

MOLLO l'escargot

4-7
ans



15
min

La grande course commence dans le potager !
Tous les escargots sont sur la ligne de départ, fin
prêts à être... le plus lent. De légume en légume,
ils s'attardent et se régalent, en perdant le plus
de temps possible.

Car pour remporter la partie, il faudra être le
dernier dans le potager !

Contenu et mise en place

Les quatre parties du plateau **A** sont placées les unes après les autres, pour former un seul long potager. Chaque joueur choisit un des 4 escargots et le place au début du potager. **B**

Les 50 cartes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 2. Le reste des cartes est placé face cachée, près du plateau de jeu. **C**



Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

But du jeu

Le but est de rester dans le potager le plus longtemps possible !

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. La partie continue ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, chaque joueur place une de ses cartes, face visible, sur la table et applique son action. Il est toujours obligatoire d'appliquer l'effet d'une carte.

Les différentes cartes :



Carte Légume :

Déplace l'escargot du joueur sur la prochaine case libre représentant ce légume. Si un autre escargot se trouve sur le chemin, l'escargot actif saute simplement par-dessus.



Carte Escargot endormi :

L'escargot du joueur se repose et n'avance pas.



Carte Chiffre (sans flèche) :

Le joueur actif déplace son escargot d'autant de cases qu'indiqué sur la carte. Si d'autres escargots se trouvent sur son chemin, il les pousse en même temps.



Carte Flèche :

L'escargot en dernière position dans le potager avance d'autant de cases qu'indiqué sur la carte. Si d'autres escargots se trouvent sur son chemin, il les pousse en même temps.

Note : si cette carte est jouée alors que tous les escargots ne sont pas encore dans le potager, le joueur choisit quel escargot il souhaite avancer.

Il est impossible de reculer : les escargots ne peuvent avancer que dans une direction, du début vers la fin du potager.



Une case ne peut accueillir **qu'un seul escargot à la fois.**



S'il n'y a plus la case Légume demandée sur le chemin, l'escargot atteint le bout du potager et est éliminé.



À la fin de son tour, le joueur pioche une carte pour en avoir toujours deux en main. C'est alors au tour du joueur suivant. Si la pioche est vide, un joueur mélange la défausse pour former une nouvelle pioche, puis le jeu continue.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un seul escargot en jeu. Celui-ci est déclaré vainqueur.

Version avancée

Chaque joueur prend trois cartes en main, au lieu de deux. Le reste des règles est inchangé.



Auteur : Felix Beukemann
Illustrations : Gediminas Akelaitis

© SAVAS TAKAS IR KO
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt
www.logis.lt



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver: 01-2020

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com