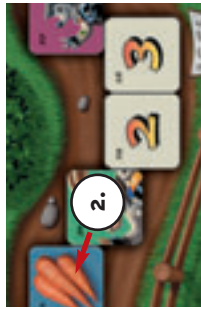
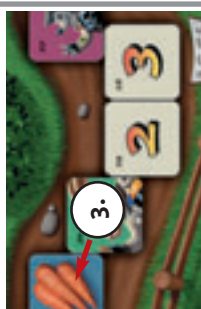
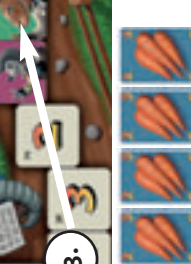
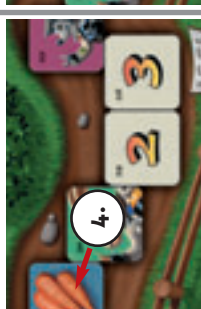
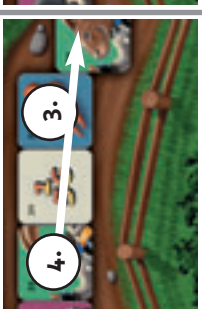
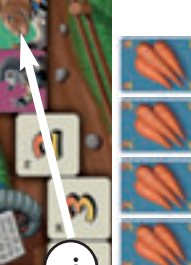
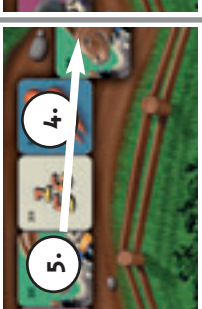
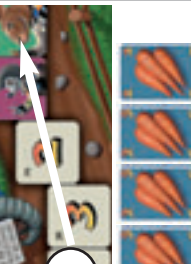
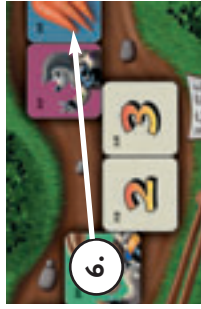
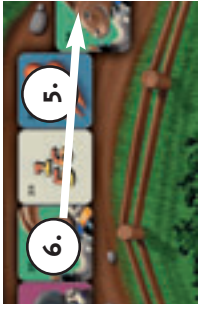
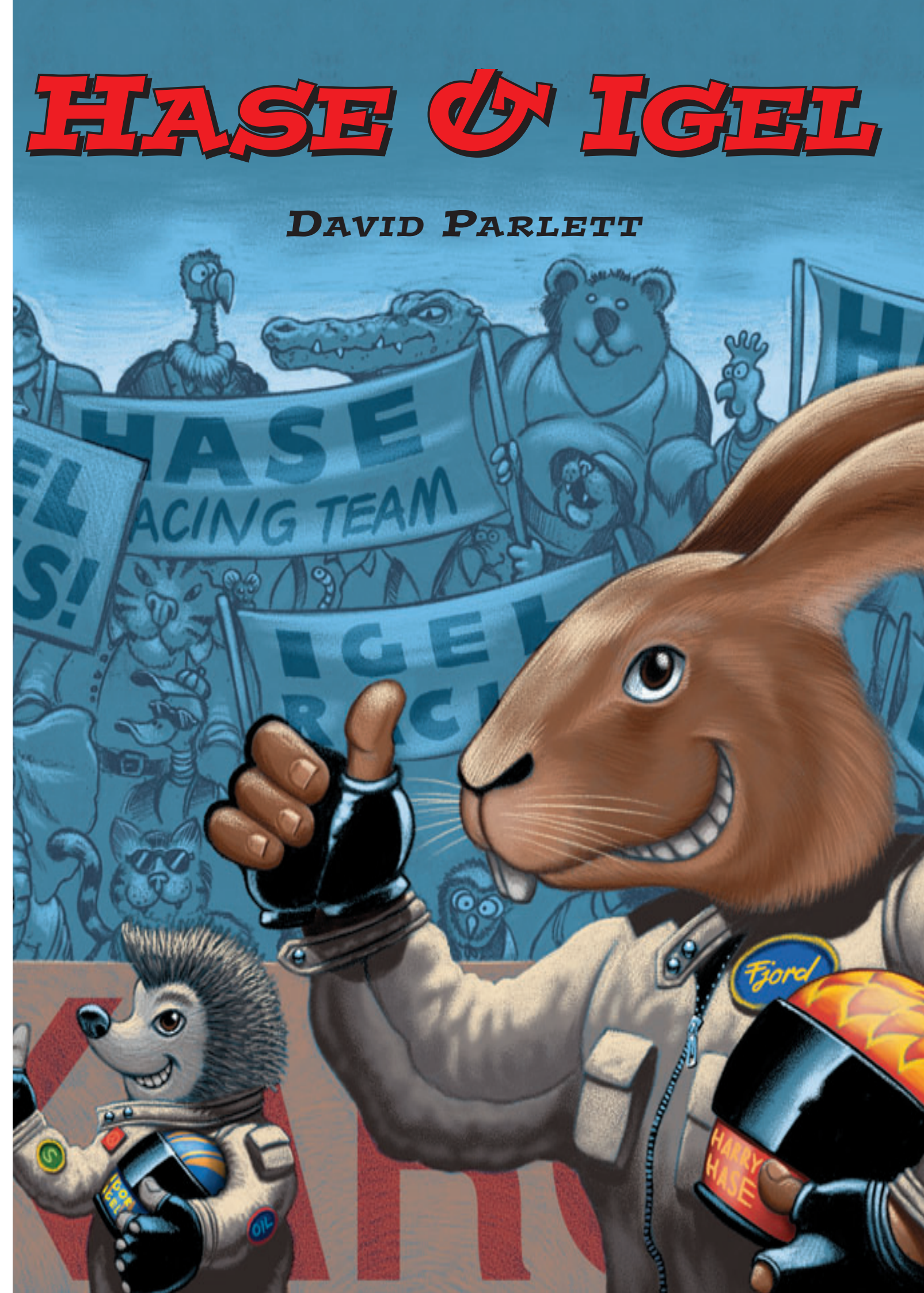
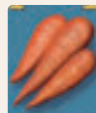


						
1.						2x
2.						2x
3.						2x
4.						2x
5.						2x
6.						2x





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

Il primo arrivato non può avere più di 10 carote in mano dopo avere pagato la sua mossa, il limite per il secondo è di 20 carote, il terzo può avere al massimo 30 carote e così via.

Vince chi taglia per primo il traguardo in modo regolamentare. La pedina del vincitore va sul numero 1 del podio. Per il resto della partita i giocatori già arrivati si considerano ancora in gioco in tutti i casi in cui bisogna contare le posizioni. Questo significa che vanno contate tutte le pedine già arrivate quando un giocatore mangia la lattuga, si trova in una casella con un numero o arriva al traguardo. Il secondo arrivato mette la sua pedina sul numero 2 del podio ecc.

Nota: tutte le caselle del podio dopo la linea d'arrivo formano la zona del traguardo, corrispondente alla casella numero 1. I vari gradini del podio, pertanto, non sono delle caselle separate.

La partita in due

I due giocatori iniziano la partita con 2 pedine, 5 carte della lattuga e 95 carote ciascuno. Vince chi arriva per primo al traguardo con tutte e due le sue pedine. Al suo turno, ciascun giocatore può scegliere a suo piacimento quale pedina muovere. Non è ammesso muovere entrambe le pedine nello stesso turno.

Quando una pedina arriva su una foglia di lattuga, però, al prossimo turno deve mangiare in ogni caso la lattuga e nel turno successivo deve andare via dal campo di lattuga.

La prima pedina di un giocatore può arrivare al traguardo con un numero qualsiasi di carote.

Per la sua seconda pedina valgono invece le solite limitazioni. Se è in seconda posizione, il giocatore non può avere più di 20 carote, mentre se è al terzo posto deve averne al massimo 30.

Casella con un numero



Se all'inizio del turno di un giocatore una delle sue pedine si trova nella posizione corrispondente al numero della casella, è obbligato a prendere il numero di carote indicato moltiplicato per 10.

Casella del campo di carote

Se all'inizio del turno di un giocatore una delle sue pedine si trova in un campo di carote, può scegliere se muoverla senza altre conseguenze o lasciarla ferma. Se la pedina sta ferma, può scegliere se ricevere 10 carote dalla banca o restituirne 10.

Casella del campo di lattuga

Chi arriva in un campo di lattuga gira la sua pedina con la figura rivolta verso il basso. Al prossimo turno gira di nuovo la pedina e restituisce alla banca una carta della lattuga. Quando si "mangia" la lattuga si riceve il numero di carote corrispondente alla posizione della pedina moltiplicato per 10. Per la pedina in testa si ricevono pertanto 10 carote, la pedina al secondo posto dà diritto a 20 carote, al terzo posto se ne prendono 30 e al quarto 40.

Casella del riccio

Non si può mai arrivare a una casella del riccio avanzando la propria pedina, ma solamente andando indietro. Si può andare solo fino alla casella del riccio più vicina. Se è occupata, non si può indietreggiare. Chi torna indietro fino a un riccio riceve subito dalla banca 10 carote per ogni casella attraversata, contando anche la casella d'arrivo.

Casella della lepre

Chi va su una lepre lancia il dado per stabilire che cosa succede. Prima di tutto si determina la posizione della pedina in questione. Poi si lancia il dado. La lista dei lanci del dado sul retro della tabella indica che cosa succede a seconda della posizione e del punteggio del dado.

