

# Slakkenrace

Een magnetische slakkenwedstrijd voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

**Auteurs:** Wilfried en Marie Fort  
**Illustraties:** Gabriela Silveira

**Redactie:** Kristin Dittmann  
**Speelduur:** ca. 15 minuten



## Spelidee

In de moestuin van mevrouw Meier staan zes gekleurde slakken aan de startstreep. De wedstrijd om de beste positie kan beginnen. Op de plaatsen, klaar, start! Maar wat gebeurt er? Sebastian Slak kruipt gewoon over zijn concurrenten. Gloria Glibber maakt van de situatie gebruik, slijpt hen voorbij en ... ligt op kop! Wie erin slaagt zijn/haar slakken op het erepodium te brengen, krijgt de meeste punten en wint het spel.

## Spelopstelling



## Voor het eerste spel

Kleef onder elke slak een stukje magnetische folie. Laat je daarbij helpen door een volwassene.



## Spelvoorbereiding

Kies een kant van het spelbord (A = beginners, B = experts) en leg het spelbord in het midden op tafel. Zet de onderkant van de doos in de opening van het spelbord, zoals weergegeven. De positie van de velden op de doos heeft geen belang. Leg het erepodium onderaan in de doos. Zet alle slakken op het startveld en houd de dobbelstenen klaar.

Meng de wedstrijdkaarten en geef elke speler verdekt een kaart. Bekijk jullie wedstrijdkaarten en zorg ervoor dat niemand anders die ziet. Op de wedstrijdkaarten zien jullie welke slakken jullie naar het doel moeten brengen. Probeer daarom zo vaak mogelijk deze slakken vooruit te zetten. Alleen als je op het erepodium terechtkomt, krijg je punten.

## Spelverloop

Bekijk nauwkeurig alle slakken. Op het slakkenhuis staat telkens een symbool. De symbolen van de zes slakken staan ook op de twee dobbelstenen. Bekijk ook aandachtig het spelbord en de onderkant van de doos. Hierop loopt de weg voor de slakken. Op elk veld staan één of meerdere slakkenymbolen. Jullie spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een slak op zijn/haar hand heeft gehouden, begint en gooit met beide dobbelstenen. Op een dobbelsteen zie je welke slak je vooruitzet, op de andere dobbelsteen naar waar.

## Wat heb je gegooid?

• **Twee dezelfde symbolen:** zet de slak met dit symbool op het volgende veld van de weg met hetzelfde symbool. Het is niet belangrijk of er op dat veld nog andere symbolen zijn afgebeeld.

**Voorbeeld:**   
Hanna heeft twee sterren gegooid. Ze zet de gele slak met de ster op het volgende veld met een ster.



• **Twee verschillende symbolen:** je kiest een slak met één van beide symbolen. Zet deze slak op het volgende veld met het andere gegooide symbool.

**Voorbeeld:**   
Tom heeft een driehoek en een bloem gegooid. Hij beslist om de paarse slak met de bloem vooruit te zetten, tot op het volgende veld met een driehoek.



## Opgelet: slakkenstapel!

- Als een slak op een veld staat, zijn de symbolen daaronder geblokkeerd. Nu telt het symbool van de slak die op het veld staat. Als een speler dat symbool gooit, zet men zijn/haar slak op de slak met het gegooide symbool. (Zo kunnen ook slakkenstapels met meer dan twee slakken ontstaan.)

Voorbeeld:  

Laura heeft een cirkel en een klavertje gegooid. Ze zet de paarse slak met een cirkel op de groene slak met een klavertje, omdat er tussen beide slakken geen veld met een klavertje is.



- Als een slak zich onder een andere slak bevindt, is die geblokkeerd en kan hij niet verplaatst worden. Als een speler het symbool van die slak gooit, moet men de slak met het andere gegooide symbool op het volgende geschikte veld zetten. Als met het resultaat op de dobbelstenen geen slak verplaatst kan worden, zetten jullie de laatste (vrije) slak een veld vooruit.

- Op de verticale kant van de doos is de zwaartekracht te sterk om op het huis van een andere slak te gaan zitten. De slakken nemen een aanloop en kruipen over hun concurrent tot op het volgende veld met het gegooide symbool.

Voorbeeld:  

Kai gooit een ster en een bloem. Met de gele slak met de ster springt hij over de paarse slak met de bloem en zet de slak met de ster op het volgende veld met een bloem.



