

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LIÈVRES *contre* TORTUES

4-99 ans

2-4 joueurs

10 min.

53 cartes

But du jeu:

Pour gagner la course, il faut réunir des familles complètes de lièvres et de tortues, pour obtenir **le plus grand nombre de cartes course**.



carte départ

cartes course

Les familles:

Les **familles Tortues** sont composées de **3 membres** :
papa ●, maman ● et le bébé ●.

Les **familles Lièvres** sont composées de **5 membres** :
papa ●, maman ●, le frère ●, la sœur ● et le bébé ●.

Les pastilles de couleur en haut de chaque carte permettent de se souvenir du nombre de membres de la famille.

Les enfants non-lecteurs désignent la carte par son numéro et sa couleur plutôt que par le nom de la famille.

Préparation du jeu:

- Chaque joueur choisit sa **carte départ** et la pose sur la table.
- Poser le tas de **cartes course** à côté des cartes départ.
- Bien mélanger les **cartes Lièvres et Tortues** et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste des cartes est placé face cachée sur la table et constitue la **pioche**.

Déroulement du jeu :

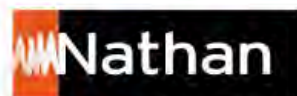
C'est le joueur le plus jeune qui commence.



- Il demande au **joueur de son choix** une carte en nommant la **famille** et son **membre**, par exemple : *dans la famille Tortue Superhéros (ou famille 9), je voudrais la maman (ou « la bleue »).*
- Si le joueur interrogé a cette carte, il la lui donne, et le joueur dont c'est le tour continue en demandant une autre carte au joueur de son choix.
- Si le joueur interrogé ne possède pas cette carte, il dit « **pioche** », et le joueur prend la première carte de la pioche. Si le joueur pioche la bonne carte, il peut continuer, sinon son tour s'arrête.
- Puis c'est au tour du joueur à sa gauche.
- Quand un joueur réunit **une famille Tortue complète**, il la pose devant lui et prend **1 carte course** qu'il place à côté de sa carte départ. Si c'est une **famille Lièvre**, il place **2 cartes course**.

Fin de la partie :

Lorsque les **10 familles ont été réunies**, le joueur qui possède le **plus de cartes course** devant son drapeau a gagné ! En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a réuni le plus grand nombre de familles.



Un jeu créé par *Les Fées Hilarés*
Illustré par Deborah Pinto

© 2016 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com