

# Snail Race

IT

**Età:** dai 3 anni in su.

**Numero di giocatori:** da 2 a 4.

**Contenuto:** tabellone puzzle da 14 pezzi, 4 lumache e 1 dado in legno.

**Scopo del gioco:** tagliare il traguardo per primo.

**Come si gioca:** dopo aver assemblato il tabellone puzzle inserendo tutti i pezzi, ogni giocatore deve scegliere una lumaca e collocarla sulla casella di partenza.

Il primo turno spetta al giocatore più giovane. A turno, ogni giocatore lancia il dado e sposta la sua lumaca del numero di caselle indicato sul dado. Se lanci il dado e ottieni il lato senza numero, la tua lumaca non si muove.

I giocatori possono anche condividere una stessa casella.

Il percorso comprende quattro **caselle speciali:**



Sposta la tua lumaca nella lattuga successiva e lancia di nuovo il dado.



Lancia di nuovo il dado.



La tua lumaca si nasconde e non potrai lanciare il dado al tuo prossimo turno.



La tua lumaca si spaventa e tu torni alla casella di partenza.

Il primo giocatore che taglia il traguardo vince!

Conservare le istruzioni per riferimenti futuri.

# Snail Race

PT

**Idades:** a partir dos 3 anos.

**N.º de jogadores:** de 2 a 4.

**Conteúdo:** tabuleiro de puzzle de 14 peças, 4 caracóis e 1 dado de madeira.

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a chegar à meta.

**Como jogar:** Depois de montar o tabuleiro encaixando as peças, cada jogador terá de escolher um caracol e colocá-lo na casa de partida.

O jogador mais jovem é o primeiro a jogar. Lança o dado à vez e move o teu caracol o número de casas indicado no dado. Se sair o lado branco no dado, o teu caracol não avança.

Os jogadores podem calhar e partilhar a mesma casa.

O percurso inclui quatro **casas especiais:**



Move o teu caracol para a alface seguinte e volta a lançar o dado.



Lança-o de novo.



O teu caracol esconde-se e não poderás lançar o dado na tua próxima vez.



O teu caracol assusta-se e volta à casa de partida.

O primeiro a chegar à meta será o vencedor!

Guarde as instruções para referência futura.

# Snail Race

CA

**Edat:** A partir de 3 anys.

**Nombre de jugadors:** De 2 a 4.

**Contingut:** Tauler puzzle de 14 peces, 4 cargols i 1 dau de fusta.

**Objectiu del joc:** Ser el primer a arribar a la meta.

**Com s'hi juga:** Després de muntar el tauler encaixant les peces, cada jugador ha de triar un cargol i col·locar-lo a la casella de sortida.

Comença el jugador més jove. Tireu el dau per torns i avanceu el cargol tantes caselles com indiqui el dau. Si surt la cara sense cap número, el cargol no es mourà.

Podeu coincidir a la mateixa casella i compartir-la.

El recorregut inclou quatre **caselles especials:**



Mou el teu cargol fins al següent enciam i torna a tirar el dau.



Torna a tirar el dau.



El teu cargol s'amaga i no podràs tirar el dau quan t'arribi el torn.



El teu cargol s'espanta i torna a la casella de sortida.

Guanya el primer jugador que arribi a la meta!

Conservi les instruccions per futures referències.

# Snail Race

ES

**Edad:** A partir de 3 años.

**N.º de jugadores:** De 2 a 4.

**Contenido:** 1 tablero dividido en 14 piezas, 4 caracoles y 1 dado de madera.

**Objetivo del juego:** Ser el primero en llegar a la meta.

**Cómo jugar:** Después de montar el tablero encajando las piezas, cada jugador tendrá que elegir un caracol y colocarlo en la casilla de salida.

Empezará el más joven y jugaréis por turnos: si es el tuyo, tira el dado y avanza tu caracol el número de casillas que indique. Si en el dado sale la cara en blanco, el caracol no avanza.

Podéis coincidir en la misma casilla y compartirla.

En el recorrido hay cuatro **casillas especiales:**



Avanza tu caracol hasta la siguiente lechuga y vuelve a tirar el dado.



Lánzalo otra vez.



Tu caracol se esconde y no podrás tirar el dado en tu siguiente turno.



Tu caracol se asusta y vuelves a la casilla de salida.

El primero en llegar a la meta será el ganador.

