

Reiner
Knizia



CARRERA DE TORTUGAS

Jugadores: 2-5
Edad: 5 o más
Duración: 20 min.



¿Quién será el primero en zamparse la lechuga?









Idea del juego

Las tortugas raramente tienen prisa, aunque a veces encuentran una razón para correr, por ejemplo para ser las primeras en llegar a las lechugas verdes y exuberantes al final del prado.

Como no son muy persistentes, a menudo intentan trepar a las espaldas de otras tortugas y hacer que las lleven un rato. En la confusión, a veces parece que una tortuga se mueve en dirección errónea, pero aún así puede ser que sea la primera en disfrutar de la sabrosa lechuga.



Contenido e Inicio de la partida

- Un tablero de juego.
- 5 tortugas de madera de 5 colores diferentes.
- 52 cartas: por cada color: 1x , 5x , 2x , cartas multicolor: 3x , 2x  , 5x  und 2x 
- 5 fichas cuadradas de 5 colores diferentes y un libro de reglas.

Preparación

Se pone el tablero en el centro de la mesa y las **5 tortugas de madera individualmente en la casilla de salida** ("Start").

Las 5 fichas se mezclan boca abajo y cada jugador toma una; la mira sin que nadie más la pueda ver y la deja boca abajo ante él. Las fichas sobrantes se dejan, sin mirarlas, de vuelta a la caja.


Seguidamente, se **mezclan las cartas** y se entregan **5 boca abajo a cada jugador**. Estas cartas forman la mano inicial de cada jugador. El resto de las cartas se dejan boca abajo cerca del tablero formando el mazo. El jugador más joven empieza. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.


Objetivo


Cada jugador debe intentar que la **tortuga de su color sea la primera en llegar** al campo de lechugas (la última casilla).


Secuencia de juego


El jugador elige una carta de su mano y la juega boca arriba cerca del mazo. Seguidamente mueve la tortuga correspondiente:

 La tortuga del color mostrado en la carta se mueve 1 espacio hacia adelante.

 La tortuga del color mostrado en la carta se mueve 2 espacios hacia adelante.

 La tortuga del color mostrado en la carta se mueve 1 espacio hacia atrás. (Esta carta no puede jugarse sobre una tortuga que todavía esté en la casilla de salida).

 La tortuga que se encuentra en última posición se mueve 1 ó 2 casillas hacia adelante.

 Si más de una tortuga está en última posición, el jugador elige cual quiere mover.

La tortuga movida siempre es la que corresponde con el color mostrado en la carta, incluso si éste no es el color del jugador.

Si la carta muestra una **tortuga multicolor el jugador puede elegir mover cualquier tortuga.**

Si una tortuga se mueve a una casilla que ya ocupan otras, ésta **se apila sobre las tortugas existentes.** No hay límite al número de tortugas que se pueden apilar en una casilla. Excepción: Cuando una o más tortugas retroceden a la posición de inicio siempre se colocan individualmente.

Cuando una tortuga se mueve de una de estas pilas, **cualquier tortuga que estuviera encima se mueve con ella.** Las tortugas de debajo se quedan en la casilla.

El jugador no debe descubrir su color, de hecho parte del juego consiste en farolear.

Ejemplo

El jugador juega la carta multicolor con una flecha y decide mover la tortuga roja de las 3 que están en última posición (1).



Por tanto, la tortuga amarilla, que está encima de la roja, se va con ella.

La tortuga azul, que estaba debajo, se queda en la misma casilla. (2)



El siguiente jugador juega una carta violeta "menos". La tortuga violeta se debe mover 1 casilla hacia atrás, llevándose la roja y la amarilla de encima con ella. (3).



El siguiente jugador juega una carta roja "doble más" y mueve la tortuga roja 2 casillas hacia adelante; y la amarilla con ella. (4)



Al final de su turno, el jugador **roba una nueva carta del mazo.**

Si el mazo se queda sin cartas, las cartas jugadas se vuelven a mezclar para formar un mazo nuevo.

Final del juego y ganador

La carrera acaba cuando cualquier tortuga llega a la última casilla, o más allá. Entonces cada jugador mostrará el color de su ficha. El jugador que tenga su tortuga más adelante gana.

Si varias tortugas se encuentran apiladas al final de la partida, la que está por debajo ha cargado con las otras, y por lo tanto se considera que ha acabado por delante de las demás. La tortuga que está encima de la de debajo se considera que es la siguiente mejor de la pila, y así sucesivamente.

Variante

Con jugadores más jóvenes, puedes decidir jugar sin ocultar los colores. Cada jugador elige la tortuga de su color favorito y coloca la ficha correspondiente ante él.

Con adultos se puede organizar un torneo, las reglas son las que siguen:

- Se jugarán 3 rondas.
- La puntuación de cada ronda será la siguiente: tantos puntos como jugadores para la tortuga que haya ganado. Un punto menos para la segunda posición y sucesivamente.
- Los desempates son a la inversa de lo explicado anteriormente, y se considera en mejor posición una tortuga que se encuentre encima de otra.

© 2009 Winning Moves Deutschland. Todos los derechos reservados.

Distribuido en España por:



08150 HomoLudicus Juegos, S.L.
Parets, Spain