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

LA COURSE DES ESCARGOTS

Petits garçons et filles trouveront dans ce jeu charmant un amusement de qualité et l'occasion d'exercer leurs dons d'observation et de coordination.

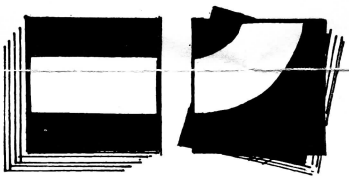
BUT

Il faut conduire son escargot jusqu'à la petite maison par un chemin continu que l'on trace soi-même, tronçon par tronçon.

MATÉRIEL

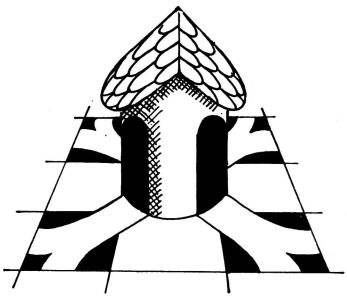
— **Un tableau de jeu** (une prairie émaillée de fleurs). Ouvrez-le bien à plat sur la table.

— **Deux séries de « Dalles »** présentant des tronçons de chemin. Ne les mélangez pas. Mettez-les en deux paquets distincts, faces visibles.



DROITES *COURBES*

— **Une petite maison** qui sert de refuge aux escargots. Rapprochez-en les deux extrémités que vous fixez au moyen du bouton-pression.
Couvrez-la de son toit rose.
Posez l'ensemble au centre du plateau en ayant soin d'orienter les quatre ouvertures de la maison vers les doubles arrivées de couleur.



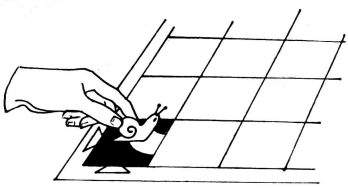
Maison montée

Chaque ouverture doit être orientée vers les deux arrivées.

— **Un dé spécial** dont les faces correspondent aux tronçons des chemins et aux escargots du jeu.

PRÉPARATION

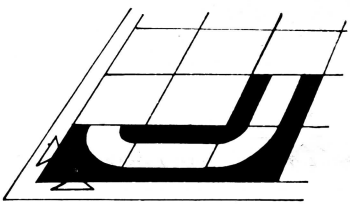
Prenez chacun un tronçon « courbe » et posez-le sur la case, à l'angle du tableau le plus proche de vous. Ce sera le premier tronçon de votre chemin.
Posez-y votre escargot. (Vous pourrez l'avancer, dans l'une des deux directions indiquées par les flèches, lorsque vous aurez allongé votre chemin d'un tronçon au moins.)
Désignez le joueur qui commence.
Le jeu se déroulera ensuite de gauche à droite.



Position au départ.

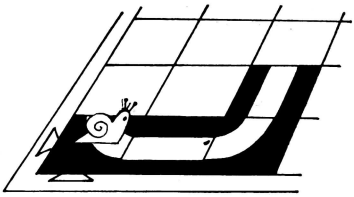
LE JEU

Celui qui joue lance le dé.
S'il sort une « courbe » ou une « droite », il prend le tronçon correspondant au paquet et le place sur la case contiguë, de façon à enchaîner parfaitement avec le précédent.



Construisez un chemin continu tronçon par tronçon.

S'il obtient un escargot et qu'il n'a pas encore allongé son chemin d'un tronçon, au moins, **il doit passer.**
Par contre, s'il a déjà construit une partie de son chemin, **il peut avancer son escargot d'une « dalle »** et ainsi le poser sur le tronçon immédiatement contigu. Chacun joue à son tour dans les mêmes conditions, construisant son chemin jusqu'au refuge et avançant son escargot de dalle en dalle.



Vous pourrez avancer l'escargot sur le tronçon immédiatement contigu.

ATTENTION ! Le joueur qui viendrait à empiéter sur le chemin d'autrui ou qui manquerait l'arrivée, devrait rendre toutes les dalles qu'il a posées et recommencer la course au départ.

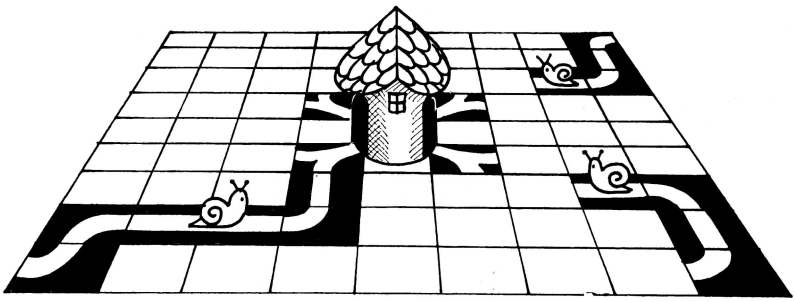
LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, arrive avec son escargot sur la **case d'entrée** de la petite maison.
A noter qu'il ne faut pas poser de dalle sur cette case; il suffit d'enchaîner avec le tronçon précédent sur l'une des deux arrivées de couleur, devant l'ouverture.

ÉDITIONS CAPIÉPA

© 1975

LA COURSE DES ESCARGOTS

2 à 4 joueurs

4 ans et plus