

# CARACOLEs GO!



Infantil



## Contenido:

- 3 caracoles medidores
- 18 pétalos de colores (azules, rojos y amarillos) para formar flores
- Círculo de salida (doble cara)
- 1 dado

## Antes de jugar:



Círculo de salida

Cada jugador **elige un caracol**. Se coloca el **círculo de salida** en el centro del espacio de juego y sobre él los caracoles en su color correspondiente.

Se reparten las 6 flores (compuestas de un pétalo rojo, uno amarillo y uno azul) dentro del espacio de juego.



Flor

## ¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven, lanza el dado y dirige su caracol **hacia la flor a la que quiere ir**, estirando del caracol hasta contar lo que le ha salido en el dado.

- si llega a una flor (no es necesario sacar una tirada exacta) coge el pétalo de su color y se lo queda.
- si no llega, se queda en el punto al que ha llegado.

En cualquier caso, se acaba el turno y pasa al jugador de la derecha.

Se puede **avanzar por tramos**, por ejemplo: si te ha salido un 5, puedes estirar de tu caracol hasta el número 2 en una dirección y después los 3 que faltan en otra.

Gana el primer jugador que consiga todos los pétalos de su color y vuelva a la casilla de salida.

**Atención:** Sujeta la cabeza y la concha del caracol y estíralo, lleva la concha poco a poco y sin soltarla a la cabeza del caracol (para evitar pillarte los dedos).

## Tres modos de juego:

### 1 Modo simplificado:

Para los más peques. Elegid un espacio de juego reducido, por ejemplo el suelo de una habitación. Se juega únicamente con la cara coloreada (rojo, amarillo y azul) de los pétalos.

### 2 Modo clásico:

Elegid un espacio de juego más grande, por ejemplo el salón.

Cada vez que un jugador consigue un pétalo, le tiene que dar la vuelta y hacer lo que dice.



**La lluvia**, ¡es una fiesta para los caracoles! Vuelves a tirar el dado.



**El trébol de 4 hojas**, ¡has tenido suerte! Vas directamente a la flor que elijas sin necesidad de tirar el dado.



**El sol**, ¡Ufff, qué calor! Vuelves al círculo de salida.



**La luna**, ¡Buenas noches, a descansar! Un turno sin jugar.



### 3 Modo carrera:



Parrilla de salida

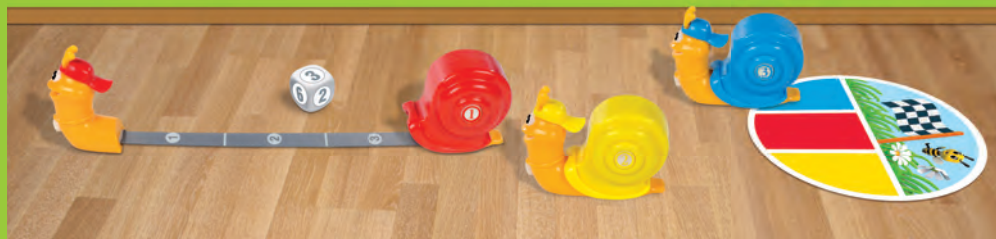
Si le das la vuelta al círculo de salida, verás que hay una **parrilla de salida**. Colócala en el punto de partida y un pétalo del color de cada caracol que juega en otro punto como meta.

Cada jugador coloca su caracol en la parrilla de salida en su color correspondiente.

El recorrido puede ser tan largo como vosotros queráis, ¡como si la queréis hacer por todo el pasillo! También podéis poner **obstáculos** o giros si os apetece añadir más dificultad a la carrera.

Empieza el jugador más joven **¡3, 2, 1, ya!** Cada jugador, por turnos, lanza el dado y hace avanzar a su caracol estirando de él hasta el número indicado por el dado.

El primero en llegar a la meta es el ganador.



