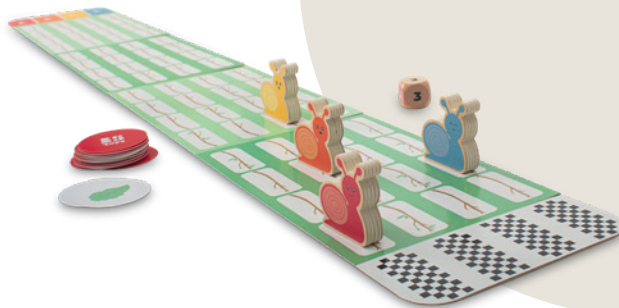




Snail Race



GA496



EN p. 2

NL p. 3

DE p. 4

HEB p. 11

FR p. 5

ES p. 6

IT p. 7

PL p. 8

DA p. 9

RO p. 10



0-3

NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele. Väikesed osad. Kägistamisohut **FIN** Varoitus. Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.

CE

UK
CA

Copyright © 2024 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45-47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands



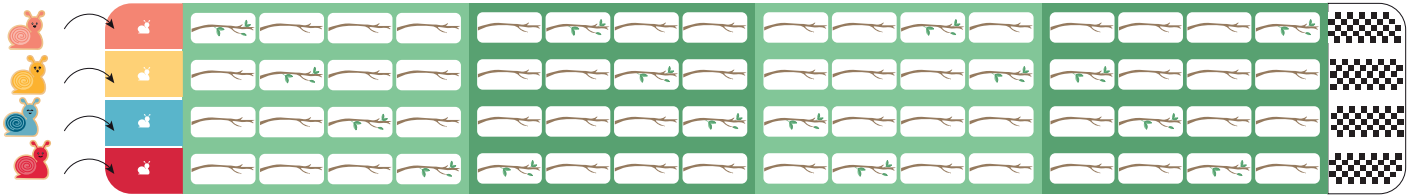
8 717775 444961

Goal of the game

To have the fastest snail so it wins the race.

Preparation

Place the game board on the table with the start on the left and the finish line at the end. It does not matter in what order you put the green board pieces. Choose a snail and place it on the starting spot of the same color. Shuffle the cards and place them face down on the table



Rules

Take turns rolling the dice. If it lands on a number, move your snail forward by that number of squares. If it lands on a red dot, draw a card. When moving your snail, if it lands on a square with green leaves, your snail can eat them and move forward to the next square! The winner is the first snail to reach the finish line.



Cards



Your snail can eat this leaf and move forward 1 square.



Your snail can eat these 2 leaves and move forward 2 squares.



Your snail ate this bad leaf, so it must move back 1 square.



Your snail ate these 2 bad leaves, so it must move back 2 squares.



You must give this card to another snail, and it must eat this leaf and move back 1 square.



You must give this card to another snail, and it can eat this leaf and move forward 1 square.



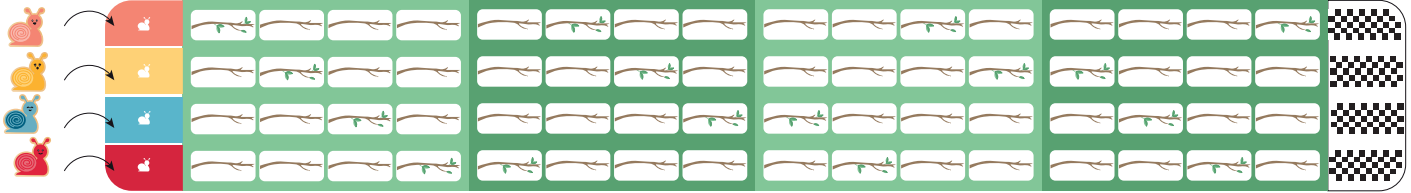
You must swap places with another snail; choose any snail you like.

Doel van het spel

Zorg ervoor dat jouw slak de snelste is, zodat hij de race wint.

Vorbereiding

Leg het spelbord op de tafel met de start aan de linkerkant en de finishlijn aan de andere kant. Kies een slak en zet deze op de startplek van dezelfde kleur. Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op de tafel. Het maakt niet uit in welke volgorde je de groene stukken legt.



