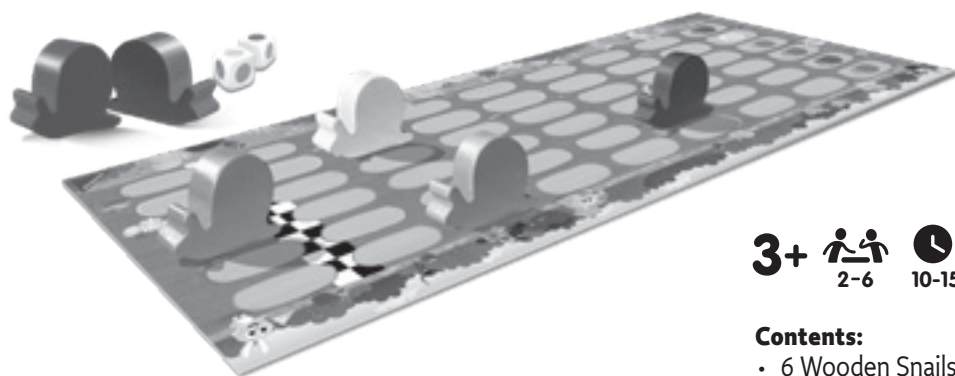


Snail's Race



3+  **2-6**  **10-15**

Contents:

- 6 Wooden Snails in 6 Colours
- 2 Coloured Dice
- 1 Gameboard

Six colourful garden snails are ready to race. Which snail will come in first and which will finish last? Who can guess the outcome?

To find out, roll the two coloured dice and start the race! Ready, steady, go little snails!



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Aim of the Game

Correctly guess which snails will cross the finish line first and last!

Getting Started

- Put each snail on its matching coloured snail space. All the snails will race no matter how many players there are.

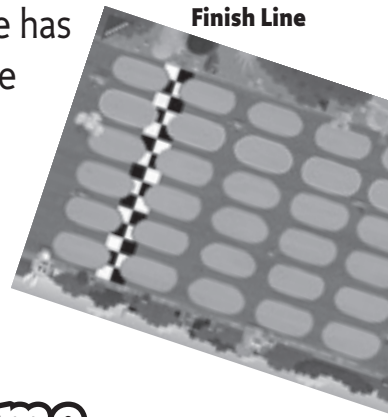


Let's Play!

- The youngest player goes first.
- Take turns rolling the two coloured dice. Move the two corresponding coloured snails forward one space. If you roll two of the same colour, move that snail two spaces.
- If a die shows the colour of a snail that is no longer in the race (i.e. has already crossed the finish line), simply ignore it.



- Once the snails are on their way, everyone has to guess which snail will pass the finish line first and which snail will cross it last!
- Each snail has to pass the finish line marked by its coloured space.



Winning the Game

The game is not over until the very last snail has crossed the finish line. Both the snail that is first and the snail that is last win the race. The winning players are the ones who guessed the outcome correctly.

Variations

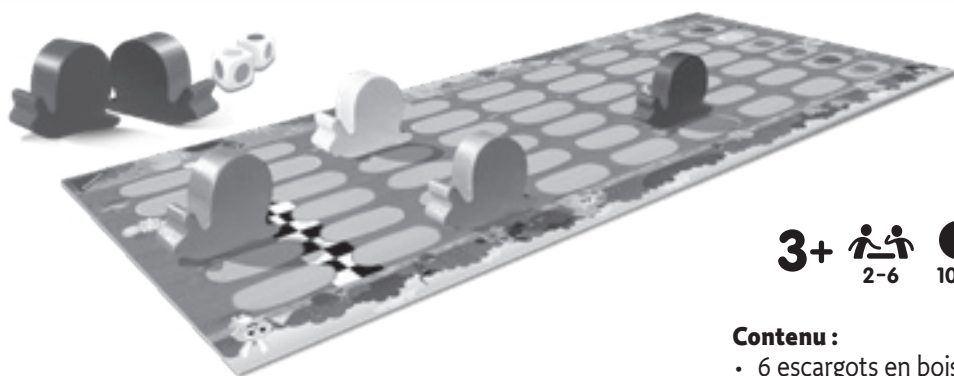
Feel free to mix it up! You can change the rules of the game so that only the snail finishing last or only the snail finishing first is the winner.