# CARACOLES GO!



Infantil



## Conteúdo:

- 3 caracóis medidores
- 18 pétalas de cores (azuis, vermelhos e amarelos) para formar flores
- 1 círculo de saída
- 1 dado

## Antes de jogar:



Círculo de saída

Cada jogador **escolhe um caracol**. Coloca-se o **círculo de saída** no centro do espaço de jogo e sobre ele, os caracóis na sua cor correspondente.

Repartem-se as 6 flores (compostas de uma pétala vermelha, uma amarela e uma azul) dentro do espaço de jogo.



Flor

## Como se joga?

Começa o jogador mais novo, lança o dado e dirige o seu caracol **para a flor que quiser**, esticando o caracol até ao número que lhe saiu no dado.

- Se chega a uma flor (não é necessário que saia o número exato) escolhe a pétala da sua cor e fica com ela.
- Se não chega, fica no sítio a que chegou.

Em qualquer dos casos, acaba a sua vez de jogar e essa passa para o jogador à direita.

Pode-se **avançar por secções**, por exemplo: se te saiu 5, podes esticar o teu caracol até o número 2 numa direção e depois os restantes 3 noutra.

Ganha o primeiro jogador que conseguir todas as pétalas da sua cor e volte à sua casa de partida.

**Atenção:** Segure a concha do caracol, pegue na cabeça e estique. Deixe aproximar a concha à cabeça, pouco a pouco, sem largar qualquer uma delas (para evitar magoar os dedos)

## Três modos de jogo:

### 1 Modo simplificado:

Para os mais pequenos. Escolher um espaço de jogo reduzido, por exemplo no chão de um quarto. Joga-se apenas com a face colorida (vermelho, amarelo e azul) das pétalas.

### 2 Modo clássico:

Escolher um espaço de jogo maior, por exemplo um salão.

Cada vez que um jogador consegue uma pétala, tem de voltar e fazer o que manda.



**A chuva**, é uma festa para os caracóis! Volta a lançar o dado.



**O trevo de 4 folhas**, tiveste sorte! Vai diretamente para a flor que escolheres, sem necessidade de lançar o dado.



**O sol**, Ufff, que calor! Volta à casa de partida.



**A lua**, boas noites, toca a descansar! Ficas uma vez sem jogar.

### 3 Modo corrida:



Grelha de partida

Se virares o círculo de saída, verás que há uma grelha de partida.

Coloca-a no ponto de partida e uma pétala da cor de cada caracol que jogue, noutro ponto, como uma meta. Cada jogador coloca o seu caracol na grelha de partida da sua cor correspondente.

A corrida pode ter a extensão que quiserem, podendo ser ao longo de todo o passeio. Podem também colocar obstáculos ou curvas, se pretenderem aumentar a dificuldade da corrida.

Começa o jogador mais novo, **3, 2, 1, já!** Cada jogador, à vez, lança o dado e faz avançar o seu caracol, esticando até ao número indicado.

O primeiro a chegar à meta, ganha!



## Es gibt drei Spielvarianten:

### 1 Einfach:

Für die Allerkleinsten. Diese Variante wird auf einem kleinen Spielfeld, beispielsweise dem Fußboden eines Kinderzimmers, und nur mit der farbigen Seite des Blumenblatts (rot, gelb und blau) gespielt.

### 2 Klassisch:

Diese Variante wird auf einem größeren Spielfeld, beispielsweise im Wohnzimmer, gespielt. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Blumenblatt nimmt, dreht er es um und führt dann die entsprechende Handlung aus.



**Der Regen:** ein Fest für Schnecken! Der Spieler darf noch einmal würfeln.



**Ein Kleeblatt:** Du hast Glück! Der Spieler darf direkt zu der Blume seiner Wahl, ohne würfeln zu müssen.



**Die Sonne:** Oh, es ist so heiß! Die Schnecke des Spielers muss zurück zum Startkreis.



**Der Mond:** Gute Nacht, schlaf gut! Der Spieler muss eine Runde aussetzen.



### 3 Das Rennen:

Auf der Rückseite des Startkreises steht ein Startfeld, das als

Startfeld

jetzt stellt jeder Spieler seine Schnecke am Anfangspunkt auf die jeweilige Farbe.

