

Objectif

- Être le 1^{er} arrivé

Mise en place

1. Placer le plateau au centre
2. Empiler les 5 tortues dans n'importe quel ordre sur la case départ
3. Mélanger les 5 tuiles tortues et en distribuer une au hasard à chaque joueur
 - o Chaque joueur garde secret sa tortue
 - o Les tortues non distribuées sont défaussées secrètement
4. Mélanger les 52 cartes et en distribuer 5 à chaque joueur
5. Constituer une pioche avec les cartes restantes

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

1. Le joueur en cours joue une carte

2. Effet de la carte

	la tortue de la couleur désignée avance de 2 cases
	la tortue de la couleur désignée avance de 1 case
	la tortue de la couleur désignée recule de 1 case
	la tortue en dernière position avance de 2 cases, si plusieurs tortues, le joueur choisit la tortue
	la tortue en dernière position avance de 1 case, si plusieurs tortues, le joueur choisit la tortue

- Tortue multicolore : le joueur choisit la tortue
- Si arrivée sur case occupée, la tortue est placée sur la tortue déjà en place
- Les tortues situées sur le dos d'une tortue se déplaçant sont déplacées en même temps

3. Défausse de la carte

4. Pioche d'une carte de remplacement (si pioche vide, on la reforme avec la défausse mélangée)

5. Joueur suivant

Fin de partie

Condition

- Dès qu'une tortue atteint la dernière case : on dévoile sa tortue

Égalité

- Si plusieurs tortues empilées, c'est celle qui est tout en bas qui remporte

Variante

- Jeune joueur : pas d'objectif secret : l'objectif est visible

