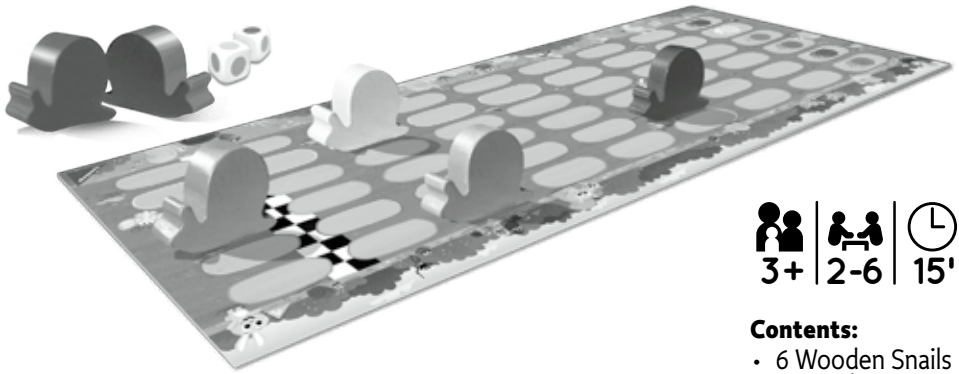


Snail's Race






3+ | **2-6** | **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!

Table of Contents		
(EN)	English	1
(DE)	Deutsch	5
(FR)	Français	9
(NL)	Nederlands	13
(IT)	Italiano	17
(ES)	Español	21
(PT)	Portuguese	25



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

1

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. All the snails will race no matter how many players there are.

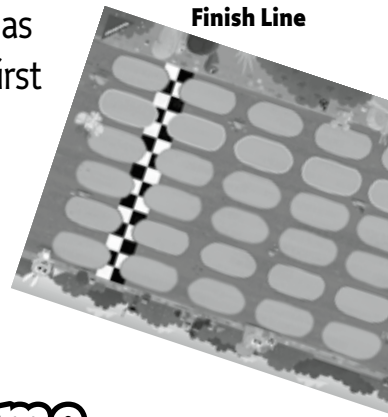


Let's Play!

- 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.



- 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.

Share your feedback and stay up to date on the latest Ravensburger news and products!

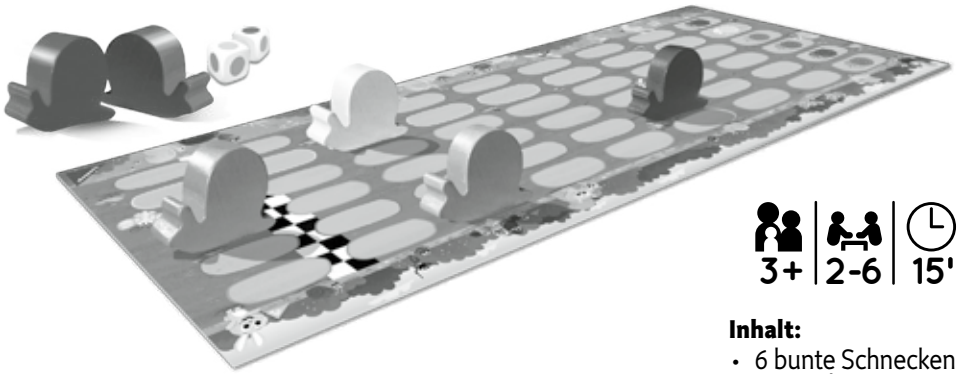
 fb.com/Ravensburger

 [RavensburgerUK](https://www.youtube.com/RavensburgerUK)

 [RavensburgerGlobal](https://www.instagram.com/RavensburgerGlobal)

 [RavensburgerUK](https://twitter.com/RavensburgerUK)

Snail's Race



Inhalt:

- 6 bunte Schnecken aus Holz
- 2 Farbwürfel
- 1 Spielplan

Sechs bunte Schnecken machen sich bereit für das Rennen. Welche wird es wohl als Erste über die Ziellinie schaffen und welche als Letzte? Wer kann das Ergebnis richtig erraten? Um das herauszufinden, würfle die zwei Farbwürfel und starte das Spiel! Auf die Plätze, fertig, los kleine Schnecken!



Ziel des Spiels

Errate welche Schnecke zuerst die Ziellinie überquert und welche als Letzte eintrudelt.