Die Rennstrecke kann beliebig lang sein; wenn die Spieler das möchten, kann der ganze Furl die Schneckenrennbahn sein! Es ist auch möglich, Hindernisse auf die Rennbahn zu legen oder Kurven einzufügen, um das Rennen schwieriger zu machen.

Der jüngste Spieler fängt an: 3, 2, 1, Start! Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihre Schnecke entsprechend der gewürfelten Augenzahl in die Richtung des Ziels.

Der Spieler, dessen Schnecke als Erste das Ziel erreicht, ist der Gewinner.



Jumbo.n.e

Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam The Netherlands  
© 2018 Jumbodisèet Group. All rights reserved.

© Project realized within the framework of the Prix Emille Hermes with the support of the Corporate Foundation Hermes.





# Zippy Racers

- Inhalt:**
- 3 Zippy Racers (Schnecken)
  - 18 farbige Blumenblätter (blau, rot und gelb), die zusammen Blumen bilden
  - 1 Startkreis
  - 1 Würfel



## Vorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Schnecke aus. Der Startkreis wird an eine beliebige Stelle im Spielfeld gelegt, mit jeder Schnecke auf ihrer eigenen Farbe. Die 6 Blumen (die jeweils aus einem roten, gelben und blauen Blumenblatt bestehen) werden über das Spielfeld verteilt.

Startkreis



Blume



## Wie verläuft das Spiel?

Der jüngste Spieler fängt an: Er würfelt und bewegt seine Schnecke in die Richtung der Blume, die sein nächstes Ziel ist. Dabei bestimmt die gewürfelte Augenzahl, wie weit die Schnecke sich bewegen darf.

- Kommt die Schnecke bei einer Blume an (das ist auch bei einer höheren Augenzahl möglich, die gewürfelte Zahl muss nicht genau passen), nimmt der Spieler das Blumenblatt in seiner eigenen Farbe und bewahrt es.
- Kann die Schnecke nicht bis zu der Blume kommen, bleibt sie an der Stelle stehen, bis zu der sie ausgerollt werden durfte.

Danach ist der rechts sitzende Spieler am Zug. Ein Spieler darf seine Schnecke in mehreren Schritten bewegen. Hat er beispielsweise eine 5 gewürfelt, kann er seine Schnecke erst 2 Rollbandeinheiten in die eine Richtung und dann 3 weitere Einheiten in eine andere Richtung ziehen lassen. Der Spieler, der als Erster alle Blumenblätter in seiner Farbe gesammelt hat und zum Startpunkt zurückgekehrt ist, gewinnt das Spiel.

**Achtung:** Halten Sie den Kopf und das Schneckenhaus fest und recken Sie die Schnecke aus, bringen Sie das Schneckenhaus zum Kopf, ohne das Schneckenhaus loszulassen (damit Ihre Finger nicht eingeklemmt werden)

## There are three ways to play the game:

### 1 Beginners:

For the youngest players: Choose a small playing field, for example a child's bedroom floor. You only play with the coloured side of the petals (red, yellow and blue).

### 2 Classic:

Choose a bigger playing field, for example the living room floor. Each time a player takes a petal they should turn it over and carry out the instructions shown.



**The rain:** a festival for snails! You get to throw again.



**Four-leaf clover:** you're in luck! You get to go straight to a flower of your choice, without having to throw the dice.



**The sun:** oh dear, it's so hot! Go back to the starting circle.



**The moon:** good night, sleep tight! You have to miss a turn.



### 3 The race:

Turn the starting circle over – you will see three coloured spaces.

Players should place their snail on the appropriate colour. Take three

petals and set them side by side to mark the end of the race.

The course can be as long as you choose; play in your hallway, perhaps! You can also position obstacles or create corners if you want to make the

race more difficult.



Start line

The youngest player starts: 3, 2, 1, Go! The players take turns to throw the dice and roll their snails out as far as shown on the dice.

The first player to reach the finish line wins the race.



