

Le lièvre & la tortue – Evénements liés aux cases

- **Case carotte** : 3 possibilités au choix :
 - Soit le joueur repart normalement au tour **t + 1**,
 - Soit le joueur stationne **n tours**, et gagne ou dépense **10 carottes par tour** et repart au tour **t + n + 1**,
- **Case chiffrée** : le joueur repart au tour **t + 1** avec un gain de carottes égal à **10 fois la valeur de la case**, si celle-ci correspond à son **rang**, à ce moment précis.
- **Case salade** : est accessible uniquement à un joueur ayant encore des cartes salades. Au tour **t + 1**, le joueur rend une carte **salade** et gagne **10 fois son rang** en carottes ; au tour **t + 2** il repart.
- **Case tortue** : est accessible uniquement en reculant la case la plus proche de sa position (sauf sur les 4 dernières cases du plateau où l'on peut reculer plus si besoin). Au tour **t**, le joueur gagne **10 fois le nombre de cases reculées** en carottes et repart au tour **t + 1**.
- **Case lièvre** : le joueur tire une carte lièvre et l'événement a lieu :
 - **Du muBt einmal ...** : le joueur repartira au tour **t + 2**,
 - **Ziehe gleich...** : le joueur peut **rejouer** s'il le veut,
 - **FriB sofort...** : le joueur considère sa case comme une case **salade** et joue en conséquence,
 - **Rücke sofort...** : le joueur place son pion sur la première case libre suivant le joueur placé **devant lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases),
 - **Ziehe sofort ...** : le joueur se déplace gratuitement jusqu'à la case **carotte** la plus proche si elle est libre, sinon pas d'effet,
 - **Dein letzter ...** : le joueur **récupère** les carottes qu'il vient de dépenser,
 - **Du darfst ...** : le joueur peut **prendre ou rendre** 10 carottes, s'il le veut,
 - **Du muBt sofort ...** : le joueur place son pion sur la première case libre précédent le joueur placé **derrière lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases).



1 exemplaire

2 exemplaires

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr> - 2002

Le lièvre & la tortue – Evénements liés aux cases

- **Case carotte** : 3 possibilités au choix :
 - Soit le joueur repart normalement au tour **t + 1**,
 - Soit le joueur stationne **n tours**, et gagne ou dépense **10 carottes par tour** et repart au tour **t + n + 1**,
- **Case chiffrée** : le joueur repart au tour **t + 1** avec un gain de carottes égal à **10 fois la valeur de la case**, si celle-ci correspond à son **rang**, à ce moment précis.
- **Case salade** : est accessible uniquement à un joueur ayant encore des cartes salades. Au tour **t + 1**, le joueur rend une carte **salade** et gagne **10 fois son rang** en carottes ; au tour **t + 2** il repart.
- **Case tortue** : est accessible uniquement en reculant la case la plus proche de sa position (sauf sur les 4 dernières cases du plateau où l'on peut reculer plus si besoin). Au tour **t**, le joueur gagne **10 fois le nombre de cases reculées** en carottes et repart au tour **t + 1**.
- **Case lièvre** : le joueur tire une carte lièvre et l'événement a lieu :
 - **Du muBt einmal ...** : le joueur repartira au tour **t + 2**,
 - **Ziehe gleich...** : le joueur peut **rejouer** s'il le veut,
 - **FriB sofort...** : le joueur considère sa case comme une case **salade** et joue en conséquence,
 - **Rücke sofort...** : le joueur place son pion sur la première case libre suivant le joueur placé **devant lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases),
 - **Ziehe sofort ...** : le joueur se déplace gratuitement jusqu'à la case **carotte** la plus proche si elle est libre, sinon pas d'effet,
 - **Dein letzter ...** : le joueur **récupère** les carottes qu'il vient de dépenser,
 - **Du darfst ...** : le joueur peut **prendre ou rendre** 10 carottes, s'il le veut,
 - **Du muBt sofort ...** : le joueur place son pion sur la première case libre précédent le joueur placé **derrière lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases).