HASE & IGEL

Von David Parlett

Das bekannte Wettrennen – für 2 bis 6 Teilnehmer ab 12 Jahren

Das Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Spielsteine
- 18 Salatkarten
- 94 Karottenkarten (je 18 x „1“ und „10“, je 12 x „3“, „5“, „15“ und „30“ und 10 x „60“,)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Die Vorbereitungen

Die Karottenkarten werden nach Werten sortiert und in Stapeln auf den Spielplan auf die entsprechenden Abbildungen gelegt. Sie bilden die „Karotten-Bank“.

Jeder Spieler erhält einen Spielstein, drei Salatkarten und Karottenkarten im Wert von 65 (2 x 5, je 1 x 10, 15 und 30). Bei vier und mehr Spielern erhält jeder eine zusätzliche 30er Karottenkarte. Überzählige Salatkarten legt man zurück in die Schachtel.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Rennstrecke besteht aus dem Startfeld, 63 Aktionsfeldern und dem Zielfeld. Die Aktionsfelder sind vom ersten Feld hinter der Startlinie mit der Zahl 63 bis zum letzten Feld vor der Ziellinie mit der Zahl 1 durchnummeriert. Die klein gedruckte Zahl links oben auf einem Aktionsfeld zeigt an, wie viele Felder ein Spielstein von dort aus noch zum Ziel zurückzulegen hat.

Jeder Spieler setzt seinen Spielstein auf das Startfeld vor die Startlinie. Die Spieler einigen sich wer beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Für das 2-Personen Spiel gelten besondere Regeln, die man am Ende dieser Anleitung findet.

Das Spielziel

Natürlich gewinnt derjenige, der als Erster ins Ziel kommt. Allerdings darf ein Spieler nur dann ins Ziel, wenn er unterwegs seine drei Salate „gefressen“ hat und wenn der verbleibende eigene Karottenvorrat folgenden Vorschriften entspricht: Der erste Spieler darf höchstens 10 Karotten mit ins Ziel bringen, der zweite höchstens 20, der dritte höchstens 30 und so weiter.

Der Spielablauf

Etwas sehr Wichtigstes vorab: Bei „Hase & Igel“ wird nicht gewürfelt um vorwärts zu ziehen. Der Würfel wird nur benötigt, um ein Ereignis zu bestimmen, wenn ein Spieler seine Bewegung auf einem Hasenfeld beendet.

Doch nun kommt Bewegung ins Spiel: Ein Spieler, der an der Reihe ist, muss seinen Spielstein bewegen, es sei denn, das Feld schreibt etwas anderes vor. Wer vorwärts ziehen will, muss seinen Zug mit Karotten aus seinem Karottenvorrat an die Bank bezahlen. Dazu sucht sich der Spieler ein unbesetztes Feld aus, auf das er seinen Spielstein setzen möchte. Dann wird der Verbrauch an Karotten errechnet, den dieser Zug nach vorne „kostet“. Rückwärts darf der Spieler nur auf das nächste zurückliegende Igel Feld ziehen. Das kostet keine Karotten, sondern er erhält Karotten aus der Karotten-Bank.

Leider geht der Karottenvorrat sehr schnell zu Ende, so dass man Felder benutzen muss, die wieder neue Karotten einbringen. Schnell erkennt man, dass nur eine clevere Mischung aus dem rasanten Vorwärtstreben eines Hasen und der klugen Zurückhaltung eines Igels zum Sieg führen kann.

Die Bewegung

Die Bewegung vorwärts
Wer vorwärts ziehen will darf sich, außer einem Igel Feld, jedes beliebige nicht besetzte Feld auf dem Plan aussuchen, das er mit seinen Karotten bezahlen kann. Ein Feld weit ziehen kostet 1 Karotte, zwei Felder kosten 3 Karotten (1 + 2 = 3), drei Felder kosten bereits 6 Karotten (1 + 2 + 3 = 6) und so weiter. Die Tabelle am Ende der Regel hilft bei der Berechnung der Kosten für die gezogene Anzahl Felder. Hat der Spieler ein Feld gewählt, zählt er die zurückgelegte Anzahl Felder ab und schaut auf der Tabelle die

Karottenzahl nach, die er dafür bezahlen muss. Von anderen Figuren besetzte Felder werden dabei mitgezählt.

Gerade bei längeren Strecken gibt es noch eine sehr einfache Methode die Anzahl der Felder zu berechnen. Dazu nimmt der Spieler einfach die klein gedruckte Zahl auf dem Feld auf dem er steht z.B. 30 und zieht die klein gedruckte Zahl auf dem Feld auf das er will z.B. 25 ab, und schon weiß er, dass er 5 Felder weit ziehen will. Für diese 5 Felder werden laut Tabelle satte 15 Karotten gebraucht.



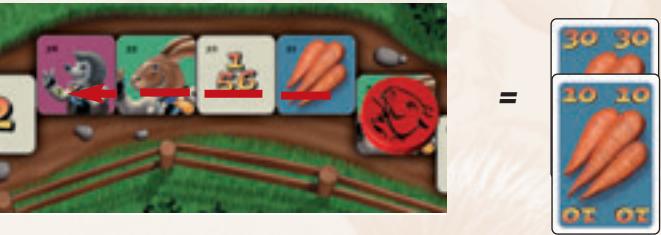
Die nötigen Karotten müssen sofort bezahlt werden. Dabei darf in der Karotten-Bank beliebig gewechselt werden. Wer nicht genügend Karotten besitzt, muss einen kürzeren Zug ausführen.

In dem seltenen Fall, dass ein Spieler zu wenig Karotten besitzt um zu ziehen, und auch das Igelfeld hinter ihm besetzt ist, beginnt er das Spiel wieder beim Start. Er erhält erneut die zu Spielbeginn ausgegebene Anzahl Karotten. Bereits ausgespielte Salatkarten (siehe unten) werden nicht ergänzt.

Die Bewegung rückwärts

Wer rückwärts ziehen will, darf dies nur auf das nächste hinter ihm liegende Igelfeld. Ist dieses Igelfeld besetzt, darf er dort nicht hinziehen und muss stattdessen vorwärts gehen.

Wer zurück auf ein Igelfeld zieht, erhält aus der Bank sofort 10 Karotten für jedes Feld, das er rückwärts gezogen ist, um das Igelfeld zu erreichen.



Die Aktionsfelder

Nach einer Bewegung führt der Spieler die entsprechende Aktion des Feldes aus. Die einzelnen Aktionen sind im folgenden beschrieben.

Grundsätzlich muss der Spieler zuerst die nötige Anzahl Karotten für seine Bewegung bezahlen. Danach prüft er, welche Aktion auf dem Feld ausgeführt werden muss, auf dem er seine Bewegung beendet hat. Die einzelnen Aktionen sind auch noch einmal am Ende der Regel zusammengefasst.



Zieht der Spieler auf ein **Positions-feld**, bleibt er einfach stehen, und es passiert noch nichts. Kommt er wieder an die Reihe, überprüft er zu Beginn seines Zuges seine aktuelle Position im Rennen. Stimmt diese Position mit der Ziffer auf dem Feld auf dem er steht überein, erhält er die zehnfache Menge an Karotten aus der Bank. Diese Karotten muss er nehmen! Danach zieht der Spieler seine Figur normal weiter.

Anmerkung: Das Feld „1/5/6“ gilt gleichzeitig für die drei Positionen Erster, Fünfter und Sechster.

Karotten erhält der Spieler also nicht, wenn er das Feld erreicht, sondern erst wenn er es eine Runde später wieder verlässt! Natürlich kann sich die Position in der laufenden Runde durch die Züge der Mitspieler noch verändern.

Beispiel: Andreas zieht auf ein Positions-feld mit einer 2. Erst einmal geschieht nichts. Nachdem alle Mitspieler gezogen haben, ist Andreas wieder an der Reihe. Sein Spielstein liegt an zweiter Position, und dafür erhält Andreas 20 Karotten (2 x 10).

Zieht der Spieler auf ein **Karottenfeld**, bleibt er einfach stehen, und es passiert noch nichts. Kommt er wieder an die Reihe, kann er entscheiden, ob er ohne weitere Auswirkung normal weiterzieht, oder ob er auf dem Feld stehen bleibt. Wer stehen bleibt hat die Wahl, ob er für das Aussetzen 10 Karotten aus der Bank erhält oder ob er 10 Karotten aus seinem Vorrat in die Bank zahlt.

Anmerkung: Wer nahe am Ziel steht und zu viele Karotten besitzt, um über die Ziellinie zu ziehen, wird froh sein, dass er auf diesem Feld Karotten abgeben kann.

Wer auf einem Karottenfeld steht, darf **beliebig viele Runden hintereinander** aussetzen und jedes Mal 10 Karotten nehmen oder abgeben.

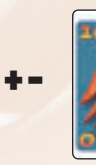
Ein **Salatfeld** darf der Spieler nur betreten, solange er noch mindestens eine Salatkarte besitzt! Wer seine Bewegung auf diesem Feld beendet, legt seinen Spielstein mit der Abbildung nach unten auf das Feld. Kommt er wieder an die Reihe, dreht er den Spielstein wieder um und gibt eine Salatkarte ab. Die Salatkarte kommt ganz aus dem Spiel. Für dieses „Salat fressen“ erhält der Spieler entsprechend seiner aktuellen Position im Rennen das Zehnfache an Karotten aus der Bank. Wer an erster Position liegt erhält 10 Karotten, wer an zweiter

Chi va su **una lepre** si espone a un rischio, dato che non sa che cosa gli capiterà. Prima di tutto si determina la sua posizione. Poi si lancia il dado. La lista dei Lanci del dado sul retro della tabella indica che cosa succede a seconda della posizione e del punteggio del dado.