# Zippy Racers



ENGLISH

- Contents:**
- 3 Zippy Racers (snails)
  - 18 coloured petals (blue, red and yellow) to make flowers
  - 1 starting circle
  - 1 dice



## Preparations:



Starting circle

Each player chooses a snail. The starting circle is placed in the middle of the playing field, with each snail on its own colour. The 6 flowers (each consisting of a red, yellow and blue petal) are placed randomly on the playing field.



Flower

## Game instructions:

The youngest player starts; throws the dice and moves their snail towards their chosen flower. In so doing, he or she pulls the snail out so the tape matches the number shown on the dice. When the snail reaches its place, move the shell so it rejoins the head.

- Once the snail arrives at a flower (you can throw a higher number; it doesn't have to match exactly), the player takes a petal of their colour and keeps it.
- If the snail doesn't reach the flower, it remains as far as it was allowed to be rolled out to.

The turn then goes to the player on the right.

You can move the snail in stages. If, for example, you have thrown a 5, you can roll out the snail 2 places in one direction and then 3 places in a different direction.

The first player to collect all the petals of their own colour and return to the starting circle wins the game.

**Warning:** Hold the head and snail's shell and pull out the snail; bring the shell to the head without releasing the shell (so that your fingers don't get caught).



## Il existe trois niveaux de jeu différents :

### 1 Facile :

Idéal pour les tout-petits. Choisissez un petit terrain de jeu, par exemple le sol d'une chambre d'enfant. Les joueurs jouent uniquement avec le côté coloré des pétales (rouge, jaune et bleu).

### 2 Classique :

Choisissez un terrain de jeu plus grand, par exemple la salle à manger. Chaque fois qu'un joueur prend un pétale, il le retourne et fait ce qui est indiqué dessus.

**La pluie** est une vraie fête pour les escargots ! Tu peux relancer le dé.



**Un trèfle à quatre feuilles**, tu as de la chance ! Tu as le droit d'aller directement vers la fleur de ton choix, sans avoir besoin de lancer le dé.



**Le soleil**, aïe, quelle chaleur ! Retourne vers le cercle de départ.



**La lune**, bonne nuit, fais de beaux rêves ! Tu dois passer un tour.



### 3 La course :

Si tu retournes le cercle de départ, tu verras un emplacement de départ. Utilise-le comme point de départ et pose un peu plus loin un pétale de la couleur de chaque escargot qui participe à la course. L'ensemble de ces pétales forme la ligne d'arrivée.



Chaque joueur place maintenant son escargot sur la couleur correspondante de la place de départ.

La piste peut être aussi longue que tu le souhaites ; si tu veux faire la course sur toute la longueur, ne te gêne pas ! Tu peux aussi placer des obstacles ou des virages si tu en as envie de rendre la course un peu plus difficile.

Le joueur le plus jeune commence : 3, 2, 1... partez ! Les joueurs lancent à tour de rôle le dé et déroulent l'escargot aussi loin que le nombre de points qu'ils ont lancé avec le dé. Le joueur qui atteint le premier la ligne d'arrivée, a gagné !



# Zippy Racers



- Contenu :**
- 3 escargots mesureurs
  - 18 pétales colorés (bleus, rouges et jaunes) pour former des fleurs
  - 1 cercle de départ
  - 1 dé



## Avant de commencer :



Chaque joueur choisit un escargot. Les joueurs posent le cercle de départ au milieu du terrain de jeu, en plaçant chaque escargot sur la couleur correspondante.

Les 6 fleurs (chacune composée d'un pétale rouge, jaune et bleu) sont placées de part et d'autre du terrain de jeu.



## Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et envoie son escargot vers la fleur de son choix. Pour cela, il déroule l'escargot aussi loin que le nombre de points qu'il a lancé avec le dé.

- Si l'escargot arrive sur une fleur (le nombre de points lancé avec le dé peut être supérieur, tu n'as pas besoin de lancer le nombre exact), le joueur prend le pétale de sa couleur et le garde.
- Si l'escargot n'est pas assez long pour arriver jusqu'à la fleur, il reste à l'endroit jusqu'où il peut être déroulé.

