
VROOM VROOM
RULES
RÈGLES
REGELN
REGOLE
REGLAS
REGRAS
SPELREGELS
ПРАВИЛА
FREDERIC MOYERSOEN
CYRIL BOUQUET
blue orange
Hot Games Cool Planet



INTRODUCTION

The snails are on the starting line for the grand snail race. All of the competitors are straining to go as the crowd watches and cheers. **3… 2… 1… and they're off!** The snails race with impressive speed (for snails) as the crowd goes wild! They jockey for position, trying to block out their opponents. Everyone is wondering who will win?

GOAL OF THE GAME

The player with the snail who touches or crosses the finish line first wins the grand snail race!

SET UP

A Each player chooses a different colored snail and is given a Snail Card, corresponding to the color of their snail, that they place face up in front of them.



B The players then build the track. Pick one of the three tracks pictured on the last page to build.

C Place the snails on the starting line with the snail of the youngest player furthest forward. Make sure the black line on the snail's shell is facing up.

BEWARE! You must line up the black lines on the snails' shells.

D Place the four dice near the track where all players can reach them. This location is referred to as the **dice pool**.

The snails are ready for their race! **Let's go!**



GAMEPLAY

The race is played in turns. Each turn, the order is determined by each player's position on the track. The player in 1st place on the track rolls and pushes its snail first, the player in 2nd place rolls and pushes its snail next, and so on. When all the players have moved their snails, the process begins again.

During their turn, a player completes the following actions:

1. Throwing the dice and keeping one

The player can roll the number of dice that corresponds to their position on the track (ex: the player in 1st place can roll one dice, the player in 3rd place rolls three). The player keeps the die of his choice and returns the others to the dice pool.

Example : *Mick's snail is 3rd. He throws three dice and rolls a 3, a 5, and a 1. He decides to keep the 3 and returns the other dice to the pool.*

2. Moving the Snail



Follow these guidelines for advancing your snail:

- The player uses only one finger to push the snails.
- When a snail is pushed, its shell turns. The number of times the shell turns must correspond



COMPONENTS

- 14 pieces of tracks (6 straight, 8 curved)
- 4 Snails
- 4 Dice
- 4 Snail Cards



to the number on the die the player has chosen to keep. The line on top of the shell allows the player to count its rotations. As soon as the line on the shell matches back up after the number of rotations dictated by the dice, the player's turn ends.

Example: *the snail moves of 3.*



- **The player's turn ends immediately** if they knock another player's snail off the track and onto the table. The players whose snails touch the table must return them to their respective original positions where they left the track.





Example :

Mick chooses to move his snail three rotations according to the die he has chosen to keep. Mick pushes his snail with one finger. Sadly, Mick's snail hits Corinne's snail and knocks her off the track. Mick immediately ends his turn, even if his snail hasn't completed three rotations. Corinne picks up her snail and returns it to the track where her snail has left it.

When all the players have moved their snails, a new turn begins.



END OF THE GAME

When a snail touches or crosses the finish line, that player wins the game. The other players take turns playing until all the other snails cross the finish line to determine the second and third place.



Note : As players become more experienced, they can create their own track shapes, as long as there is a departure line and a finish line (if the track forms a loop, then the departure line is the finish line).

Use the track piece with the Blue Orange sign as a departure track: it has departure positions printed on it.

TURBO VARIATION



When the players finish moving their snail, they can choose to use their Snail Card to extend their turn. They turn the Snail Card face down and play again (they roll the number of dice corresponding to their new position on the track and pick one die).

Beware: The Snail Cards can only be used once. The facedown Snail Card signifies that the player cannot use their Snail Card anymore.




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 1er sur le circuit lancera 1 dé, le 3e 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 3e 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 (6 droits, 8 virages)
- 4 Escargots
- 4 Dés
- 4 Cartes Escargot



- 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. Replacez les escargots qui touchent la table sur le circuit là ou 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 replace son escargot sur le circuit là ou 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.

EINLEITUNG

Das Tau auf den Grashalmen glänzt noch im Morgenrot, während sich die Schnecken bereits an der Startlinie für das große Schneckenrennen in Stellung gebracht haben. Die Konkurrenten beobachten sich scharfen Blickes und warten ungeduldig auf das Kommando: Auf die Häuschen... fertig... los! Die Schnecken rasen in einer (für Schnecken) beeindruckenden Geschwindigkeit, starten ihre Überholmanöver, und alle fragen sich: Welche Schnecke ist die schnellste der Strecke?