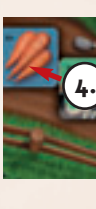
Per esempio, se il giocatore al quarto posto lancia un 3, la sua pedina avanza di una posizione.

Ecco alcune spiegazioni delle varie possibilità:

 **Passa il turno:** la pedina viene capovolta. Al prossimo turno viene girata di nuovo senza fare nient'altro. Al turno successivo si muove normalmente.

 **Raccogli o mangia 10 carote:** il giocatore prende o restituisce 10 carote e muove normalmente al prossimo turno.

 **Vai al prossimo campo di carote:** si intende qui il primo campo di carote libero in avanti. Può capitare di scavalcare una o più pedine.

 **Torna al campo di carote precedente:** si intende qui il primo campo di carote libero andando a ritroso. Può capitare di scavalcare una o più pedine.

 **Avanza di una posizione:** la propria pedina avanza fino alla prima casella libera davanti alla pedina che la precede. Due o più pedine in caselle contigue vengono scavalcate nello stesso tempo. Il giocatore può eseguire come al solito l'azione prevista in quella casella.

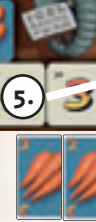
Però non si può arrivare su un riccio e bisogna andare in avanti di un'altra casella. Inoltre, chi non ha più nessuna carta della lattuga non può andare su un campo di lattuga e avanza di un'altra casella.

 **Retrocedi di una posizione:** la propria pedina retrocede fino alla prima casella libera dietro la pedina che la segue. Due o più pedine in caselle contigue vengono scavalcate nello stesso tempo. Il giocatore può eseguire come al solito l'azione prevista in quella casella.

Però non si può arrivare su un riccio e bisogna andare indietro di una casella. Inoltre, chi non ha più nessuna carta della lattuga non può andare su un campo di lattuga e indietreggia di un'altra casella.

 **Mangia una lattuga:** valgono le stesse regole di quando si arriva su un campo di lattuga. Si capovolge la pedina e al prossimo turno si "mangia" la lattuga prendendo il numero di carote corrispondente; nel turno successivo ci si muove di nuovo normalmente. Chi non ha più nessuna carta della lattuga passa il turno e non riceve nessuna carota.

 **Mania una carota**
Il giocatore deve restituire una carota a la „banca delle carote“.

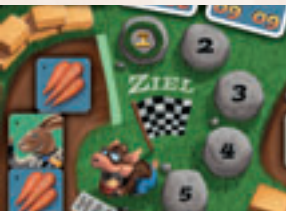
 **L'ultima mossa non costa niente:** il giocatore deve riprendere le carote pagate per la mossa appena fatta.

2x **Fai un'altra mossa:** il giocatore deve fare subito un'altra mossa ed eseguire come al solito l'azione prevista dalla casella d'arrivo.

Traguardo

Si raggiunge il traguardo superando la linea d'arrivo con la propria figura e pagando il numero di carote necessario per quella mossa.

Però può arrivare al traguardo solamente chi **non ha più nessuna carta della lattuga e non ha in mano troppe carote**. Bisogna soddisfare entrambe queste condizioni!

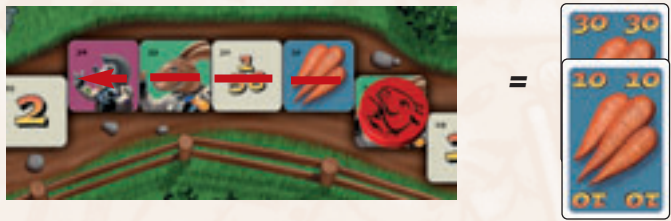




Bisogna pagare subito le carote necessarie, cambiando a piacere con la banca. Chi non ha abbastanza carote deve fare una mossa più breve.

Nel caso piuttosto raro che un giocatore non abbia abbastanza carote per avanzare e il riccio alle sue spalle sia occupato, dovrà tornare alla partenza, dove prenderà un'altra volta le carote che aveva all'inizio del gioco. Però non deve riprendersi la lattuga già mangiata.

Chi vuole indietreggiare può andare solamente fino al primo riccio alla sue spalle. Se è già occupato, non può andarci ed è costretto ad avanzare. Chi torna fino al riccio riceve subito dalla banca 10 carote per ogni casella attraversata, contando anche la casella d'arrivo.



Dopo una mossa bisogna fare l'azione prevista in quella casella. Qui di seguito vengono descritte le varie azioni da fare.

Caselle

Normalmente si pagano prima di tutto le carote necessarie per la mossa appena fatta. Poi si esegue l'azione prevista in quella casella. Le varie azioni sono descritte anche sul retro delle istruzioni.



Nel turno in cui si arriva in una **casella con un numero** non succede niente. Quando tocca di nuovo al giocatore che si trova in una di queste caselle, si controlla la sua posizione. Se coincide con il numero indicato nella casella riceve dalla banca il numero di carote indicato moltiplicato per 10. Il giocatore è obbligato a prendere queste carote. Poi fa la sua mossa come al solito. La casella "1/5/6" vale allo stesso tempo per tre posizioni: primo, quinto e sesto.

Questo significa che non si prendono le carote quando si arriva in una di queste caselle, ma solo prima di fare la mossa successiva. Ovviamente, nel frattempo le mosse degli altri giocatori possono avere provocato dei cambiamenti di posizione.

Esempio: Andrea arriva alla casella col numero 2. Adesso non succede niente. Quando toccherà di nuovo ad Andrea, riceverà 20 carote (2 x 10) se la sua pedina sarà al secondo posto



Nel turno in cui si arriva in un **campo di carote** non succede niente. Quando tocca di nuovo al giocatore che si trova in una di queste caselle, può scegliere se fare una mossa normale o stare fermo. Se sta fermo, può scegliere se vuole prendere 10 carote dalla banca o restituiregliene 10. Chi è vicino al traguardo, ma ha ancora troppe carote, sarà ben felice di potersene sbarazzare in una di queste caselle.

Chi si trova in un campo di carote **può stare fermo finché vuole** e prendere o restituire 10 carote a ogni turno.



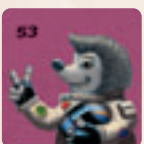
Può andare su un **campo di lattuga** solamente chi ha ancora in mano almeno una carta della lattuga.

Chi arriva in una di queste caselle gira la sua pedina con la figura rivolta verso il basso. Al prossimo turno gira di nuovo la pedina e restituisce alla banca una carta della lattuga, che esce dal gioco.

Quando si "mangia" la lattuga si riceve il numero di carote corrispondente alla propria posizione moltiplicato per 10. Il giocatore in testa riceve 10 carote, chi è in seconda posizione ne prende 20, il terzo ne ha 30 e così via.

Nel turno in cui si "mangia" la lattuga si ricevono delle carote senza muoversi. Nel turno successivo, invece, si deve andare via dal campo di lattuga.

Pertanto, in un campo di lattuga **bisogna fermarsi** per restituire una carta della lattuga e poi si è obbligati a muoversi.



Non si può mai arrivare a una **casella del riccio avanzando la propria pedina**, ma solamente andando indietro. Si può andare solo fino alla casella del riccio più vicina.

Se è occupata, non si può indietreggiare. Invece, da una casella del riccio si può andare indietro fino a quella precedente, se è libera.

Chi torna indietro fino a un riccio riceve subito dalla banca 10 carote per ogni casella attraversata, contando anche la casella d'arrivo.

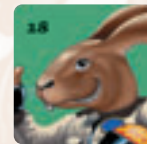
Position liegt erhält 20 Karotten, wer an dritter Position liegt erhält 30 Karotten und so weiter.

Anmerkung: Auf einem Salatfeld muss man also eine Runde aussetzen, dabei einen Salat fressen und erhält dafür Karotten. Erst in der nächsten Runde **muss** man seinen Spielstein normal weiterziehen.



Auf ein **Igelfeld** darf der Spieler **nur rückwärts** ziehen, **niemals vorwärts**. Dabei darf er nur auf das **nächste** Igelfeld zurück. Ist dieses besetzt, ist die Rückwärtsbewegung nicht möglich.

Wer zurück auf ein Igelfeld zieht, erhält aus der Bank sofort 10 Karotten für jedes Feld, das er rückwärts gezogen ist, um das Igelfeld zu erreichen.



Zieht der Spieler auf ein **Hasenfeld**, wird sofort ein Ereignis erwürfelt. Das ist immer ein gewisses Risiko, da die Ereignisse positive und negative Auswirkungen auf den Rennverlauf haben können. Spieler in den vorderen Positionen gehen dabei ein größeres Risiko ein.

Zuerst ermittelt der Spieler seine aktuelle Position im Rennen. Dann würfelt er einmal. Die Würfeltabelle auf der Rückseite der Regel gibt dann das Ereignis entsprechend der Position und dem Würfelergebnis vor.

Beispiel: Wer auf einem Hasenfeld an Position 4 steht und eine 3 würfelt, setzt seinen Spielstein um eine Position vor.

Die Ereignisse

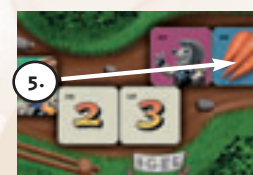
Hier die Erläuterungen zur Tabelle:



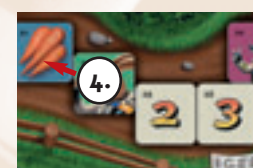
1 x Aussetzen: Der Spielstein wird umgedreht. In der nächsten Runde dreht der Spieler ihn wieder zurück und muss aussetzen. In der Runde darauf zieht er normal weiter.



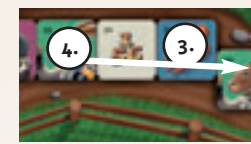
+/- 10 Karotten: Der Spieler nimmt 10 Karotten aus der Karotten-Bank oder gibt 10 Karotten aus seinem Vorrat ab. In der nächsten Runde zieht er normal weiter.