Bevor es losgeht

- Stell jede Schnecke auf ihr farblich passendes Startfeld. Es ist mit einer Schnecke gekennzeichnet. Alle Schnecken gehen an den Start, auch wenn weniger Spieler mitspielen.

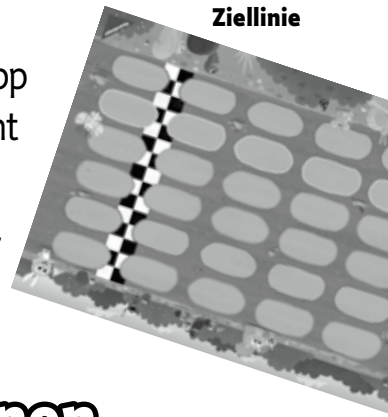


Das Spiel beginnt

- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.
- Würfle mit beiden Farbwürfeln und rücke die farbgleichen Schnecken um ein Feld auf ihrer Bahn vor. Wenn du mit beiden Farbwürfeln die gleiche Farbe gewürfelt hast, rückst du diese Schnecke um zwei Felder vor.



- Sobald die ersten Schnecken das Rennen gestartet haben, gibt jeder Spieler seinen Tipp ab, welche Schnecke zuerst im Ziel ankommt und welche zuletzt.
- Jede Schnecke muss über die Ziellinie auf ihr letztes Feld ziehen.



Das Spiel gewinnen

Das Spiel ist zu Ende, wenn die allerletzte Schnecke über die Ziellinie gekrochen ist. Sowohl die erste als auch die letzte Schnecke sind die Gewinner des Rennens. Du hast gewonnen, wenn du das Ergebnis richtig erraten hast.

Varianten

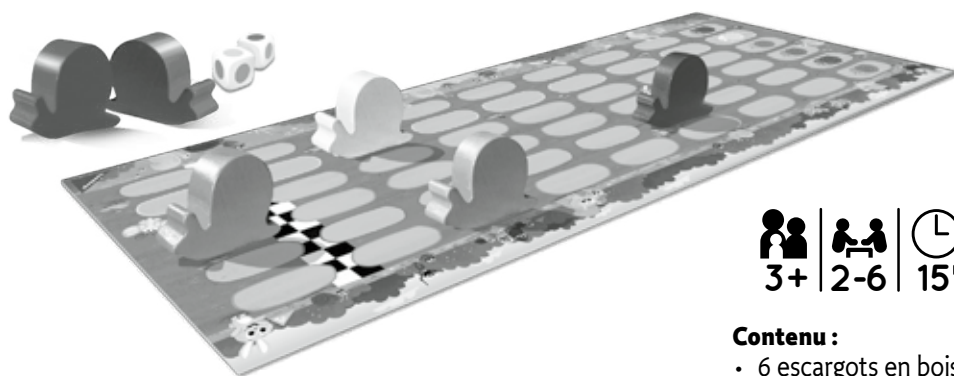
Sei kreativ und verändere die Regeln! Beim nächsten Mal gewinnt zum Beispiel nur die erste Schnecke, die die Ziellinie überquert, oder es gewinnt nur die Letzte.



Hilfreiche Informationen

- Die Schnecken sind die Kontrahenten in diesem Spiel, nicht die Kinder! Deshalb eignet sich dieses Spiel besonders für Kinder, die beim Verlieren noch Schwierigkeiten haben. Es lehrt sie, dass der Spaß durch das Spielen entsteht und nicht durch das Gewinnen – vor allem, wenn die Spieler entscheiden, dass die letzte Schnecke gewinnt.
- Keine der Schnecken ist entmutigt, wenn sie verliert. Sie machen alle in der nächsten Runde mit viel Freude wieder mit!
- Dieses Spiel unterstützt jüngere Kinder dabei, Farben zu lernen. Ermutigen sie die Kinder, die Farben der gewürfelten Schnecken laut anzusagen.
- Der Spielplan bietet viele Sprachanlässe. Ermutigen Sie die Kinder, Details zu beschreiben.

Snail's Race



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.



