

HARE & TORTOISE – REGOLAMENTO (PER TUTTE LE VERSIONI)

Le seguenti regole si applicano a tutte le versioni del gioco, anche se ogni edizione può avere delle differenze. Ci sono quattro principali gruppi di edizioni: (1) Intellect 1974 e Waddingtons 1980, (2) Ravensburger 1978 e Alga (Svezia) 1986, (3) Gibsons 1987 e Abacus/Rio Grande 2000, e (4) Ravensburger 2008 e Gibsons 2010. **Le principali differenze sono:**

Tagliare il traguardo. Originariamente, nessuno poteva tagliare il traguardo con più di 20 carote in mano.

Nuovo ordine delle caselle. Originariamente, la prima casella lattuga era alla settima casella dalla partenza, consentendo al primo giocatore di raggiungerla immediatamente. Dall'edizione Gibsons del 1986 è stata spostata alla decima casella, dove è rimasta da allora. Questo cambiamento ha comportato un piccolo riordinamento delle precedenti caselle. Allo stesso tempo, sono state cambiate le ultime quattro caselle immediatamente precedenti l'arrivo da "2-lepre-lattuga-lepre" ad "1-carota-lepre-carota".

Casella lepre. E' stata sempre l'unico elemento di casualità della corsa. A partire dal 2008, le ultime edizioni del gioco prevedono per la casella lepre l'uso delle carte lepre. Alcune varianti sono proposte alla fine di questo regolamento.

IL GIOCO BASE

Giocatori

Da 3 a 6 (meglio in 4 o 5), ragazzi e adulti.

Durata

In minuti: dai 10 ai 15 a persona

Contenuto

1 tabellone, 6 pedine ("runners"), 18 carte lattuga, 15 carte lepre (in alcune edizioni), e carte carota con valore di 1-5-10-15-30-60.

L'idea generale

L'obiettivo è essere il primo giocatore a tagliare il traguardo. La Partenza è lo spazio precedente la prima casella, il Traguardo lo spazio seguente l'ultima casella. Ad ogni turno puoi avanzare a condizione di poter pagare per farlo. Il pagamento consiste in energia chiamata "carote"; ne possiedi 65 all'inizio del gioco. Più lontano muovi in un turno, più rapidamente sale il costo per il movimento, così più distante salti e prima termini le carote. Puoi guadagnare più carote andando su determinate caselle. Quanto si ottiene dipende dalla tua posizione in gara, la quale favorisce i giocatori lenti (le tartarughe) piuttosto che quelli più veloci (le lepri).

Preparazione

Si concorda l'ordine di gioco (ad esempio, inizia il giocatore più giovane, o il giocatore con più capelli, o il perdente della partita precedente).

- Ogni giocatore sceglie la **pedina** del colore preferito e la piazza sullo START.
- Ogni giocatore riceve **carte carota** per un totale di **65** così suddivise: una carta da 30, una da 15, una da 10, due da 5. Le Carote rappresentano ciò che si deve pagare per muoversi. Durante il gioco le carte carota vanno tenute in mano in modo che gli avversari non possano vederle.

- Ogni giocatore riceve anche **3 carte lattuga**. Ogni lattuga può essere scambiata per delle carote quando si arriva su una casella lattuga. **Devi** mangiare tutte le tue lattughe prima di poter tagliare il traguardo.
- Ogni giocatore riceve anche una **carta della corsa**, la quale mostra il costo, in carote, del movimento.
- Separare per valore le carte carota non distribuite e piazzarle sul tabellone negli spazi numerati costituenti l' "orto delle carote" (la riserva). Durante il gioco, tutti i pagamenti in carota sono fatti dentro o fuori quest'area.
- Riponi nella scatola tutte la carte lattuga che avanzano. Non sono necessarie.
- Mischia le carte Lepre e piazzale a faccia in giù a portata di mano.
Nota: Alcune vecchie edizioni non hanno le carte Lepre.

Condizioni

Per poter tagliare il traguardo è necessario soddisfare due condizioni:

- Devi mangiare tutte le tue carte lattuga. Lo puoi fare solo andando sulle caselle lattuga, le quali sono poche e distanti fra loro.
- Non devi avere troppe carote in mano quando raggiungi il traguardo. Il primo che raggiunge il traguardo non deve averne più di 10 dopo aver pagato per il suo ultimo movimento, il secondo può averne fino a 20, il terzo fino a 30 e così via. (*Nota:* Nelle prime edizioni nessuno può tagliare il traguardo con più di 20 carote).

Movimento Si può far avanzare la propria pedina su una qualsiasi casella libera non occupata che non sia una casella tartaruga (la quale consente solo movimenti all'indietro). Si può avanzare della distanza desiderata fin tanto che si hanno abbastanza carote per pagare il movimento. Il costo dipende dal numero di caselle attraversate:

Muovere di **1** casella ti costa **1** carota
 Muovere di **2** caselle costa $1+2 = \mathbf{3}$ carote
 Muovere di **3** caselle costa $1+2+3 = \mathbf{6}$ carote
 Muovere di **4** caselle costa $1+2+3+4 = \mathbf{10}$ carote
 Muovere di **5** caselle costa $1+2+3+4+5 = \mathbf{15}$ carote,

e così via. Puoi trovare il costo del movimento consultando la tabella stampata sulla tua Carta della Corsa. Durante il gioco potrai muovere all'indietro invece che in avanti, ma solo fino a una casella tartaruga. Muovere all'indietro non ha alcun costo – in realtà è un modo per guadagnare carote, come spiegato di seguito.