Guarde las instrucciones para futuras referencias.

Ref. 1110100766 2026GOU06

© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.

© 2025 Jumbo Group.

Jumbo Group, Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

[jumboplay.com](http://jumboplay.com)



# Snail Race

FR

**Âge recommandé :** 3+ ans

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Contenu :** 1 plateau de jeu de 14 pièces, 4 escargots et 1 dé en bois.

**But du jeu :** Le premier qui atteint la case d'arrivée a gagné !

**Déroulement du jeu :** Après avoir assemblé le plateau en emboîtant les pièces, chaque joueur choisit un escargot et le positionne sur la case de départ.

Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et font avancer leur escargot du nombre de cases indiqué sur le dé. Si le dé affiche la face vide, l'escargot ne peut pas être déplacé.

Les joueurs peuvent arriver sur la même case et la partager.

Le chemin comprend quatre **cases spéciales :**



Le joueur fait avancer son escargot vers la laitue suivante et relance le dé.



Le joueur lance le dé une nouvelle fois.



L'escargot se cache et le joueur ne pourra pas lancer le dé lors de son prochain tour.



L'escargot prend peur et le joueur doit retourner à la case départ.

Le premier qui atteint la case d'arrivée gagne la partie !

Conservez ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

# Snail Race

EN

**Age:** 3 and up.

**No. of players:** From 2 to 4.

**Contents:** 14-piece puzzle board, 4 snails and 1 wooden die.

**Aim of the game:** Be first to reach the finish.

**How to play:** After assembling the board by fitting the pieces together, each player must choose a snail and place it on the starting space.

The youngest player goes first. Take turns to roll the die and move your snail the number of spaces shown on the die. If you roll the blank side, your snail won't move.

Players may land on and share the same space.

The path includes four **special spaces:**



Move your snail to the next lettuce and roll the die again.



Roll it once more.



Your snail hides and you won't be able to roll the die on your next turn.



Your snail gets scared and you go back to square one.

The first player to reach the finish wins!

Please keep this leaflet for future reference.

# Snail Race

DE

**Alter:** ab 3 Jahren

**Anzahl Spieler:** 2 bis 4 Spieler

**Inhalt:** 14-teiligens Puzzle-Spielbrett, 4 Schnecken und 1 Holzwürfel

**Ziel des Spiels:** Die Spieler versuchen, als Erster das Ziel zu erreichen.

**Spielablauf:** Zuerst wird das Spielbrett aufgebaut, indem die Puzzleteile zusammengelegt werden. Dann wählt jeder Spieler eine Schnecke und stellt sie auf das Startfeld.

Der jüngste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, würfelt und zieht seine Schnecke um so viele Felder vorwärts, wie der Würfel anzeigt. Wird die leere Seite des Würfels gewürfelt, lässt der Spieler seine Schnecke stehen.

Auf demselben Feld können mehrere Schnecken stehen.

Auf dem Weg gibt es vier **besondere Felder:**



Ziehe deine Schnecke zum nächsten Salat und würfelle noch einmal.



Würfelle noch einmal.



Deine Schnecke hat sich versteckt, darum musst du beim nächsten Zug aussetzen.



Deine Schnecke hat sich erschreckt und muss zurück zum Startfeld.

Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt!

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

# Snail Race

NL

**Leeftijd:** 3 jaar en ouder.

**Aantal spelers:** 2 tot 4 spelers.

**Inhoud:** Puzzelbord met 14 stukken, 4 slakken en 1 houten dobbelsteen.

**Doel van het spel:** Kruip als eerste over de finish.

**Spelinstructies:** Nadat je het bord in elkaar hebt gezet door alle stukken aan elkaar te leggen, kiest iedere speler een slak en zet deze neer op het startvak.

De jongste speler begint. Werp om beurten de dobbelsteen en verplaats je slak het aantal vakken dat je hebt gegooid. Als je niets gooit, verplaats je je slak niet.

Spelers mogen op hetzelfde vak terechtkomen.

Onderweg kun je vier speciale **vakken tegenkomen:**



Verplaats je slak naar de volgende krop sla en gooi nog een keer.



Gooi nog een keer.



Je slak heeft zich verstopt: sla een beurt over..



Je slak is geschrokken van een spin. Ga terug naar het startvak..

De eerste speler die de finish haalt, wint!

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.