

CURLI KULLER

Roule, roule petit escargot !
Un jeu qui se joue par terre
pour 2 à 4 joueurs habiles
de 4 1/2 ans à 99 ans.

Contenu :

8 éléments de clôture
(environ 20 x 5 cm), 1 épouvantail,
4 cartes à jouer épouvantail,
4 escargots roulants, 40 salades,
1 rampe, règle du jeu

Auteur: Marco Teubner

Illustration: EyBelein

Histoire

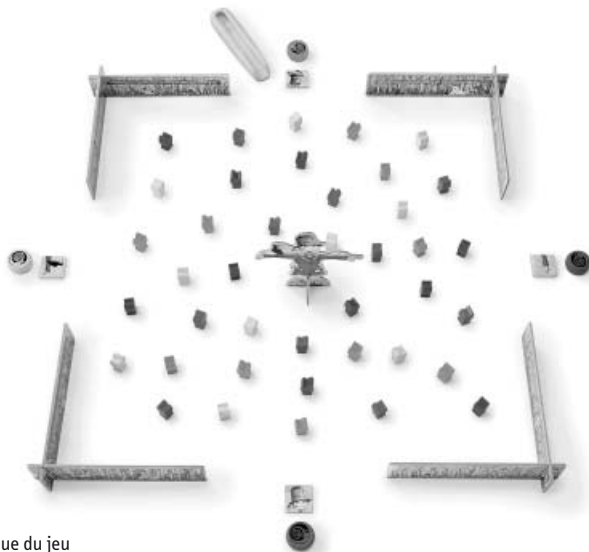
Ça y est ! Comme chaque année, Bertram le cultivateur a planté les jeunes plants dans son champ bio. Comme il a peur que les oiseaux, vifs comme l'éclair, ne s'en prennent à ses toutes jeunes salades, il a mis son vieil épouvantail au milieu de son champ.

Mais il aurait mieux fait de penser aux escargots ! Car ces derniers se réjouissent déjà drôlement à l'idée du délicieux buffet qui les attend ! Restera t-il encore des plants de salade à Bertram après ce grand festin ?

Préparation du jeu

Assemblez à chaque fois deux éléments de clôture de jardin de façon à obtenir un angle. Puis disposez les quatre coins de clôture ainsi obtenus à même le sol ou sur une table de façon à former une surface carrée de 60 x 60 cm. Le mieux est de prendre la boîte du jeu pour vous aider, car la surface du champ équivaut à quatre fois la boîte.

Assemblez les deux pièces composant l'épouvantail et disposez-le au milieu du champ de telle sorte que ses bras pointent chacun sur une ouverture du



Tactique du jeu

champ (non d'un coin). A présent, chaque joueur choisit un escargot roulant. Disposez ensuite les plants de salade, répartis si possible de manière égale sur la surface de jeu. Mettez toujours, toutes les 40 salades, même si vous ne jouez qu'à deux ou trois. Assurez-vous que les salades de différentes couleurs sont bien mélangées et qu'elles se trouvent à une dizaine de centimètres de la clôture. Les plants ne doivent pas se toucher.

A présent, mélangez les quatre cartes à jouer épouvantail face cachée. Chaque joueur tire une carte. La carte que vous avez tirée vous indique de quel côté du terrain vous pouvez jouer. Mettez-vous sur le bon côté du terrain et c'est parti !

But du jeu

Chaque joueur essaie d'attraper autant de salades que possible de sa couleur avec son escargot roulant. Celui qui a récolté en premier huit salades a gagné.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Celui d'entre vous qui a mangé une salade en dernier, commence et prend la rampe. Pose la rampe devant toi de telle sorte qu'elle pointe sur l'ouverture du terrain de jeu. Puis mets ton escargot à l'arrière de la rampe et pousse-le vivement à l'aide de l'index ou laisse-le simplement rouler jusqu'en bas. Mais il faut toujours



Faire rouler l'escargot roulant à l'aide de la rampe

que l'escargot soit roulé à partir de ton côté du terrain et naturellement de l'extérieur du terrain de jeu (les clôtures servent de limites) vers l'intérieur du terrain de jeu. Si tu es adroit, tu peux essayer d'attraper autant de salades que possible de ta propre couleur.

Score

Tu peux garder et déposer devant toi les salades de ta propre couleur que tu as renversées en faisant rouler ton escargot.

Rends les salades tombées de tes adversaires à ces derniers. Si l'escargot renverse des salades qui n'appartiennent à aucun joueur, étant donné que vous n'êtes que deux ou trois à jouer, tu peux également les prendre et les déposer devant toi. Elles comptent également pour le score final. Les salades qui sont

touchées, mais ne tombent pas, restent sur le terrain de jeu.

Cas particulier

Si ton escargot renverse l'épouvantail, tu n'as pas le droit de garder les salades. Dans ce cas, tous les joueurs se retrouvent bredouilles. Les salades tombées et l'épouvantail sont simplement remis en place.

Cela ne compte pas si l'épouvantail est simplement bougé par l'escargot roulant. Après ton tour, tu peux reprendre ton escargot et c'est au tour du prochain joueur.

Fin du jeu

Dés qu'un joueur a récolté huit salades de sa propre couleur, il gagne et la partie est terminée.

Si vous ne jouez qu'à deux ou trois, les salades récoltées peuvent aussi avoir des couleurs qui n'appartiennent à aucun joueur.