## Erepodium

Als zich op het einde van de weg tussen een slak en het doel geen gepast symbool meer bevindt, mag de slak op het erepodium kruipen.

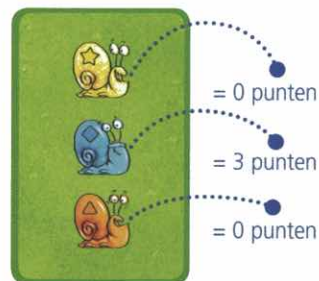
De eerste slak krijgt de hoogste plaats, de tweede de tweede plaats en de derde slak de derde plaats.

Als beide slakken met de gegooide symbolen al op het erepodium staan, zetten jullie de laatste (vrije) slak een veld vooruit.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de drie ereplaatsen bezet zijn. Nu worden de punten toegekend: draai jullie wedstrijdkaarten om en kijk welke van de weergegeven slakken op het erepodium is geraakt. Als de slak op de eerste plaats op je kaart staat, krijg je 3 punten. Voor de slak op de tweede plaats krijg je 2 punten, voor de derde slak 1 punt. Tel je punten op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

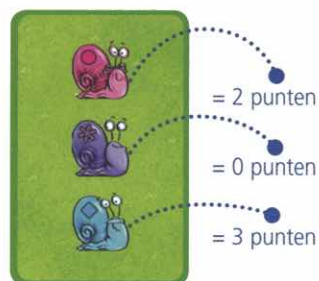
Voorbeeld:



### Hanna's wedstrijdkaart

Voor de blauwe slak krijgt Hanna 3 punten.

Voor de gele en oranje slak krijgt Hanna helaas geen punten.



### Toms wedstrijdkaart

Voor de roze slak krijgt Tom 2 punten.

Voor de paarse slak krijgt hij helaas geen punten, voor de blauwe slak krijgt hij 3 punten.

In totaal heeft Hanna 3 punten, Tom 5 punten. Tom wint dus de slakkenwedstrijd.

# Escargots... Prêts ? Partez !

Une course rigolote d'escargots aimantés pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Wilfried et Marie Fort  
**Illustration :** Gabriela Silveira

**Rédaction :** Kristin Dittmann  
**Durée du jeu :** env. 15 minutes



## Idée

Dans le potager de Wilfried et Marie, six escargots multicolores sont dans les starting-blocks. La course va bientôt commencer et tous veulent atteindre le podium. À vos marques, prêts, partez ! Mais que se passe-t-il ? Esteban l'escargot qui rampait à toute allure et distançait ses adversaires, vient de se faire doubler par Gloria qui réussit à atteindre le podium ! Le joueur dont les escargots accèdent au podium des vainqueurs, obtient le plus de points et remporte la partie.

## Construction de jeu



## Avant de jouer pour la première fois

Collez un film aimanté sous chaque escargot.  
Demandez à un adulte de vous aider.



## Préparatifs

Choisissez une des deux faces du plateau de jeu (A = débutants, B = expérimentés) et placez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez sur la table la boîte à la verticale de manière à combler l'évidement du plateau de jeu comme illustré. Les cases sur la boîte peuvent être dans n'importe quelle position. Placez le podium à l'intérieur de la boîte. Posez tous les escargots sur la case départ et préparez les dés.

Mélangez les cartes de pari et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Regardez votre carte de pari sans la montrer aux autres joueurs.

Les cartes de pari vous indiquent les escargots que vous devez faire avancer jusqu'à l'arrivée. Essayez donc de faire avancer ces escargots le plus possible, car vous n'obtiendrez des points que s'ils accèdent au podium.

## Déroulement de la partie

Regardez bien les escargots. Un symbole figure sur chaque coquille d'escargot. Vous retrouvez les symboles des six escargots sur les deux dés.

Observez également le plateau de jeu et les bords de la boîte. C'est là que se trouve le parcours que les escargots devront emprunter pour leur grande course. Chaque case comporte également un ou plusieurs symboles d'escargot.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à avoir tenu un escargot dans sa main en dernier commence en lançant les deux dés. Un dé indique l'escargot qui avance, l'autre indique où il se rend.

## Quels symboles peux-tu voir sur les dés ?

- **Deux symboles identiques :** place l'escargot qui porte ce symbole sur la prochaine case avec le même symbole sur le parcours. Peu importe si d'autres symboles sont représentés sur cette case.