Helpful Information

- The snails are the competitors in the race, not the children playing! This is an effective game for children who may become frustrated by competition. It teaches them that the joy of the game is in playing it, not necessarily winning it – especially if the players decide to make the snail in last place the winner!
- No snail is discouraged about losing – they are always willing to race again!
- This game is very helpful for younger children learning colour identification. Encourage them to call out which coloured snails are moving every time the dice are rolled!
- Have children discover and describe all the details they see in the beautiful scenery around the game board.

Allez les Escargots



3+  2-6  10-15

Contenu :

- 6 escargots en bois
- 2 dés avec points de couleur
- 1 plateau de jeu

Six escargots bariolés veulent faire la course dans le jardin. Le suspense est à son comble : lequel atteindra la ligne d'arrivée en premier ? Qui finira dernier ? Et quel joueur arrivera à deviner l'issue de ce formidable évènement ? Pour le savoir, lancez les deux dés afin de démarrer la course ! À vos marques... Prêts ? Rampez !



ATTENTION :

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

But du jeu

Le joueur qui devinera correctement quel escargot passera la ligne en premier et/ou en dernier remporte la partie! Si plusieurs joueurs ont deviné juste, alors il y a plusieurs vainqueurs.

Préparation

- Placez les 6 escargots sur les 6 cases de départ, chacun sur le dessin de sa couleur (l'escargot rouge sur le dessin rouge, l'escargot vert sur le dessin vert, etc).
- Qu'importe le nombre de joueurs, il faut toujours placer **TOUS les escargots** sur la ligne de départ.



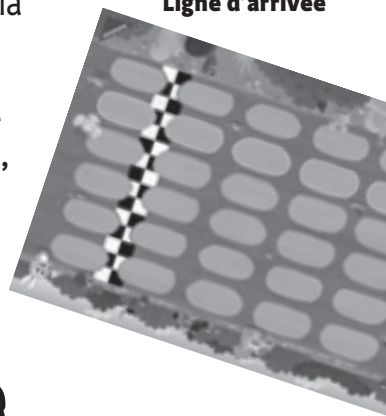
C'est parti!

- Le plus jeune commence.
- À tour de rôle, lancez les deux dés et avancez d'une case les escargots de la couleur correspondante.
Ex : si les dés indiquent vert et jaune, avancez l'escargot vert et l'escargot jaune d'une case.
- Si les dés indiquent deux fois la même couleur, avancez l'escargot correspondant de deux cases.



- Si un dé indique la couleur d'un escargot qui ne fait plus partie de la course (i.e. qui a déjà franchi la ligne d'arrivée), ignorez-le.
- Une fois que chaque escargot s'est déplacé au moins une fois (i.e. a quitté la ligne de départ), chaque joueur **doit** alors parier sur quel escargot passera la ligne d'arrivée en premier et quel escargot la passera en dernier.

Ligne d'arrivée



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque que **tous** les escargots ont passé la ligne d'arrivée. Si un joueur a correctement deviné quel escargot a fini la course en premier **ou** quel escargot a fini la course en dernier, alors il remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont deviné juste, ils remportent tous la partie.

Variantes pour les plus jeunes

Sans paris

Dans cette variante, il n'y a pas de paris :

- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée au premier escargot remporte la partie.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée au dernier escargot remporte également la partie.

Un seul gagnant !

Pour encore simplifier le jeu, vous pouvez décider que seul le premier ou le dernier escargot (au lieu des deux) permet de remporter la partie.



Informations diverses

- Ce sont les escargots qui font la course, pas les joueurs (ils n'appartiennent donc à personne). C'est le jeu idéal pour les enfants qui ont du mal avec la frustration que peut engendrer la compétition. Ils découvriront ainsi que le plaisir est plus dans le fait de jouer que de gagner – d'autant plus si vous décidez que seul le dernier escargot remportera la course.
- Les escargots inspireront les enfants par leur persévérance : aucun d'entre eux ne veut abandonner, ils gardent confiance en eux et en leur capacité de finir la course !
- Encouragez les enfants à décrire ce qu'ils voient dans le décor du plateau et à verbaliser quel escargot doit bouger à chaque lancer de dés. Ils développeront ainsi leur reconnaissance des couleurs.

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB

243702

Ravensburger