

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





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



• Quand on pousse un escargot, sa coquille se met à tourner. **Le déplacement de l'escargot doit OBLIGATOIREMENT faire défiler le même nombre de traits sur la coquille que le chiffre du dé** gardé par le joueur (étape 1). L'escargot finit alors son déplacement avec les traits de sa coquille alignés.

Exemple : L'escargot se déplace de 3.

• **Le mouvement de l'escargot s'arrête IMMÉDIATEMENT**

si lui ou un de ses adversaires sort du circuit et touche la table. Remplacez les escargots qui touchent la table sur le circuit là où ils sont sortis.

Exemple :

Mick a choisi le dé 3 et va déplacer son escargot de 3 traits sur sa coquille. Mick pousse son escargot par la queue avec un seul doigt. Malheureusement, Mick pousse l'escargot de Corinne qui tombe sur la table. Il doit arrêter son déplacement immédiatement et Corinne remplace son escargot sur le circuit là où il est sorti.

Quand tous les escargots ont joué leur tour, on en entame un nouveau.

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.