SPIELZIEL

Der Spieler, dessen Schnecke als Erste die Ziellinie erreicht, gewinnt das große Schneckenrennen!

VORBEREITUNG

A Jeder Spieler wählt seine Lieblingsschnecke aus und erhält die farblich passende Schneckenkarte, die er offen vor sich hinlegt, damit jeder die Spielerfarben zuordnen kann.

B Anschl. bauen alle Spieler die Strecke auf. Wählt einen der drei am Ende der Spielregeln abgebildeten Parcours aus und baut ihn nach.

C Platziert die Schnecken auf ihrer jeweiligen Startlinie. Die Schnecke des jüngsten Spielers ist am weitesten vorne.

Hinweis: Achtet darauf, dass oben auf dem Schneckenhaus eine durchgezogene schwarze Linie erscheint.

D Legt die vier Würfel neben der Strecke in Reichweite der Spieler als so genannten (Würfel-)**Vorrat** bereit.



Die Schnecken sind startklar für das große Rennen - **los geht's!**

SPIELZUG

Das Rennen gliedert sich in Züge. In jedem Zug wird die Spielerreihenfolge anhand der momentanen Schneckenplatzierung ermittelt. Der erstplatzierte Spieler würfelt und bewegt seine Schnecke zuerst, anschl. würfelt und bewegt der Zweitplatzierte seine Schnecke dementsprechend etc. Wenn alle Spieler ihre Schnecke je einmal bewegt haben, beginnt ein neuer Spielzug.

Während seines Zuges führt ein Spieler der Reihe nach folgende Aktionen durch:

1. Würfel werfen und einen behalten

Der Spieler wirft die Anzahl an Würfeln entsprechend seiner Schneckenplatzierung. ***Beispiel:*** *Der Erstplatzierte darf 1 Würfel werfen, der Drittplatzierte 3 Würfel.* Der Spieler behält genau einen der Würfel und legt alle anderen in den Vorrat zurück (Hinweis: Wer nur 1 Würfel wirft, behält diesen). ***Beispiel****: Michis Schnecke ist an 3. Position. Er würfelt mit drei Würfeln eine 3, eine 5 und eine 1. Er entscheidet sich, die 3 zu behalten und die anderen beiden Würfel in den Vorrat zurück zu legen.*

2. Schnecke bewegen

Für die Schneckenbewegung gelten folgende einfachen Regeln:

- Der Spieler darf mit nur

SPIELMATERIAL

- 14 Streckenteile (6 Geraden, 8 Kurven)
- 4 Würfel
- 4 Schneckenkarten
- 4 Schnecken

1 Finger seine Schnecke an ihrer Schwanzspitze nach vorne schieben.

- Wird eine Schnecke bewegt, dreht sich ihr Schneckenhaus.

Die Anzahl, wie oft sich das Schneckenhaus dreht, muss mit der Augenzahl des (unter Punkt 1.) ausgewählten Würfels übereinstimmen. Die Schneckenbewegung endet folglich, wenn die schwarze Linie oben auf dem Schneckenhaus wieder durchgezogen ist.

- Der Spielzug endet sofort, wenn irgendeine Schnecke die Strecke verlässt und die Tischoberfläche berührt. Setzt die Schnecken, die den Tisch berühren, dort wieder auf die Strecke, wo sie sie verlassen hatten.

Beispiel:
Michi möchte seine Schnecke gemäß seinem Würfelergebnis 3 Umdrehungen weit bewegen. Er schiebt seine Schnecke an ihrer Schwanzspitze mit 1 Finger nach vorne. Leider macht Michis Schnecke die von Corinna zur Schnecke und fegt sie von der Strecke auf den Tisch. Michi beendet sofort seinen Spielzug, und Corinna setzt ihre Schnecke dort auf die Strecke zurück, wo sie sie verlassen hatte.

Wenn alle Spieler ihre Schnecke je einmal bewegt haben, beginnt ein neuer Spielzug.

SPIELENDE

Die erste Schnecke, die die Ziellinie berührt oder überquert, gewinnt das große Schneckenrennen. Die anderen spielen um die Plätze 2 und 3 weiter. Die letzte Schnecke bleibt auf der Strecke und verkriecht sich in ihr Häuschen.