Regels

Gooi om de beurt de dobbelsteen. Beweeg je slak het aantal vierkanten vooruit dat je hebt gegooid.

Als je een rood stipje gooit, trek dan een kaart. Land je slak op een vierkant met groene bladeren, dan mag je deze bladeren eten en je slak naar het volgende vierkant vooruit bewegen.

De eerste slak die de finishlijn bereikt, is de winnaar.

Kaarten



Je slak kan dit blad eten en gaat 1 plaats vooruit.



Je slak kan deze 2 bladeren eten en gaat twee plaatsen vooruit.



Je slak heeft dit slechte blad gegeten, dus hij gaat 1 plaats achteruit.



Je slak heeft deze 2 slechte bladeren gegeten, dus hij gaat twee plaatsen achteruit.



Geef deze kaart aan een andere slak; die moet het blad eten en 1 plaats achteruit.



Geef deze kaart aan een andere slak; die kan het blad eten mag dan 1 plaats vooruit.



Wissel van plaats met een andere slak naar keuze.

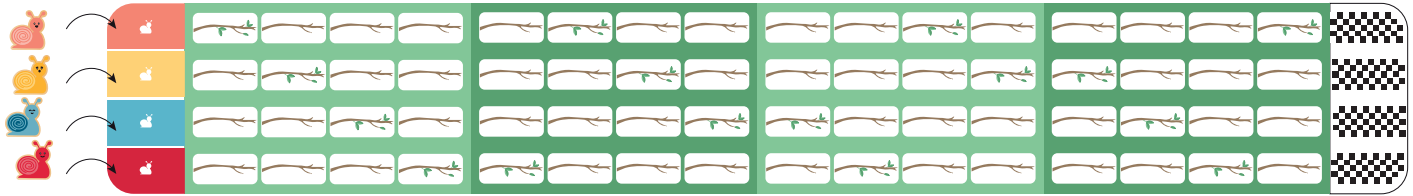


Objectif du jeu

Avoir l'escargot le plus rapide pour qu'il gagne la course.

Préparation

Placez le plateau de jeu sur la table avec le départ à gauche et la ligne d'arrivée à la fin. Peu importe l'ordre dans lequel vous placez les pièces vertes du plateau. Choisissez un escargot et placez-le sur la case de départ de la même couleur. Mélangez les cartes et placez-les face cachée sur la table.



Règles

Placez le plateau de jeu sur la table avec le départ à gauche et la ligne d'arrivée à la fin. Peu importe l'ordre dans lequel vous placez les pièces vertes du plateau. Choisissez un escargot et placez-le sur la case de départ de la même couleur. Mélangez les cartes et placez-les face cachée sur la table.



Cards



Votre escargot peut manger cette feuille et avancer de 1 case.



Votre escargot peut manger ces 2 feuilles et avancer de 2 cases.



Votre escargot a mangé cette mauvaise feuille, il doit donc reculer de 1 case.



Votre escargot a mangé ces 2 mauvaises feuilles, il doit donc reculer de 2 cases.



Vous devez donner cette carte à un autre escargot, et il doit manger cette feuille et reculer de 1 case.



Vous devez donner cette carte à un autre escargot, et il peut manger cette feuille et avancer de 1 case.



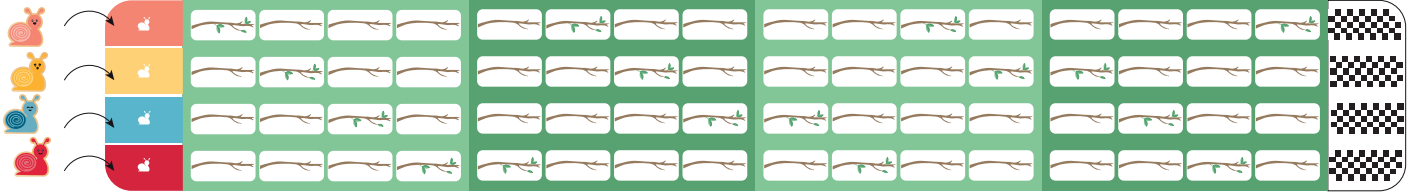
Vous devez échanger votre place avec un autre escargot ; choisissez celui que vous voulez.

