



LA COURSE D'ESCARGOTS

Règle du jeu



Objectif

Amener tous les escargots dans le potager pour manger les salades et se reproduire.

Matériel

1 plateau

un pion « escargots » par joueur (personnaliser des coquilles d'escargots de 1,5 cm)

1 dé

Type de jeu

Jeu de l'oie

Nombre de joueurs

De 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

Déroulement du jeu

Tous les escargots sont réunis sur la case « départ ».

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Si le dé marque 1, 2 ou 3, le joueur avance de 1, 2 ou 3 cases comme l'indique le dé. Si le dé marque 4, 5 ou 6 l'escargot « casse son moteur » et n'avance pas.

Un escargot ne peut pas sauter par dessus un autre escargot mais peut passer à côté s'il y a la place. Si une barrière est dressée devant lui, l'escargot s'arrête sur la case derrière la barrière.

Barrières

- Une petite case forme barrière s'il y a un escargot dessus.
- Une case moyenne forme barrière s'il y a deux escargots dessus.
- Une grande case forme barrière s'il y a trois escargots dessus.
- Les grandes cases carrées peuvent recevoir n'importe quel nombre d'escargots.

Cases spéciales

- Si l'escargot tombe sur la case « hérisson » ou « taupe », il est mangé et doit repartir de la case « départ ».
- Si l'escargot tombe sur la case « courgette » ou « salade », il mange le légume et avance de trois cases.
- Si l'escargot tombe sur la case « sécheresse », l'escargot doit se désaltérer et passe un tour.

Fin de partie

La partie se termine quand tous les escargots sont arrivés dans le potager de salade. Bien nourris, ils peuvent alors se reproduire et recommencer une partie.