Hinweis: Wenn die Spieler vertrauter mit dem Spiel werden, können sie ihre eigenen Streckenverläufe bauen, solange es eine Start- und eine Ziellinie gibt (die im Falle eines Rundkurses auch identisch sein können). Verwendet dabei als Startteil den geraden Streckenabschnitt mit der Blue-Orange-Flagge, der die Startmarkierungen für die Schnecken enthält.

Legt alle ungenutzten Streckenteile in die Schachtel zurück.

TURBO-VARIANTE

Unmittelbar nach Ende der regulären Schneckenbewegung darf ein Spieler einmalig seine Schneckenkarte einsetzen, um seinen Spielzug zu verlängern. Dazu dreht er seine Schneckenkarte um und ist sofort nochmal an der Reihe (wie unter 1. beschrieben).

Hinweis: Jeder Spieler darf seine Schneckenkarte im gesamten Spiel genau ein Mal verwenden. Ist die Schneckenkarte eines Spielers auf die Rückseite gedreht, hatte er bereits einen Doppelzug durchgeführt und darf dies für den Rest des Spiels nicht erneut - sonst kommt die Schneckenpolizei!

INTRODUZIONE

Le lumache sono sulla linea di partenza e si scrutano pronte a lanciarsi.
3, 2, 1 VIA! Le concorrenti si lanciano a una velocità impressionanate (riferita a delle lumache...), si doppiano, si mettono di traverso alla traettoria delle avversarie. Ma alla fine che sarà la vincitrice?

SCOPO DEL GIOCO

Sarà vincitore colui la cui tartaruga taglierà per prima la linea del traguardo.

PREPARAZIONE



A Ogni giocatore sceglie una lumaca e prende la carta Lumaca del colore corrispondente ponenedola davanti a sé a faccia in su e mostrando così il colore della lumaca con cui gioca.

B Si passa alla costruzione del circuito. I giocatori scelgono uno dei 3 circuiti consigliati (*vedi l'illustrazione alla fine del regolamento*) e lo costruiscono. Gli elementi del circuito non utilizzati vengono rimessi nella scatola.

C Collocate le lumache sui blocchi di partenza cominciando dalla prima postazione e posandovi quella del giocatore più giovane; poi proseguite di conseguenza.
ATTENZIONE! Abbiate cura di allineare le tacche nere che sono sul guscio delle lumache.

D Collocate i 4 dadi a bordo pista in modo che siano accessibili a tutti i giocatori. Questa si chiamerà d'ora in poi **"la riserva dei dadi"**.



Le lumache sono pronte per la grande corsa.
PARTITE!!!

TURNO DI GIOCO

La corsa si svolge per tappe. Durante la tappa, ogni giocatore fa avanzare la sua lumaca muovendo dalla propria posizione ottenuta sul circuito. Il giocatore che è in testa gioca per primo, seguito da chi è in seconda posizione, poi da chi è in terza e così di seguito. Quando tutti i giocatori avranno ricollocato le loro lumache, comincia una nuova tappa.

Quando tocca a lui, un giocatore effettua in sequenza queste azioni:

1. Lanciare i dadi e sceglierne uno

Il giocatore prende un numero di dadi uguale alla sua posizione sul circuito e li lancia.
Ad es.: *il giocatore che è 1° lancerà 1 dado, il 3° lancerà 3 dadi.* Il giocatore trattiene un dado a sua scelta e rimette gli altri nella **riserva dei dadi**. Se il giocatore lancia solo un dado, conserva quello.
Ad es.: *la lumaca di Mick è terza sul circuito. Mick deve lanciare 3 dadi (3 – 5 – 1). Decide di conservare il 3 e poi rimette gli altri due nella* ***riserva dei dadi****.*

2. Far avanzare la propria lumaca

Lo spostamento delle lumache ha delle regole semplici:



- Il giocatore deve spingere la sua lumaca schiacciando la coda con **1 dito**.



CONTENUTO

- 14 spezzoni di circuito (6 dritti , 8 curvi)
- 4 Lumache
- 4 Dadi
- 4 Carte Lumaca



- Quando si spinge una lumaca il suo guscio comincia a girare. **Lo spostamento della lumaca deve OBBLIGATORIAMENTE far scorrere la tacca centrale del guscio tante volte quante sono indicate dal dado che il giocatore ha conservato**. La lumaca termina il suo spostamento avendo le tacche del guscio allineate.
Esempio: *la lumaca si sposta di 3.*



- **Il movimento della lumaca si arresta IMMEDIATAMENTE** se lei o una delle avversarie esce dal circuito e toccano il tavolo. Ricollocate le lumache che toccano il tavolo nel punto del circuito da dove sono uscite.





Ad es.:
Mick ha scelto il dado 3 e sposterà la sua tartaruga facendo scorrere 3 volte la tacca sul guscio. Mick spinge la sua lumaca premendo sulla coda soltanto con un dito. Sfortunatamente, Mick spinge la lumaca di Corinna che esce sul tavolo. Lui deve arrestare subito il suo spostamento e Corinna rimette la sua tartaruga sul circuito nel punto da dove è uscita.

Quando tutte le lumache avranno completato il turno se ne inizia uno nuovo.



FINE DELLA PARTITA

Quando una lumaca guadagna per prima la linea d'arrivo, ha terminato la corsa e vince la partita. Gli altri giocatori continuano a giocare seguendo il proprio turno finchè tutte le lumache avranno raggiunto la linea dell'arrivo e sarà stilato l'ordine d'arrivo per il secondo e il terzo posto.



N.B.: Quando i giocatori saranno diventati esperti, potranno comporre i circuiti con scelte di fantasia, purchè vi sia sempre una linea di partenza e una linea d'arrivo (la linea di partenza può coincidere con quella d'arrivo se si compone un anello).

Usate la tessera rettangolare con lo striscione e il simbolo di BLUE ORANGE come linea di partenza dei giocatori.



VARIANTE TURBO

Quando la lumaca ha completato il suo spostamento, il giocatore può utilizzare la sua carta **Lumaca** per rigiocare ancora una volta. Per fare questo gira la sua carta **Lumaca** a faccia in giù e inizia una nuova tappa (lanciando il numero di dadi indicato dal suo posizionamento e scegliendone uno).
Attenzione: la carta **Lumaca** di ogni giocatore può essere utilizzata una volta sola nel corso della partita. Se la carta fosse già a faccia in giù, significa che il giocatore ha già utilizzato la sua carta **Lumaca** perciò non può riusarla in questa partita.

INTRODUCCIÓN

Los caracoles se encuentran ya en la línea de salida dispuestos a correr en la Gran Carrera. Todos los participantes se preparan para salir mientras la multitud grita **3... 2... 1... ¡y ahí van!** ¡El público enloquece al ver su impresionante velocidad! (para un caracol, claro).
A medida que avanzan por la pista los corredores luchan por bloquear a sus contrincantes y ocupar así las primeras posiciones. Todos se preguntan, ¿quién será el ganador?

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en cruzar la línea de meta con su caracol para ganar la Gran Carrera.

PREPARACIÓN

A Cada jugador escoge con qué caracol quiere correr la carrera. A continuación, toma la carta del mismo color y la pone bocarriba delante de él.

B Los jugadores eligen uno de los circuitos mostrados en la última página de estas instrucciones para jugar y lo construyen.

C Se colocan los caracoles en la línea de salida situando el caracol del jugador más joven en la primera posición.

Hay que asegurarse de que la línea negra de los caparazones de los caracoles quede en el centro de la parte superior del caparazón.

D Se dejan los cuatro dados en la mesa al alcance de todos los jugadores.



¡Los caracoles están listos para la Gran Carrera!



CÓMO SE JUEGA

La Gran Carrera de caracoles se juega por turnos. En cada turno, el orden de los jugadores es determinado por la posición de su caracol en el circuito. El jugador que se encuentra en primera posición juega primero, a continuación es el turno del jugador que ocupa la segunda posición y así hasta llegar al último. Cuando todos los jugadores han movido sus caracoles, el proceso vuelve a empezar.

En su turno, el jugador realiza las siguientes acciones:

1. Tirar los dados y escoger uno para mover su caracol

El jugador tira un número de dados equivalente a su posición en la carrera.

***Ejemplo**: el primer jugador tirará un único dado mientras que el que ocupa la tercera posición podrá tirar tres.*

Después de tirar los dados que le corresponden, el jugador escoge con cuál quiere mover y devuelve el resto.

***Ejemplo :** El caracol de Eric va en tercera posición y al lanzar los 3 dados obtiene un 5, un 3 y un 1. Él decide quedarse el 3 y devuelve los **otros dos dados**.*

2. Mover el caracol



Para mover su caracol, el jugador debe seguir las siguientes reglas:

- Sólo puede utilizar **un dedo** para empujar su caracol.



CONTENIDO

- 14 piezas de circuito (6 rectas , 8 curvas)
- 4 caracoles
- 4 dados
- 4 cartas de caracol



- Cuando un caracol es empujado, su caparazón gira. El jugador empujará su caracol hasta que su caparazón dé el mismo número de vueltas que el número que marcó el dado escogido para mover. La línea que se encuentra en la parte superior del caparazón permite al jugador contar el número de vueltas que ha dado. En el momento en que el caparazón ha dado las vueltas correspondientes, finaliza el turno del jugador.

Ejemplo : *El caracol se mueve 3 vueltas.*



- El turno de un jugador acaba inmediatamente si un caracol sale de la pista, ya sea el suyo propio u otro empujado por él. El caracol que salga de la pista vuelve a colocarse dentro del circuito por el lugar por donde salió y el turno pasa al siguiente jugador.



Ejemplo:
Eric elige mover su caracol tres vueltas de caparazón tal como marca el dado que ha escogido para mover.
Eric empuja su caracol con un dedo pero, desgraciadamente, el caracol de Eric choca con el de Beatriz y lo saca fuera del circuito.
Eric finaliza automáticamente su turno aunque no haya completado sus tres vueltas.
Beatriz coge su caracol y lo coloca de nuevo en el circuito en el punto por el que salió.

Cuando todos los caracoles han sido movidos, finaliza el turno y se juega uno nuevo.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador en cruzar la línea de meta con su caracol ganará el juego. Los otros jugadores seguirán jugando para saber quién ocupará el segundo y el tercer lugar.



Nota: La línea de salida se encuentra en la pieza que muestra la bandera de Blue Orange junto con una posición para cada uno de los caracoles.

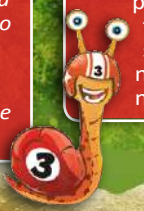
Cuando los jugadores sean más expertos en el juego, pueden crear sus propios circuitos siempre que cuenten con una línea de salida y una de meta (ambas pueden coincidir si se trata de un circuito cerrado). Una vez montado el circuito, las piezas sobrantes se devuelven a la caja.



MODO TURBO

Si la carrera se corre en modo turbo, cuando un jugador finaliza el movimiento de su caracol puede decidir activar el turbo para ganar un movimiento extra.
Para ello, una vez jugado su turno, debe girar su carta de caracol para poder tirar los dados de nuevo y volver a mover su caracol. Pero cuidado, las cartas de caracol sólo pueden usarse una vez en toda la carrera, por lo que si la carta está bocabajo no podrá ser utilizada de nuevo.








INTRODUÇÃO

Os caracóis estão na linha de partida para iniciar a grande corrida de caracóis. Todos os jogadores estão a postos enquanto o público assiste e apoia. **3... 2... 1... e partida**! Os caracóis competem a uma velocidade impressionante (para caracóis) e o público fica excitadíssimo! Eles competem por uma posição, tentando bloquear os seus opositores. Todos se questionam: Quem vencerá?

OBJETIVO DO JOGO

O jogador cujo caracol cruza a meta em primeiro lugar ganha a grande corrida de caracóis!

PREPARAÇÃO

A Cada jogador escolhe um caracol de cor diferente, sendo-lhe atribuída a Carta de Caracol correspondente à cor do seu caracol, a qual coloca à sua frente virada para cima.

B Depois, os jogadores constroem o circuito. Escolhem um dos três circuitos desenhados na última página.

C Coloca os caracóis na linha de partida, sendo o do jogador mais novo o mais avançado no circuito. Certifica-te de que a linha preta na concha do caracol fica virada para cima.

ATENÇÃO! Tens de alinhar as linhas pretas na concha do caracol.

D Coloca os quatro dados próximos do circuito, de fácil acesso para todos os jogadores. Este local chama-se reserva de dados.



Os caracóis estão prontos para a corrida! **Vamos lá!**



COMO JOGAR

A corrida é feita por rondas. Em cada ronda a ordem é definida pela posição de cada jogador no circuito. O jogador que está na primeira posição no circuito é o primeiro a lançar os dados e a mover o seu caracol. O jogador na segunda posição é o seguinte e assim sucessivamente. Quando todos os jogadores tiverem movido o seu caracol, o processo repete-se.

No seu turno, o jogador completa as seguintes ações:

1. Lança os dados e fica com um deles

O jogador pode lançar o número de dados correspondente à sua posição no circuito. ***Exemplo:*** *o jogador na primeira posição lança um dado; o jogador na terceira posição lança três.*

O jogador escolhe um dado e coloca os restantes dados na **reserva de dados**.

Exemplo: *O caracol do Mick está na terceira posição. Ele lança três dados e os resultados são 3, 5 e 1. Ele decide ficar com o 3 e coloca os outros* ***dados na reserva****.*

2. Move o caracol



Segue as seguintes indicações para avançar o teu caracol:

- O jogador empurra o caracol com apenas **um dedo**.

- Quando um caracol é empurrado, a sua concha é



COMPONENTES

- 14 peças de circuito (6 retas, 8 circulares)
- 4 caracóis
- 4 dados
- 4 cartas de caracol



virada. O número de vezes que a concha é virada tem de corresponder ao número do dado que o jogador escolheu manter. A linha no topo da concha permite que o jogador conte as suas rotações. O turno do jogador acaba assim que a linha na concha do caracol coincida com o número de rotações ditado pelos dados.
Exemplo : *Os 3 movimentos do caracol.*



- O turno do jogador termina imediatamente quando um caracol sai do circuito para a mesa. Nessa circunstância, o caracol deverá retomar a sua posição original.

Exemplo:



O Mick opta por rodar o seu caracol três vezes, de acordo com o dado que escolheu. Ele empurra o caracol com um dedo. Infelizmente, o caracol do Mick bate no caracol da Corinne e este sai do circuito. O Mick termina imediatamente o seu turno, mesmo que não tenha completado as três rotações. A Corinne apanha o seu caracol e coloca-o de volta no circuito.

Quando todos os caracóis tiverem jogado, um novo turno começa.



FIM DO JOGO

O primeiro jogador a passar a linha de chegada vence o jogo. Os outros jogadores continuam as rondas até todos os caracóis passarem a linha de chegada por forma a definir os segundo e terceiro lugares.



Nota: À medida que os jogadores se tornam mais experientes, poderão criar os seus próprios circuitos, desde que haja uma linha de partida e uma linha de chegada (se o circuito for em forma de círculo, a linha de partida é a mesma da linha de chegada).

Usa a peça de circuito com o símbolo da Blue Orange como identificador do local de partida: ele tem impressas as posições de partida.



VARIANTE TURBO

Quando os jogadores terminam de mover o seu caracol, podem escolher usar a sua Carta de Caracol para alargar o seu turno. Colocam a Carta de Caracol virada para baixo e jogam novamente (lançam o número de dados correspondente à sua posição no circuito e escolhem um dado). Atenção: As Cartas de Caracol só podem ser usadas uma única vez. Estando viradas para baixo significa que aquele jogador não a poderá utilizar de novo.



INLEIDING

De slakken bevinden zich aan de startlijn voor de grote slakkenrace. Alle deelnemers staan te trappelen terwijl de menigte toekijkt en juicht. **3 ... 2 ... 1 ... en ze zijn vertrokken**! De slakken vorderen met een indrukwekkende snelheid (voor slakken dan toch) en het publiek wordt wild enthousiast! Ze vechten voor hun positie en proberen hun tegenstanders de weg af te snijden. Iedereen vraagt zich af wie de race zal winnen?

DOEL VAN HET SPEL

De speler met de slak die als eerste de eindmeet overschrijdt, wint de grote slakkenrace!

OPSTELLING

A Elke speler kiest een slak met een verschillende kleur en krijgt de overeenstemmende slakkenkaart die hij voor zich uit plaatst, met de zichtbare zijde naar boven

B De spelers bouwen dan het parcours. Kies een van de drie omlopen die op de laatste pagina afgebeeld staan.

C Plaats de slakken op de startlijn met de slak van de jongste speler vooraan, gevolgd door de tweede jongste, en zo verder. Zorg ervoor dat de zwarte streep op het slakkenhuis zich bovenaan bevindt.

LET OP! De zwarte strepen op de slakkenhuizen moeten op een lijn geplaatst worden.

D Plaats de vier dobbelstenen in de buurt van het parcours waar alle spelers ze kunnen bereiken. Deze locatie wordt aangeduid als de **dobbelsteenreserve**.



De slakken zijn klaar voor de race! **Laten we starten!**

SPELRONDE

De wedstrijd wordt gespeeld in spelrondes. Voor elke spelronde wordt de volgorde bepaald door de positie van elke speler op het parcours. De speler die aan de leiding staat verplaatst zijn slak als eerste, daarna de speler die die op de tweede plaats staat, enzovoort. Als alle spelers hun slak hebben verplaatst, begint een nieuwe spelronde.

Tijdens zijn beurt voltooit een speler de volgende acties:

1. Hij gooit de dobbelstenen en behoudt er één van

De speler mag het aantal dobbelstenen gooien dat overeenstemt met zijn positie op het parcours. ***Voorbeeld:*** *de speler die op de eerste plaats staat mag één dobbelsteen gooien, de speler die derde staat mag drie dobbelstenen gooien.*



De speler behoudt een dobbelsteen en plaatst de andere terug in de dobbelsteenreserve.

Voorbeeld: *de slak van Mick bevindt zich op de derde plaats. Hij gooit drie dobbelstenen en gooit een 3, een 5 en een 1. Hij besluit de 3 te behouden en plaatst de andere dobbelstenen terug in de dobbelsteenreserve.*

2. Hij verplaatst zijn slak

Volg deze richtlijnen om de slak te verplaatsen:

- De speler maakt gebruik van

MATERIAAL

- 14 stukken parcours (6 rechte en 8 gebogen delen)
- 4 slakken
- 4 dobbelstenen
- 4 slakkenkaarten

slechts **één vinger** om de slak te duwen.

- Als een slak geduwd wordt, dan draait het slakkenhuis. Het aantal omwentelingen van het slakkenhuis moet overeenstemmen met het cijfer op de dobbelsteen die de speler heeft willen behouden. Dankzij de streep op het slakkenhuis kan de speler de omwentelingen tellen. Zodra de streep het aantal omwentelingen heeft gedaan dat overeenstemt met het cijfer van de dobbelsteen, eindigt de beurt van de speler.

Voorbeeld : de slak vordert met 3 omwentelingen.

- De beurt van een speler eindigt eveneens als zijn slak of een andere slak van het parcours wordt geduwd en op tafel belandt. De uitgestoten slak moet dan meteen terug op zijn oorspronkelijke positie worden geplaatst.

Voorbeeld:
Mick kiest ervoor om zijn slak met drie omwentelingen te verplaatsen zoals aangegeven door de dobbelsteen. Mick duwt zijn slak met één vinger. Helaas raakt de slak van Mick die van Corinne en duwt ze van het parcours. De beurt van Mick is onmiddellijk afgelopen, ook al heeft hij zijn drie omwentelingen niet voltooid. Corinne neemt haar slak en plaatst ze terug op het parcours.

Als alle slakken hun beurt hebben gehad, begint een nieuwe spelronde.

EINDE VAN HET SPEL

Als een slak de aankomstlijn overschrijdt, dan wint die speler het spel. De andere spelers spelen om beurten totdat alle slakken de eindstreep bereikt hebben, zodat bepaald kan worden wie als tweede en derde eindigt.

Opmerking: ervaren spelers kunnen hun eigen parcoursvorm bedenken, zolang die een startlijn en een finishlijn omvat (als het om een circuit gaat, dan zal de startlijn ook de finishlijn zijn).

Gebruik het stuk parcours met het Blue Orange bord voor de startlijn, omdat de startposities erop afgedrukt staan.

TURBO VARIANT

Wanneer de spelers hun slak verplaatst hebben, kunnen ze ervoor kiezen hun slakkenkaart te gebruiken om zo hun beurt te verlengen. Ze draaien dan hun slakkenkaart om en mogen opnieuw spelen (ze gooien het aantal dobbelstenen dat overeenstemt met hun positie op het parcours en kiezen er één van).

Let op: de slakkenkaart mag slechts eenmaal gebruikt worden. Als de slakkenkaart met de zichtbare zijde naar beneden ligt, dan betekent dat dat de speler zijn slakkenkaart niet meer mag gebruiken.








ВВЕДЕНИЕ

Трава ещё не успела высохнуть от утренней росы, а улитки уже выстроились на старте большой улиточной гонки! **3... 2... 1... и гонка началась!** Участники изо всех сил устремляются вперёд, трибуны беснуются – каждый болеет за своего фаворита. Участники гонки мчатся с поразительной (для улиток) скоростью, а толпа напряжённо наблюдает за происходящим, ведь все пытаются предугадать, кто придёт к финишу первым...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, чья улитка первой пересечёт финишную черту.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

A Каждый игрок выбирает себе улитку и берёт Карту Улитки соответствующего цвета, которую он кладёт на столе перед собой лицевой стороной вверх.

B Затем игроки приступают к строительству гоночного трека. Для этого выберите один из трёх гоночных треков, изображённых на последней странице правил.

C Разместите улиток на линии старта так, чтобы улитка самого юного игрока была впереди всех. Убедитесь, что улитки расположены чёрной линией на панцире вверх.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! Вы должны совместить чёрную полоску на вращающейся раковине и чёрные отметки на верхней части улитки.

D Положите 4 кубика рядом с гоночным треком в зоне досягаемости всех игроков. Это запас кубиков.

Улитки готовы к гонке! **Поехали!**



ХОД ИГРЫ

Порядок хода в игре определяется позициями игроков на гоночном треке. Игрок, находящийся впереди всех, бросает кубики первым, игрок, занимающий второе место, бросает кубики следующим и так далее. Как только все игроки передвинули своих улиток, всё начинается заново.
В свой ход игрок выполняет следующие действия:

1. Бросает кубики и оставляет себе один из них

Игрок бросает число кубиков, совпадающее с его позицией на треке (например, лидирующий игрок – занимающий первое место – бросает 1 кубик, а игрок, занимающий третье место, бросает 3 кубика). Далее игрок принимает решение, какой из кубиков он хочет оставить себе, и возвращает остальные кубики в запас.



Пример: *Улитка Миши занимает 3-е место. Миша бросает три кубика, на которых выпадает 3, 5 и 1. Он оставляет себе кубик со значением 3 и возвращает остальные кубики в запас.*

2. Передвигает улитку



Передвигая свою улитку, придерживайтесь следующих правил:

- Игрок может



КОМПОНЕНТЫ

- 14 фрагментов гоночного трека (6 прямых и 8 изогнутых)
- 4 улитки
- 4 кубика
- 4 Карты Улиток



толкать улитку только одним пальцем.

- От толчка раковина улитки вращается. Число оборотов раковины должно совпадать со значением на выбранном игроком кубике. Чёрная линия на раковине улитки позволяет игроку подсчитать число оборотов. Как только раковина улитки совершила столько оборотов, сколько указано на кубике, ход игрока завершается.

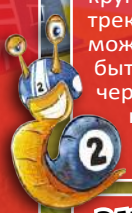
***Пример E3**: улитка передвигается с третьей позиции на треке.*



- Ход игрока завершается, если он задел улитку другого игрока. Игрок, чью улитку задели, должен вернуть свою улитку на её место.



***Пример:** Миша передвигает свою улитку, совершая три оборота в соответствии с выбранным им кубиком. Миша толкает свою улитку одним пальцем. К сожалению, улитка Миши задевает улитку Кати и сталкивает её улитку с гоночного трека. Ход Миши завершается (даже если он ещё не успел совершить все три оборота). Катя поднимает свою улитку и возвращает её на место.*



Как только все игроки разыграли свой ход, начинается новый раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ



Улитка, первой пересёкшая финишную черту, занимает 1-е место, остальные участники продолжают игру, чтобы определить 2-е и 3-е место.

Примечание: Используйте фрагмент гоночного трека с табличкой с логотипом Blue Orange, чтобы обозначить линию старта: на нём есть стартовые позиции для каждой улитки.

Освоившись с правилами, игроки могут придумывать и строить свои собственные гоночные треки, при условии, что у любого трека должна быть линия старта и финишная черта (на замкнутом круговом гоночном треке линия старта может одновременно быть и финишной чертой). Уберите все неиспользованные фрагменты обратно в коробку.



ВАРИАНТ ИГРЫ «ТУРБО»

Закончив передвигать свою улитку, игрок может продлить свой ход при помощи своей Карты Улитки. Вы можете использовать эту карту только один раз – она позволяет игроку сделать ещё один дополнительный ход. Применив Карту Улитки, переверните её рубашкой вверх.


VROOM
VROOM
TM




blue orange
Hot Games Cool Planet