Objetivo del juego

Tener el caracol más rápido para ganar la carrera.

Preparación

Coloca el tablero de juego sobre la mesa con el inicio a la izquierda y la línea de meta al final. No importa el orden en que pongas las piezas verdes del tablero. Elige un caracol y colócalo en el lugar de inicio del mismo color. Baraja las cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa.



Reglas

Turnarse para lanzar los dados. Si cae en un número, mueve tu caracol hacia adelante ese número de casillas. Si cae en un punto rojo, saca una carta. Al mover tu caracol, si cae en una casilla con hojas verdes, tu caracol puede comerlas y avanzar a la siguiente casilla.

El ganador es el primer caracol en alcanzar la línea de meta.



Cards



Tu caracol puede comer esta hoja y avanzar 1 casilla.



Tu caracol puede comer estas 2 hojas y avanzar 2 casillas.



Tu caracol comió esta hoja mala, por lo que debe retroceder 1 casilla.



Tu caracol comió estas 2 hojas malas, por lo que debe retroceder 2 casillas.



Debes dar esta carta a otro caracol, y debe comer esta hoja y retroceder 1 casilla.



Debes dar esta carta a otro caracol, y puede comer esta hoja y avanzar 1 casilla.



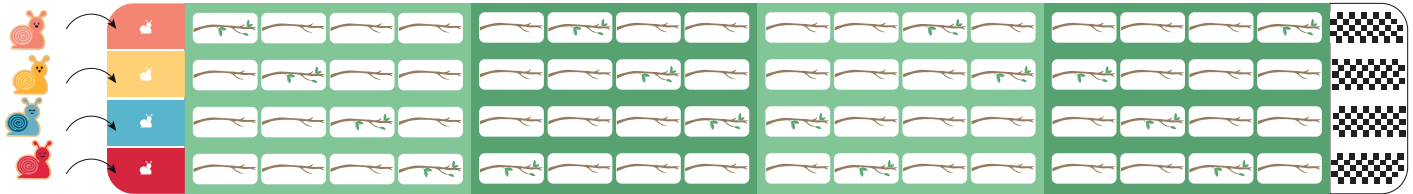
Debes intercambiar lugares con otro caracol; elige el caracol que desees.

Ziel des Spiels

Habe die schnellste Schnecke, damit Du das Rennen gewinnst.

Vorbereitung

Lege das Spielbrett auf den Tisch mit dem Start auf der linken Seite und der Ziellinie am Ende. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge du die grünen Brettstücke anordnest. Wähle eine Schnecke und platziere sie auf dem Startfeld der gleichen Farbe. Mische die Karten und lege sie verdeckt auf den Tisch.



Regeln

Würfelt abwechselnd. Wenn der Würfel auf einer Zahl landet, bewege deine Schnecke um diese Anzahl an Feldern nach vorne. Wenn er auf einem roten Punkt landet, ziehe eine Karte. Wenn du deine Schnecke bewegst und sie auf einem Feld mit grünen Blättern landet, kann deine Schnecke diese essen und zum nächsten Feld vorziehen! Der Gewinner ist die erste Schnecke, die die Ziellinie erreicht.



Karten



Deine Schnecke kann dieses Blatt essen und 1 Feld vorwärts ziehen.



Deine Schnecke kann diese 2 Blätter essen und 2 Felder vorwärts ziehen.



Deine Schnecke hat dieses schlechte Blatt gegessen, also muss sie 1 Feld zurückziehen.



Deine Schnecke hat diese 2 schlechten Blätter gegessen, also muss sie 2 Felder zurückziehen.



Du musst diese Karte einer anderen Schnecke geben, und sie muss dieses Blatt essen und 1 Feld zurückziehen.



Du musst diese Karte einer anderen Schnecke geben, und sie kann dieses Blatt essen und 1 Feld vorwärts ziehen.



