

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 alface. Assim, se já se comeram (gastaram) duas ou três alfaces, recomeçará a corrida com uma só carta alface.

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 alface;
2. Não ter em seu poder mais do que 20 cenouras.

VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

Cada jogador recebe 2 marcas, 6 cartas alface 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 excepção é a seguinte: quando uma marca cai numa casa alface e paga a correspondente carta alface, na vez seguinte tem que obrigatoriamente tirar esta marca da referida casa.

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

TÁCTICA DO JOGO

Depois de ter jogado algumas vezes este interessante jogo, o jogador pode descobrir múltiplas possibilidades tácticas 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).

Disponibilizado por:
MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com



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 alface, 88 cartas cenoura, 1 tabuleiro de plástico para cartas, 1 dado.

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 alfaces 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 alface
 - 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.