

ocupadas por marcadores de outros jogadores.

Como todos os espaços são numerados, pode-se facilmente calcular a distância a ser percorrida, subtraindo o número da casa para onde se quer ir do número da casa em que se está. Por exemplo, Ana está na casa 30 e quer ir para a casa 25. Como a diferença é de 5, ela deve pagar pelo movimento de 5 casas para realizar o movimento. Ela olha o resultado na tabela e descobre que seu movimento custará 15 cenouras.

O jogador deve pagar o número de cenouras exigido antes de mover. Podem-se trocar as cenouras a qualquer momento no banco, como se fossem dinheiro. Caso um jogador não tenha cenouras suficientes para o movimento que quer realizar, deve escolher um movimento diferente.

Quando alguém mover para trás, só poderá se mover para a casa de tartaruga mais próxima. Caso esta casa esteja ocupada, não poderá fazer o movimento para trás neste turno.

Quando um jogador fizer um movimento para trás, recebe 10 cenouras do banco para cada casa movida.

Na rara situação de um jogador não possuir cenouras suficientes para mover até uma casa disponível mais próxima à frente e a casa de tartaruga mais próxima atrás dele estiver ocupada, ele deve reiniciar a corrida. Coloca o seu marcador de corrida no ponto de partida e ganha cenouras do banco para atingir o mesmo estoque que tinha quando começou o jogo. Não ganha, entretanto, nenhuma carta de alface a mais.

Após mover, o participante executa a ação exigida pela casa onde parou. As ações das diferentes casas estão descritas abaixo.

As ações das diferentes casas

Algumas casas requerem que o jogador execute uma ação imediatamente. Outras podem exigir do jogador que execute a ação no próximo turno antes de seu movimento.

Estas ações estão também resumidas ao fim deste manual.

Quando um jogador move para uma das quatro **casas de posição na corrida**, não faz nada de imediato. Na sua próxima vez, antes de mover, ele compara os números na casa com sua posição atual na corrida. Caso sua posição combine com um dos números da casa, ele recebe do banco uma quantidade de cenouras dez vezes esse número. Depois, move normalmente. Na casa “1/5/6”, um jogador receberá cenouras se for o primeiro (10 cenouras), o quinto (50 cenouras) ou o sexto (60 cenouras) colocado.

Um jogador não recebe cenouras quando move para a casa, mas sim pouco antes de sair dela na sua próxima vez! Naturalmente, a posição do jogador na corrida poderá mudar antes do início de sua próxima vez, então não é garantido que ele vá receber as cenouras.

exemplo: Ana move até uma casa com a posição “2”. Ela não ganha nada, de imediato. Na sua próxima vez, se estiver em segundo lugar na corrida, ganhará 20 (2 x 10) cenouras do banco.

Quando um jogador move até uma **casa de cenoura**, não faz nada de imediato. Na

sua próxima vez, entretanto, pode escolher fazer uma jogada normal ou permanecer na casa de cenoura. Se escolher permanecer na casa de cenoura, deverá receber 10 cenouras do banco ou deverá dar 10 cenouras de seu próprio estoque ao banco de cenouras.

Um jogador pode escolher ficar nessa casa por **várias vezes consecutivas** e receber ou dar 10 cenouras a cada vez. Dessa maneira, aquele que tiver poucas cenouras pode ganhar algumas a mais.

Por outro lado, um jogador que esteja próximo à linha de chegada, mas que tenha cenouras demais para terminar, de acordo com as regras, pode usar uma casa de cenoura para se livrar de cenouras extras e, então, passar pela linha de chegada com o número correto de cenouras.

Um jogador só pode mover para uma **casa de alface** quando tiver uma ou mais cartas de alface sobrando. Quando mover para uma casa de alface, o jogador deve imediatamente virar seu marcador de corrida para baixo e deixá-lo sobre a casa. Na sua próxima vez, vira o marcador novamente para cima e “come” uma alface, descartando uma de suas cartas de alface. Esta carta fica fora do jogo. Por comer a alface, o jogador recebe do banco um número de cenouras 10 vezes maior que o número da sua posição no jogo.

O jogador em primeiro lugar recebe 10 cenouras, em segundo recebe 20 cenouras, em terceiro recebe 30 cenouras e assim por diante.

Nota: um jogador gasta **um** turno em uma casa de alface para comer uma alface e receber o número apropriado de cenouras. No turno seguinte àquela em que comeu a alface e recebeu as cenouras, o jogador é

obrigado a fazer uma jogada normal. Ele não poderá permanecer na mesma casa e comer outra carta de alface.

