



INLEIDING

De slakken bevinden zich aan de startlijn voor de grote slakkenrace. Alle deelnemers staan te trappelen terwijl de menigte toekijkt en juicht. **3 ... 2 ... 1 ... en ze zijn vertrokken!** De slakken vorderen met een indrukwekkende snelheid (voor slakken dan toch) en het publiek wordt wild enthousiast! Ze vechten voor hun positie en proberen hun tegenstanders de weg af te snijden. Iedereen vraagt zich af wie de race zal winnen?

DOEL VAN HET SPEL

De speler met de slak die als eerste de eindmeet overschrijdt, wint de grote slakkenrace!

OPSTELLING

A Elke speler kiest een slak met een verschillende kleur en krijgt de overeenstemmende slakkenkaart die hij voor zich uit plaatst, met de zichtbare zijde naar boven

B De spelers bouwen dan het parcours. Kies een van de drie omlopen die op de laatste pagina afgebeeld staan.

C Plaats de slakken op de startlijn met de slak van de jongste speler vooraan, gevolgd door de tweede jongste, en zo verder. Zorg ervoor dat de zwarte streep op het slakkenhuis zich bovenaan bevindt.

LET OP! De zwarte strepen op de slakkenhuizen moeten op een lijn geplaatst worden.

D Plaats de vier dobbelstenen in de buurt van het parcours waar alle spelers ze kunnen

bereiken. Deze locatie wordt aangeduid als de **dobbelsteenreserve**.

De slakken zijn klaar voor de race! **Laten we starten!**

SPELRONDE

De wedstrijd wordt gespeeld in spelrondes. Voor elke spelronde wordt de volgorde bepaald door de positie van elke speler op het parcours. De speler die aan de leiding staat verplaatst zijn slak als eerste, daarna de speler die die op de tweede plaats staat, enzovoort. Als alle spelers hun slak hebben verplaatst, begint een nieuwe spelronde.

Tijdens zijn beurt voltooit een speler de volgende acties:

1. Hij gooit de dobbelstenen en behoudt er één van

De speler mag het aantal dobbelstenen gooien dat overeenstemt met zijn positie op het parcours. **Voorbeeld:** de speler die op de eerste plaats staat mag één dobbelsteen gooien, de speler die derde staat mag drie dobbelstenen gooien.

De speler behoudt een dobbelsteen en plaatst de andere terug in de dobbelsteenreserve.

Voorbeeld: de slak van Mick bevindt zich op de derde plaats. Hij gooit drie dobbelstenen en gooit een 3, een 5 en een 1. Hij besluit de 3 te behouden en plaatst de andere dobbelstenen terug in de dobbelsteenreserve.

2. Hij verplaatst zijn slak

Volg deze richtlijnen om de slak te verplaatsen:

- De speler maakt gebruik van

MATERIAAL

- 14 stukken parcours (6 rechte en 8 gebogen delen)
- 4 slakken
- 4 dobbelstenen
- 4 slakkenkaarten

slechts **één vinger** om de slak te duwen.

• Als een slak geduwd wordt, dan draait het slakkenhuis. Het aantal omwentelingen van het slakkenhuis moet overeenstemmen met het cijfer op de dobbelsteen die de speler heeft willen behouden. Dankzij de streep op het slakkenhuis kan de speler de omwentelingen tellen. Zodra de streep het aantal omwentelingen heeft gedaan dat overeenstemt met het cijfer van de dobbelsteen, eindigt de beurt van de speler.

Voorbeeld: de slak vordert met 3 omwentelingen.

• De beurt van een speler eindigt eveneens als zijn slak of een andere slak van het parcours wordt geduwd en op tafel belandt. De uitgestoten slak moet dan meteen terug op zijn oorspronkelijke positie worden geplaatst.

Voorbeeld: Mick kiest ervoor om zijn slak met drie omwentelingen te verplaatsen zoals aangegeven door de dobbelsteen. Mick duwt zijn slak met één vinger. Helaas raakt de slak van Mick die van Corinne en duwt ze van het parcours. De beurt van Mick is onmiddellijk afgelopen, ook al heeft hij zijn drie omwentelingen niet voltooid. Corinne neemt haar slak en plaatst ze terug op het parcours.

Als alle slakken hun beurt hebben gehad, begint een nieuwe spelronde.

EINDE VAN HET SPEL

Als een slak de aankomstlijn overschrijdt, dan wint die speler het spel. De andere spelers spelen om beurten totdat alle slakken de eindstreep bereikt hebben, zodat bepaald kan worden wie als tweede en derde eindigt.

Opmerking: ervaren spelers kunnen hun eigen parcoursvorm bedenken, zolang die een startlijn en een finishlijn omvat (als het om een circuit gaat, dan zal de startlijn ook de finishlijn zijn).

