

Un joc de David Parlett

LA LLEBRE I LA TORTUGA

CAT

Una carrera de fama mundial, per a 2-6 jugadors de 8 anys o més

Components

1 tauler
6 figuretes de llebre
6 targetes de referència
18 cartes d'enciam
15 cartes de llebre
111 cartes de pastanagues:
22 de «1» i de «10», 14 de «3», de «5», de «15» i de «30», i 11 de «60»
Aquest llibret de regles



Cartes de pastanagues

Cartes d'enciam

Cartes de llebre

Preparació de la partida

Poseu el tauler al mig de la taula. Agrupeu les cartes de pastanagues segons el seu valor i poseu-les en piles sobre les imatges corresponents del tauler; això serà la «banca» de pastanagues. Barregeu les 15 cartes de llebre i deixeu-les cap per avall al costat del tauler. Cada jugador agafa una carta de referència, una figureta de llebre, tres cartes d'enciam i cartes de pastanagues per un valor total de 65 (dues de «5», una de «10», una de «15» i una de «30»), que seran la seva reserva personal de pastanagues. Si sou quatre jugadors o més, cadascú agafa una carta addicional de valor 30. Deixeu les cartes d'enciam sobrereres a la capsas; no les utilitzareu durant la partida.

La pista de carreres està formada per la casella de sortida, 63 caselles d'accions i les caselles d'arribada, rere la línia de meta. Les caselles d'accions tenen un petit número a la cantonada superior esquerra, que va del 63 (la casella just després de la sortida) a l'1 (la casella immediatament anterior a la línia de meta); aquest número indica el nombre de caselles que queden des de cada casella fins a la meta.

Cada jugador col·loca la seva figura de llebre a la casella de sortida.

Escolliu com vulgueu qui serà el primer jugador. Aquest jugador comença la carrera movent la seva figura (tal com explicarem a continuació); tot seguit, continueu jugant en el sentit de les agulles del rellotge: en el seu torn, el jugador mou la seva figura, i així successivament.

A la pàgina 9 trobareu les regles específiques per a una partida amb només dos jugadors.

Objectiu del joc

Com en qualsevol carrera, el guanyador és el primer jugador que travessa la línia de meta. Un jugador només pot moure la seva figura a la casella d'arribada avançant el nombre de caselles exacte, s'ha d'haver menjat les tres cartes d'enciam abans d'arribar i, a més a més, ha d'haver reduït la seva reserva personal de pastanagues: el primer jugador a arribar no pot tenir més de 10 pastanagues, el segon no en pot tenir més de 20, el tercer no en pot tenir més de 30, etc.

Com es juga?

Els jugadors han de decidir si volen anar molt ràpid o més a poc a poc. En el seu torn, un jugador **ha de moure** la seva figura, però pot fer-ho cap endavant o cap enrere, excepte si la casella on és exigeix o permet una acció diferent. Si el jugador mou la seva figura, l'ha de moure sempre a una casella **buida**.

Si el jugador escull **moure cap endavant**, ha de pagar pastanagues a la banca, de les que té a la seva reserva personal. El cost del moviment es mostra a la targeta de referència i depèn del nombre de caselles que es vulgui avançar. Si el jugador escull **moure cap enrere**, ha de fer recular la seva figura fins a la casella de tortuga més propera. En aquest cas, en lloc de pagar pastanagues, el jugador en rep, en funció de les caselles que ha reculat.

Aviat us adonareu que moure cap endavant exhaurirà ràpidament la vostra reserva de pastanagues, de manera que haureu de trobar formes de recuperar-ne, reculant o amb altres accions, com veurem més endavant. Per guanyar, doncs, cal equilibrar hàbilment els salts endavant de la llebre amb els moviments pausats, o fins i tot enrere, de la tortuga.

