



Règles



MARTINO
CHIACCHIERA
& GUIDO ALBINI



NOT so FAST™



Les portes du potager sont ouvertes !
Tout le monde se précipite pour en profiter.
Mais le premier arrivé ne sera pas forcément le mieux servi ! Ne laissez pas vos adversaires deviner vos couleurs et guettez le meilleur moment pour sortir de la cohue ! Pour obtenir le plus de points, sachez arriver... à point !

MATÉRIEL

- 1 plateau Course
- 5 cartes Équipe
- 5 pions Lièvre
- 5 pions Tortue
- 20 cartes Mouvement



BUT DU JEU

Faites arriver votre lièvre et votre tortue au bon moment dans le potager pour grignoter les meilleurs légumes et remporter plus de points que vos adversaires.



MISE EN PLACE

1 Placez le plateau au centre de la table.



2 Mélangez les cartes Équipe et distribuez-en une face cachée à chaque joueur qu'il consulte secrètement.

La couleur de votre carte indique quels pions Lièvre et Tortue vous feront marquer des points à la fin de la partie.

Notez qu'il y a toujours au moins une couleur d'équipe qui n'est pas attribuée, y compris dans une partie à 4 joueurs.

3 Quel que soit le nombre de joueurs, récupérez les 5 pions Lièvre et les 5 pions Tortue.

Créez 5 piles de 2 pions de la manière suivante :

- posez les 5 pions Lièvre sur la case Départ du plateau,
- puis placez 1 pion Tortue sur chaque pion Lièvre de sorte que les 2 pions empilés soient de couleurs différentes.



4 Mélangez les cartes Mouvement et placez le paquet formé face cachée à côté du plateau.

Le dernier joueur à avoir couru est désigné premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue à tour de rôle dans le sens horaire.

A votre tour, piochez une carte Mouvement et placez-la sur la défausse. Cette carte vous indique quel pion vous devez déplacer :



• si c'est un lièvre, avancez n'importe quel pion Lièvre ;



• si c'est une tortue, avancez n'importe quel pion Tortue ;

• si c'est une couleur, avancez n'importe quel pion de cette couleur.



Pour avancer un pion, déplacez-le simplement sur la prochaine case du plateau.

Si d'autres pions se trouvaient au-dessus du pion choisi, avancez-les également de manière à les répartir dans l'ordre sur les cases suivantes, à raison d'un pion par case.

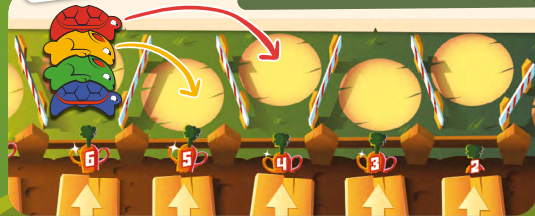
Exemple : le joueur révèle une carte Jaune et choisit de déplacer le pion Lièvre jaune.

• Il déplace d'abord la pile de pions jaune + rouge sur la case suivante du plateau.

• Puis, il dépose le rouge sur la case située après celle du pion jaune.

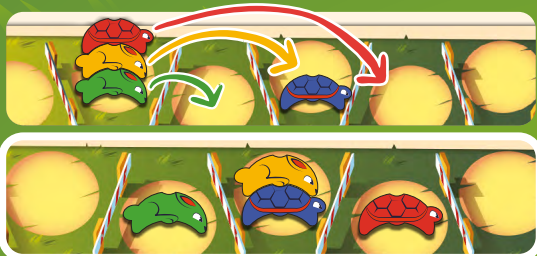


Note : Tous les pions situés au-dessus du pion choisi doivent être avancés, même si cela ne vous arrange pas.



Exemple de mise en place à 3 joueurs

Lorsqu'un pion arrive sur une case où un autre pion est déjà présent, il doit être posé par-dessus ce pion. Il ne peut y avoir qu'une seule pile de pions par case.



Note : si tous les pions indiqués par la carte sont déjà arrivés au potager, alors déplacez le pion encore en course de votre choix.

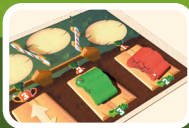
Si le paquet est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

Arrivée d'un pion



Si, à l'issue d'un mouvement, un pion franchit l'entrée du potager, alors déplacez-le sur le premier emplacement libre du potager :

- si le pion arrivé est **un lièvre**, orientez-le vers **la carotte** ;
- si le pion arrivé est **une tortue**, orientez-le vers **la salade**.



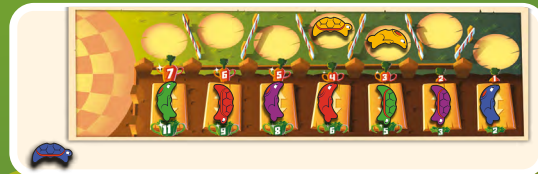
ATTENTION :
les lièvres et les tortues ne rapportent pas le même nombre de points en fonction de leur emplacement.



Lorsque plusieurs pions sont censés franchir l'entrée du potager dans le même tour, placez les pions un par un sur chaque emplacement libre du potager en suivant leur ordre de répartition : le pion le plus bas est placé sur le premier emplacement libre, puis c'est au tour du pion situé juste au-dessus, et ainsi de suite.



Attention : il n'y a pas de la place pour tout le monde ! Seuls les 7 premiers pions arrivés rapportent des points. Tout pion qui arrive en 8^e position et au-delà est placé à côté du plateau et ne rapporte aucun point à son propriétaire.



FIN DU JEU

La partie s'arrête immédiatement dès que les 7 emplacements du potager sont occupés.

Chaque joueur révèle sa carte Équipe et additionne les points que lui rapportent son pion Lièvre et son pion Tortue. Le joueur avec le plus grand total remporte la victoire.

En cas d'égalité, le joueur avec le pion arrivé le plus tôt remporte la partie : c'est une course tout de même !

Exemple :

- Le **joueur bleu** remporte **1 point** grâce à son lièvre arrivé en première position. Sa tortue est arrivée trop tard, en huitième position et ne lui rapporte donc aucun point.
- Le **joueur violet** remporte **3 points** grâce à sa tortue arrivée à la deuxième place et **5 points** avec son lièvre arrivé en cinquième position. Il totalise donc **8 points**.
- Le **joueur vert** remporte ainsi un total de **12 points**.
- Le **joueur rouge** remporte **13 points**.
- Le **joueur jaune** n'a aucun de ses pions dans le potager, il ne remporte **aucun point**.

Le joueur rouge remporte la partie !



© 2026 Blue Orange Edition.
Not so fast et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France.
Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International,
97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu