



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Schneck di-wupp!



Snail Sprint · Escargots... Prêts ? Partez !
Slakkenrace · Carrera de Caracoles · Forza lumache!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018



Schneck-di-wupp!

Ein magnetisches Schnecken-Wettrennen für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Wilfried und Marie Fort
Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Kristin Dittmann
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Spielidee

In Frau Meiers Gemüsegarten stehen sechs bunte Schnecken in den Startlöchern. Das Wettrennen um die besten Ränge kann beginnen. Auf die Plätze, fertig, los! Doch was ist das? Sebastian Schneck kriecht einfach über seinen Konkurrenten hinweg. Gloria Glibber nutzt die Gunst der Stunde und flutscht an ihnen vorbei bis an die Spitze. Wer es schafft, seine Schnecken aufs Siegerpodest zu bringen, erhält die meisten Punkte und gewinnt das Spiel.

Spielaufbau



Vor dem ersten Spiel

Klebt unter jede Schnecke eine Magnetfolie.
 Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.





Spielvorbereitung

Entscheidet euch für eine Spielplanseite (A = Einsteiger, B = Profi) und legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt das Dosenunterteil wie abgebildet in die Aussparung im Spielplan. Die Anordnung der Felder auf der Dose ist dabei beliebig. Legt das Podest unten in das aufgestellte Dosenunterteil. Stellt alle Schnecken auf das Startfeld und haltet die Würfel bereit.

Mischt die Wettkarten und teilt an jeden Spieler verdeckt eine Karte aus. Seht euch eure Wettkarte an und achtet darauf, dass kein anderer sie sieht.

Die Wettkarten zeigen euch, welche Schnecken ihr ins Ziel bekommen müsst. Also versucht möglichst diese Schnecken weit vorzubringen, denn nur wenn sie auf dem Podest landen, bekommt ihr Punkte.

Spielablauf

Schaut euch die Schnecken genau an. Auf dem Schneckenhaus befindet sich jeweils ein Symbol. Die Symbole der sechs Schnecken findet ihr auch auf den beiden Würfeln. Achtet auch auf den Spielplan und das Dosenunterteil. Hier befindet sich der Weg für die Schnecken. Auf jedem Wegfeld gibt es ebenfalls ein oder mehrere Schneckensymbole. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Schnecke auf der Hand gehalten hat, darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln. Ein Würfel zeigt an, welche Schnecke bewegt wird, der andere zeigt, wohin.

Was hast du gewürfelt?

- **Zwei gleiche Symbole:** Stelle die Schnecke mit diesem Symbol auf das nächste Feld der Wegstrecke mit demselben Symbol. Dabei spielt es keine Rolle, ob noch weitere Symbole auf diesem Feld abgebildet sind.

Beispiel 

Hanna hat zwei Sterne gewürfelt. Sie setzt die gelbe Stern-Schnecke auf das nächste Wegfeld mit einem Stern.



- **Zwei unterschiedliche Symbole:**

Du darfst dir eine Schnecke von den beiden gewürfelten Symbolen aussuchen. Stelle diese Schnecke auf das nächste Feld mit dem anderen gewürfelten Symbol.

Beispiel 

Tom hat ein Dreieck und eine Blume gewürfelt. Er entscheidet sich für die lilafarbene Blumen-Schnecke und setzt sie auf das nächste Wegfeld mit einem Dreieck.



Achtung, Schneckenstapelei!

- Steht eine Schnecke auf einem Wegfeld, so sind die Symbole darauf blockiert. Jetzt zählt das Symbol der darauf stehenden Schnecke. Hat ein Spieler dieses Symbol gewürfelt, setzt er seine Schnecke auf die Schnecke mit dem gewürfelten Symbol drauf. (Es können auch Schneckentürme mit mehr als zwei Schnecken entstehen.)

Beispiel  

Laura hat einen Kreis und ein Kleeblatt gewürfelt. Sie stellt die pinkfarbene Kreis-Schnecke auf die grüne Kleeblatt-Schnecke, weil es zwischen beiden Schnecken kein Wegfeld mit einem Kleeblatt gibt.



- Befindet sich eine Schnecke unter einer anderen Schnecke, ist sie blockiert und kann nicht gesetzt werden. Würfelt ein Spieler das Symbol dieser Schnecke, muss er die Schnecke mit dem anderen gewürfelten Symbol auf das nächste passende Feld setzen. Kann mit dem Würfelergebnis keine Schnecke gesetzt werden, wird die letzte (freie) Schnecke ein Feld nach vorn gesetzt.

- An der senkrechten Dosenwand ist die Schwerkraft einfach zu stark, um sich auf das Haus einer anderen Schnecke zu setzen. Die Schnecken nehmen Schwung und kriechen über ihre Konkurrenten hinweg bis zum nächsten Feld mit dem gewürfelten Symbol.

Beispiel  

Kai würfelt einen Stern und eine Blume. Mit der gelben Stern-Schnecke überspringt er die lilafarbene Blumen-Schnecke und stellt die Stern-Schnecke auf das nächste Wegfeld mit Blumen-Symbol.



Podest

Befindet sich am Ende des Weges zwischen einer Schnecke und dem Ziel kein passendes Symbol mehr, wird sie auf das Podest gesetzt.

Die erste Schnecke bekommt den ersten Podestplatz, die zweite den zweiten, die dritte den dritten.

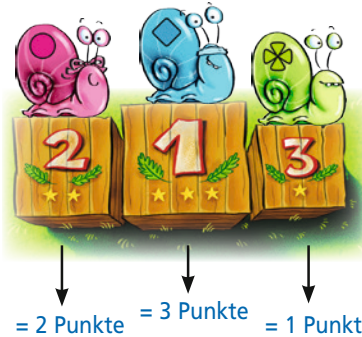
Sind beide Schnecken mit den gewürfelten Symbolen bereits im Ziel, wird die letzte (freie) Schnecke ein Feld nach vorn gesetzt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald alle drei Podestplätze belegt sind. Jetzt beginnt die Punktevergabe: Deckt eure Wettkarten auf und schaut, welche der abgebildeten Schnecken es auf das Podest geschafft haben. Befindet sich die erstplatzierte Schnecke auf deiner Karte, erhältst du 3 Punkte. Für die zweitplatzierte Schnecke erhältst du 2 Punkte und für die dritte Schnecke einen Punkt. Addiere deine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel



= 0 Punkte

= 3 Punkte

= 0 Punkte

Hannas Wettkarte

Für die blaue Schnecke erhält Hanna 3 Punkte.

Für die gelbe und orangefarbene Schnecke bekommt Hanna leider keine Punkte.



= 2 Punkte

= 0 Punkte

= 3 Punkte

Toms Wettkarte

Für die pinke Schnecke bekommt Tom 2 Punkte.

Für die lilafarbene Schnecke bekommt er leider keine Punkte und für die blaue Schnecke gibt es 3 Punkte.

Insgesamt hat Hanna 3 Punkte und Tom 5 Punkte. Damit gewinnt Tom das Schneckenrennen.

Snail Sprint



A magnetic snail race for 2 to 4 players between 5 and 99 years old.

ENGLISH

Authors: Wilfried und Marie Fort
Illustrator: Gabriela Silveira

Editorial staff: Kristin Dittmann
Length of game: approx. 15 minutes



Game idea

Six colorful snails are in the starting blocks in Mrs. Meyer's garden. The race for the best places can begin. On your mark, get set, go! But what's that? Sebastian Schneck is simply creeping over his competitors. Gloria Glibber is taking advantage of the situation and slips past them to take the lead.

The player who manages to get their snail to the winners' podium receives the most points and wins the game.

Game set-up



Before the first game

Glue a magnetic foil under each snail.
Please have an adult help you.



Preparation

Decide on one side of the game board (A = beginner, B = pro) and place the game board in the middle of the table. Place the base of the tin in the open space on the game board. The order of the spaces on the tin is random. Lay the podium at the bottom of the base of the tin. Place all the snails on the starting space and get the dice ready.

Shuffle the race cards and deal a card face-down to each player. Look at your race card and make sure that no one else can see it.

The race cards show you which snails you must get to the finish. Try to move these snails as far forward as possible because only when they land on the podium will you receive points.

How to play

Look at the snails carefully. A symbol is located on each of the snail shells. You will also find the symbols of the six snails on both dice.

Also keep an eye on the game board and the base of the tin. This is where the path for the snails is located. One or more snail symbols exist on each path space.

Play in a clockwise direction. The player who last held a snail in their hand may begin and roll both dice. One die displays which snail is moved and the other shows where the snail is moved to.

What did you roll?

- **Two of the same symbols:** Place the snail with this symbol on the next space of the track with the same symbol. It doesn't matter whether other symbols are depicted on this space.

Example: 

Hanna rolled two stars. She places the yellow star snail on the next space with a star.



- **Two different symbols:** Select a snail with one of the symbols and move this snail to the next space of the other symbol rolled.

Example: 

Tom rolled a triangle and a flower. He decides on the purple flower snail and places it on the next space with a triangle.



Warning, snail pile-up!

- If a snail is already on a path space, the symbols on the path space are now blocked. Instead now the snail's symbol is now what matters. If a player has rolled this symbol, they place their snail on the snail with the symbol that had been rolled. (Snail towers with more than two snails can result).

Example:  

Laura rolled a circle and a cloverleaf. She places the pink circle snail on the green cloverleaf snail because there is no space with a cloverleaf between both snails.



- If a snail is under another snail, it is blocked and cannot be played. If a player rolls the symbol of this snail, the player must place the snail with the other rolled symbol on the next matching space. If no snail can be placed with the symbols shown on the dice, the last (free) snail is placed one space forward.

- The path continues from the board up the side of the tin! The gravity on the vertical tin wall is simply too strong to place a snail on the shell of another snail. The snails gather momentum and crawl over their opponents and proceed to the next space that shows what was rolled on the dice.

Example:  

Kai rolled a star and a flower. With the yellow star snail, he jumps over the purple snail and places the star snail on the next space with the flower symbol.



Podium

If there is no matching symbol between a snail and the finish, the snail is placed on the podium.

The first snail gets the first podium place, the second the second place, and the third the third place.

If both snails with the symbols rolled are already at the finish, the last (free) snail is placed one space forward.

End of the game

The game ends when all three podium places are occupied.

Now the awarding of points begins.

Turn over your race cards and see which of the depicted snails has made it to the podium.

If the snail in first place is on your card you are awarded 3 points, second snail is 2 points,

third is one point. Add your points together. The player with the most points wins the game.

There can be multiple winners in the event of a tie.

Example



Hanna's race card

Hanna gets 3 points for the blue snail.

For the yellow and orange snail, Hanna unfortunately gets no points.



Tom's race card

Tom gets 2 points for the pink snail.

For the purple snail, he unfortunately gets no points and for the blue snail 3 points.

Hanna has a total of 3 points and Tom has 5 points. This means that Tom wins the snail race.

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.

FRANÇAIS

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 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.

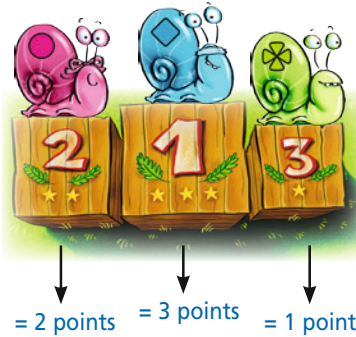
Le premier escargot arrivé occupe la marche 1 du podium, le deuxième la marche 2 et le troisième la marche 3.

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



= 0 points

= 3 points

= 0 points

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.



= 2 points

= 0 points

= 3 points

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 !

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

NEDERLANDS



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 slakkensymbolen.

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 vooruizet, 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.



Erepedium

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

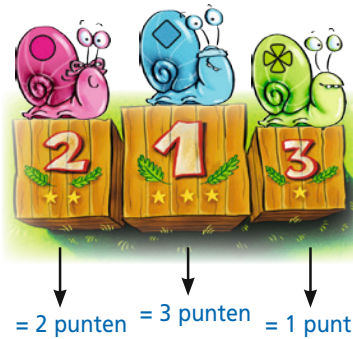
De eerste slak krijgt de hoogste plaats, de tweede de tweede plaats en de derde slak de derde plaats.

Als beide slakken met de gegooide symbolen al op het erepedium 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:



= 0 punten

= 3 punten

= 0 punten

Hanna's wedstrijdkaart

Voor de blauwe slak krijgt Hanna 3 punten.

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



= 2 punten

= 0 punten

= 3 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.

Carrera de Caracoles

Una competición de caracoles con imanes para 2-4 jugadores entre 5 -99 años.

Autores: Wilfried y Marie Fort
Ilustradora: Gabriela Silveira

Editorial: Kristin Dittmann
Duración del juego: aprox. 15 minutos



Opciones de juego

En la huerta de la señora Mercedes, seis caracoles de colores están en la línea de salida. La competición por la mejor posición puede comenzar. ¡Preparados, listos, ya! Pero, espera ¿qué es eso? Sebastián Pegajoso se arrastra y deja atrás a sus competidores. Gloria Escurridiza aprovecha una oportunidad y se desliza hasta llegar al primer puesto. El jugador que logre llegar con su caracol al podio conseguirá el mayor número de puntos y ganará la partida.

Montaje del juego



ESPAÑOL

Antes de comenzar

Pegad una lámina magnética debajo de cada caracol. Pedid a un adulto que os ayude.



Preparación del juego

Decidid qué lado del tablero queréis usar (A = principiantes, B = avanzados) y colocad el tablero en el centro de la mesa. Colocad la parte inferior de la lata en la ranura del tablero, tal y como se indica en la ilustración. El orden de las casillas de la lata es aleatoria. Colocad el podio abajo, en la parte inferior de la lata ya montada. Colocad los caracoles en la casilla de salida y preparad los dados.

Barajad las cartas de juego y repartid a cada jugador una carta boca abajo. Mirad vuestra carta sin que la vean los otros jugadores.

Las cartas de juego os indicarán qué caracoles tenéis que llevar a la meta. Así que tenéis que intentar que esos caracoles lleguen al podio, ya que solamente así recibiréis puntos.

Desarrollo del juego

Mirad bien los caracoles. En el caparazón de cada caracol hay un símbolo. En los dos dados encontraréis los símbolos de los seis caracoles.

Mirad también el tablero y la parte inferior de la lata. Ahí está el camino que tienen que seguir los caracoles. En cada casilla también hay uno o varios símbolos de caracol.

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya tenido un caracol en la mano más recientemente empieza tirando los dos dados. Un dado indica qué caracol debemos mover; el otro, la dirección en la que tiene que ir.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Dos símbolos iguales:** coloca el caracol con ese símbolo en la siguiente casilla del recorrido que contenga ese mismo símbolo. No importa que haya otros símbolos en la casilla.

Ejemplo: 

Jana tira los dados y aparecen 2 estrellas amarillas. Coloca el caracol amarillo, como el color de la estrella que aparece en uno de los dados, en la siguiente casilla con una estrella.



- **Dos símbolos diferentes:** puedes elegir el símbolo que prefieras de los dos dados para mover al caracol correspondiente. Coloca este caracol en la siguiente casilla que tenga el símbolo que aparece en el otro dado.

Ejemplo: 

Toni tira los dados y le sale un triángulo naranja y una flor lila. Decide mover el caracol lila hacia la primera casilla en la que hay un triángulo naranja.



¡Atención, los caracoles se apilan!

- Si hay un caracol en una casilla, los símbolos que haya en esa casilla estarán bloqueados. Ahora lo que cuenta es el símbolo del caracol que haya en la casilla. Si un jugador ha sacado ese símbolo, colocará su caracol encima del caracol con el símbolo que ha sacado. (También se pueden formar torres con más de dos caracoles.)

Ejemplo:  

Laura tira los dados y le sale un círculo rosa y un trébol verde. Ella decide mover al caracol rosa encima del caracol verde.



- Si un caracol está debajo de otro caracol, queda bloqueado. Si un jugador saca el símbolo de ese caracol no lo podrá mover. Deberá mover el caracol con el símbolo del otro dado a la próxima casilla que corresponda. Si con los símbolos que hayan salido en los dados no se puede colocar ningún caracol, se moverá el último caracol (libre) una casilla hacia delante.

- En la pared vertical de la lata, la fuerza de la gravedad es demasiado fuerte como para colocar un caracol encima de otro. Los caracoles cogen impulso y se deslizan por encima de sus competidores hasta llegar a la siguiente casilla con el símbolo que se haya sacado.

Ejemplo:  

Kilian tira los dados y aparece una estrella y una flor. Mueve el caracol amarillo y salta por encima del caracol lila hasta llegar a la siguiente casilla donde aparece una flor lila.



Podio

Si al final del recorrido no hay ningún símbolo que coincida entre el caracol y la meta, se colocará el caracol en el podio.

El primer caracol que llegue ocupará el primer puesto en el podio, el segundo ocupará el segundo lugar y el tercero el tercer lugar.

Si los dos caracoles que se corresponden con los símbolos de los dados ya han llegado a la meta, se moverá el último caracol (libre) una casilla hacia delante.

Finalización del juego

El juego se acaba cuando estén ocupados los tres puestos del podio. Ahora comienza el

recuento de puntos:

destapad vuestras cartas de juego y comprobad cuáles de vuestros caracoles han llegado al podio. Si el caracol que ocupa el primer puesto está en tu carta, recibirás 3 puntos. Si el caracol está en el segundo puesto, recibirás 2 puntos y por el tercero, 1 punto. Suma tus puntos. El jugador que más puntos tenga, ganará la carrera. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Ejemplo:



= 0 puntos

= 3 puntos

= 0 puntos

Tarjeta de Jana

Jana obtiene 3 puntos por su caracol azul.
No obtiene ningún punto por los caracoles amarillo y naranja ya que no han llegado a la meta.



= 2 puntos

= 0 puntos

= 3 puntos

Tarjeta de Toni

Toni obtiene 2 puntos por el caracol rosa.
No obtiene ningún punto por el caracol lila. Y obtiene 3 puntos por el caracol azul.

Jana tiene un total de 3 puntos y Toni tiene 5 puntos por lo que Toni es el ganador de la Carrera de Caracoles.



Forza lumache!

Una gara di lumache magnetica, per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Wilfried e Marie Fort
Illustrazioni: Gabriela Silveira

Testo: Kristin Dittmann
Durata del gioco: circa 15 minuti



Idea di gioco

Nell'orto della signora Rossi sei lumache colorate si trovano ai blocchi di partenza. La gara per i migliori piazzamenti può iniziare. Ai vostri posti, pronti, via! Ma... cosa succede? Lucio Lumaca striscia direttamente davanti ai concorrenti. Stella Strisciante approfitta del momento per scivolare davanti agli altri e mettersi in testa.

Chi riesce a condurre le proprie lumache sul podio dei vincitori ottiene il maggior numero di punti e vince il gioco.

Costruzione del gioco



Prima di giocare per la prima volta

Incollate una pellicola magnetica sotto ognuna delle lumache. In questa operazione fatevi aiutare da un adulto.



Preparazione del gioco

Scegliete un lato del tabellone di gioco (A = principianti, B = esperti) e mettete il tabellone al centro del tavolo. Sistemate il fondo della scatola nell'apposito spazio del tabellone di gioco, come illustrato. Le caselle del percorso sono disposte in ordine casuale. Sistemate il podio sulla base del fondo della scatola. Mettete tutte le lumache sulla casella di partenza e tenete pronti i dadi.

Mescolate le carte gara e distribuitene una coperta a ogni giocatore. Osservate la vostra carta gara avendo cura di non mostrarla agli altri giocatori.

Le carte gara vi mostrano quali sono le lumache che dovete condurre al traguardo. Cercate di far avanzare il più possibile queste lumache, perché per ottenere dei punti è necessario che finiscano sul podio.

Svolgimento del gioco

Osservate attentamente le lumache. Vedrete che su ognuno dei loro gusci è raffigurato un simbolo. Questi stessi simboli si trovano anche su entrambi i dadi.

Osservate anche il tabellone di gioco e il fondo della scatola: qui passa il percorso delle lumache. Su ciascuna casella del percorso sono raffigurati uno o più simboli delle lumache.

Si gioca a turno in senso orario. L'ultimo che ha preso in mano una lumaca inizia e tira entrambi i dadi. Un dado mostra la lumaca da spostare, l'altro indica dove va posizionata.

Cosa è uscito sui dadi?

- **Due simboli uguali:** metti la lumaca con il simbolo corrispondente sulla prossima casella del percorso che ha lo stesso simbolo. Non importa se sulla casella sono raffigurati anche degli altri simboli.

Esempio



Anna ha tirato i dadi e sono uscite due stelle. Anna mette la lumaca gialla con la stella sulla casella del percorso più vicina dove è raffigurata una stella.



- **Due simboli diversi:** scegli una lumaca che ha uno dei due simboli usciti sui dadi e piazzala sulla prossima casella che ha il simbolo uscito sull'altro dado.

Esempio



Tommaso ha tirato i dadi e sono usciti un triangolo e un fiore. Tommaso prende la lumaca viola con il fiore e la mette sulla casella del percorso più vicina dove è raffigurato un triangolo.



Attenzione, pila di lumache!

- I simboli delle caselle del percorso occupate da una lumaca sono bloccati. In questo caso conta solo il simbolo della lumaca posizionata sulla casella. Se su uno dei due dadi esce questo simbolo, il giocatore mette la lumaca (che ha scelto in base all'altro dado) su quella che ha il simbolo uscito. (Possono formarsi anche torri di lumache composte da più di due lumache).

Esempio  

Laura ha tirato i dadi e sono usciti un cerchio e un quadrifoglio. Laura mette la lumaca rosa con il cerchio sulla lumaca verde con il quadrifoglio, dato che tra le due lumache non c'è nessuna casella di percorso dove è raffigurato questo simbolo.



- Le lumache che si trovano sotto un'altra lumaca sono bloccate e non possono essere utilizzate. Se su un dado esce il simbolo di una di queste lumache, il giocatore deve spostare la lumaca con il simbolo uscito sull'altro dado sulla prima casella giusta. Se i simboli usciti sui dadi non permettono di spostare nessuna lumaca, l'ultima lumaca (libera) viene fatta avanzare di una casella.

- Sul bordo verticale della parete della scatola la forza di gravità non rende possibile mettere le lumache l'una sopra l'altra. Le lumache prendono perciò lo slancio e "strisciano" oltre le concorrenti, fino a raggiungere la prossima casella con il simbolo giusto.

Esempio  

Carlo ha tirato i dadi e sono usciti una stella e un fiore. Carlo usa la lumaca gialla con la stella per sorpassare la lumaca viola con il fiore e la mette poi sulla casella del percorso più vicina dove è raffigurato un fiore.



Podio

Se, verso la fine del percorso, tra una lumaca e il traguardo non si trova neanche una volta il simbolo richiesto, la lumaca in questione viene piazzata sul podio.

La prima lumaca che sale sul podio ottiene il primo posto, la seconda il secondo e la terza il terzo.

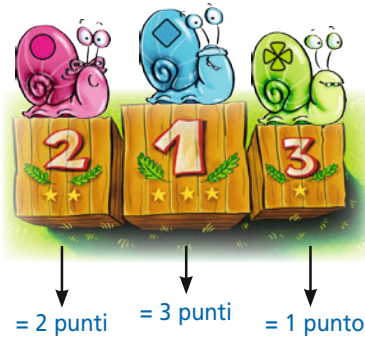
Se sui dadi sono usciti i simboli di due lumache che sono già giunte al traguardo, l'ultima lumaca (libera) viene fatta avanzare di una casella.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti i posti sul podio sono stati occupati. Ora vengono assegnati i punti.

Scoprite le vostre carte gara e osservate quale delle lumache raffigurate siete riusciti a condurre sul podio. Se sulla tua carta è raffigurata la lumaca al primo posto, ottieni 3 punti. La lumaca al secondo posto frutta 2 punti e quella al terzo posto ne assegna uno. Somma i punti. Il giocatore con il maggior numero di punti vince il gioco. In caso di parità, si hanno più vincitori a pari merito.

Esempio



Carta gara di Anna

Anna ottiene 3 punti per la lumaca blu. Purtroppo invece non ottiene invece nessun punto per la lumaca gialla e quella arancione.



Carta gara di Tommaso

Tommaso ottiene 2 punti per la lumaca rosa. Per la lumaca viola non ottiene purtroppo nessun punto, mentre per la lumaca blu ottiene 3 punti.

In totale Anna ha 3 punti e Tommaso 5. Tommaso vince così la gara delle lumache.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de