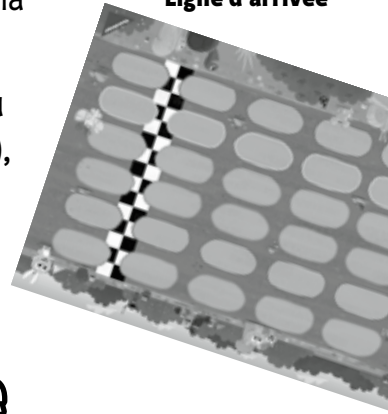
C'est parti!

- 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.
- Chers parents, nous savons tous que les tout-petits ont tendance à prendre en bouche les pions. Soyez prudents et veillez à ne pas mettre ce matériel entre les mains d'enfants de moins de 36 mois pour éviter tout risque d'ingestion.

**Partagez vos meilleurs moments Ravensburger avec nous
et suivez-nous pour découvrir toutes nos nouveautés !**

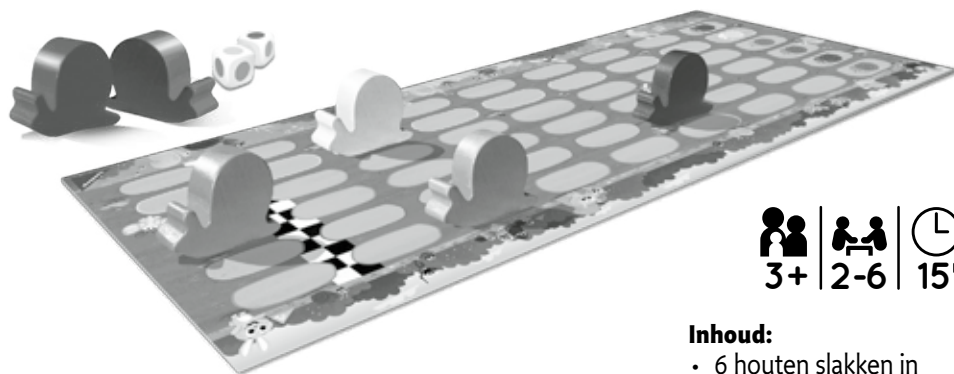
 www.facebook.com/RavensburgerFR

 [ravensburgerfrance](https://www.youtube.com/ravensburgerfrance)

 [ravensburgerfr](https://www.instagram.com/ravensburgerfr)

© 2020

Snail's Race



Inhoud:

- 6 houten slakken in 6 kleuren
- 2 kleurendobbelstenen
- 1 spelbord

Zes gekleurde tuinslakken staan klaar voor de wedstrijd. Welke slak zal als eerste aankomen en welke als laatste? Wie kan de uitslag voorspellen? Om dat uit te vinden moet je de twee kleurendobbelstenen gooien en de wedstrijd beginnen! Klaar voor de start- af!



Doel van het spel

Raad welke slak als eerste en welke als laatste over de finish zal komen!

Het spel begint

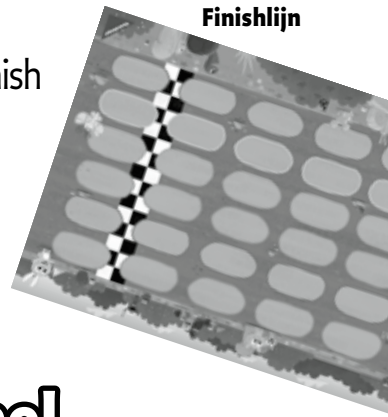
- Zet elke slak op de afbeelding van de slak met dezelfde kleur. Alle slakken doen mee aan de wedstrijd, het maakt niet uit hoeveel spelers er meedoen.



- De jongste speler mag beginnen.
- Gooi om de beurt met de twee kleurendobbelstenen. Zet de twee slakken die overeenkomen met de kleur die je gegooit hebt, 1 plaats vooruit. Als je twee keer dezelfde kleur gooit, zet je die slak 2 velden vooruit.



- Als alle slakken onderweg zijn, moet iedere speler raden welke slak als eerste over de finish gaat en welke slak als laatste!
- Elke slak moet over de finishlijn gaan die gemarkeerd is met zijn eigen kleur.



Eind van het spel

Het spel is pas afgelopen als de laatste slak over de finish is. Zowel de slak die als eerste - als de slak die als laatste over de finish gaat, winnen de wedstrijd. De winnende spelers zijn de spelers die de uitslag goed geraden hebben.

