

A LEBRE E A TARTARUGA



JOGO DE ESTRATÉGIA

- ☐ Para crianças a partir dos 8 anos
- ☐ De 2 a 4 jogadores
- ☐ Contém: cartão de jogo, 4 marcas, 4 cartões de corrida, 12 cartas alfacedas, 88 cartas cenouras, 1 tabuleiro de plástico para cartas, 1 dado.

casa cenoura e não poder tão pouco recuar até à casa tartaruga imediatamente anterior, por estar ocupada), deve voltar à partida. Receberá então a mesma quantidade de cenouras que no início da corrida, mas não receberá cartas alfacedas. Assim, se já se comeram (gastaram) duas ou três alfacedas, recomençará a corrida com uma só carta alfaceda.

Mas se a falta de cenouras é um problema, pode não o ser menos, tê-las em excesso; sobretudo no final da corrida, já que não se pode cortar a meta com uma quantidade excessiva de cenouras. O sistema para se livrar destas é o seguinte: o jogador cai numa casa cenouras e permanece nela na vez seguinte, e entrega ao talhão de cenouras 10 cenouras (em vez de receber a referida quantidade de cenouras como já foi explicado) Segundo a sua conveniência pode repetir esta operação tantas vezes quantas deseje.

FINAL DA CORRIDA

Para acabar a corrida há que ultrapassar a linha de chegada. Quem chegar em primeiro lugar cumprindo todos os requisitos que se indicaram, é o vencedor; os restantes jogadores continuam a corrida para ver quem fica em segundo, terceiro ou quarto classificado.

São requisitos necessários para cortar a linha de chegada:

1. Ter-se livrado das três cartas alfacedas;
2. Não ter em seu poder mais do que 20 cenouras.

VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

Cada jogador recebe 2 marcas, 6 cartas alfacedas e cenouras num total de 105.

Cada jogador de cada vez só pode jogar uma marca, podendo escolher qual a da sua preferência. A única exceção é a seguinte: quando uma marca cai numa casa alfaceda e paga a correspondente carta alfaceda, na vez seguinte tem que obrigatoriamente tirar esta marca da referida casa.

Para o restante, as regras já mencionadas serão as mesmas.

TÁTICA DO JOGO

Depois de ter jogado algumas vezes este interessante jogo, o jogador pode descobrir múltiplas possibilidades táticas e o modo mais conveniente de servir-se delas.

Uma destas possibilidades é a das mudanças de posição.

Há que ter em conta constantemente a posição dos outros jogadores, a conveniência de fazê-los mudar de posição e a probabilidade de que possam mudar a sua própria posição. Assim, se um jogador que vá em quarto lugar cai numa casa com o número 4, convirá que outro jogador recue a uma casa tartaruga, se assim fizer com que o seu adversário passe para terceiro lugar e não possa receber as cenouras que calculava (exactamente 40 cenouras).

A antiga fábula da Lebre e da Tartaruga ensina-nos que uma correria louca e sem finalidade não conduz necessariamente à vitória por mais veloz que se seja, pois que também o mais lento pode ganhar, se for perseverante. O jogo a Lebre e a Tartaruga é uma corrida em que os jogadores têm de saber ser espertos, tão velozes como a Lebre lentos e reflexivos como a Tartaruga. Quer dizer: cada jogador terá que ser, na sua vez Lebre e Tartaruga.

No jogo as cenouras serão o que a gasolina é numa corrida de automóveis. Assim, em cada jogada os jogadores necessitam de uma certa quantidade de cenouras, tanto maior quanto mais rápida for a sua marcha. As cenouras que cada jogador recebe ao iniciar-se o jogo não chegam de maneira nenhuma para chegar ao fim. Mas há várias maneiras de ganhar cenouras durante a corrida, e todas têm uma característica comum: o jogador deve parar ou retroceder na sua marcha.

O vencedor será o jogador que, tendo comido durante o caminho as suas três alfacedas e terminando com um número não excessivo de cenouras chega primeiro à meta.

REGRAS DE JOGO PARA MAIS DE DOIS JOGADORES

Preparação do jogo

1. Retire o tabuleiro de plástico para as cartas. Este é o «TALHÃO DAS CENOURAS» e as «CARTAS DAS CENOURAS» são postas aqui durante o decorrer do jogo.
2. Escolhe-se um jogador para tratar o TALHÃO DAS CENOURAS.
3. Este dá as seguintes cartas a cada jogador incluindo-se a si próprio.

- I) 1 cartão de corrida
 - II) 3 cartas de alfacedas
 - III) cartas de cenouras no valor de 65, por exemplo: 1 carta de cenouras de vinte, 3 de dez, 2 de cinco e 5 de uma.
4. Cada jogador escolhe uma marca e coloca-a antes da partida.
 5. Cada jogador lança o dado na sua vez, e o que obtiver o número mais elevado começa o jogo e então segue-se na direcção dos ponteiros do relógio.

N. B. — O dado só é usado para «ENGAIOLAR A LEBRE».

Disponibilizado por:
MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

O TABULEIRO DO JOGO E AS SUAS CASAS

São diversos os tipos de casas do tabuleiro que oferecem com segurança a possibilidade de **ganhar novas cenouras**, com as quais poderá prosseguir a corrida.