Moviment

Un jugador que vulgui **moure cap endavant**, pot fer-ho a qualsevol casella buida (excepte a les caselles de tortuga) si paga a la banca el cost en pastanagues corresponent al seu moviment. Avançar una casella costa una pastanaga, avançar-ne dues en costa tres ($1 + 2 = 3$), avançar-ne tres en costa 6 ($1 + 2 + 3 = 6$), etc.

A la targeta de referència trobareu una taula que mostra quantes pastanagues costa moure cada possible distància. El jugador escull la casella a la qual vol avançar, compta el nombre de caselles que hi ha des de la casella actual a la nova, mira el cost corresponent a la taula i paga aquesta quantitat a la banca.

Cal comptar totes les caselles, tant se val si són buides o ocupades per figures d'altres jugadors.



Com que totes les caselles estan numerades, és molt fàcil calcular la distància: només cal restar el número de la casella a la qual voleu avançar del número de la casella on sou.

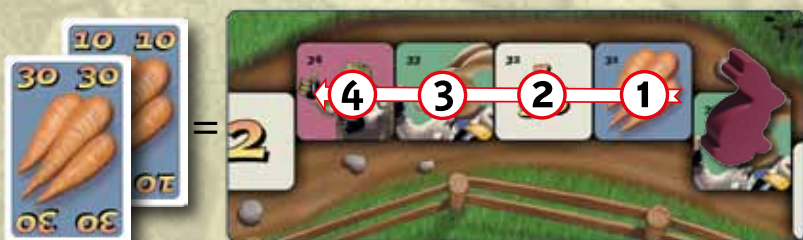
Exemple: la Laia és a la casella 30 i vol avançar a la casella 25; com que la diferència és 5, ha de moure 5 caselles i, tal com indica la taula de la targeta de referència, moure 5 caselles costa 15 pastanagues.



El jugador ha de pagar les pastanagues necessàries abans de moure. Sempre podeu agafar canvi de la banca, com si les pastanagues fossin diners. Si un jugador no té prou pastanagues per fer el moviment que volia, haurà d'escollir un altre moviment.

Un jugador que vulgui **moure cap enrere**, només ho pot fer a la casella de tortuga més propera; si aquesta casella està ocupada, no podrà moure cap enrere.

Quan un jugador mou la seva figura cap enrere, rep 10 pastanagues de la banca per cada casella que hagi reculat.



Nota: en la situació poc freqüent en què un jugador no tingui prou pastanagues per moure cap endavant a una casella disponible i la casella de tortuga més propera rere seu estigui ocupada, haurà de tornar a començar la carrera. En aquest cas, ha de dur la seva figura a la casella de sortida i ha d'agafar pastanagues de la banca per començar altra vegada amb 65, però no cal que agafi cap carta d'enciam.

Després de moure, el jugador ha d'efectuar l'acció que indica la casella a la qual ha mogut. Les accions de les diferents caselles es descriuen a continuació.

Accions de les caselles

Algunes caselles obliguen els jugadors a fer una acció immediatament; altres els obliguen a fer-la en el seu següent torn, abans de moure. A la pàg. 9 també trobareu un resum d'aquestes accions.

Caselles de posició

Quan un jugador avança a una de les caselles de posició (les caselles amb números grossos) no ha de fer res immediatament. En el seu següent torn, abans de moure, compara el número o números que hi ha a la casella amb la seva posició actual a la carrera; si coincideixen, agafa tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10. Tot seguit, mou la seva figura de la manera habitual. En la casella «1/5/6», el jugador agafa pastanagues si és el primer (10 pastanagues), el cinquè (50 pastanagues) o el sisè (60 pastanagues).



Recordeu que el jugador no agafa les pastanagues quan arriba a la casella, sinó abans d'abandonar-la en el seu següent torn! Està clar que la posició del jugador en la carrera pot canviar abans que li torni a tocar, de manera que és possible que no aconsegueixi cap pastanaga, segons com es moguin els altres jugadors.

Exemple: la Laia avança a una casella de posició amb el número 2. En aquest moment no ha de fer res. Quan li torna a tocar, és en segona posició de la carrera, de manera que agafa 20 pastanagues (2 x 10) de la banca.