Varianten

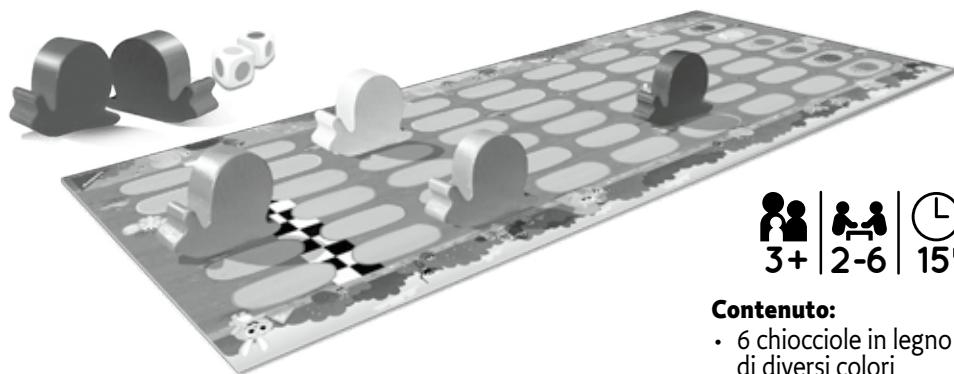
Wees zo vrij om de regels te veranderen! Je kunt de spelregels zo wijzigen dat alleen de slak die als laatste of alleen de slak die als eerste finisht de winnaar is.



Nuttige informatie

- De slakken zijn de concurrenten in de wedstrijd, niet de kinderen die spelen! Dit spel is geschikt voor kinderen die gefrustreerd raken door competitie. Het leert ze dat het plezier van het spel zit in het spelen ervan, niet in het winnen – vooral als de spelers besluiten om de slak die als laatste over de finish gaat te laten winnen!
- Geen enkele slak zal verdrietig zijn als hij verliest – ze willen altijd nog een wedstrijdje doen!
- Dit spel helpt jonge kinderen de kleuren te herkennen. Moedig ze aan om de kleur(en) van de slak(ken) te noemen die gezet mag of mogen worden als de kleurendobbelstenen gegooid zijn.
- Laat kinderen de details die ze zien rondom het spelbord ontdekken en omschrijven.

Snail's Race



Contenuto:

- 6 chioccioline in legno di diversi colori
- 2 dadi colorati
- 1 tabellone

Sei coloratissime chioccioline fanno una gara nel giardino per stabilire chi riuscirà ad andare più veloce delle altre. Chi sarà la prima a raggiungere il traguardo? Chi arriverà per ultima? Quale giocatore indovinerà il risultato di questa emozionante corsa? Per saperlo, lanciate i due dadi colorati e date inizio alla gara! Chioccioline ai propri posti...pronte...via!



Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di indovinare esattamente quale chiocciola arriverà per prima e quale per ultima alla linea di traguardo.

Prima di cominciare

- Mettete le 6 chiocciole sulle corrispettive caselle di partenza (es. chiocciola rossa sul disegno rosso ecc.)
- Sono in gara sempre tutte le chiocciole, qualunque sia il numero dei partecipanti

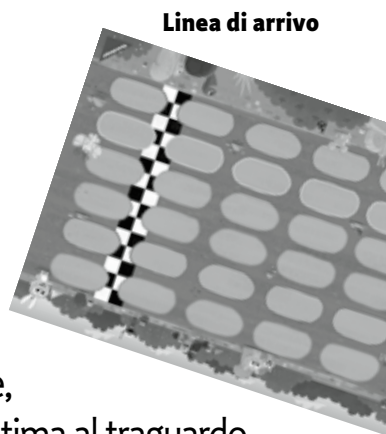


Si parte!

- Inizia la partita il giocatore più giovane.
- A turni, lanciate i due dadi e avanzate di una casella le due chiocciole del colore corrispondente (es. se i dadi indicano verde e giallo, avanzate la chiocciola verde e gialla di una casella).



- Se esce lo stesso colore su entrambi i dadi, portate avanti di 2 caselle la corrispondente chiocciola.
- Se esce il colore di una chiocciola oramai fuori corsa, ignoratela.
- Una volta avviate tutte le chiocciole, ogni giocatore deve indovinare quale concorrente, secondo lui, arriverà per prima e quale per ultima al traguardo.