Vor zum nächsten Karottenfeld: Hier gilt das nächste unbesetzte Karottenfeld in Richtung Ziel. Unter Umständen werden ein oder mehrere andere Spielsteine übersprungen.



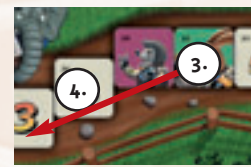
Zurück zum nächsten Karottenfeld: Hier gilt das nächste unbesetzte Karottenfeld in Richtung Start. Unter Umständen werden ein oder mehrere andere Spielsteine übersprungen.



Eine Position vor: Der Spieler setzt seinen Spielstein direkt vor den nächsten auf der Rennstrecke befindlichen Spielstein auf das nächste freie Feld in

Richtung Ziel. Stehen dort zwei oder mehr Steine hintereinander, setzt er entsprechend weiter vor. Danach wird die Aktion des Feldes ausgeführt.

Auf ein Igelfeld darf man sich nicht stellen und rückt ein Feld weiter nach vorn. Auch auf ein Salatfeld darf man sich nicht stellen, wenn man keinen Salat mehr hat und rückt ein Feld weiter nach vorn.



Eine Position zurück: Der Spieler setzt seinen Spielstein direkt hinter den nächsten auf der Rennstrecke befindlichen Spielstein auf das nächste freie Feld in Richtung Start. Stehen dort zwei

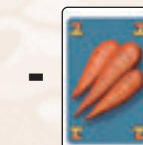
oder mehr Steine hintereinander, setzt er entsprechend weiter nach hinten. Danach wird die Aktion des Feldes ausgeführt. Auf ein Igelfeld darf man sich nicht stellen und rückt ein Feld weiter nach hinten. Auch auf ein Salatfeld darf man sich nicht stellen, wenn man keinen Salat mehr hat und rückt ein Feld weiter nach hinten.

Achtung: In dem seltenen Fall, dass es kein nächstes Karottenfeld in entsprechender Richtung gibt, oder es nicht möglich ist eine Position vor oder zurück zu setzen, verfällt das Ereignis und es passiert nichts.



Friss einen Salat: Es gilt die Regel für das Salatfeld: Spielstein umdrehen, in der nächsten Runde aussetzen, „Salat fressen“, dafür Karotten kassieren und die Runde darauf weiterziehen.

Trifft dieses Ereignis einen Spieler, der keinen Salat mehr besitzt, dann muss er trotzdem in der nächsten Runde aussetzen. Er erhält natürlich auch keine Karotten.



Friss eine Karotte: Der Spieler muss 1 Karotte aus seinem Vorrat an die Karotten-Bank abgeben. In der nächsten Runde zieht er normal weiter.



Der letzte Zug kostet nichts: Der Spieler **muss** die Anzahl Karotten, die er für diesen Zug bezahlt hat, wieder aus der Karotten-Bank zurücknehmen.

2x

Noch einmal ziehen: Der Spieler **muss** sofort einen weiteren Zug ausführen. Diesen zusätzlichen Zug muss er mit Karotten bezahlen. Die Aktion des neuen Feldes wird normal ausgeführt.

Der Zieleinlauf

Die klein gedruckte Zahl links oben auf einem Aktionsfeld zeigt an, wie viele Felder ein Spielstein von dort aus noch zum Ziel zurückzulegen hat.

Will ein Spieler seinen Spielstein ins Ziel ziehen,

dann kann er mit dieser Zahl auf der Tabelle die Kosten für seinen Zug ermitteln. Er zahlt die erforderlichen Karotten an die Bank und setzt seinen Spielstein über die Ziellinie auf das Zielfeld mit den 5 Siegerpodesten.



Der Spieler darf aber nur ins Ziel, wenn er **keinen Salat** mehr besitzt und die **erlaubte Karottenanzahl** nicht überschreitet. Beides muss stimmen!

Der erste Spieler darf bei der Zielankunft höchstens 10 Karotten besitzen, der zweite Spieler höchstens 20 Karotten, der dritte höchstens 30 Karotten und so weiter. Wer diese Bedingungen erfüllt und als Erster das Ziel erreicht, gewinnt. Er stellt seinen Spielstein auf das Siegerpodest mit der 1. Der Spieler, der als Zweiter ins Ziel kommt, stellt seinen Spielstein auf das Siegerpodest mit der 2, usw. Der 6. Spieler bleibt auf der Strecke.

Wichtig! In allen Fällen bei denen es um aktuelle Positionen im Rennen geht, also bei den Salatfeldern, den Hasenfeldern, den Positionsfeldern und beim Zieleinlauf werden die Positionen aller Spielsteine im Ziel mit berücksichtigt.

Das 2-Personen Spiel

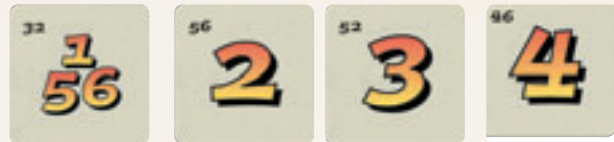
Jeder Spieler erhält zu Beginn 2 Spielfiguren, 5 Salatkarten und Karotten im Wert von 95. Es gewinnt, wer zuerst seine beiden Spielfiguren im Ziel hat. Wer an die Reihe kommt, kann frei entscheiden, welche seiner beiden Figuren er setzen möchte. Es ist nicht erlaubt, in einem Zug beide Steine zu setzen.

Landet allerdings ein Spielstein auf einem Salatfeld, so muss der nächste Zug auf jeden Fall dafür verwendet werden, den Salat zu fressen, und im folgenden Zug muss der Spielstein weiter bewegt werden.

Der erste Stein eines Spielers darf ohne Beschränkung der Karottenmenge ins Ziel gebracht werden. Beim zweiten Spielstein eines Spielers gilt jedoch die normale Regel. Kommt dieser als Zweiter ins Ziel, darf der Spieler höchstens 20 Karotten besitzen, als Dritter höchstens 30 Karotten.

Übersicht der Spielfelder

Positionsfeld



Stimmt am Beginn des Zuges eines Spielers die Position seines Spielsteines mit der großen Ziffer auf dem Feld, auf dem er steht, überein, erhält er die zehnfache Menge an Karotten aus der Bank. Diese Karotten muss er nehmen!

Karottenfeld



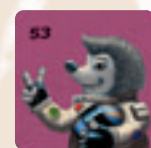
Steht der Spielstein eines Spielers am Beginn seines Zuges auf einem Karottenfeld, kann er entscheiden, ob er ohne weitere Auswirkung normal weiterzieht, oder ob er auf dem Feld für eine Runde stehen bleibt. Wer stehen bleibt hat die Wahl, ob er für das Aussetzen 10 Karotten aus der Bank erhält oder ob er 10 Karotten aus seinem Vorrat in die Bank zahlt.

Salatfeld



Wenn die Bewegung eines Spielsteins auf einem Salatfeld endet, wird der Spielstein mit der Abbildung nach unten auf das Feld gelegt. Kommt der Spieler wieder an die Reihe, dreht er den Spielstein wieder um und gibt eine Salatkarte ab. Für dieses „Salat fressen“ muss er eine Runde aussetzen, und er bekommt entsprechend der aktuellen Position seines Spielsteins im Rennen das Zehnfache an Karotten aus der Bank. Wer an erster Position liegt, erhält also 10 Karotten, wer an zweiter Position liegt, erhält 20 Karotten, wer an dritter Position liegt, erhält 30 Karotten und so weiter.

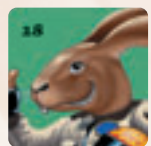
Igelfeld



Auf ein Igelfeld kann der Spieler nur rückwärts ziehen, niemals vorwärts. Dabei darf er nur auf das nächste Igelfeld zurück. Ist dieses besetzt, ist die Rückwärtsbewegung nicht möglich.

Wer zurück auf ein Igelfeld zieht, erhält aus der Bank sofort 10 Karotten für jedes Feld, das er rückwärts gezogen ist, um das Igelfeld zu erreichen.

Hasenfeld



Wenn eine Spielfigur auf ein Hasenfeld zieht, wird ein Ereignis erwürfelt. Zuerst ermittelt der Spieler die aktuelle Position des Spielsteins im Rennen. Dann würfelt er einmal. Die Würfeltabelle auf der Rückseite der Regel gibt dann das Ereignis entsprechend der Position und dem Würfelergebnis an.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 2000 ABACUSSPIELE, Verlags GmbH & Co KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten

Lepre e riccio

di David Parlett

La famosa corsa - per 2-6 giocatori da 12 anni in su.

Materiale del gioco

1 piano di gioco

6 pedine



18 carte della lattuga



94 carte delle carote (18 carte con 1 e 10 carote, 12 carte con 3, 5, 15 e 30 carote, 10 carte con 60 carote)



1 dado



1 istruzione del gioco

Preparativi

Le carte delle carote vengono divise a seconda del loro valore e amucchiate sulle figure corrispondenti nel piano di gioco a formare la "banca delle carote".

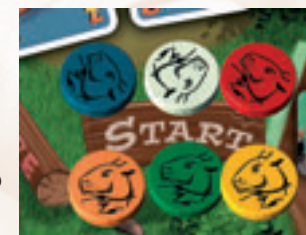
Ciascun giocatore prende una pedina, 3 carte della lattuga e 65 carote (2 carte da 5 carote, 1 da 10, 1 da 15 e 1 da 30).



Se si gioca in quattro, cinque o sei, ciascun giocatore prende due carte da 30 carote invece di una. Le carte della lattuga che avanzano vengono rimesse nella scatola.