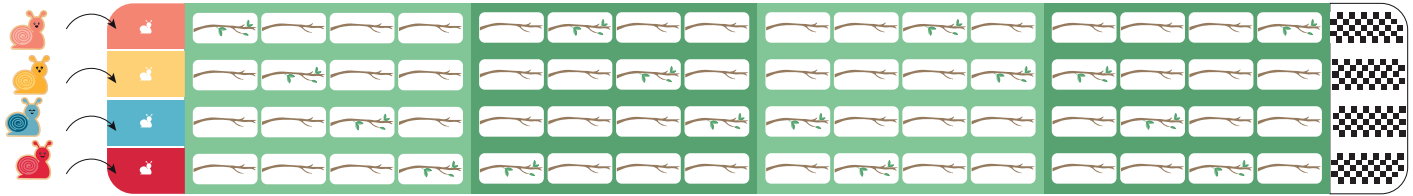
Du musst deinen Platz mit einer anderen Schnecke tauschen; wähle eine beliebige Schnecke aus.

Obiettivo del gioco

Avere la lumaca più veloce.

Preparazione

Posiziona il tabellone sul tavolo con la partenza a sinistra e il traguardo alla fine. Non importa in quale ordine metti i pezzi verdi del tabellone. Scegli una lumaca e posizionala sul punto di partenza dello stesso colore. Mescola le carte e mettile a faccia in giù sul tavolo.



Rules

A turno, tirate i dadi. Se esce un numero, muovete la vostra lumaca in avanti di quel numero di caselle. Se esce un punto rosso, pescate una carta. Quando muovete la vostra lumaca, se si ferma su una casella con foglie verdi, la vostra lumaca può mangiarle e avanzare alla casella successiva! Il vincitore è la prima lumaca a raggiungere il traguardo



Carte



La tua lumaca può mangiare questa foglia e avanzare di 1 casella.



La tua lumaca può mangiare queste 2 foglie e avanzare di 2 caselle.



La tua lumaca ha mangiato questa foglia cattiva, quindi deve tornare indietro di 1 casella.



La tua lumaca ha mangiato queste 2 foglie cattive, quindi deve tornare indietro di 2 caselle.



Devi dare questa carta a un'altra lumaca, e deve mangiare questa foglia e tornare indietro di 1 casella.



Devi dare questa carta a un'altra lumaca, e può mangiare questa foglia e avanzare di 1 casella.



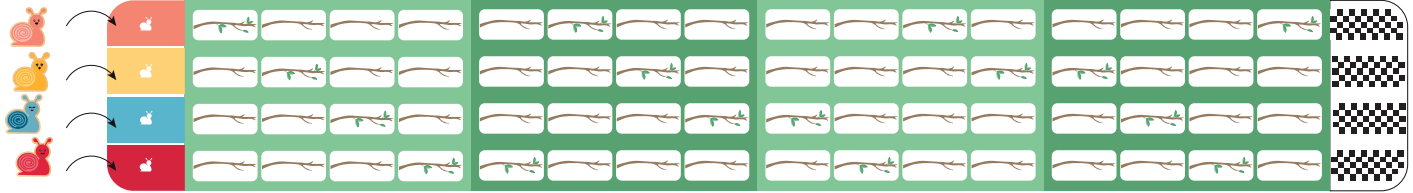
Devi scambiare posto con un'altra lumaca; scegli qualsiasi lumaca ti piaccia.

Cel gry

Mieć najszybszego ślimaka, aby wygrał wyścig.

Preparation

Umieść planszę na stole, start po lewej stronie, a linia mety na końcu. Nie ma znaczenia, w jakiej kolejności umieścisz zielone kawałki planszy. Wybierz ślimaka i umieść go na miejscu startowym w tym samym kolorze. Potasuj karty i umieść je obrazkiem w dół na stole.



Zasady

Na zmianę rzucaj kostką. Jeśli zatrzyma się na numerze, przesuwasz swojego ślimaka do przodu o tę liczbę pól. Jeśli zatrzyma się na czerwonym punkcie, weź kartę. Gdy przesuwasz swojego ślimaka, jeśli zatrzyma się na polu z zielonymi liśćmi, ślimak może je zjeść i przesunąć się do następnego pola! Wygrywa to pierwszy ślimak, który dotrze do mety.



Karty



Twój ślimak może zjeść to liść i przesunąć się do przodu o 1 pole.



Twój ślimak może zjeść te 2 liście i przesunąć się do przodu o 2 pola.