Caselles de pastanaga

Quan un jugador avança a una casella de pastanaga no ha de fer res immediatament. En el seu següent torn haurà d'escollir entre fer un moviment normal o romandre a la casella de pastanaga; si escull romandre, ha d'agafar 10 pastanagues de la banca o bé ha de donar 10 pastanagues de la seva reserva a la banca.



Un jugador pot romandre en una casella de pastanaga durant **diversos torns consecutius**, i en cada un agafar o deixar 10 pastanagues. És una manera de recollir pastanagues si se'n tenen poques. Aquestes caselles també van bé quan un jugador és a prop del final però té massa pastanagues per poder complir la condició necessària; en una casella de pastanaga se'n pot desfer fins tenir-ne les que cal per poder travessar la línia de meta.

Caselles d'enciam

Un jugador només pot avançar a una casella d'enciam si té alguna carta d'enciam. En avançar a una casella d'enciam, el jugador tomba immediatament de costat la seva figura en la casella. En el seu torn següent, torna a posar dreta la seva figura i es menja un enciam, és a dir, es descarta d'una de les seves cartes d'enciam.



A més a més, en menjar-se l'enciam, el jugador agafa tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10. És a dir, un jugador en primera posició agafa 10 pastanagues, un jugador en segona posició n'agafa 20, etc.

Nota: cal gastar un torn en una casella d'enciam per poder descartar la carta i agafar les pastanagues corresponents. En el torn següent, el jugador **ha de moure** de la manera habitual, no pot romandre un altre torn a la casella per menjar-se un altre enciam.

Caselles de tortuga

Només es pot arribar a les caselles de tortuga movent cap enrere, mai movent cap endavant. A més, solament es pot moure enrere fins a la casella de tortuga més propera; si la més propera ja està ocupada, llavors el jugador no pot moure cap enrere. Ara bé, sí que es pot moure enrere d'una casella de tortuga a una altra, sempre que aquesta segona sigui buida. Quan un jugador recula fins a una casella de tortuga, agafa tantes pastanagues de la banca com caselles hagi reculat, multiplicat per 10.



Caselles de llebre

Quan un jugador avança a una casella de llebre, agafa immediatament la carta superior de la pila de cartes de llebre que hi ha al costat del tauler i fa el que s'indica a continuació:



- Si a la carta hi ha un número positiu (+5, +10, +15, +20 o +25), agafa tantes pastanagues de la banca com indiqui la carta. Després, deixa la carta, cap per avall, sota la pila de cartes de llebre.
- Si a la carta hi ha un número negatiu (-5, -10, -15, -20 o -25), ha de pagar a la banca tantes pastanagues com indiqui la carta. Després, deixa la carta, cap per avall, sota la pila de cartes de llebre.
- Si a la carta hi ha el 0, no es guanyen ni es perden pastanagues, sinó que es tornen a barrejar totes les cartes de llebre per formar una nova pila.

Nota: en el cas en què un jugador hagi de pagar pastanagues però no en tingui prou, haurà de tornar a començar la carrera. En aquest cas, ha de dur la seva figura a la casella de sortida i ha d'agafar pastanagues de la banca per començar altra vegada amb 65, però no cal que agafi cap carta d'enciam.

La línia de meta

El número petit que hi ha a cada casella indica quantes en queden fins a la línia de meta. Per travessar-la, el jugador mira aquest número a la taula de la targeta de referència, troba el cost per moure i paga a la banca la quantitat de pastanagues indicada. A continuació, mou la seva figura fins a la primera casella d'arribada disponible (numerades de l'1 al 5), tot travessant la línia de meta. Un jugador només pot travessar la línia de meta si ja **no té cap carta d'enciam i no li queden més pastanagues a la seva reserva personal que el màxim necessari**. Pareu compte, perquè cal complir les dues condicions! El primer jugador només pot tenir un màxim de 10 pastanagues; el segon, un màxim de 20; el tercer, un màxim de 30, etc.

