

Zippy Racers



Inhoud:

- 3 Zippy Racers (slakken)
- 18 gekleurde bloemblaadjes (blauw, rood en geel) om bloemen te vormen
- 1 startcirkel
- 1 dobbelsteen

Vorbereiding:



Startcirkel

Iedere speler kiest een slak. De startcirkel wordt in het midden van het speelveld neergelegd, met iedere slak op zijn eigen kleur.

De 6 bloemen (elk bestaande uit een rood, geel en blauw bloemblad) worden her en der op het speelveld neergelegd.



Bloem

Hoe wordt er gespeeld?

De jongste speler begint, gooit de dobbelsteen en stuurt zijn slak naar de bloem waar hij naartoe wil. Hij trekt de slak daarbij net zo ver uit als het aantal ogen dat hij met de dobbelsteen heeft gegooid.

- Als de slak bij een bloem komt (er mag hoger zijn gegooid, je hoeft er niet precies op uit te komen) pakt de speler het bloemblaadje van zijn eigen kleur en bewaart dit.
- Als de slak niet bij de bloem kan komen, blijft hij staan tot waar hij mocht worden uitgerold.

Daarna is de speler rechts aan de beurt.

Je kunt de slak in stappen verplaatsen. Als je bijvoorbeeld een 5 hebt gegooid, kun je je slak 2 plekken in de ene richting en vervolgens de andere 3 plekken in een andere richting uitrollen.

De speler die als eerste alle bloemblaadjes van zijn kleur heeft verzameld en terugkeert naar de startcirkel, wint het spel.

Waarschuwing: Pak de kop en het slakkenhuis vast en rek de slak uit, breng het slakkenhuis naar de kop zonder het huisje los te laten (zodat je vingers er niet tussenin komen)

Je kunt op drie manieren spelen:

1 Gemakkelijk:

Voor de allerkleinsten. Kies een klein speelveld, bijvoorbeeld de vloer van een kinderkamer. Je speelt nu alleen met de gekleurde kant van de bloemblaadjes (rood, geel en blauw).

2 Klassiek:

Kies een groter speelveld, bijvoorbeeld de huiskamer.

Elke keer dat een speler een bloemblaadje pakt, draait hij deze om en doet wat erop staat.



De regen, een feest voor slakken! Je mag opnieuw gooien.



Klavertjevier, je hebt geluk! Je mag direct naar de bloem die je wilt, zonder dat je met de dobbelsteen hoeft te gooien.



De zon, oei, wat heet! Ga terug naar de startcirkel.



De maan, goedenacht, slaap zacht! Je moet een beurt overslaan.



3 De race:



Startplaats

Als je de startcirkel omdraait, zie je een startplaats. Gebruik deze als startpunt en leg ergens verderop voor elke slak die meedoet een bloemblaadje in die kleur neer. Die bloemblaadjes samen vormen de finishplek.

Iedere speler plaatst nu zijn slak op de bijbehorende kleur op de startplaats.

De baan kan zo lang zijn als je maar wilt; als je door de hele gang wilt racen, doe dat dan gerust! Je kunt ook obstakels neerleggen of bochten maken als je het leuk vindt om de race wat moeilijker te maken.

De jongste speler begint: 3, 2, 1, start! De spelers gooien om beurten met de dobbelsteen en trekken hun slak net zo ver uit als het aantal ogen dat ze met de dobbelsteen hebben gegooid.

De speler die als eerste de finish bereikt, is de winnaar.



Zippy Racers



Contenu :

- 3 escargots mesureurs
- 18 pétales colorés (bleus, rouges et jaunes) pour former des fleurs
- 1 cercle de départ
- 1 dé

Avant de commencer :



Cercle de départ

Chaque joueur choisit un escargot. Les joueurs posent le cercle de départ au milieu du terrain de jeu, en plaçant chaque escargot sur la couleur correspondante.

Les 6 fleurs (chacune composée d'un pétale rouge, jaune et bleu) sont placées de part et d'autre du terrain de jeu.



Fleur

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et envoie son escargot vers la fleur de son choix. Pour cela, il déroule l'escargot aussi loin que le nombre de points qu'il a lancé avec le dé.

- Si l'escargot arrive sur une fleur (le nombre de points lancé avec le dé peut être supérieur, tu n'as pas besoin de lancer le nombre exact), le joueur prend le pétale de sa couleur et le garde.
- Si l'escargot n'est pas assez long pour arriver jusqu'à la fleur, il reste à l'endroit jusqu'où il peut être déroulé.

C'est ensuite au joueur qui est à ta droite de jouer.

Tu peux déplacer l'escargot par étapes. Si tu lances par exemple un 5, tu peux dérouler ton escargot de deux places dans une direction et ensuite de trois places dans une autre direction.

Le joueur qui réussit le premier à réunir tous les pétales de sa couleur et à revenir à la case départ, remporte le jeu.

Attention ! Saisissez la tête et la coquille d'escargot et étirez l'escargot, ramenez la coquille vers la tête sans lâcher la coquille (de manière à ce que vos doigts ne soient pas pris au milieu)

Il existe trois niveaux de jeu différents :

1 Facile :

Idéal pour les tout-petits. Choisissez un petit terrain de jeu, par exemple le sol d'une chambre d'enfant. Les joueurs jouent uniquement avec le côté coloré des pétales (rouge, jaune et bleu).

2 Classique :

Choisissez un terrain de jeu plus grand, par exemple la salle à manger. Chaque fois qu'un joueur prend un pétale, il le retourne et fait ce qui est indiqué dessus.



La pluie est une vraie fête pour les escargots ! Tu peux relancer le dé.



Un trèfle à quatre feuilles, tu as de la chance ! Tu as le droit d'aller directement vers la fleur de ton choix, sans avoir besoin de lancer le dé.



Le soleil, aie, quelle chaleur ! Retourne vers le cercle de départ.



La lune, bonne nuit, fais de beaux rêves ! Tu dois passer un tour.



3 La course :



Si tu retournes le cercle de départ, tu verras un emplacement de départ. Utilise-le comme point de départ et pose un peu plus loin un pétale de la couleur de chaque escargot qui participe à la course. L'ensemble de ces pétales forment la ligne d'arrivée.

Chaque joueur place maintenant son escargot sur la couleur correspondante de la place de départ.

Ligne de départ

La piste peut être aussi longue que tu le souhaites ; si tu veux faire la course sur toute la longueur, ne te gêne pas ! Tu peux aussi placer des obstacles ou des virages si tu envies de rendre la course un peu plus difficile.

Le joueur le plus jeune commence : 3, 2, 1... partez ! Les joueurs lancent à tour de rôle le dé et déroulent l'escargot aussi loin que le nombre de points qu'ils ont lancé avec le dé. Le joueur qui atteint le premier la ligne d'arrivée, a gagné !