Gebruik het stuk parcours met het Blue Orange bord voor de startlijn, omdat de startposities erop afgedrukt staan.

TURBO VARIANT

Wanneer de spelers hun slak verplaatst hebben, kunnen ze ervoor kiezen hun slakkenkaart te gebruiken om zo hun beurt te verlengen. Ze draaien dan hun slakkenkaart om en mogen opnieuw spelen (ze gooien het aantal dobbelstenen dat overeenstemt met hun positie op het parcours en kiezen er één van).

Let op: de slakkenkaart mag slechts eenmaal gebruikt worden. Als de slakkenkaart met de zichtbare zijde naar beneden ligt, dan betekent dat dat de speler zijn slakkenkaart niet meer mag gebruiken.





INTRODUCTION

Les escargots sont sur la ligne de départ de la grande course. Les concurrents s'observent, chacun prêt à s'élancer.

3, 2, 1 et c'est parti....!

Les concurrents s'élancent à une vitesse impressionnante (pour des escargots), se doublent et se mettent en travers du chemin de leurs adversaires. Mais qui remportera cette course... ?

BUT DU JEU

Le joueur dont l'escargot touche ou passe en premier la ligne d'arrivée remporte la grande course.

PRÉPARATION

A Chaque joueur choisit une couleur d'escargot et prend la carte Escargot correspondante qu'il place devant lui face visible afin de montrer la couleur de l'escargot qu'il joue.

B Les joueurs vont maintenant construire le circuit. Ils choisissent un des 3 circuits conseillés (voir la page en fin de règle) et le construisent.

C Placez les escargots des joueurs sur les lignes de départ de la première position à la dernière en commençant par l'escargot du joueur le plus jeune et ainsi de suite.

ATTENTION : Vous devez aligner les lignes noires sur le dos des escargots.

D Placez les 4 dés accessibles pour tous les joueurs à côté du circuit. Cet emplacement est appelé par la suite "la réserve de dés".

Les escargots sont prêts pour la grande course, **C'EST PARTI !!!**

TOUR DE JEU

La course se déroule par tour de jeu. Pendant un tour de jeu, chaque joueur va faire avancer son escargot en fonction de sa position sur le circuit. Le joueur le plus en avant joue en premier, suivi de celui qui est en seconde position, puis en troisième position et ainsi de suite. Quand tous les joueurs ont déplacé leur escargot, un nouveau tour de jeu commence.

Lors de son tour de jeu, un joueur va effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

1. Lancer les dés et en choisir un

Le joueur prend en main le nombre de dés égal à sa position actuelle sur le circuit et les lance.

Exemple : Le 1^{er} sur le circuit lancera 1 dé, le 3^e lancera 3 dés.

Le joueur conserve ensuite le dé de son choix et remet les autres dans la **réserve de dés**. Si le joueur ne lance qu'un dé, il doit le garder.

Exemple : L'escargot de Mick est 3^e sur le circuit. Mick lance donc 3 dés (3 - 5 - 1). Il décide de garder le dé 3. Mick remet les 2 autres dés dans la **réserve de dés**.

2. Avancer son escargot

Le déplacement des escargots suit des règles simples :

- Le joueur doit pousser son escargot par la queue avec **1 doigt**.

MATÉRIEL DE JEU

- 14 Segments de circuit
- 4 Dés
- (6 droits, 8 virages)
- 4 Cartes Escargot
- 4 Escargots

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un escargot touche la ligne d'arrivée, il est arrivé et gagne donc la partie. Les autres joueurs jouent ensuite à tour de rôle jusqu'à ce que tous les escargots aient touché la ligne d'arrivée afin de voir qui termine en deuxième et en troisième position.

Note : Quand les joueurs auront plus d'expérience, ils pourront imaginer leurs propres circuits de la forme qu'ils désirent à condition qu'il y ait une ligne de départ et une ligne d'arrivée (la ligne de départ peut aussi être la ligne d'arrivée si vous créez une boucle).

Utilisez la tuile droite avec le panneau Blue Orange pour la ligne de départ car elle contient les positions de départ des joueurs.

VARIANTE TURBO

Quand l'escargot a fini son déplacement, le joueur peut utiliser sa carte Escargot pour rejouer une fois de plus. Pour cela il retourne sa carte Escargot sur la face cachée et il recommence un tour de jeu (en lançant le nombre de dés de son nouveau positionnement et en en choisissant un).

Attention : La carte Escargot de chaque joueur ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Si la carte du joueur est déjà face cachée, le joueur a donc déjà utilisé sa carte Escargot et ne peut plus la réutiliser durant cette partie.