Il piano di gioco viene messo al centro del tavolo.

Tutti i giocatori mettono le loro pedine sul prato dietro alla linea di partenza e stabiliscono chi comincia. Si continua poi in senso orario.



Per la partita in 2 ci sono delle regole speciali, descritte alla fine di queste istruzioni.

Scopo del gioco

Naturalmente vince chi raggiunge per primo il traguardo. Per poter tagliare il traguardo, però, bisogna avere "mangiato" per strada tutta la lattuga e le carote ancora in mano devono soddisfare la regola seguente: il primo arrivato

può avere ancora al massimo 10 carote, il secondo non può averne più di 20, il terzo deve averne al massimo 30, e così via.

Svolgimento del gioco

Chiariamo prima di tutto una cosa molto importante. Nel gioco "Lepre e riccio" il dado non serve per muoversi, ma solo per stabilire che cosa succede a chi si ferma su una lepre.

Ecco come ci si muove:

Al suo turno, ciascun giocatore deve spostare la sua pedina, a meno che nella casella in cui si trova non sia prevista un'azione diversa.

Chi vuole **avanzare** deve pagare la sua mossa alla banca con delle carote in suo possesso. Basta cercare una casella libera dove si vorrebbe andare e calcolare il numero di carote necessario per raggiungerla.

Si può andare **indietro** solamente fino a un riccio. Per questa mossa non si pagano carote; al contrario, se ne ricevono.

Purtroppo le riserve di carote si esauriscono molto in fretta, e pertanto bisogna usare delle caselle che danno diritto a prendere delle carote. Ci si accorge in fretta di poter vincere solamente unendo la corsa veloce della lepre alla calma astuta del riccio.

Movimento

Chi vuole avanzare può andare su qualsiasi casella libera che può pagare con le sue carote, escluse le caselle del riccio. Avanzare di una casella costa 1 carota, due caselle costano 3 carote ($1 + 2 = 3$), una mossa di tre caselle costa già 6 carote ($1 + 2 + 3 = 6$) e così via. La tabella aiuta a calcolare quante carote bisogna pagare per un determinato numero di caselle. Dopo avere scelto la casella dove si vuole andare si conta la distanza da quella dove ci si trova, contando anche le caselle occupate da una pedina, e si guarda nella tabella quante carote si devono pagare. Un altro sistema molto semplice per calcolare lunghi percorsi è quello di sottrarre dal numero della casella in cui ci si trova quello della casella dove si vuole arrivare. Se per esempio il giocatore alla casella 30 vuole andare alla casella 25 gli basta calcolare $30 - 25$ per sapere che vuole avanzare di 5 caselle, per le quali bisogna pagare la bellezza di 15 carote, come ci dice la tabella.

La ligne d'arrivée

Le nombre inscrit dans un coin de chaque case indique la distance qui la sépare de l'arrivée. Pour franchir la ligne d'arrivée, un joueur doit donc payer le nombre de carottes indiqué face à ce nombre sur le tableau. Il place ensuite son pion sur la première case libre du podium (cases numérotées de 1 à 5). Un joueur ne peut terminer la course que s'il n'a **plus de cartes salade** et s'il n'a **pas trop de carottes**. Ces conditions doivent être toutes deux respectées, faute de quoi le joueur ne peut pas aller sur la case d'arrivée et peut se trouver contraint de reculer. Le vainqueur de la course ne doit pas avoir plus de 10 carottes, le second ne doit pas en avoir plus de 20, le troisième pas plus de 30, et ainsi de suite.



Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée en respectant ces deux conditions gagne la partie, et place son pion sur la première case du podium. La course continue pour les autres joueurs. Le second à terminer la course place son pion sur la seconde case du podium, et ainsi de suite. Il n'y a que cinq places sur le podium, et le sixième et dernier joueur n'est pas tenu de terminer la course.

Note! La position des joueurs dans la course est souvent importante pour déterminer l'effet des cases salade, lièvre et, bien sûr, des cases pari. **Tous** les joueurs, y compris ceux qui ont déjà terminé la course, doivent alors être pris en compte.

Course pour deux joueurs

Chacun a deux pions, 5 cartes salade et des cartes carottes pour une valeur totale de 95. Le vainqueur est le premier joueur dont **les deux pions** ont franchi la ligne d'arrivée. À son tour, un joueur peut avancer l'un ou l'autre de ses pions, mais jamais les deux.

Lorsqu'un joueur amène l'un de ses pions sur une case salade, il **doit** manger sa salade au tour suivant, et il **doit** déplacer son pion au tour d'après.

Un joueur peut faire franchir la ligne d'arrivée à son premier pion dès qu'il a mangé toutes ses salades, et ce quel que soit le nombre de carottes qu'il lui reste. Lorsque le second pion d'un joueur franchit la ligne d'arrivée, la règle normale s'applique et le joueur ne doit pas avoir plus de 20 carottes si ce pion est second, et pas plus de 30 carottes s'il est troisième.

Illustrations: Franz Vohwinkel
Traduction française: Bruno Faidutti
© 2000 ABACUSSPIELE, Verlags GmbH & Co KG, Dreieich
Tous droits réservés.

Vous l'aviez bien sûr compris: c'est du lièvre et de la tortue qu'il s'agit, et c'est d'ailleurs sous ce titre qu'une première édition de ce jeu est parue en France, il y a quelques années. Malheureusement, le marché du jeu de société n'est plus ce qu'il était, et ne permet plus aujourd'hui une version française originale. Cette boîte est donc une adaptation d'un jeu allemand, et outre Rhin la tradition parle d'une course entre un lièvre et un hérisson

Effets des différentes cases

Cases pari



Lorsqu'un joueur, au début de son tour, a son pion sur une case pari, il regarde si sa position dans la course correspond à l'un des chiffres de la case. Si c'est le cas, il **doit** recevoir de la banque un nombre de carottes égal à 10 fois sa position.

Cases carottes

Lorsqu'un joueur, au début de son tour, a son pion sur une case carottes, il peut soit se déplacer normalement, soit rester sur place. S'il reste sur place, il **doit** prendre 10 carottes de la banque ou lui payer 10 carottes, selon son choix. Un joueur peut rester sur cette case aussi longtemps qu'il le souhaite, l'effet se répétant à chaque tour.

Cases salade

Lorsqu'un joueur arrive sur une case salade, il retourne son pion face cachée. Au tour suivant, il se défait d'une carte salade, reçoit de la banque un nombre de carottes égal à 10 fois sa position dans la course, et remet son pion à l'endroit. Au tour d'après, le joueur **devra** quitter la case salade.

Cases hérisson

Un joueur ne peut arriver sur une case hérisson qu'à reculons. Un joueur ne peut reculer que sur la première case hérisson derrière lui, et uniquement si cette case est inoccupée. Si cette case est occupée, le joueur ne peut pas reculer. Lorsqu'un joueur recule sur une case hérisson, il reçoit de la banque un nombre de carottes égal à 10 fois le nombre de cases parcourues.

Cases lièvre

Lorsqu'un joueur arrive sur une case lièvre, il lance le dé et consulte le tableau, au croisement du résultat du dé et de sa position dans la course pour déterminer l'effet de la case.

Cas particuliers

Si l'effet d'une case lièvre oblige un joueur à un mouvement impossible, le joueur reste sur place. Si l'effet d'une case lièvre oblige un joueur à manger une carotte lorsqu'il n'en a plus aucune, il reprend la course au départ, comme indiqué plus haut dans les règles.

Hare & Hedgehog

from David Parlett

Relive the world's most famous race, but with 2 to 6 players aged 10 and up

Contents

- 1 board
- 6 racing markers
- 18 lettuce cards
- 94 carrot cards: 18 each of "1" and "10", 12 each of "3", "5", "15" and "30", and 10 "60"
- 1 die
- 1 rule booklet

Preparation

Place the board in the middle of the table. Sort the carrot cards by value and stack them on the appropriate pictures on the board. This is the carrot bank.

Each player takes 1 racing marker, 3 lettuce cards, and carrot cards worth 65 (2 "5", 1 each of "10", "15", and "30").

With 4 or more players, each takes 1 additional "30" carrot card.

Place the unused lettuce cards back in the box.

The race track is the start space, 63 action spaces, and the finish space. The action spaces are numbered from 63 (after the start) to 1 (before the finish). The small number in the upper left corner of each action space indicates the number of spaces from that space to the finish.

Each player places his racing marker on the start space.

The players choose a starting player, who begins the race by moving his marker. The other players follow in clockwise order, each moving their markers. The rules for the 2-player game are at the end of these rules.

The goal

As in any race, the first player to the finish is the winner. A player may only move to the finish space by exact count and must have eaten 3 lettuce cards before moving there. Also, a player must have reduced his carrot supply: the first to finish must have 10 or fewer carrots left, the second must have 20 or fewer, the third must have 30 or fewer, and so on.

Playing the game

The die is not used for movement, but only to randomly determine the result of a player moving to a hare space.

Players choose how far and how fast to move their racing markers. A player, on his turn, **must** move his racing marker, either forward or backward, unless the action space he is on requires or allows an alternate action. If the player moves, he must move his racing marker to an **unoccupied** space.

A player choosing to move **forward**, must pay the carrot bank for the move in carrots from his carrot supply. The cost for the move is shown on the summary card and is based on the number of spaces the player moves his marker. A player choosing to move **backwards**, must move his marker backwards to the closest hedgehog space. The player does not pay for the move. Instead, the player takes carrots from the carrot bank based on how far he moves.

