

Règles du jeu

ESCARGOTS PRÊTS? PARTEZ!

15' 5+ 2-5 joueurs

Matériel

- 6 escargots aimantés
- 12 cartes de favoris
- 1 plateau de jeu, en 3 parties
- 1 plateau podium
- 2 dés

Mise en place

- 1 Assemblez les 3 parties du plateau et installez-le au centre de la table.
- 2 Placez la boîte à la verticale sur l'espace créé par le plateau (comme illustré), sur l'un de ses 4 côtés.
- 3 Placez le plateau podium à l'intérieur de la boîte.
- 4 Placez les 6 escargots sur la case départ.
- 5 Mélangez les cartes de favoris et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Chacun prend connaissance secrètement de sa carte. Ces cartes de favoris vous indiquent les trois escargots qui vous permettront de gagner des points en fin de partie.

Votre équipe d'escargots rêve de grimper sur le podium de la course annuelle. Saison après saison, elle va tenter, lentement mais sûrement, de rallier l'arrivée. Faites glisser vos escargots favoris plus vite que les autres ! Rampez par-dessus vos adversaires et escaladez le chemin qui vous mènera à la victoire !

L'histoire

Principe du jeu

Après avoir lancé les dés, choisissez l'escargot que vous souhaitez faire avancer. Faites bien attention, seuls ceux présents sur votre carte de favoris vous feront gagner des points en fin de partie. **Morale de l'histoire : avancez vite mais avancez bien !**



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir mangé de la salade commence en lançant les deux dés.

Deux cas se présentent :

Les dés indiquent deux symboles différents

Le joueur choisit un des deux dés et avance sur le plateau l'escargot correspondant à la couleur de ce dé jusqu'au prochain symbole indiqué par l'autre dé (peu importe si d'autres symboles sont représentés sur cette case).

Exemple  

Les dés lancés par Tom indiquent  .
Il décide d'avancer l'escargot **violet** et l'avance sur la prochaine case .



Les dés indiquent deux symboles identiques

Le joueur n'a pas de choix : il doit avancer l'escargot de la couleur des dés jusqu'au prochain symbole identique du parcours (peu importe si d'autres symboles sont représentés sur cette case).

Exemple  

Les deux dés lancés par Anna indiquent .
Elle avance donc l'escargot **jaune** sur la prochaine case .





Attention, empilement d'escargots !

- Lorsqu'un escargot se trouve sur une case du parcours, le symbole qui est sur cette case est caché. Du coup, c'est le symbole qui se trouve sur l'escargot qui est dorénavant pris en compte. Chaque escargot sur le plateau devient donc une case accessible pour les autres escargots. Il est donc possible de former des superpositions de deux escargots ou plus !



Les dés de Laura indiquent  . Elle pose l'escargot **rose** sur l'escargot **vert**, parce que cet escargot représente le prochain  sur le parcours !



- Attention !** 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 n'a pas le choix : il est obligé d'avancer l'escargot portant le symbole de l'autre dé en suivant la règle habituelle. Si aucun escargot ne peut être déplacé avec les symboles des dés lancés, le dernier escargot de la course (libre d'avancer) avance d'une case.

- Sur les deux parois verticales de la boîte, l'effort est trop important : aucun escargot ne peut recevoir d'autre escargot sur sa coquille. Les escargots passent alors par-dessus leurs concurrents jusqu'au prochain symbole indiqué par le dé.



Les dés lancés par Léa indiquent  . Avec l'escargot **jaune**, elle passe par-dessus l'escargot **violet** et le pose sur la prochaine case .



Fin de partie

Podium

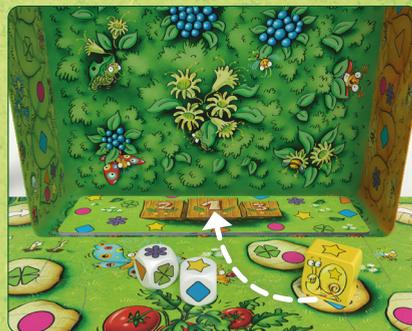
A la fin du parcours, s'il n'y a plus de symbole correspondant entre un escargot et l'arrivée, l'escargot monte sur le podium.

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.

Exemple

Les dés lancés par Jeanne indiquent  . Il n'y a plus de case  entre l'escargot **jaune** et l'arrivée. Jeanne l'avance donc sur la première marche du podium.



Décompte des points

Le jeu s'achève lorsque les trois places du podium sont occupées. Chaque joueur dévoile alors sa carte de favoris et compte ses points :

- si l'escargot qui a atteint la première place du podium est présent sur sa carte, le joueur obtient 3 points
- Si l'escargot qui a atteint la deuxième place du podium est présent sur sa carte, le joueur obtient 2 points
- Si l'escargot qui a atteint la troisième place du podium est présent sur sa carte, le joueur obtient 1 point

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



= 2 points = 3 points = 1 point

Carte de favoris d'Anna



= 0 point



= 3 points



= 0 point

Pour l'escargot **bleu**, Anna obtient 3 points. Pour les escargots **jaune** et **orange**, Anna ne reçoit aucun point.

Carte de favoris de Tom



= 2 points



= 0 point



= 3 points

Pour l'escargot **rose**, Tom obtient 2 points. Pour l'escargot **violet**, il n'en reçoit aucun, mais pour l'escargot **bleu**, il obtient 3 points.

Au total, Anna a **3 points** et Tom **5 points**. C'est Tom qui remporte la partie !

Crédits

Auteurs : Wilfried & Marie Fort
Illustratrice : Gabriela Silveira
Édition : The Flying Games
Chargée de projet : Caroline Deliens
Graphiste : Allison Machepy

THE
FLYING
GAMES