



SUPER PAS VITE!

Un jeu de Eugeni Castaño
Illustré par Maciej Szymanowicz



MATÉRIEL



4 DÉS



6 ESCARGOTS EN BOIS



6 JETONS ESCARGOT



40 DÉCHETS

1 PLATEAU DE JEU



BUT DU JEU

À l'aide des dés, déplace les escargots sur le plateau. Tu peux déplacer n'importe quel escargot, les tiens, mais aussi ceux de tes adversaires ! Le jeu se termine quand un escargot atteint la ligne d'arrivée. Chaque escargot gagne alors autant de points que la case du champ sur lequel il a terminé la course. Plus ton escargot est éloigné de la ligne d'arrivée, plus tu marques de points.

Donc, dans **Super pas vite**, si t'es premier, t'es dernier !



Plus l'escargot est lent,
plus tu marques de points!

L'escargot le plus rapide
ne marque qu'un point.



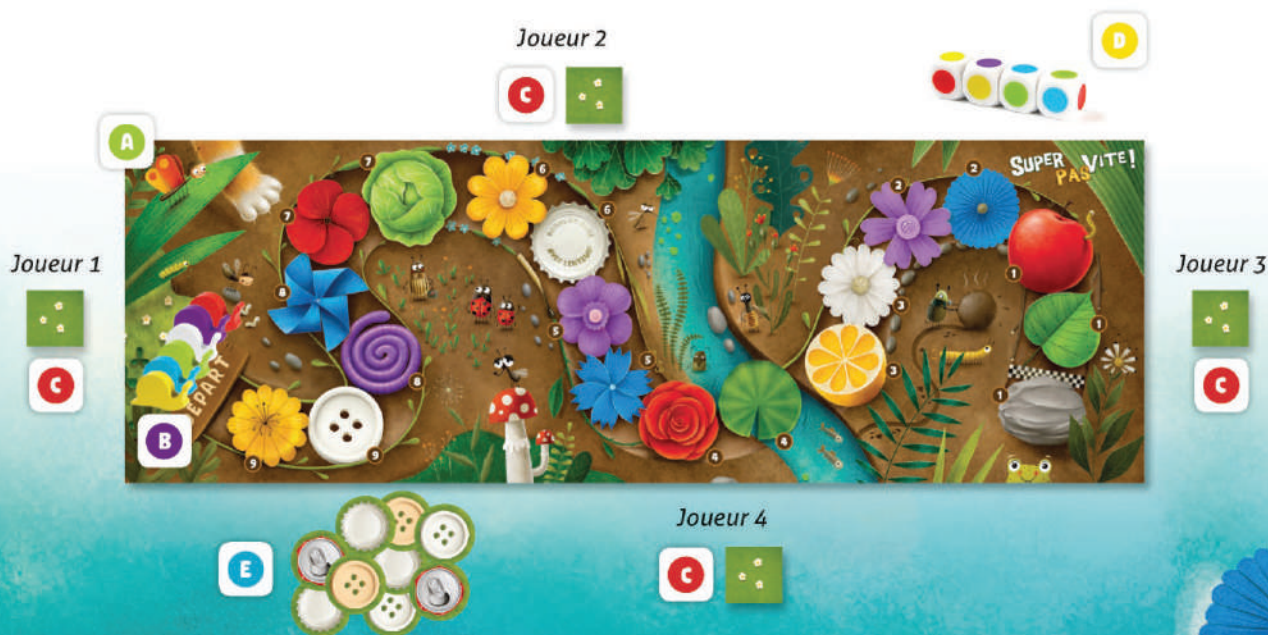
Les points gagnés prennent la forme de boutons, canettes et capsules. Pourquoi? Nous souhaitons attirer ton attention sur la nécessité de propreté dans les forêts. Plus ton escargot se déplace lentement, plus tu as le temps de ramasser des ordures dans la forêt. Les points gagnés symbolisent donc les ordures recueillies. Une partie se déroule en 2 courses. Gagne celui ou celle, qui, à la fin de la deuxième course, aura le plus de points. Rappelle-toi, cette course est remportée par l'escargot le plus lent, alors fais en sorte d'aller **Super pas vite** !

