

# Escargots... Prêts ? Partez !

Règle mise en ligne par

didacta.com

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 indiquent 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 indiquent 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 d'à deux escargots.



Exemple  

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

- 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.

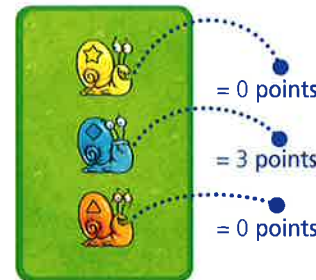
## Fin de la partie

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



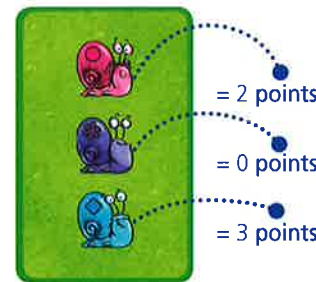
= 2 points = 3 points = 1 point



### 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 !