C'est ensuite au joueur qui est à ta droite de jouer.

Tu peux déplacer l'escargot par étapes. Si tu lances par exemple un 5, tu peux dérouler ton escargot de deux places dans une direction et ensuite de trois places dans une autre direction. Le joueur qui réussit le premier à réunir tous les pétales de sa couleur et à revenir à la case départ, remporte le jeu.

**Attention :** Saisissez la tête et la coquille d'escargot et étirez l'escargot, ramenez la coquille vers la tête sans lâcher la coquille (de manière à ce que vos doigts ne soient pas pris au milieu)

## Je kunt op drie manieren spelen:

### 1 Gemakkelijk:

Voor de allerkleinsten. Kies een klein speelveld, bijvoorbeeld de vloer van een kinderkamer. Je speelt nu alleen met de gekleurde kant van de bloemblaadjes (rood, geel en blauw).

### 2 Klassiek:

Kies een groter speelveld, bijvoorbeeld de huiskamer. Elke keer dat een speler een bloemblaadje pakt, draait hij deze om en doet wat erop staat.



**De regen**, een feest voor slakken! Je mag opnieuw gooien.



**Klaverjenever**, je hebt geluk! Je mag direct naar de bloem die je wilt, zonder dat je



**De zon**, oei, wat heet! Ga terug naar de startcirkel.



**De maan**, goedenacht, slaap zacht! Je moet een beurt overslaan.



### 3 De race:



Startplaats

Als je de startcirkel omdraait, zie je een startplaats. Gebruik deze als startpunt en leg ergens verderop voor elke slak die meedoet een bloemblaadje in die kleur neer. Die bloemblaadjes samen vormen de finishplek.

Iedere speler plaatst nu zijn slak op de bijbehorende kleur op de startplaats.

De baan kan zo lang zijn als je maar wilt; als je door de hele gang wilt racen, doe dat dan gerust! Je kunt ook obstakels neerleggen of bochten maken als je het leuk vindt om de

race wat moeilijker te maken.

De jongste speler begint: 3, 2, 1, start! De spelers gooien om beurten met de dobbelsteen en trekken hun slak net zo ver uit als het aantal ogen dat ze met de dobbelsteen hebben

gegooid.

De speler die als eerste de finish bereikt, is de winnaar.





NEDERLANDS

# Zippy Racers



- Inhoud:**
- 3 Zippy Racers (slakken)
  - 18 gekleurde bloemblaadjes (blauw, rood en geel) om bloemen te vormen
  - 1 startcirkel
  - 1 dobbelsteen



## Voorbereiding:



Iedere speler kiest een slak. De startcirkel wordt in het midden van het speelveld neergelegd, met iedere slak op zijn eigen kleur.

De 6 bloemen (elk bestaande uit een rood, geel en blauw bloemblad) worden her en der op het speelveld neergelegd.



## Hoe wordt er gespeeld?

De jongste speler begint, gaat de dobbelsteen en stuurt zijn slak naar de bloem waar hij naartoe wil. Hij trekt de slak daarbij net zo ver uit als het aantal ogen dat hij met de dobbelsteen heeft gegooid.

- Als de slak bij een bloem komt (er mag hoger zijn gegooid, je hoeft er niet precies op uit te komen) pakt de speler het bloemblad van zijn eigen kleur en bewaart dit.
- Als de slak niet bij de bloem kan komen, blijft hij staan tot waar hij mocht worden uitgerold.

Daarna is de speler rechts aan de beurt. Je kunt de slak in stappen verplaatsen. Als je bijvoorbeeld een 5 hebt gegooid, kun je je slak 2 plekken in de ene richting en vervolgens de andere 3 plekken in een andere richting uitrollen.

De speler die als eerste alle bloemblaadjes van zijn kleur heeft verzameld en terugkeert naar de startcirkel, wint het spel.

**Waarschuwing:** Pak de kop en het slakkenhuis vast en rek de slak uit, breng het slakkenhuis naar de kop zonder het huisje los te laten (zodat je vingers er niet tussenin komen)