El jugador que satisfaci ambdues condicions en primer lloc i travessi la línia de meta és el guanyador i col·loca la seva figura en la casella d'arribada marcada com a «1». Després, el joc continua amb els altres jugadors. El segon jugador a travessar la línia de meta posa la seva figura en la casella marcada «2», i així successivament. No cal que el sisè jugador acabi la carrera, ja que no disposa de cap casella d'arribada.

Nota: en totes les situacions en què cal determinar la posició en la carrera (caselles d'enciam i caselles de posició), cal comptar **totes** les figures, incloent-hi les que ja han acabat la carrera.

Carrera per a dos jugadors

Si sou dos jugadors, cadascú agafa dues figures de llebre, cinc cartes d'enciam i pastanagues per un valor total de 95. El guanyador és el primer jugador que travessi la línia de meta amb les seves **dues figures**. A cada torn, el jugador ha de decidir quina figura moure; no pot moure mai les dues figures en un mateix torn.

Quan un jugador mou una de les seves figures a una casella d'enciam, s'ha de menjar un enciam en el seu següent torn i moure **aquella mateixa figura** en el següent.

Un jugador pot travessar la línia de meta amb la seva primera figura sense tenir en compte els requisits de pastanagues, però sí que ha de complir el requisit de no tenir cap carta d'enciam. En travessar la línia de meta amb la segona figura, però, sí que ha de complir els dos requisits: si aquesta figura acaba en segon lloc, només podrà tenir un màxim de 20 pastanagues, i si acaba en tercer lloc, un màxim de 30.

Resum de les accions de les caselles

Caselles de posició

Quan un jugador comença el seu torn en una casella de posició, ha de comparar la seva posició en la carrera amb el valor que mostra la casella. Si coincideixen, el jugador ha d'agafar tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10.



Caselles de pastanaga

Quan un jugador comença el seu torn en una casella de pastanaga, ha d'escollir entre fer un moviment normal o romandre a la casella. Si escull romandre, ha d'agafar 10 pastanagues de la banca o bé ha de donar 10 pastanagues de la seva reserva a la banca. El jugador pot repetir aquesta acció durant tots els torns que vulgui.



Caselles d'enciam

En avançar a una casella d'enciam, el jugador tomba immediatament de costat la seva figura en aquesta casella. En el seu torn següent, ha de tornar a posar dreta la seva figura, es descarta d'una de les seves cartes d'enciam i agafa tantes pastanagues de la banca com la seva posició actual multiplicada per 10. En el torn següent, el jugador **ha de moure** de la manera habitual, no pot romandre un altre torn a la casella per menjar-se un altre enciam.



Caselles de tortuga

Només es pot arribar a les caselles de tortuga movent cap enrere, mai cap endavant. A més a més, solament es pot moure enrere fins a la casella de tortuga més propera; si la més propera ja està ocupada, llavors el jugador no pot moure cap enrere. Quan un jugador recula fins a una casella de tortuga, agafa tantes pastanagues de la banca com caselles hagi reulat, multiplicat per 10.



Caselles de llebre

Quan un jugador avança a una casella de llebre, agafa la carta superior de la pila de cartes de llebre i agafa o paga tantes pastanagues com indiqui la carta; o bé, si apareix un 0, barreja de bell nou totes les cartes de llebre per formar una nova pila.



Com la llebre es trobà amb la tortuga

Tot va començar amb una mecànica. Volia fer un joc de carreres en què els moviments depenguessin de l'estratègia dels jugadors i no pas de l'atzar dels daus. En el cas ideal, la regla diria una cosa com ara «Pots moure tan lluny com vulguis, PERÒ...». I què havia de posar després del *però*? Quin havia de ser el truc?

