Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

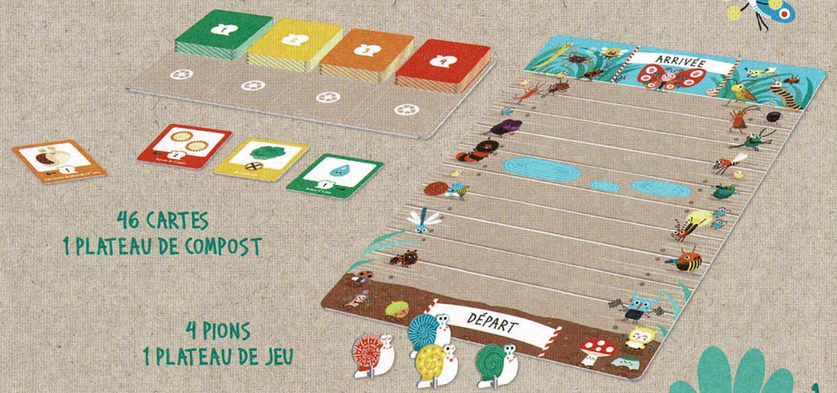
ESCARGOT SPRINT

Un jeu pour faire la course en famille !

6+ ÂGE | 20 MIN | 2 À 4 JOUEURS

Dans le jeu " **ESCARGOT SPRINT** ", tu incarnes un petit escargot au ventre vide qui a repéré un beau jardin à l'autre bout de la terrasse !

Évidemment, d'autres gastéropodes à coquille souhaitent y aller aussi. Pour arriver le premier et gagner, il va falloir affronter une météo pas toujours clémente et les attaques de tes adversaires.



46 CARTES
1 PLATEAU DE COMPOST

4 PIONS
1 PLATEAU DE JEU

DÉROULEMENT DU JEU

La composition des paquets de cartes est présentée en début de partie, tous les paquets sont installés sur le plateau de compost (de 1 à 4) et les escargots sont sur la ligne de départ. Le premier joueur pioche la première carte du paquet n°1 et la joue.

STOP OU ENCORE ?

Après chaque paquet, le joueur décide s'il s'arrête ou s'il préfère continuer en piochant dans le paquet suivant. Il faut respecter l'ordre des paquets de 1 à 4.

ARRÊTER :

Le joueur qui décide d'arrêter met fin à son tour, et c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer son propre tour, en commençant par piocher dans le paquet n°1 ... etc

CONTINUER :

Après le paquet n°1, le joueur peut piocher la carte du paquet n°2 et la jouer.

Ensuite, il décidera à nouveau s'il continue en piochant la carte du paquet n°3 ou s'il s'arrête en mettant fin à son tour. S'il continue, après le paquet n°3, il devra faire le même choix pour le paquet n°4.

Le tour d'un joueur se termine, s'il décide de s'arrêter, ou, s'il pioche une carte " **SOLEIL** ", ou après avoir pioché dans le paquet n°4

LES CARTES " ACTION "

Lorsque tu pioches une carte " **GOUTTE D'EAU** " ou " **SOLEIL** ", tu dois la jouer tout de suite, puis la poser dans la défausse du paquet correspondant à sa couleur, sur le plateau de compost.

Les cartes " GOUTTE D'EAU "

Si tu pioches une carte " **GOUTTE D'EAU** " tu dois avancer d'autant de cases que tu vois de gouttes d'eau.

Les cartes " SOLEIL "

Si tu pioches une carte " **SOLEIL** " tu dois reculer d'autant de cases que tu vois de soleils .

Une carte " **SOLEIL** " met fin immédiatement à ton tour, peu importe le numéro du paquet.

La case " **FLAQUES D'EAU** " est un point de sauvegarde. Lorsque tu y arrives ou lorsque tu la dépasses, tu ne reculeras plus en dessous d'elle.

LES CARTES " BONUS "

Lorsque tu pioches une carte " **BONUS** " tu la gardes et tu ne la montres pas aux autres joueurs. C'est elle qui te permettra de stopper ton adversaire ou de te protéger.

ATTENTION ! Si tu pioches une carte " **BONUS** " que tu as déjà, tu dois la défausser sur le plateau de Compost mais tu peux continuer à jouer.

Tu ne peux avoir que 3 cartes " **BONUS** " maximum en main. Si tu en pioches une quatrième, choisis celle dont tu veux te séparer et défausse-là sur le plateau de Compost sans mettre fin à ton tour.

Lorsque tu joues une carte " **BONUS** ", tu dois la poser dans la défausse du paquet correspondant à sa couleur, sur le plateau de compost.

La carte " SALADE "

Tu peux la jouer pendant ton tour.

Si tu as pioché une carte " **SOLEIL** ", en jouant ta carte " **SALADE** " tu ne recules pas.

ATTENTION ! La carte " **SOLEIL** " met quand même fin à ton tour.

La carte " GRENOUILLE "

Tu peux la jouer pendant ton tour.

La carte " **GRENOUILLE** " te permet de jeter un œil en avance sur la prochaine météo, c'est-à-dire de savoir quel type de carte tu vas piocher. Regarde en secret la première carte du paquet suivant avant de prendre ta décision de continuer ou non.

Si, après avoir regardé la carte du paquet suivant, tu décides de mettre fin à ton tour, tu dois défausser la carte que tu viens de regarder sur le plateau de compost.

Sinon, tu peux continuer à jouer ton tour normalement.

La carte " PARAPLUIE "

Tu peux la jouer pendant le tour d'un autre joueur dès qu'il pose une carte " **GOUTTE D'EAU** ".

De cette manière, tu le mets à l'abri de la pluie et ton adversaire ne peut pas avancer.

Cela ne l'empêche pas de continuer son tour.

ATTENTION ! On ne peut pas jouer plusieurs cartes " **PARAPLUIE** " pendant le même tour d'un joueur.

La carte " ESCARGOT "

Tu peux la jouer pendant le tour d'un autre joueur, dès qu'il pose une carte " **GOUTTE D'EAU** ".

De cette manière, tu bouscules un peu ton adversaire et il doit reculer d'une case.

Cela ne l'empêche pas de continuer son tour.

ATTENTION ! On ne peut pas jouer plusieurs cartes " **ESCARGOT** " pendant le même tour d'un joueur.

Les cartes " **PARAPLUIE** " et " **ESCARGOT** " n'ont aucune utilité face aux cartes " **SALADE** ".

PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque les paquets de cartes sont épuisés, reprends les cartes de la défausse correspondante sur le plateau de compost, mélange-les et repose-les sur le haut du compost afin de reconstituer un nouveau paquet.

Lorsque tu joues une carte " **ESCARGOT** " ton adversaire recule d'1 case en premier, puis il avance du nombre de gouttes sur sa carte " **GOUTTE D'EAU** ".