

# Règles de la Course des Tortues

Installez-vous confortablement, je vais vous expliquer un petit bijou de jeu familial qui cache bien son jeu sous ses airs mignons. La Course des Tortues, c'est cinq tortues colorées qui se traînent vers un champ de salades, et surtout une bonne dose de bluff même les enfants de 6 ans adorent ça !

## Comment jouer à La Course des Tortues

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire arriver en premier votre tortue secrète sur le champ de salades.
- **Mécanique principale** : Jouer des cartes pour déplacer les tortues, en cachant la vôtre aux autres joueurs.
- **Condition de victoire** : Être le propriétaire de la tortue de tête quand la première franchit l'arrivée.

## Le matériel et la mise en place

Sortez la boîte et déballez tout ça, vous allez voir, c'est très simple. Vous trouverez un **plateau** représentant le chemin vers la salade, **5 tortues en bois** de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu, mauve), **52 cartes à jouer** et **5 petites cartes carrées** appelées « cartes Tortues » qui servent à identifier secrètement votre couleur.

Pour préparer la partie, posez le plateau au centre de la table et empilez les **5 tortues en bois** les unes sur les autres sur la case Départ (oui, oui, vraiment empilées, ce n'est pas une erreur !). Mélangez ensuite les 5 cartes carrées et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Regardez discrètement votre couleur sans la montrer aux autres, puis posez la carte devant vous, toujours face cachée. Les cartes carrées non utilisées retournent dans la boîte sans que personne ne les voie, c'est important pour le suspense !

Enfin, mélangez bien les 52 cartes à jouer et distribuez-en 5 à chaque joueur. Le reste forme une **pioche** face cachée à côté du plateau. Le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le déroulement d'un tour

À votre tour, c'est tout simple : vous jouez une carte de votre main face visible à côté de la pioche, vous déplacez la tortue concernée, puis vous repiochez une carte. Voilà, c'est tout ! Sauf que derrière cette mécanique enfantine se cache un beau jeu de bluff.

## Les types de cartes et leurs effets

Chaque carte montre une couleur de tortue et un effet de déplacement. Voici ce que vous pouvez faire :

- Carte avec **+2** : la tortue de la couleur indiquée avance de 2 cases.
- Carte avec **+1** : la tortue avance d'une case.
- Carte avec **-1** : la tortue recule d'une case (impossible si elle est encore sur la case Départ).
- Carte « **dernière tortue** » : la tortue en dernière position avance d'1 ou 2 cases. S'il y en a plusieurs ex aequo en queue de peloton, vous choisissez laquelle bouger.
- Carte **arc-en-ciel** : vous choisissez librement la tortue à déplacer selon l'effet.

Attention, vous devez toujours déplacer la tortue indiquée par la carte, même si ce n'est pas la vôtre ! Petit conseil malin : jouer des cartes d'autres couleurs que la vôtre, c'est exactement ce qui va embrouiller vos adversaires et les empêcher de deviner qui vous êtes.

## Les empilements de tortues

Voilà LE truc qui rend ce jeu génial. Quand une tortue arrive sur une case déjà occupée, elle **grimpe sur le dos** de l'autre. Et quand vous déplacez une tortue qui en porte une ou plusieurs sur son dos, tout le petit monde du dessus voyage avec elle ! Par contre, les tortues situées en dessous, elles, restent tranquillement où elles sont.

C'est exactement comme dans le matériel de jeu de [Takenoko](#) ou les superpositions

stratégiques de [Patchwork](#), ces petits détails changent tout. Astuce stratégique : faire reculer une tortue sur laquelle votre couleur est posée, c'est aussi vous faire reculer vous-même.

Réfléchissez bien avant de jouer une carte avec un -1 !

À la fin de votre tour, piochez une nouvelle carte pour toujours en avoir 5 en main. Quand la **pioche** est vide, mélangez les cartes déjà jouées pour en former une nouvelle.

[IMAGE\_MATERIEL]

## La fin de la partie

La course s'arrête dès qu'une tortue atteint ou dépasse la dernière case (le fameux champ de salades). Tout le monde retourne alors sa **carte Tortue secrète**, et le joueur dont la couleur correspond à la tortue de tête remporte la partie.

## Le cas des tortues empilées à l'arrivée

Si plusieurs tortues franchissent la ligne en même temps (parce qu'elles étaient empilées), c'est celle du **dessous** qui gagne ! Eh oui, c'est elle qui a porté tout le monde sur son dos jusqu'au bout, elle mérite bien la première place. La tortue juste au-dessus finit deuxième, et ainsi de suite.

## Le classement final

Position	Tortue gagnante
1ère	Tortue tout en bas de la pile à l'arrivée
2ème	Tortue juste au-dessus
3ème	Tortue suivante dans la pile
Suivantes	Selon l'ordre d'empilement de haut en bas

[IMAGE\_FIN]

## La variante pour les tout-petits

Avec des joueurs très jeunes (autour de 4-5 ans), on peut zapper la partie bluff. Chaque enfant choisit la tortue de la couleur qu'il préfère et pose sa carte carrée **face visible** devant lui. Tout le

monde sait qui est qui, et le jeu devient un pur jeu de course tactique. C'est parfait pour une première initiation, un peu comme on le ferait avec [l'Âge de Pierre Junior](#) ou [Détective Charlie](#).

## Mes derniers conseils pour briller

Pour gagner régulièrement à La Course des Tortues, gardez en tête deux ou trois petites choses. D'abord, ne jouez JAMAIS uniquement des cartes de votre couleur, sinon vos adversaires devineront votre identité en deux tours. Variez les couleurs jouées, même si parfois ça vous fait un peu mal au cœur de booster une autre tortue.

Ensuite, surveillez les cartes que jouent vos voisins : si quelqu'un fait systématiquement avancer la tortue jaune et reculer toutes les autres, ce n'est probablement pas un hasard ! Et si vous aimez ce mélange de course et de bluff léger, jetez aussi un œil à [Jamaïca](#), vous devriez adorer.