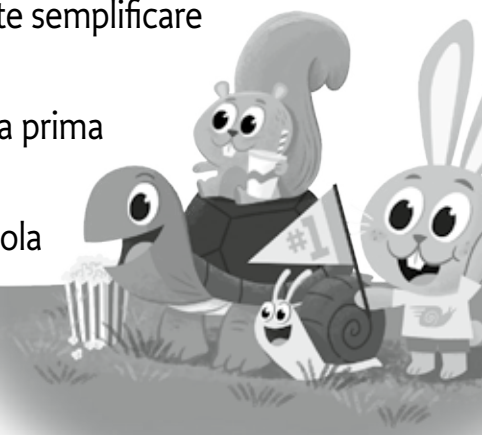
Fine della partita

Il gioco termina quando tutte le chiocciole avranno tagliato la linea di arrivo. Vincono sia la prima che l'ultima arrivata. Saranno dichiarati vincitori della partita quei giocatori che avranno indovinato correttamente ambedue le chiocciole vincitrici.

Possibili varianti del gioco

Se giocate con bambini più piccoli potete semplificare le regole:

- vince la partita il giocatore che porta la prima chiocciola al traguardo,
- oppure vince chi porta l'ultima chiocciola oltre la linea di arrivo.





Informazioni utili

- In questo gioco gareggiano le chiocciole e non i giocatori; le chiocciole, quindi, non appartengono ai singoli giocatori. È un gioco perfetto per bambini che si sentono facilmente scoraggiati dalla competizione e accettano malvolentieri di aver perso. In questo modo scopriranno che il piacere sta più nel fatto di giocare insieme, che nel vincere la partita (specialmente nella variante in cui vince l'ultima chiocciola arrivata)
- Le chiocciole incoraggiano i bambini ad essere perseveranti: nessuno abbandona il gioco e tutti hanno il coraggio di finire la gara.
- Incoraggiate i bambini a descrivere quel che vedono raffigurato nelle decorazioni del tabellone o sul bordo della pista di gara. Invitate i bambini a nominare il colore delle facce del dado o delle chiocciole che stanno muovendo, favorendo così il riconoscimento dei diversi colori.
- Cari genitori, sappiamo bene che i bambini piccoli hanno la tendenza di mettere in bocca le pedine di gioco. Vi consigliamo di stare attenti che tali materiali non finiscano in mano ai bambini al di sotto dei 36 mesi, per evitare eventuali pericoli di soffocamento.

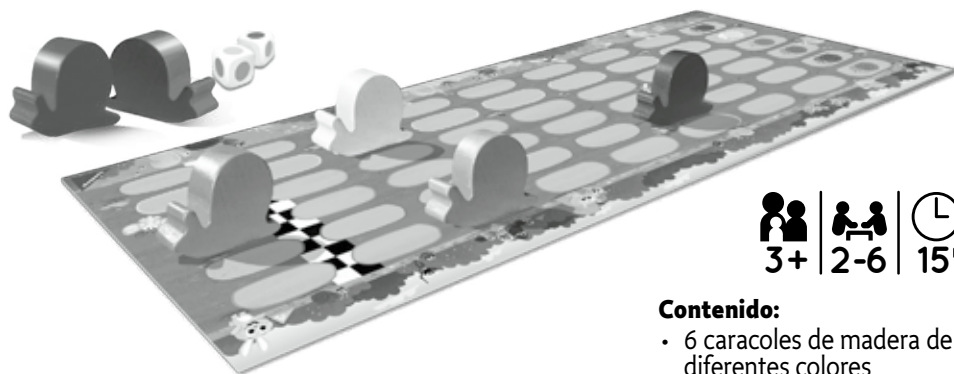
**Condividete con noi i vostri migliori momenti
Ravensburger e seguiteci per scoprire tutte le novità!**

 www.facebook.com/Ravensburger

 [ravensburgeritalia](https://www.youtube.com/ravensburgeritalia)

 [ravensburgerglobal](https://www.instagram.com/ravensburgerglobal)

Snail's Race



Contenido:

- 6 caracoles de madera de diferentes colores
- 2 dados de colores
- 1 tablero

Seis coloridos caracoles se echan una carrera en el jardín para ver quién es el más rápido. ¿Quién será el primero en alcanzar la meta? ¿Quién llegará el último? ¿Qué jugador adivinará el resultado de esta emocionante carrera? Para saberlo, lanzad los dos dados de colores, ¡y que comience la carrera! Caracoles, preparados, listos..., ¡ya!



