



Idée du jeu

Les tortues adorent les laitues, alors elles décident de faire la course pour se rendre ensemble jusqu'au jardin. Les tortues, ça a aussi un gros dos bien solide, sur lequel les autres tortues aiment grimper, histoire de ne pas trop se fatiguer pour avancer.

Chaque joueur devra faire gagner la course à sa propre tortue.

Matériel

- 1 plateau de jeu, représentant un parcours de 10 cases jusqu'au parterre à laitues.
- 5 tortues en bois, de couleurs différentes.
- 52 cartes de progression : pour chaque couleur, 5 x  , 5 x , 2 x , en couleur neutre 2 x  , 3 x , 5 x  et 2 x .
- 5 tuiles tortues, de couleurs différentes.

Préparation de la partie

- Placer le plateau au centre de la table.
- Placer les 5 tortues sur la case de départ, empilées en ordre quelconque.
- Mélanger les cartes de progression et les placer en pioche à côté du plateau, faces cachées.
- Chaque joueur pioche 5 cartes et les garde en main. Il peut consulter ses cartes sans les révéler aux autres joueurs.
- Mélanger les tuiles tortues et en donner une au hasard à chaque joueur. Chaque joueur consulte secrètement la couleur de sa tuile tortue puis la dépose devant lui, face cachée.
- Le joueur le plus jeune commence la partie.

Objectif du jeu

Chaque joueur va tenter de faire gagner la course à **sa tortue**, c'est-à-dire celle qui est désignée par sa tuile secrète.

En jouant les cartes de progression, les joueurs sont susceptibles d'avancer ou reculer n'importe quelle tortue. C'est en gérant au mieux le choix de leurs cartes de progression que les joueurs tenteront de gagner la partie.

Le tour de jeu

L'un après l'autre, dans le sens horaire, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- Le joueur joue une carte de progression et en applique l'effet.
 - **La couleur de la tortue** à déplacer est imposée par la carte. Si la carte est de couleur neutre, le joueur déplace la tortue de la couleur de son choix.
 - **La progression** est déterminée par le symbole de la carte :

	La tortue avance d'une case.
 	La tortue avance de deux cases.
	La tortue recule d'une case.
	La tortue doit se trouver en dernière position et avancer d'une case (si plusieurs tortues sont empilées en dernière position, le joueur déplace celle de son choix).
 	La tortue doit se trouver en dernière position et avancer de deux cases.
 - Lorsque la tortue se déplace, elle doit emporter avec elle les autres tortues qui lui sont éventuellement empilées sur le dos.
 - Si la tortue arrive sur une case déjà occupée, elle doit s'empiler par-dessus la ou les tortues déjà en place.
- Le joueur prend une nouvelle carte de la pioche en main, de manière à en avoir toujours 5 en main.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'une tortue (ou une pile de tortues) atteint la dernière case du parcours.

- Le joueur propriétaire de la tortue gagnante gagne la partie.
- Si plusieurs tortues atteignent la dernière case, c'est le joueur propriétaire de la tortue la plus en-dessous de la pile qui gagne la partie.
- Si aucun joueur n'est propriétaire d'une tortue gagnante, c'est le joueur propriétaire de la tortue la plus proche de la dernière case qui gagne la partie.

Variante

Avec les tout petits, la couleur des tuiles tortues est connue de tous les joueurs.