As casas com tartaruga são as que mais facilmente possibilitam ganhar cenouras. Não é permitido chegar a qualquer destas casas quando se avança mas somente recuando, operação que resulta além do mais gratuita. Mas só poderá retroceder até à tartaruga mais próxima, e esta terá que estar livre. Ora bem: para saber quantas cenouras se ganham indo parar a uma casa com tartaruga há que contar as casas que se retrocederem e multiplicar o seu número por 10. Assim por exemplo, se a casa tartaruga era imediatamente a anterior àquela que ocupava, como só retrocedeu uma casa, recebe 10 cenouras, se retrocede 3 casas, recebe 30 cenouras. Nada impede, que qualquer jogador retroceda até uma tartaruga e que na vez seguinte volte a fazê-lo até à imediatamente anterior, desde que esta esteja livre.

As casas com cenouras permitem também ganhar e em cada vez poupar cenouras. A condição está em que o jogador que chega a uma destas casas às quais só se pode chegar avançando, e não recuando **se detenha nela na vez seguinte**, pelo que em troca receberá 10 cenouras. A operação pode repetir-se quantas vezes se deseje durante a partida. (Mas adiante veremos como também estas casas podem servir para nos livrarmos de cenouras).

As casas com alfazema não só servem para ganhar cenouras como também para nos livrar das cartas alfazema recebidas no princípio do jogo. Sem se ter livrado das referidas cartas nenhum jogador pode cortar a meta, e para se livrar delas **terá que ficar uma vez** em qualquer uma destas casas. Para se comer na referida volta a correspondente alfazema, o jogador entrega uma carta alfazema e recebe em troca tantas cenouras quantas resulta de multiplicar por 10, a sua posição na corrida. Ou seja: ao situar-se numa casa alfazema, nada lhe acontece: mas na vez seguinte sem se mover, comprovada a sua posição na corrida e recebidas as correspondentes cenouras em troca da sua carta alfazema (30 cenouras se ocupa a terceira posição, 10 se está na primeira, etc.). Mas não pode deter-se em nenhuma casa alfazema depois de ter gasto as suas três cartas alfazema.

Quanto às **casas com números** (1, 2, 3 e 4) referem-se a posições distintas que os jogadores podem ocupar no decorrer da corrida e servem para ganhar cenouras. Ora bem: estes números e suas correspondentes casas só têm significado se as posições a que se referem existem realmente na corrida; assim, se os jogadores são três, a casa com o número 4, não tem significado. O jogador pode ganhar cenouras somente na jogada seguinte, se a ordem de posição na corrida coincide com ordem indicada pelo número da casa em que se encontra: neste caso o jogador ganha em cenouras **10 vezes** o referido número.

Por exemplo: se o jogador, se encontra na terceira posição e, fica numa casa com o número 3 ao retomar a corrida, ganha 30 cenouras que recebe antes de sair da referida casa; e se o jogador que vai à frente se encontra numa casa com o número 1 ao retomar a corrida, ganha 10 cenouras. Desde que se chega a uma casa até que dela se saia, as posições podem evidentemente variar devido às deslocções dos outros jogadores; daí que deva insistir-se em que só é válida a posição que se ocupa no momento de sair da casa em questão. Pode acontecer, que um jogador vá em segundo lugar e chegue a uma casa com o 2, mas antes de voltar a avançar seja ultrapassado por algum dos jogadores que o seguiam (ou que o jogador que fosse em primeiro retroceda até à casa da tartaruga situada atrás dele); aquele jogador deixará assim de estar na segunda posição e portanto, não poderá receber cenouras quando retomar a marcha.

Ao situar-se numa casa com um número é, pois, muito importante prever as jogadas que os outros possam fazer, para acertar assim com a posição própria na vez seguinte.

No tabuleiro há um último tipo de casas, **as casas com lebre**. Quando um jogador cai numa casa com lebre, lança o dado e conforme o número de pontos assinalados e a sua posição na corrida, engaiola a lebre. Consultar os cartões de corrida para estes casos.

SISTEMA DE JOGO

Cada jogador na sua vez adianta ou recua a sua marca pelas casas do tabuleiro e dá ou recebe as correspondentes cenouras. Como já foi indicado, só **retrocedendo** pode chegar-se às casas tartaruga; às outras casas só se pode chegar **avançando**.

Cada casa só pode ser ocupada por uma marca. Pode saltar-se por cima das outras marcas, quer avançando ou retrocedendo.

Em cada jogada pode avançar-se tantas casas quantas se queira, desde que se tenham cenouras suficientes para pagar o preço correspondente. Este preço, segundo o número de casas que se avança em cada jogada, está indicado nos cartões de corrida. O pagamento da jogada efectua-se imediatamente depois de a fazer.

Há que ter em conta que não existe um preço fixo por cada casa que se avança, pois que o preço é muito maior quanto mais sejam as casas que se decide avançar: uma distância grande, corrida numa jogada é muito mais cara que a mesma distância corrida em duas ou três jogadas. (Ver cartão de corrida).

Evidentemente que se exige sempre um mínimo de previsão: antes de decidir quantas casas vamos avançar na jogada é preciso calcular as cenouras que são necessárias e prever, em caso de querer gastar todas as que se têm, como conseguir mais em novas jogadas.

ficar sem cenouras ou tê-las em excesso

Se um jogador depois de uma jogada fica sem cenouras não pode na sua vez ganhar novas cenouras (por exemplo, por não se encontrar numa