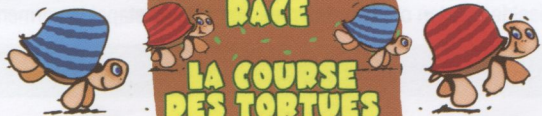


SCHILDPADDEN RACE

LA COURSE DES TORTUES



Aantal spelers: 2-5
Leeftijd: vanaf 5 jaar
Duur : 20 minuten

Wie zal de eerste sla verorberen?








Spelidee

Schildpadden zijn zelden gehaast, maar soms hebben ze een goede reden om te rennen, bijvoorbeeld om als snelste een sappige sla aan het einde van een grasveld te bereiken.

Omdat ze niet echt sterk zijn, proberen ze vaak op de rug van een andere schildpad te kruipen en zo vooruit te gaan zonder moe te worden. In alle drukte gebeurt het zelfs dat een schildpad de verkeerde kant opgaat, maar uiteindelijk toch als eerste de groentetuin bereikt om de lekkerste sla te verorberen.



Materiaal

- 1 spelbord
- 5 houten schildpadden in 5 verschillende kleuren
- 52 speelkaarten: per kleur 1 x , 5 x , 2 x , neutrale kaarten 3 x , 2 x , 5 x  en 2 x 
- 5 vierkante "schildpad" kaarten, elk in een verschillende kleur
- Spelregels

Vorbereiding

Plaats het spelbord in het midden van de tafel en zet de 5 schildpadden op elkaar op het startvakje. Schud de 5 vierkante "Schildpad" kaarten, en geef elke speler gedekt een kaart. Elke speler kijkt in het geheim welke kleur op de kaart staat en legt ze dan gedekt voor zich. De niet gebruikte vierkante kaarten worden terug in de doos gelegd zonder te spieken (niemand mag weten welke kleuren niet gebruikt worden).






Schud de 52 kaarten en geef elke speler gedekt 5 kaarten. Elkeen neemt zijn 5 kaarten in de hand zonder ze te tonen. De niet verdeelde kaarten vormen een gedekte stapel die naast het spelbord gelegd wordt. De jongste speler begint, daarna speelt men in wijzerszin.

Doel

Als eerste aankomen in het slaveld (laatste vakje van het spelbord) met de schildpad van zijn geheime kleur.

Spelverloop

Degene die aan de beurt is kiest één van zijn handkaarten en legt deze open naast de stapel. Daarna verplaatst hij de schildpad als volgt:

-  de schildpad van de kleur op de kaart gaat twee vakjes vooruit
-  de schildpad van de kleur op de kaart gaat één vakje vooruit
-  de schildpad van de kleur op de kaart gaat één vakje achteruit (deze kaart kan niet gespeeld worden op een schildpad die zich nog op het startvak bevindt)
-  de laatste schildpad gaat één of twee vakjes vooruit. Wanneer er meerdere schildpadden op de laatste plaats staan, mag de speler kiezen welke schildpad vooruit gaat.
- 

Men moet steeds de schildpad van de kleur op de kaart verplaatsen, zelfs indien dit niet de geheime kleur van de speler is. Men moet niet noodzakelijk een kaart van zijn kleur spelen; wanneer men kaarten van een andere kleur heeft kan men de andere spelers een beetje in de war brengen!

Wanneer de schildpad op de kaart de kleuren van de regenboog vertoont, mag de speler een schildpad naar keuze verplaatsen.

Wanneer een schildpad op een reeds bezet vakje aankomt, mag ze op de rug van deze schildpad kruipen. Er mogen eender hoeveel schildpadden op mekaar staan.

Wanneer men een schildpad verplaatst op een vakje waar één of meerdere schildpadden staan, worden deze allemaal samen verplaatst. De schildpadden eronder blijven staan.

Voorbeeld :

De speler aan de beurt kiest een neutrale  kaart en kiest de rode schildpad uit de drie laatste schildpadden (1). De gele schildpad, die zich op de rode bevindt, mag meegaan. De blauwe moet echter blijven staan, omdat die onderaan stond (2).

De volgende speler speelt een paarse  kaart. De paarse schildpad moet één vakje achteruit gaan, de rode en de gele die zich boven op deze schildpad bevinden eveneens (3).

De volgende speler speelt de rode  kaart en laat de rode schildpad 2 vakjes vooruit gaan, en neemt ook de gele mee die op de rode schildpad staat (4).



Aan het einde van zijn beurt neemt de speler een nieuwe kaart van de stapel. Wanneer de stapel uitgeput is, draait men de reeds gespeelde kaarten om, om daarmee een nieuwe stapel te vormen.

Einde van het spel

De wedstrijd stopt op het moment dat een schildpad het laatste vakje bereikt of voorbijloopt. Ieder maakt dan zijn geheime kleur bekend, de eigenaar van de kleur van de schildpad die als eerste eindigde is de winnaar. Wanneer meerdere schildpadden tegelijk de eindstreep bereiken, is het de onderste die wint, aangezien zij iedereen heeft meegezeuld. De schildpad daarboven is tweede, enzovoort.

Variant

Met heel jonge kinderen kan je ervoor kiezen de kleuren niet geheim te houden. Elke speler kiest een schildpad in zijn lievelingskleur en legt de vierkante kaart open voor zich.



Winning Moves
France

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

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 soit 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 :

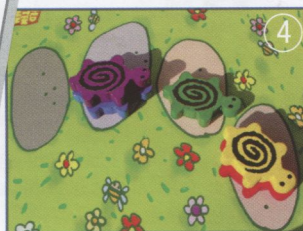
Le joueur dont c'est le tour joue la carte  et choisit la tortue rouge parmi les 3 tortues en dernière position (1).

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).



A 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.



Winning Moves
France

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