Exemple 

Les dés lancés par Anna indique 2 étoiles. Elle avance donc l'escargot à l'étoile jaune sur la prochaine case avec une étoile.



- **Deux symboles différents :** tu choisis un escargot avec un des deux symboles des dés. Avance cet escargot jusqu'à la prochaine case correspondant à l'autre symbole des dés.

Exemple 

Les dés lancés par Tom indique un triangle et une fleur. Il décide d'avancer l'escargot à fleur violette et le pose sur la prochaine case avec le symbole du triangle.



## Attention, empilement d'escargots !

- Lorsqu'un escargot se trouve sur une case du parcours, le symbole qui est sur cette case est bloqué. Du coup, c'est le symbole qui se trouve sur l'escargot qui compte. Lorsqu'un joueur obtient ce symbole avec l'un des dés, il place son escargot sur l'escargot qui porte ce même symbole. Vous pouvez former des superpositions avec plus de deux escargots.



### Exemple

Les dés de Laura indiquent un cercle et un trèfle. Elle pose l'escargot au cercle rose sur l'escargot au trèfle vert, parce qu'entre ces deux escargots, il n'y a aucune autre case avec un trèfle.

- Lorsqu'un escargot est posé sur un autre escargot, l'escargot du dessous est bloqué et ne peut plus avancer. Si un dé indique le symbole de cet escargot, le joueur est obligé d'avancer l'escargot portant le symbole de l'autre dé jusqu'à la prochaine case qui convient.

Si aucun escargot ne peut être déplacé avec les symboles des dés lancés, le dernier escargot (libre d'avancer) avance d'une case.

- Sur la paroi verticale de la boîte, la pesanteur est trop importante pour pouvoir poser un escargot sur la coquille d'un autre. Les escargots prennent leur élan et rampent par-dessus leurs concurrents jusqu'à la prochaine case présentant le symbole du dé.



### Exemple

Les dés lancés par Kai indiquent une étoile et une fleur. Avec l'escargot à étoile jaune, il passe par-dessus l'escargot à fleur violette et le pose sur la prochaine case avec le symbole de la fleur.

## Podium

A la fin du parcours, s'il n'y a plus de symbole correspondant entre un escargot et l'arrivée, l'escargot monte sur le podium.

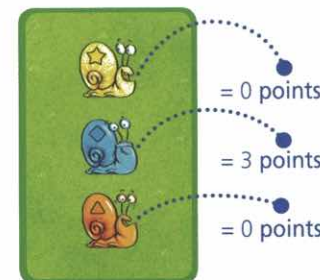
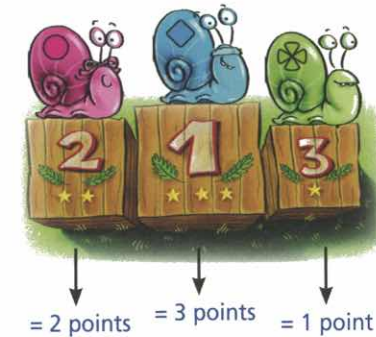
Le premier escargot arrivé occupe la marche 1 du podium, le deuxième la marche 2 et le troisième la marche 3.

Si les deux escargots correspondant aux symboles des dés sont déjà arrivés, le dernier escargot (libre d'avancer) avance d'une case.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque les trois places du podium sont occupées. Les points sont alors distribués : retournez vos cartes de pari et regardez quels escargots se trouvent sur le podium. Si l'escargot à la première place est sur ta carte, tu obtiens 3 points. Pour l'escargot à la deuxième place, tu obtiens 2 points et pour celui à la troisième place, 1 point. Additionne tes points. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

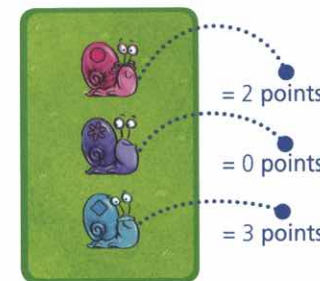
### Exemple



### Carte de pari d'Anna

Pour l'escargot bleu, Anna compte 3 points.

Pour les escargots jaune et orange, Anna ne reçoit malheureusement aucun point.



### Carte de pari de Tom

Pour l'escargot rose, Tom compte 2 points.

Pour l'escargot violet, il n'en compte aucun, mais pour l'escargot bleu, il gagne 3 points

Au total, Anna a 3 points et Tom 5 points. C'est Tom le grand gagnant de la course des escargots !