Twój ślimak zjadł ten zły liść, więc musi cofnąć się o 1 pole.



Twój ślimak zjadł te 2 złe liście, więc musi cofnąć się o 2 pola.



Musisz dać tę kartę innemu ślimakowi, a on musi zjeść ten liść i cofnąć się o 1 pole.



Musisz dać tę kartę innemu ślimakowi, a on może zjeść ten liść i przesunąć się do przodu o 1 pole.



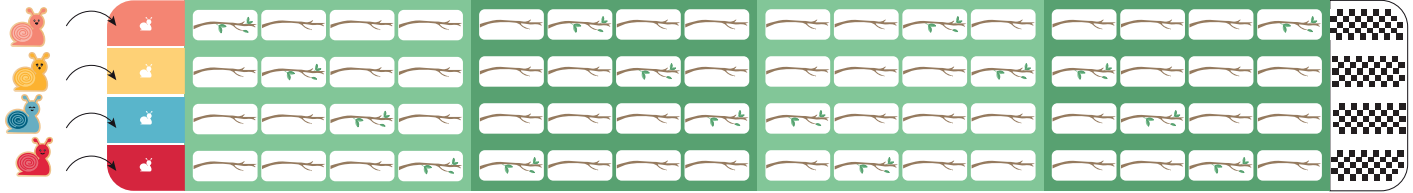
Musisz zamienić się miejscami z innym ślimakiem; wybierz dowolnego ślimaka, którego chcesz.

Scopul jocului

Melcul cel mai rapid câștigă jocul.

Pregătirea

Așezați tabla de joc pe masă, linia de start va fi în stânga, iar cea de final în dreapta. Nu contează în ce ordine plasați piesele verzi. Alegeți un melc și așezați-l pe locul de start cu culoarea identică. Amestecați cărțile și așezați pe masă cu fața în jos.


Reguli

Aruncați zarul la rând. Dacă indică un număr, melcul va face atâtea pași înainte pe pătratele tablei.

Dacă indică un punct roșu, luați încă o carte. Dacă melcul se oprește pe un pătrat cu o frunză verde, poate mânca frunza și va înainta pe pătratul următor.

Câștigă melcul care ajunge primul pe linia de final.

Cărțile

Faceți 3 pași înainte.



Luați o carte!



Melcul tău poate mânca această frunză și să se deplaseze cu 1 pătrat înainte.



Melcul tău poate mânca aceste 2 frunze și să se deplaseze cu 2 pătrate înainte.



Melcul tău a mâncat această frunză rea, așa că trebuie să se deplaseze cu 1 pătrat înapoi.



Melcul a mâncat 2 frunze stricate, va face doi pași înapoi.



Veți da această carte unui alt melc, care va mânca frunza și va face un pas înapoi.



Trebuie să dați această carte unui alt melc, care va mânca frunza și va face un pas înainte.



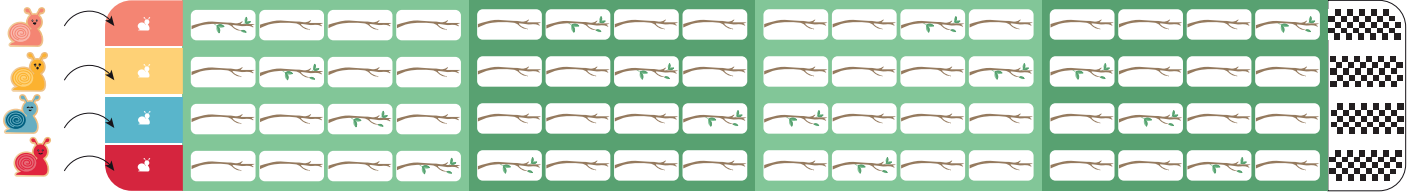
Veți schimba locul cu un alt melc, puteți alege oricare.

Mål med spillet

At have den hurtigste snegl, så den vinder løbet.

Forberedelse

Placér spillepladen på bordet med start på venstre side og målstregen for enden. Det er ligegyldigt, i hvilken rækkefølge du placerer de grønne brikker. Vælg en snegl og placér den på startfeltet af samme farve. Bland kortene og placér dem med forsiden nedad på bordet.