Players will quickly discover that forward movement rapidly exhausts their carrot supplies and they will need to find ways to replenish their carrots. To win, players will need to cleverly balance the fast forward jumps of the hare with the slower, sometimes backward movement of the hedgehog.

Movement

A player choosing to move forward, may move forward to any empty space, except hedgehog spaces, by paying the carrot bank the number of carrots indicated for the move. Moving 1 space forward costs 1 carrot, moving 2 spaces forward costs 3 carrots (1 + 2 = 3), moving forward 3 spaces costs 6 carrots (1 + 2 + 3 = 6), and so on.

The die result table at the end of the rules shows how many carrots a player pays for moving forward the distance he desires. A player chooses the space he wants to move to, counts the number of spaces from his current space to the new space, looks up the cost on the chart, and pays this amount to the carrot bank. The player counts all spaces, empty or occupied by other players' markers.

As all spaces are numbered, a player can easily calculate the distance to be moved by subtracting the number of the space he wants to move to from the number of the space he occupies. For example, Anna is on space 30 and wants to go to space 25. As the difference is 5, she must pay for a move of 5 spaces to make this move. She looks at the die result table and finds her move costs 15 carrots.



The player must pay the required carrots before moving. The players may make change from the carrot bank at any time, just as if the carrots were money. If a player does not have enough carrots for the move he wants to make, he must choose a different move.

When a player moves backwards, he may only move to the closest hedgehog space behind him. If that space is occupied, he may not move backwards on this turn.

When a player moves backwards, he takes 10 carrots from the carrot bank for each space moved.

In the rare situation where a player has too few carrots to move forward to an available space and the closest hedgehog space behind him is occupied, he must start the race over. He moves his racing marker to the start space and takes carrots from the bank to increase his carrot supply to the amount he started the game with. He does not, however, take any lettuce cards.



After moving, the player executes the action required by the space he moved to. These actions of the different spaces are described below.

The actions of the different spaces

Some spaces require the player to take immediate action. Others may require the player to take the action on his next turn before moving.

These actions are also summarized at the end of the rules.



When a player moves to one of the four **race position spaces**, he does nothing immediately. On his next turn, before he moves, he compares the numbers on the space with his actual position in the race. If his position matches one of the numbers in the space, he takes carrots from the carrot bank equal to 10 times the matching number. Then he moves normally. In the "1/5/6" space, a player takes carrots when he is in first (10 carrots), fifth (50 carrots), or sixth (60 carrots) place.

A player does not take carrots when he moves to the space, but just before leaving the space on his next turn! Naturally, the player's position in the race will likely change before his next turn so he cannot guarantee that he will get carrots.

example: Anna moves to a position space with the number "2". She receives nothing immediately. On her next turn, she is in second place in the race and, thus, takes 20 (2 x 10) carrots from the carrot bank.



When a player moves to a **carrot space**, he does nothing immediately. On his next turn, however, he may choose to make a normal move or to remain in the carrot space. When a player chooses to remain on the carrot space, he must take 10 carrots from the carrot bank or must put 10 carrots in the carrot bank from his carrot supply.

A player may choose to stay on the space for **several consecutive turns** and take or put 10 carrots each turn. In this way, a player with too few carrots can earn extra carrots.

Alternatively, a player who is near the finish, but has too many carrots to legally move to the finish, may use a carrot space to get rid of the extra carrots and then move to the finish when he has the appropriate number of carrots.



A player may only move to a **lettuce space** when he has one or more lettuce cards remaining. When a player moves to a lettuce space, he immediately turns his racing marker face down on the space. On his next turn, he turns his racing marker face up and "eats" a lettuce by discarding one of his lettuce cards. He removes the lettuce card from the game. For eating the lettuce, the player takes carrots from the carrot bank equal to 10 times his position in the race.

A player in first place gets 10 carrots, a player in second place gets 20 carrots, a player in third place gets 30 carrots, and so on.

peut reculer que jusqu'à la plus proche case hériçon. Si celle-ci est occupée, il ne peut pas reculer.

Un joueur peut parfaitement, en revanche, reculer d'une case hériçon à la précédente, du moins si cette dernière est inoccupée.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case hériçon, il reçoit de la banque un nombre de carottes égal à 10 fois le nombre de cases parcourues lors de ce mouvement. S'il recule d'une case, il reçoit 10 carottes, s'il recule de deux cases, il reçoit 20 carottes, et ainsi de suite.



Lorsqu'un joueur arrive sur une **case lièvre**, un événement aléatoire, déterminé par un jet de dé, se produit. Il y a donc toujours un risque à aller sur une case lièvre, dont l'effet peut être favorable ou défavorable au joueur. L'effet d'une case lièvre dépend en partie de la position du joueur dans la course. Un joueur en tête a plus de chances de devoir subir des conséquences désagréables, un joueur en retard a plus de chances d'être favorisé par le sort.

Après avoir lancé le dé et vu quelle est sa position dans la course, le joueur consulte le tableau figurant. Au croisement de sa position et du résultat du dé est indiqué l'effet de la case.

Example: Anne a avancé jusqu'à une case lièvre, et se trouve désormais en quatrième position. Elle obtient un 3 au dé et avance donc devant le joueur qui la précède.

Effets possible des cases lièvre



Passez un tour: Le joueur retourne son pion, face cachée. Lorsque son tour reviendra, il remettra son pion face visible, mais ne fera rien d'autre. Au tour qui suit, il se déplacera normalement.

+ -



Gagnez ou perdez 10 carottes: Le joueur reçoit 10 carottes de la banque, ou paie dix carottes à la banque. Il se déplacera normalement au tour suivant.



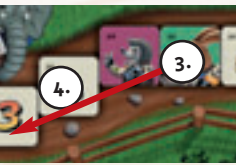
Avancez jusqu'à la plus proche case carottes: Le joueur avance son pion jusqu'à la première case carotte inoccupée. Il se peut qu'il dépasse ainsi un ou plusieurs pions.



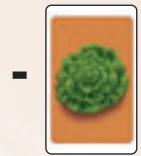
Reculez jusqu'à la plus proche case carottes: Le joueur recule son pion jusqu'à la première case carotte inoccupée. Il se peut qu'il passe ainsi derrière un ou plusieurs pions.



Avancez devant le joueur qui vous précède: Le joueur avance son pion jusqu'à la première case libre devant le pion du joueur placé immédiatement devant lui. Si plusieurs pions sont sur des cases consécutives, il les dépasse donc tous. Le joueur applique ensuite l'effet de la case sur laquelle ce déplacement supplémentaire l'a amené. Note: Le joueur ne peut ainsi ni avancer sur une case hériçon, ni, s'il a mangé toutes ses salades, sur une case salade. Dans ces deux cas, le joueurs dépasse ces cases comme si elles étaient occupées et continue à avancer jusqu'à la première autre case inoccupée.



Reculez derrière le joueur qui vous suit: Le joueur recule son pion jusqu'à la première case libre derrière le pion du joueur placé immédiatement derrière lui. Si plusieurs pions sont sur des cases consécutives, il se place sur la première case libre derrière eux. Le joueur applique ensuite l'effet de la case sur laquelle ce déplacement supplémentaire l'a amené. Note: Le joueur ne peut ainsi ni reculer sur une case hériçon, ni, s'il a mangé toutes ses salades, sur une case salade. Dans ces deux cas, le joueurs franchit ces cases comme si elles étaient occupées et continue à reculer jusqu'à la première autre case inoccupée.

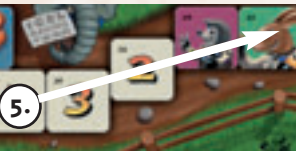


Mangez une salade: Le joueur applique les mêmes règles que s'il était juste arrivé sur une case salade. Il retourne son pion face cachée. Lorsque son tour revient, il le remet face visible, se défause d'une carte salade et reçoit de la banque les carottes auxquelles il a droit. Au tour qui suit celui où il a mangé sa salade, il devra se déplacer normalement.

Si un joueur n'a plus de salade, il retourne quand même son pion face cachée. Au tour suivant, il le se contentera de le remettre face visible, sans rien faire d'autre. Il passe donc un tour.



Mangez une carotte: Le joueur paie une carotte à la banque. Il se déplacera normalement au tour suivant.



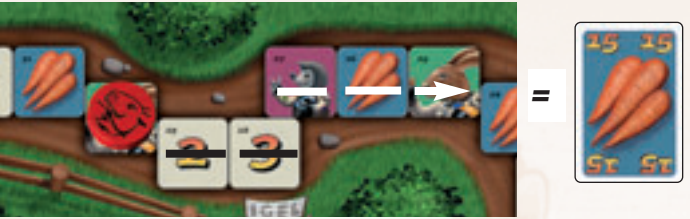
Votre dernier coup est gratuit: La banque rend au joueur - qu'il le veuille ou non - les carottes qu'il avait dépensées pour ce déplacement.



Rejouez: Le joueur doit rejouer. Ce nouveau déplacement est un déplacement normal, qui doit être payé comme tel. Le joueur applique ensuite l'effet de la case sur laquelle ce déplacement supplémentaire l'a amené.

2x

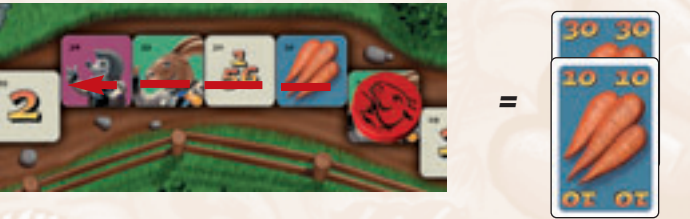
Toutes les cases étant numérotées, la distance à parcourir peut être calculée rapidement, en soustrayant au numéro de la case départ celui de la case d'arrivée. Ainsi, si Anne se trouve sur la case 30 et veut se rendre sur la case 25, elle doit avancer son pion de 5 cases (30 - 25 = 5). Elle consulte le tableau et constate que ce déplacement lui coûte 15 carottes.



