



# ESCARGOTS GO!



2-3  
joueurs



10  
minutes



4-99  
ans



## contenu :

- 3 escargots mesureurs
- 1 dé
- 18 pétales de couleur (6 rouges, 6 jaunes, 6 bleus)
- un disque de départ (recto « fleur », verso « ligne de départ »)

## Avant de jouer



disque de départ

Chaque joueur choisit un **escargot**.

Poser le **disque de départ** au centre de l'espace de jeu et mettre chaque escargot sur la couleur correspondante. Répartir les **6 fleurs** (composées d'un pétale rouge, un jaune et un bleu) dans l'espace de jeu.



fleur

## Comment jouer ?

Celui qui a l'escargot rouge commence. Il lance le dé et dirige son escargot **vers la fleur de son choix**, en étirant le corps de son escargot jusqu'au **numéro indiqué par le dé**.

- S'il n'a pas atteint la fleur, son tour est fini.
- S'il l'a atteinte, il gagne le pétale de la couleur de son escargot et son tour est fini.

Puis c'est au tour de l'escargot jaune de jouer et enfin du bleu.

Le joueur peut décomposer son trajet en plusieurs parties, pour contourner un obstacle. Par exemple : si le dé indique « 5 », le joueur peut étirer son escargot jusqu'au chiffre 2 dans une direction, puis jusqu'au 3 dans une autre.

Le gagnant est le premier à revenir au **disque de départ** en ayant obtenu tous les pétales de sa couleur.



## Trois modes de jeu :

### 1 mode simplifié

Pour les joueurs les plus jeunes :

- choisir un espace de jeu restreint, par exemple une chambre.
- jouer uniquement avec le côté coloré (rouge, jaune ou bleu) des pétales.

### 2 mode classique

- Choisir un espace de jeu plus vaste, par exemple la salle de séjour.
- À chaque fois qu'un joueur gagne un pétale, il le retourne et suit la consigne :



**pluie** : c'est la fête aux escargots ! Lance à nouveau le dé.



**trèfle à 4 feuilles** : c'est ton jour de chance !  
Va directement jusqu'à la fleur de ton choix, sans lancer le dé.



**soleil** : il fait trop chaud ! Dommage, retourne au disque de départ.



**lune** : bonne nuit, repose-toi bien ! Ne joue pas au tour suivant.

### 3 mode course



ligne de départ

- Choisir un espace tout en longueur, par exemple un couloir : c'est la piste.
- Poser le **disque de départ** côté «**ligne de départ**» et mettre deux pétales de couleur à l'autre bout pour matérialiser la **ligne d'arrivée**. Les autres pétales sont rangés dans la boîte.
- Vous pouvez ajouter des **obstacles** pour **augmenter la difficulté**.
- Chaque joueur pose son escargot sur la ligne de départ, sur la couleur correspondante.
- **3, 2, 1, partez!** Chaque joueur lance le dé à son tour et fait avancer son escargot en l'étirant jusqu'au **numéro indiqué par le dé**.
- Le gagnant est le premier à **passer** la ligne d'arrivée.

 Nathan

© Diset, 2018

© Projet réalisé avec le concours du Prix Emile Hermès et le soutien de la fondation d'entreprise Hermès.

Auteur : Guillaume Darnajou

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A. :  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)