Dove muovere

Ci sono cinque differenti tipi di caselle sulle quali muovere: Caselle con Numeri, Caselle Carota, Lattuga, Lepre, e Tartaruga. Ognuna di queste offre un modo speciale per guadagnare più carote. Ma nota bene:

- Devi sempre spendere carote prima di fare il tuo movimento
- Non si può mai andare su di una casella occupata.
- Non puoi andare su una casella lattuga se non possiedi lattughe .
- Non si può avanzare fino a una casella Tartaruga, solo indietro

Caselle con numero (2~3~4~1.5.6)

Appena si arriva su una casella con il numero non succede nulla. Al tuo prossimo turno, controlla se il numero della casella sulla quale ti trovi corrisponde alla tua posizione in gara. Se corrisponde, devi prendere delle carote extra dalla riserva prima di muovere. Il numero di carote che ricevi è pari alla tua posizione moltiplicata per 10 – pertanto prendi: **10** carote se sei in prima posizione su una casella “**1**”, **20** carote se sei in seconda posizione su una casella “**2**” e così via. Le caselle contrassegnate con i numeri 1-5-6 contano per chi si trova in prima posizione, ma anche in quinta o in sesta se ci sono più giocatori. Le Carote sono guadagnate solo se il numero corrisponde alla tua posizione nel momento in cui **abbandoni** la casella, non quando arrivi su di essa. Il sorpasso di un altro giocatore mentre si è in sosta sulla casella, comporta automaticamente un cambio di posizione e può impedire la raccolta delle carote.

Caselle Carota. Appena si arriva su una casella carota non succede nulla. Al tuo prossimo turno puoi, se lo desideri, rimanere fermo invece di muovere. Il rimanere fermi (anche detto “mangiare una carota”) dà diritto a prendere **10** carote dalla riserva – o, se sei vicino al traguardo e ne hai troppe, a pagare 10 carote mettendole nella riserva. E’ possibile rimanere fermi sulla stessa casella carota finchè si vuole, purchè si paghi o si prenda 10 carote a turno.

Caselle Lattuga. In queste caselle è possibile scambiare una lattuga per un determinato numero di carote, solo se si ha almeno una lattuga in mano. Le caselle lattuga sono molto preziose, in quanto non ce ne sono molte. Appena arrivi su una casella lattuga non succede nulla, eccetto che girare la tua pedina a faccia in giù per ricordare che sei appena arrivato. Al turno successivo, occorre girare la pedina a faccia in sù e “mangiare la lattuga”; ossia scartare una carta lattuga e prendere un determinato numero di carote dalla riserva: 10 se sei in prima posizione quando mangi la lattuga; 20 se sei in seconda; e così via.

Nel turno in cui si mangia la lattuga non è consentito muoversi (si deve dare il tempo di digerire!), ma si deve abbandonare la casella nel turno successivo. Non si può quindi rimanere fermi e continuare a mangiare.

Caselle Tartaruga Puoi solo muovere indietro fino a una casella tartaruga, mai avanti. Farlo non costa nulla. Invece, si guadagnano immediatamente 10 carote per ogni passo fatto per raggiungere la casella tartaruga – ad esempio, 10 se è immediatamente dietro a te, 20 se è due caselle indietro, e così via.

Puoi solo muovere indietro fino alla casella tartaruga **più vicina** dietro di te e solo se è **libera**. Tuttavia, fatta salva questa regola, puoi muovere all’indietro da una qualsiasi casella tartaruga ad un’altra. Anzi, è possibile fare una serie di questi movimenti nei successivi turni, avendo così la possibilità di guadagnare centinaia di carote.

Caselle Lepre. Le caselle lepre sono per i giocatori che amano il rischio. Nella maggior parte delle edizioni, quando arrivi su una casella lepre ed hai pagato per il tuo movimento, peschi la prima carta del mazzo carte lepre, segui l’azione stampata su di essa e dopo rimetti la carta in fondo al mazzo. Queste azioni *tendono* a favorire le tartarughe piuttosto che le lepri, quindi è generalmente più sicuro andare su una casella lepre quando si è più indietro nella corsa e meno sicuro quando si è avanti. Le ultime edizioni hanno carte con le seguenti azioni:

Azione ~ Spiegazione:

- **Dai 10 carote ad ogni giocatore che sta dietro di te nella corsa (se presente) ~**
 - (a) Se non hai abbastanza carote, danne 5 a ciascuno; se ancora non puoi, danne 1;
 - (b) un giocatore che non vuole carote in più le può mettere nella riserva;
- **Se ci sono più giocatori dietro di te che di fronte a te, perdi un turno, se no gioca ancora** ~ Se il numero di giocatori è uguale, ovviamente gioca ancora;
- **Riporta esattamente a 65 la tua scorta di carote** ~ Se ne hai più di 65, scarta quelle in eccesso; se meno prendine dalla riserva;
- **Prendi 10 carote per ogni lattuga che ancora possiedi** ~ Se non ne possiedi, salti un turno;
- **Giro gratuito!** ~ Il tuo ultimo turno non costa nulla; riprendi le carote spese per raggiungere questa casella;
- **Perdi metà delle tue carote** ~ Se un numero è dispari, mantenere quello dispari;
- **Mostra le tue carote!** ~ Conta le tue carte carota a faccia in su, in modo che tutti sappiano quante ne hai;
- **Mischia le carte lepre e ricevi da ogni giocatore 1 carota** ~ Non mettere questa carta in fondo al mazzo ma mischia con le altre.

Delle carte sopra descritte ce ne sono due per tipo eccetto l'ultima ("mischia le carte lepre"); 15 in tutto.

Tagliare il traguardo Si taglia il traguardo facendo avanzare la pedina sulla bandiera dell'arrivo subito dietro l'ultima casella e effettuando il pagamento richiesto. A condizione che:

1. Hai mangiato tutte le tue lattughe e,
2. Il numero di carote che possiedi dopo aver pagato il tuo ultimo movimento è di 10 al massimo se sei arrivato primo, 20 se sei arrivato secondo, e così via.

Situazioni di stallo.

Se sei a corto di carote – o per qualsiasi altro motivo non puoi fare una mossa legale nel tuo turno di gioco – devi iniziare la corsa da capo. Piazza la tua pedina sulla posizione di partenza, ripristina la mano di carote a 65 e muovi immediatamente. Non devi prendere altre lattughe e quelle che hai già mangiato rimangono fuori dal gioco.

REGOLE PER DUE GIOCATORI

Ogni giocatore parte con 95 carote e 5 lattughe, e muove due pedine. Il vincitore è il primo che porta entrambe le proprie pedine al traguardo.

Ad ogni turno si è liberi di muovere una pedina o l'altra, ma non entrambe. Tuttavia, quando una delle tue pedine arriva su una casella lattuga, devi usare il tuo successivo turno per mangiare una lattuga ed il turno seguente per abbandonare quella casella.

Quando la tua prima pedina taglia il traguardo si può avere un numero qualsiasi di carote e lattughe, ma per portare la seconda pedina al traguardo si devono applicare le normali regole. Cioè, tutte e cinque le lattughe devono essere mangiate e il numero di carote in mano non deve eccedere il valore di 20 se si arriva secondi o 30 se si arriva terzi.

GIOCO A SQUADRE (4 O 6 GIOCATORI)

Quattro giocatori possono formare squadre da due, sei giocatori tre squadre da due o due squadre da tre. I giocatori si siedono in modo che non ci siano due giocatori della stessa squadra che giochino consecutivamente. La squadra vincitrice è la prima che taglia il traguardo con tutte le sue pedine. La sola differenza rispetto al gioco individuale è che i compagni di squadra possono aiutarsi nel prendere le posizioni migliori e ostacolare l'avversario. Si possono anche consultare, ma apertamente in modo che tutti possano sentire.

CASELLA LEPRE (VARIANTI)

Variante 1. Quando si arriva su di una casella lepre, non succede nulla. Ma quando ci si allontana dalla stessa il costo per il movimento aumenta a 5 per ogni passo in avanti:

movimento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
vecchio	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120
nuovo	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Ora costa di più muovere in avanti da una casella lepre fino ad una distanza di 9 caselle, quando il costo diventa uguale, dopo di che il costo per il movimento diventa notevolmente più conveniente. In altre parole, si va su una casella lepre solo se si ha intenzione di fare un grande balzo in avanti.

Variante 2. Alcuni giocatori hanno suggerito di trattare le caselle “lepre” come la casella “Parcheggio Gratuito” del Monopoli, ossia semplici caselle di sosta dove non succede nulla. Ma questa è una versione più interessante della stessa cosa: quando si arriva su di una casella lepre, si gira la propria pedina a faccia in giù (la lepre si addormenta). Al turno successivo si gira la pedina a faccia in sù, ma si rimane fermi; ci si muove solo il turno dopo. Ciò a rappresentare il “sonnellino” della lepre, come nella favola di Esopo. Tuttavia, se mentre la lepre sta dormendo un altro giocatore la sorpassa, in entrambe le direzioni (incluso il movimento all’indietro verso una casella tartaruga), la lepre si sveglia immediatamente. Non appena si viene sorpassati, si gira la propria pedina a faccia in su (fuori del proprio turno) e dopo al successivo turno ci si allontana dalla casella, come se nulla fosse accaduto.

Variante 3. I giocatori scelgono, di comune accordo, di non andare sulle caselle “lepre”.

Traduzione a cura di Massimo68

La presente traduzione, realizzata senza fini di lucro, non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, ma è da intendersi unicamente quale supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.