Um jogador só pode mover para uma **casa de tartaruga** movendo **para trás** até lá. Ele **nunca** pode mover **para frente** e parar em uma casa de tartaruga. Além disso, só pode se mover para trás para a casa de tartaruga mais próxima. Caso a casa de tartaruga mais próxima esteja ocupada, ele não poderá se mover para trás.

Entretanto, um jogador pode mover para trás de uma casa de tartaruga para outra, contanto que a segunda casa esteja desocupada.

Quando um jogador move para uma casa de tartaruga, recebe do banco um número de cenouras 10 vezes o número de casas que andou para chegar até lá.

Quando um jogador move para uma **casa de lebre**, deve imediatamente jogar o dado para determinar a ação que deve executar. Há sempre um risco em mover para a casa de lebre porque as ações podem ajudar ou atrapalhar o jogador. A ação depende da posição do jogador na corrida. Aquele que estiver em primeiro lugar tem uma chance maior de ser prejudicado do que o que aquele que estiver em último lugar.

Após jogar o dado, o jogador determina sua posição na corrida. Usando o resultado do dado e da sua posição na corrida, ele checa na tabela de resultado de dado para ver que ação deve fazer.

exemplo: Ana move para uma casa de lebre estando em quarto lugar na corrida. Ela joga o dado e tira um 3, então move com seu marcador uma posição à frente.

Possíveis ações na casa de lebre

perder o turno seguinte: O jogador vira o seu marcador de corrida para baixo. Na seu turno seguinte, ele o vira para cima, porém não faz mais nada. Ele fará uma jogada normal no seu próximo turno.

dar ou receber 10 cenouras: O jogador recebe do banco 10 cenouras ou põe 10 cenouras no banco de cenouras. No turno seguinte, faz uma jogada normal.

1 casa de cenoura à frente: O jogador move seu marcador de corrida à frente até a próxima casa de cenoura desocupada. Ele poderá passar por um ou mais marcadores desta maneira.

1 casa de cenoura para trás: O jogador move seu marcador de corrida para trás até a casa de cenoura mais próxima desocupada. Ele poderá passar por um ou mais marcadores desta maneira.

1 posição à frente: O jogador move seu marcador de corrida até a primeira casa desocupada à frente daquele que está uma posição à frente dele na corrida. Caso haja um ou mais marcadores em sequência, o jogador passa por todos eles até a próxima casa desocupada. Então, faz a ação exigida na casa em que parou.

Nota: O jogador não pode mover para uma casa de tartaruga, além de não poder mover para uma casa de alface, se não tiver uma carta de alface. Em qualquer caso, deve considerar tais casas como ocupadas e mover até a próxima casa desocupada.

1 posição para trás: O jogador move seu marcador de corrida até a primeira casa desocupada atrás daquele que está uma posição atrás dele na corrida. Caso haja um ou mais marcadores em sequência, o

jogador passa por todos eles até a próxima casa desocupada. Então, faz a ação exigida na casa em que parou.

Nota: O jogador não pode mover até uma casa de tartaruga, além de não poder mover para uma casa de alface, se não tiver uma carta de alface. Em qualquer caso, deve considerar tais casas como ocupadas e mover até a próxima casa desocupada (para trás).

comer 1 alface: O jogador segue as mesmas regras de quando está em uma casa de alface: vira o seu marcador para baixo, na próxima rodada o vira para cima, descarta um alface, recebe o número apropriado de cenouras e move novamente uma rodada após esta.

Caso um jogador não tenha mais cartas de alface, ainda assim vira seu marcador para baixo. Na próxima rodada, o vira para cima e move normalmente na vez seguinte a esta. Assim, perde um turno.

comer 1 cenoura: O jogador dá uma cenoura ao banco. Move normalmente no turno seguinte.

este movimento foi de graça: O jogador **deve** pegar de volta do banco as cenouras pagas por este movimento.

mover novamente: O jogador **deve** mover novamente. A ação é como um movimento normal e deve ser paga do mesmo modo. Após mover, faz a ação exigida pela casa onde parou.

A linha de chegada

O pequeno número em cada espaço indica a quantas casas o jogador está da linha de chegada. Para mover até lá, o jogador procura esse número na tabela de

resultado dos dados e paga a quantidade exigida ao banco de cenouras.

Depois, move seu marcador de corrida após a linha de chegada, colocando-o na primeira posição de chegada disponível (numeradas de 1 a 5). Um jogador só poderá mover até o fim se **não tiver cartas de alface** e tiver um **número de cenouras igual ou menor do que o permitido** em seu estoque. Ambas as condições devem ser obedecidas! O primeiro a terminar deve possuir no máximo 10 cenouras, o segundo, no máximo 20 cenouras, o terceiro, no máximo 30 cenouras e assim por diante.