1 exemplaire

2 exemplaires

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr> - 2002

Le lièvre & la tortue – Evénements liés aux cases

- **Case carotte** : 3 possibilités au choix :
 - Soit le joueur repart normalement au tour **t + 1**,
 - Soit le joueur stationne **n tours**, et gagne ou dépense **10 carottes par tour** et repart au tour **t + n + 1**,
- **Case chiffrée** : le joueur repart au tour **t + 1** avec un gain de carottes égal à **10 fois la valeur de la case**, si celle-ci correspond à son **rang**, à ce moment précis.
- **Case salade** : est accessible uniquement à un joueur ayant encore des cartes salades. Au tour **t + 1**, le joueur rend une carte **salade** et gagne **10 fois son rang** en carottes ; au tour **t + 2** il repart.
- **Case tortue** : est accessible uniquement en reculant la case la plus proche de sa position (sauf sur les 4 dernières cases du plateau où l'on peut reculer plus si besoin). Au tour **t**, le joueur gagne **10 fois le nombre de cases reculées** en carottes et repart au tour **t + 1**.
- **Case lièvre** : le joueur tire une carte lièvre et l'événement a lieu :
 - **Du muBt einmal ...** : le joueur repartira au tour **t + 2**,
 - **Ziehe gleich...** : le joueur peut **rejouer** s'il le veut,
 - **FriB sofort...** : le joueur considère sa case comme une case **salade** et joue en conséquence,
 - **Rücke sofort...** : le joueur place son pion sur la première case libre suivant le joueur placé **devant lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases),
 - **Ziehe sofort ...** : le joueur se déplace gratuitement jusqu'à la case **carotte** la plus proche si elle est libre, sinon pas d'effet,
 - **Dein letzter ...** : le joueur **récupère** les carottes qu'il vient de dépenser,
 - **Du darfst ...** : le joueur peut **prendre ou rendre** 10 carottes, s'il le veut,
 - **Du muBt sofort ...** : le joueur place son pion sur la première case libre précédent le joueur placé **derrière lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases).



1 exemplaire

2 exemplaires

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr> - 2002

Le lièvre & la tortue – Evénements liés aux cases

- **Case carotte** : 3 possibilités au choix :
 - Soit le joueur repart normalement au tour **t + 1**,
 - Soit le joueur stationne **n tours**, et gagne ou dépense **10 carottes par tour** et repart au tour **t + n + 1**,
- **Case chiffrée** : le joueur repart au tour **t + 1** avec un gain de carottes égal à **10 fois la valeur de la case**, si celle-ci correspond à son **rang**, à ce moment précis.
- **Case salade** : est accessible uniquement à un joueur ayant encore des cartes salades. Au tour **t + 1**, le joueur rend une carte **salade** et gagne **10 fois son rang** en carottes ; au tour **t + 2** il repart.
- **Case tortue** : est accessible uniquement en reculant la case la plus proche de sa position (sauf sur les 4 dernières cases du plateau où l'on peut reculer plus si besoin). Au tour **t**, le joueur gagne **10 fois le nombre de cases reculées** en carottes et repart au tour **t + 1**.
- **Case lièvre** : le joueur tire une carte lièvre et l'événement a lieu :
 - **Du muBt einmal ...** : le joueur repartira au tour **t + 2**,
 - **Ziehe gleich...** : le joueur peut **rejouer** s'il le veut,
 - **FriB sofort...** : le joueur considère sa case comme une case **salade** et joue en conséquence,
 - **Rücke sofort...** : le joueur place son pion sur la première case libre suivant le joueur placé **devant lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases),
 - **Ziehe sofort ...** : le joueur se déplace gratuitement jusqu'à la case **carotte** la plus proche si elle est libre, sinon pas d'effet,
 - **Dein letzter ...** : le joueur **récupère** les carottes qu'il vient de dépenser,
 - **Du darfst ...** : le joueur peut **prendre ou rendre** 10 carottes, s'il le veut,
 - **Du muBt sofort ...** : le joueur place son pion sur la première case libre précédent le joueur placé **derrière lui** (case salade autorisée s'il en a encore, pas d'effet sur les autres cases).



1 exemplaire

2 exemplaires

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr> - 2002