Le coût doit être payé avant le déplacement. À tout moment, un joueur peut «faire la monnaie» à la banque, comme si les carottes étaient de la bonne monnaie. Un joueur qui n'a pas suffisamment de carottes pour le déplacement qu'il envisageait doit en effectuer un autre.

Un joueur ne peut **reculer** que jusqu'à la plus proche case hériçon. Si cette case est occupée, il ne peut pas reculer. Lorsqu'un joueur recule, il reçoit de la banque, qu'il le veuille ou non, 10 carottes par case parcourue.

Dans le cas, très exceptionnel, où un joueur n'a plus assez de carottes pour avancer et ne peut pas non plus reculer, la plus proche case hériçon derrière lui étant occupée, il doit recommencer la course depuis le début. Il replace son pion sur la case de départ et complète sa réserve de carottes pour en avoir autant qu'en début de partie, mais ne prend pas de nouvelles cartes salade.



Après son déplacement, le joueur doit appliquer l'effet de la case où il vient d'arriver. Ces effets sont décrits ci-dessous:

Les effets des différentes cases
Certaines cases ont un effet immédiat. D'autres ne font effet qu'au tour qui suit celui où le pion y est arrivé.

Un résumé des effets des différentes cases se trouve à la fin des règles.

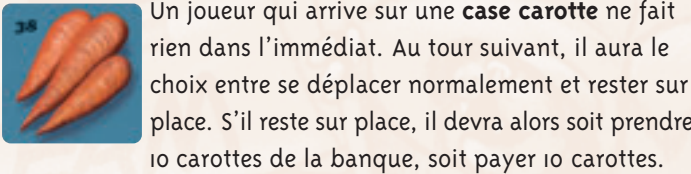


Un joueur qui arrive sur l'une des quatre **cases pari** ne fait rien dans l'immédiat. Lorsque son tour revient, avant de déplacer

son pion, il regarde quelle est sa position (son rang) dans la course. Si cette position correspond à l'un des chiffres figurant sur la case, il reçoit de la banque un nombre de carottes égal à 10 fois cette position. Il se déplace ensuite normalement. Sur la case «1/5/6», un joueur reçoit donc des carottes s'il est premier (10 carottes), cinquième (50 carottes) ou sixième (60 carottes).

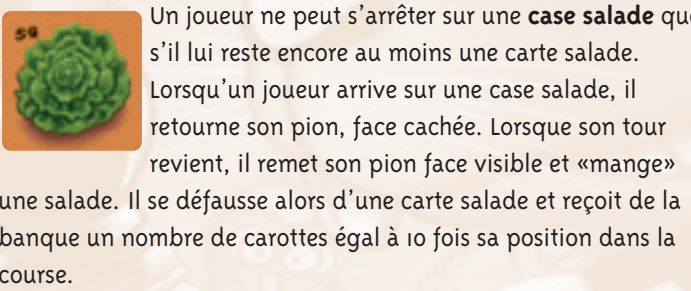
Un joueur ne reçoit pas de carottes lorsqu'il arrive sur la case, mais seulement juste avant de la quitter. La position du joueur dans la course ayant de fortes chances de changer avant que son tour ne revienne, il ne peut généralement pas être certain qu'il gagnera son pari et recevra des carottes.

exemple: Anne amène son pion sur une case «2». Elle ne reçoit rien immédiatement. Au tour suivant, avant de déplacer son pion, elle est en seconde position et reçoit donc 20 carottes (2 x 10) de la banque.

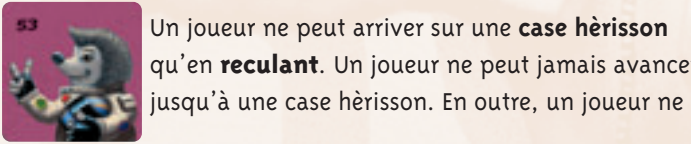


Un joueur peut choisir de rester sur une case carotte aussi longtemps qu'il le souhaite. Il doit alors payer ou recevoir 10 carottes à chaque tour. Ce peut être un moyen pour un joueur à cours de carottes de reconstituer ses réserves.

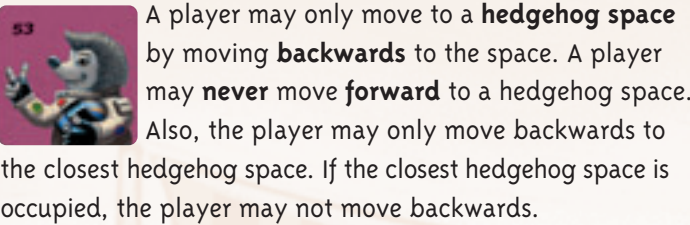
À l'inverse, un joueur qui approche du but mais a trop de carottes en main pour être en droit d'arriver peut s'arrêter quelques tours sur une case carottes, le temps de se défaire de ses encombrants légumes, et rejoindre ensuite la case d'arrivée.



Un joueur en tête reçoit donc 10 carottes, un joueur en seconde position 20 carottes, un joueur en troisième position 30 carottes, et ainsi de suite.
Note: le joueur doit obligatoirement passer **un** tour sur la case à manger sa salade, et doit obligatoirement recevoir de la banque les carottes auxquelles il a droit. Au tour suivant, il doit obligatoirement quitter la case salade en effectuant un déplacement normal. Il ne peut pas rester sur la case pour y manger une seconde salade.

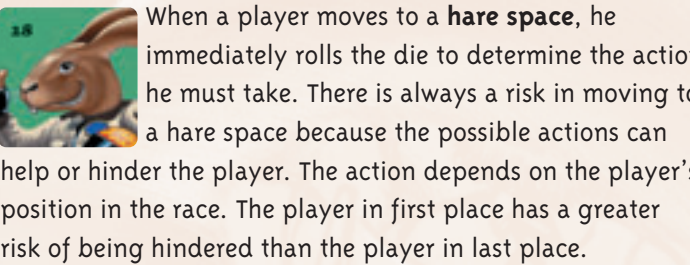


Note: a player spends **one** turn on a lettuce space to eat a lettuce and take the appropriate number of carrots. On the turn after he eats the lettuce and takes the carrots, the player **must** make a normal move. He may not remain to eat another lettuce.



However, a player may move backwards from one hedgehog space to another, as long as the second hedgehog space is unoccupied.

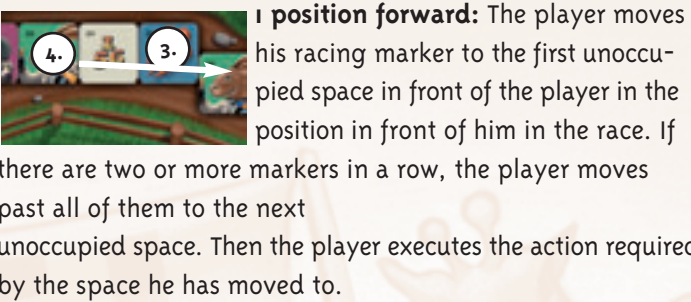
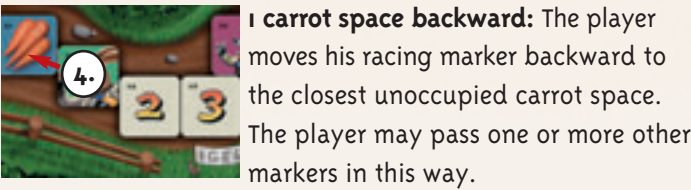
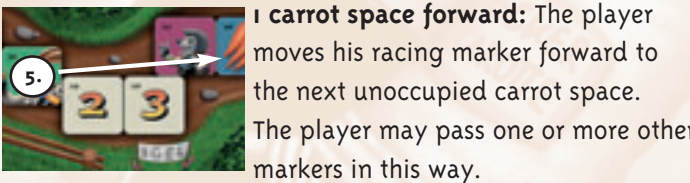
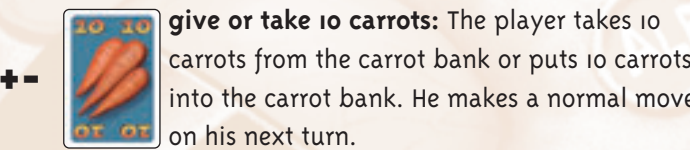
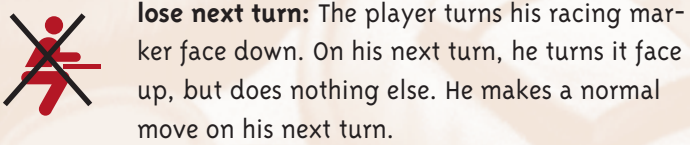
When a player moves to a hedgehog space, he take carrots from the carrot bank equal to 10 times the number of spaces he moved to reach the space.



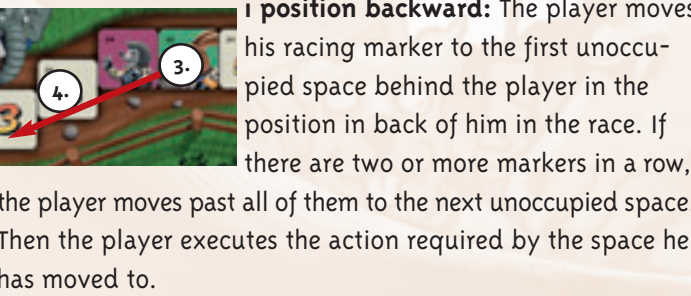
After the player rolls the die, he determines his position in the race. Using the die roll and his race position, he looks at the die result table to see what action is required.

exemple: Anna moves to a hare space while in fourth place. She rolls a 3 and moves her marker one position forward.