Objetivo del juego

El objetivo del juego es adivinar exactamente qué caracol llegará a la línea de meta el primero y cuál el último.

Antes de empezar

- Poned los 6 caracoles en sus correspondientes casillas de salida (por ejemplo, el caracol rojo en la casilla roja, etc.).
- En la carrera participan siempre todos los caracoles, independientemente del número de jugadores.

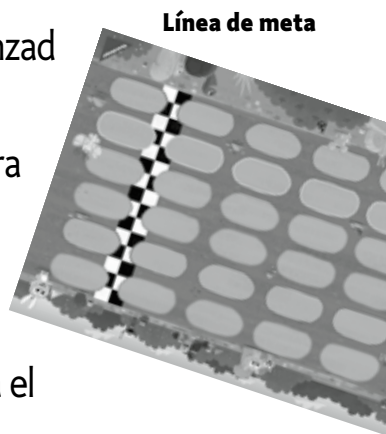


¡A jugar!

- Empieza la partida el jugador más joven.
- Por turnos, lanzad los dos dados y avanzad una casilla los dos caracoles del color correspondiente (por ejemplo, si los dados indican el verde y el amarillo, avanzad una casilla tanto el caracol verde como el amarillo),



- Si sale el mismo color en los dos dados, avanzad dos casillas el caracol correspondiente.
- Si sale el color de un caracol que ya está fuera de la carrera, ignoradlo.
- Una vez que todos los caracoles se hayan puesto en marcha, cada jugador debe adivinar cuál, en su opinión, llegará a la meta el primero y cuál el último.



Fin de la partida

La partida termina en cuanto todos los caracoles han cruzado la línea de meta. Ganan la carrera tanto el primero como el último en llegar a la meta. Serán proclamados vencedores de la partida los jugadores que hayan adivinado correctamente los dos caracoles ganadores de la carrera.

Posibles variantes de juego

Si jugáis con niños más pequeños podéis simplificar las reglas:

- Gana la partida el jugador que lleve el primer caracol hasta la meta,
- o gana quien haga que el último caracol cruce la línea de meta.




Información útil

- En este juego son los caracoles los que compiten, no los jugadores. Por tanto, los caracoles no le pertenecen a ningún jugador. Es un juego perfecto para los niños que se desaniman fácilmente al competir y que no aceptan fácilmente la derrota. De esta forma, descubrirán que el placer no está en ganar la partida, sino en el propio hecho de jugar juntos (especialmente, en la variante en la que gana el caracol que llega en último lugar).
- Los caracoles animan a los niños a ser perseverantes: ninguno abandona la carrera y todos tienen el valor de acabar la carrera.
- Alentad a los niños a describir los detalles que pueden ver en el bonito paisaje ilustrado en el tablero. Invítadles también a nombrar el color de las caras del dado o de los caracoles que se están moviendo, para favorecer así el reconocimiento de los diferentes colores.
- Estimados padres, sabemos perfectamente que los niños pequeños tienden a llevarse a la boca las figuritas de juego. Os recomendamos que estéis atentos para evitar que estos componentes acaben al alcance de los niños menores de 36 meses, para evitar posibles riesgos de asfixia.

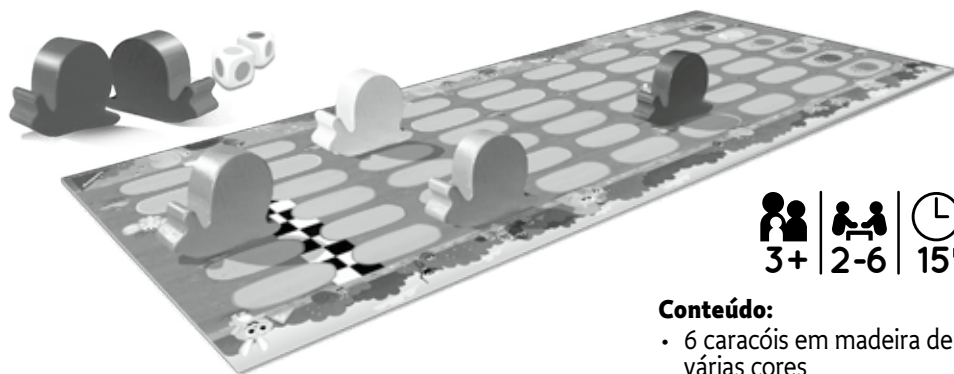
¡Compartid con nosotros vuestros mejores momentos Ravensburger y seguidnos para descubrir todas las novedades!