Regler

feltet. Hvis den lander på en rød prik, træk et kort. Når du flytter din snegl, hvis den lander på et felt med grønne blade, kan din snegl spise dem og flytte frem til næste felt!

Vinderen er den første snegl, der Skift til at kaste med terningen. Hvis den lander på et tal, flyt din snegl fremad med det antal når målstregen.

Kort

Flyt fremad 3 felter



Tag et kort!



Din snegl kan spise dette blad og flytte fremad 1 felt.



Din snegl kan spise disse 2 blade og flytte fremad 2 felter.



Din snegl spiste dette dårlige blad, så den skal flytte tilbage 1 felt.



Din snegl spiste disse 2 dårlige blade, så den skal flytte tilbage 2 felter.



Du skal give dette kort til en anden snegl, og den skal spise dette blad og flytte tilbage 1 felt.



Du skal give dette kort til en anden snegl, og den kan spise dette blad og flytte fremad 1 felt.



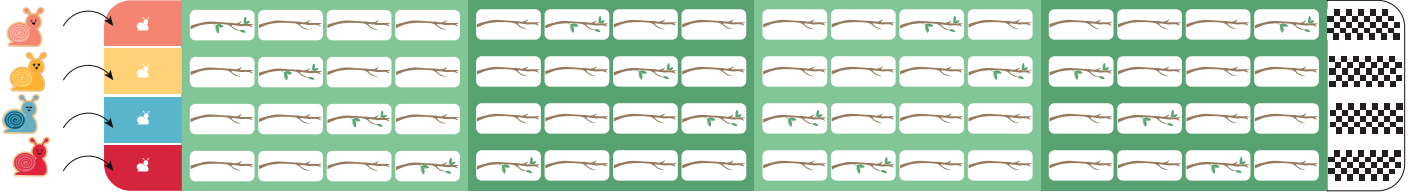
Du skal bytte pladser med en anden snegl; vælg hvilken som helst snegl, du kan lide.

מטרת המשחק

לעזור לשבלול שלנו להיות הכי מהיר כדי שינצח את המשחק.

הכנת המשחק

הניחו את לוח המשחק על השולחן כאשר נקודות ההתחלה יהיו בצד שמאל ונקודות הסיום יהיו בקצה. לא משנה באיזה סדר תניחו את המסלולים הירוקים. בחרו שבלול והניחו אותו בנקודת ההתחלה של המשחק בהתאם לצבע של השבלול שבחרתם. ערבבו את הקלפים והניחו אותם על השולחן כאשר האיור פונה כלפי מטה.



חוקי המשחק

כל שחקן בתורו יגלגל את הקובייה. אם על הקובייה הופיע מספר, הזיזו את השבלול שלכם קדימה בריבועי המסלול לפי המספר שיצא לכם (אם לדוגמה הופיעה הספרה 3, השבלול שלכם יתקדם במסלול 3 ריבועים קדימה).

אם בקובייה הופיעה נקודה אדומה, עליכם לקחת כרטיסיה מהערמה.

כאשר השבלול מתקדם במסלול, אם הוא עצר על קובייה שבה יש איור של ענף עם עלים ירוקים, הוא יכול לאכול אותה ולהתקדם לקובייה הבאה! המנצח הוא השבלול שהגיע ראשון לנקודת הסיום.

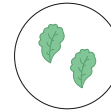


חוקי הכרטיסיות

השבלול שלך יכול לאכול את העלה הזה ולהתקדם קובייה אחת קדימה



השבלול שלך יכול לאכול את שני העלים האלו ולהתקדם 2 קוביות קדימה



השבלול שלך אכל את העלה המקולקל הזה ועליו לחזור קובייה אחת אחורה



השבלול שלך אכל את 2 העלים המקולקלים האלו ועליו לחזור 2 קוביות אחורה



עליך לתת את הכרטיס הזה לשבלול אחר, השבלול צריך לאכול את העלה ולחזור קובייה אחת אחורה



עליך לתת את הכרטיס הזה לשבלול אחר, השבלול יכול לאכול את העלה ולהתקדם קובייה אחת קדימה



אתה חייב להתחלף במיקום עם שבלול אחר, בחר עם איזה שבלול תרצה להתחלף במיקום.