Una idea al vol: pots moure tan lluny com vulguis, PERÒ el cost de moure augmenta més ràpidament que la distància que vols moure. És a dir, com més lluny vols arribar, més ràpidament et quedes sense recursos; i com més ràpidament et quedes sense recursos, més aviat t'hauràs d'aturar.

Ara bé, de quins recursos parlem? La meva primera idea fou un joc anomenat *Space Race* («Cursa espacial»); era l'any 1968 i els Estats Units i la Unió Soviètica s'afanyaven a arribar a la Lluna. En el meu joc, la Terra i la Lluna estaven en costats oposats del tauler i l'espai entre els dos astres era una xarxa d'hexàgons. Els recursos eren, lògicament, unitats de combustible; moure una casella costaria una unitat, més dos per a la segona casella (un total de 3), més tres per a la tercera casella (un total de 6), i així successivament. Finalment, una mecànica! I nombres triangulars! Però el joc es va anar fent massa complex. I al capdavall els Estats Units van guanyar la cursa, de manera que el vaig deixar de banda.

Més tard, el 1973, vaig recuperar aquesta mecànica i la vaig provar d'una manera diferent. Res d'hexàgons; ara seria una cursa de debò en una pista d'un sol carril, una pista amb ziga-zagues, com la del joc *Serps i escales*. Així doncs, vaig dibuixar un tauler de 8 x 8 caselles numerades de l'1 al 64.

I què més? Com es podrien recuperar els recursos gastats per continuar la carrera? Per fer-ho més divertit, estaria bé tenir diferents modes de recuperar aquests recursos, de manera que caldria diferenciar les caselles i, així, fer que els jugadors haguessin de valorar quina casella els convindria més en les circumstàncies de cada moment. I encara seria més divertit si la quantitat de recursos recuperats fos inversament proporcional a la posició en la cursa, de manera que com més endavant estigués un jugador, menys recursos recuperés. Pensant en un joc per a quatre jugadors, vaig numerar a l'atzar més o menys la meitat de les caselles amb els números 1, 2, 3 i 4 i vaig fer que cada una permetés recuperar 10 vegades el seu valor en recursos; a les altres caselles vaig posar diversos símbols, com [?] i [@], amb la intenció de donar-los un significat després de les primeres proves.

Per a la primera prova jo mateix vaig fer el paper dels quatre jugadors, cada un dels quals començava amb 65 recursos, exactament els que calen per arribar a la meta movent una casella cada vegada. Llavors vaig assignar una personalitat a cada un dels «meus» jugadors: un es mouria sempre tan lluny com fos possible, al cost màxim; el segon faria exactament el contrari, pagant un a un; el tercer aniria alternant entre moviments ràpids i lents, i el quart jugaria estratègicament, valorant cada moviment en funció de les circumstàncies.

El resultat va ser prou engrescador, ja que el jugador estratègic ho feia millor. I de cop i volta, mentre jugava, vaig pensar «Això em recorda la faula d'Isop de la llebre i la tortuga».

Ja ho tenia! La mecànica ara ja tenia un tema. Dos dels símbols no numèrics serien una llebre i una tortuga; els altres dos, una pastanaga i un enciam. Els recursos serien pastanagues i els enciams serien grans reserves d'energia potencial que es podrien convertir en més pastanagues.

Després d'això, el joc es va anar inventant a si mateix. Un prototip, proves de joc amb jugadors reals, revisions, més proves (una de les quals amb el grup de provadors de la revista *Games & Puzzles*). I ja està! Un parell de mesos més tard vaig signar un contracte amb una empresa nova, anomenada Intellect Games, i el 1974 sortia la primera edició de *La llebre i la tortuga*.

El seu futur va quedar garantit quan l'edició alemanya, publicada per Ravensburger el 1978, va guanyar la primera edició del premi Spiel des Jahres («Joc de l'any»). Des de llavors s'ha editat en una dotzena de llengües en més de deu països diferents, amb dissenys diversos i amb una o dues revisions de les regles.

David Parlett (2014) - Per a aquesta edició