 www.facebook.com/Ravensburger

 [ravensburgerag](https://www.youtube.com/ravensburgerag)

 [ravensburgerglobal](https://www.instagram.com/ravensburgerglobal)

Snail's Race



Conteúdo:

- 6 caracóis em madeira de várias cores
- 2 dados coloridos
- 1 tabuleiro

Seis caracóis muito coloridos fazem uma corrida no jardim para ver quem irá conseguir ser o mais rápido. Quem será o primeiro a chegar na meta? Quem chegará por último? Qual é o jogador que adivinhará o resultado desta corrida emocionante? Para saber, lance os dois dados coloridos e comece a corrida! Caracóis nos próprios lugares...prontos...iniciar!



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é adivinhar exatamente qual é o caracol que chegará primeiro e qual chegará por último na linha de chegada.

Antes de começar

- Coloque os 6 caracóis nas casas de partida correspondentes (por ex. caracol vermelho no desenho vermelho, etc.)
- Todos os caracóis participam sempre na corrida, independente do número de participantes

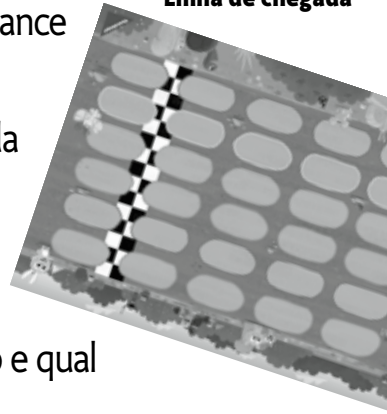


Começar!

- O jogador mais jovem começa a partida.
- Cada um na própria vez lança os dois dados e avança os dois caracóis da cor correspondente de uma casa (por exemplo, se os dados indicam verde e amarelo, avance o caracol verde e amarelo de uma casa).



- Se sair a mesma cor em ambos os dados, avance o caracol correspondente de 2 casas.
- Se sair a cor de um caracol que já está fora da corrida, ignore.
- Uma vez iniciados todos os caracóis, cada jogador deve adivinhar qual dos participantes, segundo ele, chegará primeiro e qual chegará por último na meta.



Fim da partida

O jogo termina quando todos os caracóis tiverem passado a linha de chegada. Ganham tanto o primeiro como o último que chegou. Serão declarados vencedores da partida os jogadores que tiverem adivinhado corretamente ambos os dois caracóis vencedores.

Possíveis variantes do jogo

Se jogar com crianças mais novas, pode simplificar as regras:

- ganha a partida o jogador que chegar com o primeiro caracol na meta,
- ou ganha quem chegar com o último caracol para além da linha de chegada.




Informações Úteis

- Neste jogo competem os caracóis e não os jogadores; portanto, os caracóis não pertencem aos jogadores individualmente. É um jogo perfeito para crianças que se sentem facilmente desincentivadas a competir e relutam em aceitar que perderam.
- Desta forma, descobrirão que o prazer está mais em jogar juntos do que em ganhar a partida (sobretudo na variante em que o último caracol ganha).
- Os caracóis estimulam as crianças a serem perseverantes: ninguém abandona o jogo e todos têm a coragem de terminar a corrida.
- Incentive as crianças a descreverem o que veem representado nas decorações do tabuleiro ou na beirada da pista de corrida. Convide as crianças a nomear a cor das faces do dado ou dos caracóis que estão a mover-se, favorecendo assim o reconhecimento das várias cores.
- Prezados pais, sabemos muito bem que as crianças pequenas têm tendência a pôr as peças de jogo na boca. Aconselhamos a tomarem cuidado para que estes materiais não acabem nas mãos de crianças com menos de 36 meses, a fim de evitar qualquer perigo de asfixia.

Compartilhe connosco seus melhores momentos Ravensburger e siga-nos para descobrir todas as novidades!

 www.facebook.com/Ravensburger

 [ravensburgerag](https://www.youtube.com/ravensburgerag)

 [ravensburgerglobal](https://www.instagram.com/ravensburgerglobal)

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

www.ravensburger.co.uk



239008
Ravensburger