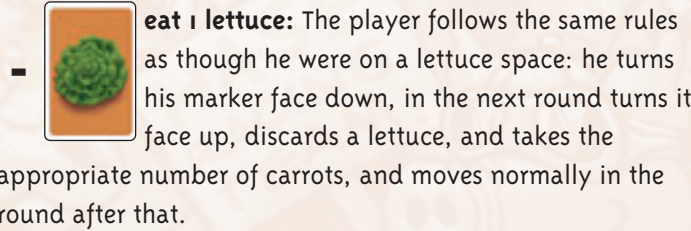
Possible hare space actions



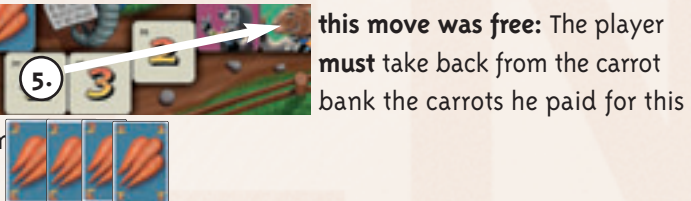
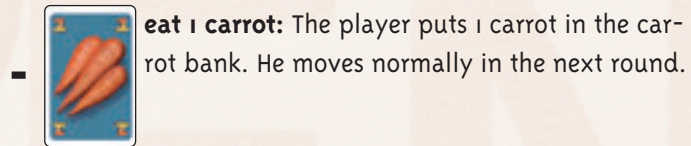
Note: The player may not move to a hedgehog space and may not move to a lettuce space if he has no more lettuce cards. In either case, the player treats such spaces as occupied and moves to the next unoccupied space.



Note: The player may not move to a hedgehog space and may not move to a lettuce space if he has no more lettuce cards. In either case, the player treats such spaces as occupied and moves to the next unoccupied space.



If a player has no more lettuce cards, he still turns his marker face down. In the next round he turns it face up and moves normally in the round after that. Thus, he loses a turn.



2x move again: The player **must** move again. The move is like a normal move and must be paid for as a normal move. After moving, the player executes the action required by the space he moves to.

The finish line

The small number in each space indicates how many spaces the player is from the finish line. To move to the finish line, the player looks up this number in the die result table and pays this many carrots to the carrot bank.



He then moves his racing marker past the finish line to the first available finishing position (numbered 1-5). A player may only move to the finish if he has **no lettuce** cards and he has **equal to or less than the allowed number of carrots** in his carrot supply. Both must be satisfied! The first player to finish is allowed to have 10 carrots, the second player is allowed 20 carrots, the third player is allowed 30 carrots, and so on.

The player who first fulfills both requirements and crosses the finish line is the winner. He places his racing marker on the number 1 finishing position. The game continues with the other players. The second player to cross the finish line puts his racing marker on the number 2 finishing position and so on. The 6th player need not finish as there are no positions for him.

Note! In all situations where race position is important: the lettuce spaces, the hare spaces, and the position spaces, **all** racing markers are counted, even those that have already finished the race.

The 2 player race

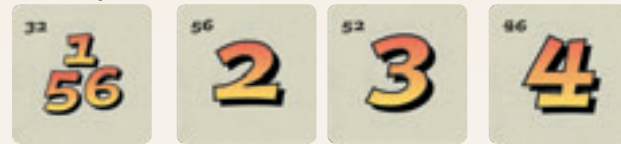
Each player takes 2 racing markers, 5 lettuce cards, and carrots worth 95 in value. The winner is the first player to move **both** his racing markers across the finish line. On a player's turn, he decides which racing marker to move. He may not move both markers on a turn.

When a player moves one of his markers to a lettuce space, he **must** eat the lettuce in his next turn and move that marker in the turn after.

A player may move his first racing marker across the finish line without considering the normal carrot requirement, but he must have no lettuce cards. When a player moves his second racing marker across the finish line, he must meet the normal carrot requirement: if it finishes second, he must have 20 or fewer carrots left and if third, 30 or fewer carrots.

Summary of the spaces' actions

Position spaces



When a player starts his turn on one of the position spaces, he compares his position in the race with the large numbers on the space. If his position matches one of the numbers in the space, he **must** take 10 times this number of carrots from the carrot bank.



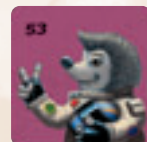
Carrot space

When a player begins his turn on a carrot space, he may move as normal or he may remain on the space. If he remains on the space, he **must** take 10 carrots from the carrot bank or put 10 carrots in the carrot bank. A player may repeat this action by remaining in the space for as long as he likes.



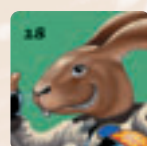
Lettuce space

When a player moves to a lettuce space, he immediately turns his racing marker face down. On his next turn, the player discards a lettuce card, takes carrots from the bank equal to 10 times his position in the race, and turns his racing marker face up. On the following turn, the player **must** move from the space. A player in first place takes 10 carrots, a player in second takes 20 carrots, a player in third takes 30 carrots, and so on.



Hedgehog space

A player may only move to a hedgehog space by moving backwards to it. In addition, the space must be unoccupied and the closest hedgehog space behind the player's current position. Otherwise, a player may not move to a hedgehog space. When a player moves to a hedgehog space, he takes carrots from the carrot bank equal to 10 times the distance he moved to reach the space.



Hare space

When a player moves to a hare space, he immediately rolls the die. He then looks up the action he must execute in the die result table using the die roll and his race position. He then executes the required action.

Special situations

If a player must move due to a hare space action and the move is not possible, he does not move. If a player must eat a carrot due to a hare space action and does not have one, he must start the race over as described earlier in the rules.

Graphics: Franz Vohwinkel
English translation/editing: Jay Tummelson
© 2000 ABACUSSPIELE, Verlags GmbH & Co KG, Dreieich
All Rights Reserved

Lièvre et Hèrisson

un jeu de David Parlett

Une course mémorable, pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Matériel

1 plateau de jeu

6 pions

18 cartes salade

94 cartes carottes: 18 de valeur «1» et «10»,
12 de valeur «3», «5», «15» et «30»,
et 10 de valeur «60»

1 dé

1 liret de règles

Mise en place

Installez le plateau de jeu au centre de la table. Triez les cartes carottes selon leur valeur et placez-les sur le plateau de jeu, aux emplacements indiqués, pour constituer la banque

Chaque joueur prend un pion, trois cartes salade et des cartes carottes pour une valeur totale de 65 (2 «5», 1 «10», 1 «15» et 1 «30»).

A quatre joueurs, chacun prend une carte «30» carottes supplémentaire.

Les cartes salade non utilisées sont rangées dans la boîte.

Le parcours se compose de la case de départ, les 63 cases numérotées de 63 (après la case départ) à 1 (avant la case d'arrivée), et la case d'arrivée. Le petit nombre dans le coin supérieur gauche de chaque case indique le nombre de cases qui restent à parcourir jusqu'à l'arrivée.

Chaque joueur place son pion sur la case de départ.

Un premier joueur est désigné d'un commun accord. Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, déplace son pion. Les règles particulières du jeu à deux joueurs sont à la fin de ce livret.



Le but du jeu

Comme dans toutes les courses, le premier arrivé au but est le vainqueur. Pour atteindre la case d'arrivée, un joueur doit «tomber juste» et avoir mangé ses trois cartes salade. En outre, il doit lui rester relativement peu de carottes en main: le premier arrivé doit avoir au plus 10 carottes, le second au plus 20 carottes, le troisième au plus 30 carottes, et ainsi de suite.

Déroulement du jeu

Le dé n'est pas utilisé pour déplacer les pions. Il sert seulement lorsqu'un joueur s'arrête sur une case «lièvre». C'est le seul moment où le hasard entre en jeu.

Les joueurs choisissent en effet comment ils déplacent leur pions. Lorsque vient son tour, un joueur **doit** avancer ou reculer son pion sur le parcours jusqu'à une case inoccupée, à moins que la case sur laquelle il se trouve ne l'oblige ou ne l'autorise à faire autrement.

Lorsqu'un joueur décide d'**avancer** son pion, il paie à la banque le coût correspondant en carottes. Ce coût est indiqué sur la fiche d'aide de jeu, et dépend du nombre de cases parcourues. Lorsqu'un joueur décide de **reculer** son pion, il recule nécessairement jusqu'à la plus proche case hèrisson. Il ne paie pas pour cela, et reçoit même des carottes de la banque, en fonction du nombre de cases parcourues.

Les joueurs découvriront vite qu'une course rapide épuise leur stock de carottes, et qu'il est souvent nécessaire de le reconstituer. Pour gagner, il faut savoir alterner entre les bonds en avant du lièvre et les lents déplacements, parfois même les reculades, du hèrisson.

Déplacement

Un joueur peut **avancer** son pion jusqu'à n'importe quelle case inoccupée, à l'exception des cases hèrissons, en payant à la banque le nombre de carottes requis. Avancer d'une case coûte 1 carotte, avancer de deux cases coûte 3 carottes (1 + 2 = 3), avancer de 3 cases coûte 6 carottes (1 + 2 + 3 = 6), et ainsi de suite.

À la fin de la règle se trouve un tableau indiquant le nombre de carottes à payer en fonction du nombre de cases parcourues. Le joueur choisit la case sur laquelle il se rend, compte le nombre de cases depuis celle où il se trouve, et paie le montant en carottes à la banque. Toutes les cases, y compris la case d'arrivée et les cases occupées, sont prises en compte.