O primeiro jogador a obedecer ambos os critérios e cruzar a linha de chegada é o vencedor. Ele coloca seu marcador de corrida na posição número 1 na chegada. O jogo continua com os demais. O segundo a cruzar a linha de chegada coloca seu marcador no número 2 e assim por diante. O sexto jogador não precisa terminar, pois não há mais posições para ele.

Nota! Em todas as situações, a posição na corrida é importante: nas casas de alface, casas de lebre e casas de posição, **todos** os marcadores são considerados, até mesmo aqueles que já terminaram a corrida.

Corrida com 2 jogadores

Cada jogador recebe 2 marcadores de corrida, 5 cartas de alface e cartas de cenouras no valor de 95. O vencedor será aquele cujos **dois** marcadores cruzarem primeiro a linha de chegada. Na vez de um jogador, ele decide qual marcador mover. Ele não poderá mover com os dois marcadores de uma só vez.

Quando um jogador move com um de seus marcadores até uma casa de alface, é **obrigado** a comer a alface na sua próxima vez e mover com aquele marcador na vez seguinte a esta.

Um jogador pode mover com seu primeiro marcador e cruzar a linha de chegada sem obedecer às exigências normais de cenouras, porém não deve possuir nenhuma carta de alface. Quando um jogador chegar com seu segundo marcador até a linha de chegada, deve obedecer os critérios normais de cenoura: se terminar em segundo lugar, tem que possuir 20 cenouras ou menos; em terceiro lugar, 30 cenouras ou menos.

Resumo das ações das casas

Casas de posição na corrida

Quando um jogador inicia sua vez em uma das casas de posição, deve comparar sua posição na corrida com os números grandes da casa. Caso ela seja a mesma de um dos números da casa, ele **deve** receber do banco 10 vezes esse número em cenouras.

Casa de cenoura

Quando um jogador inicia sua vez em uma casa de cenoura, ele pode mover normalmente ou permanecer naquela casa. Caso ali permaneça, ele **deve** receber 10 cenouras ou dar 10 delas para o banco. Um jogador pode repetir esta ação permanecendo na casa quantas vezes quiser.

Casa de alface

Quando um jogador move até uma casa de alface, imediatamente vira o seu marcador para baixo. Na sua próxima vez, ele descarta uma carta de alface, recebe do banco um número de cenouras igual a 10 vezes a sua posição na corrida e vira o seu marcador novamente para

cima. Na vez seguinte, o jogador é **obrigado** a sair daquela casa. O jogador em primeiro lugar recebe 10 cenouras, o jogador em segundo, 20 cenouras, o jogador em terceiro, 30 cenouras e assim por diante.

Casa da tartaruga

Um jogador só pode parar em uma casa de tartaruga se estiver movendo para trás. Além disso, a casa deve estar desocupada e ser a casa mais próxima anterior à posição atual do jogador. Do contrário, o jogador não poderá mover até a casa de tartaruga. Quando move até uma casa de tartaruga, recebe do banco um número de cenouras 10 vezes igual à quantidade de espaços que andou para chegar até ali.

Casa de lebre

Quando um jogador move para uma casa de lebre, deve imediatamente jogar o dado. Então, olha na tabela de resultado de dados a ação que deve fazer, baseado no resultado do dado e na sua posição na corrida. Depois executa a ação exigida.

Situações especiais

Se um jogador tiver que mover por causa de uma ação da casa de lebre e o movimento não for possível, ele não se move. Se tiver que comer uma cenoura por causa de uma ação da casa de lebre, mas não possuir cenouras, o jogador deve recomeçar a corrida do início, como descrito anteriormente nas regras.

Gráficos: Franz Vohwinkel

Tradução e edição para o Português: Marina Borges e Ricardo Stumpf

©2000 ABACUSSPIELE, Verlags GmbH & Co KG, Dreiech

Todos os direitos reservados

	1	2	3	4	5	6
	perde o turno seguinte	perde o turno seguinte	perde o turno seguinte	perde o turno seguinte	perde o turno seguinte	perde o turno seguinte
	1 casa de cenoura para trás	1 casa de cenoura para trás	1 casa de cenoura para trás	1 casa de cenoura para trás	1 casa de cenoura à frente	1 casa de cenoura à frente
	1 posição para trás	1 posição para trás	1 posição para trás	1 posição à frente	1 posição à frente	1 posição à frente
	dá ou recebe 10 cenouras	dá ou recebe 10 cenouras	este movimento foi de graça	este movimento foi de graça	este movimento foi de graça	este movimento foi de graça e dá ou recebe 10 cenouras
	come 1 cenoura	come 1 alface	come 1 alface	come 1 alface	come 1 alface	come 1 alface
	move novamente	move novamente	move novamente	move novamente	move novamente	move novamente