MISE EN PLACE

- A** Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- B** Quel que soit le nombre de joueurs, placez tous les escargots sur le champ de départ.
- C** Mélangez face cachée les jetons **Escargot**. Puis, distribuez :
 - 2 jetons chacun si vous jouez à 2 ou 3,
 - 1 jeton chacun si vous jouez à 4, 5 ou 6.

Placez les jetons inutilisés dans la boîte sans les regarder!
Prenez connaissance de vos escargots, mais ne révélez pas leur couleur à vos adversaires!

- D** Placez les dés à proximité du plateau de jeu.
- E** Placez les jetons **Déchet** à proximité du plateau de jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La dernière personne à être allée en forêt débute la partie. Donnez-lui les 4 dés et son tour peut commencer. Lorsque son tour est terminé, le jeu se poursuit en sens horaire.

À ton tour :

- Lance les 4 dés.
- Choisis un des quatre dés et déplace ensuite l'escargot de ton choix d'une case vers l'avant.

Tu peux déplacer :

- un escargot de la couleur du dé sélectionné
OU
- un escargot placé sur une case de la couleur du dé sélectionné.

Exemple:



Dastan a choisi un dé **rouge**. Il peut déplacer l'escargot rouge ou un escargot placé sur une case **rouge** d'une case vers l'avant.



- Donne le dé utilisé à la personne à ta gauche.
- Continue ainsi jusqu'à ce que tu aies utilisé les 4 dés et donc déplacé 4 escargots.

! Attention, tu ne dois **JAMAIS** relancer les dés !

La case départ est considérée comme neutre. Tu peux donc utiliser n'importe quel dé pour déplacer un escargot placé sur cette case.

Exemple:

Joseph débute la partie. Il choisit le dé **rouge**. Comme tous les escargots sont encore sur la ligne de départ, il peut déplacer l'escargot de son choix.





À ton tour, tu **DOIS** déplacer 4 escargots. Cela peut être le même ou des escargots différents.

**Note: Plusieurs escargots peuvent se retrouver sur une même case. S'il y a plus d'un escargot sur une case, tu n'en déplaces qu'un.*

Exemple:

Dastan a choisi un dé **vert**. Il peut déplacer l'escargot vert ou un des deux escargots placés sur la laitue.



Exemple de tour de joueur:

Joseph commence son tour. Son escargot est le **vert**. Deux autres escargots sont très proches: **blanc** et **rouge**. Il tentera donc d'améliorer sa position en les faisant avancer.



1 Il lance les 4 dés.



- 2 Il choisit le dé **blanc** et déplace l'escargot blanc.



- 3 Il choisit ensuite le dé **vert** et décide de déplacer à nouveau l'escargot **blanc**, placé sur la laitue verte.



- 4 Il choisit ensuite le dé **jaune** pour déplacer une nouvelle fois l'escargot blanc placé sur la fleur jaune.



- 5 Le dernier dé est de couleur **rouge**. Il déplace l'escargot **rouge**.



- 6 Son tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant en sens horaire de jeter les dés.



FIN DE LA COURSE

La course se termine à la fin du virage, au cours duquel un ou plusieurs escargots franchiront la ligne d'arrivée pour finir sur la pierre grise.

Le joueur ou la joueuse termine son tour et la course prend fin.

Lorsque la course est terminée...



- Révélez vos marqueurs aux couleurs des escargots.
- Vous marquez des points égaux à la valeur de la case sur laquelle se trouve votre escargot. Prenez le nombre approprié de jetons déchet: 1 jeton (le type n'a pas d'importance) = 1 point. Conservez vos jetons sur la table devant vous.
- Dans la variante à 2-3 joueurs, additionnez les valeurs des cases où se trouvent vos escargots et prenez le nombre approprié de jetons déchet.
- Débutez ensuite une deuxième course, en commençant par la personne à la gauche de celle qui a terminé la précédente.

Organisez la deuxième course de la même manière que la première course (voir **mise en place**).

Mélangez les jetons **escargot** et distribuez-les. Vous pouvez donc jouer avec des escargots de couleurs différentes. Les points (jetons **déchet**) gagnés lors de la première course restent sur la table devant vous.



Exemple de calcul des points à 4 joueurs:



L'escargot **rouge** de Dastan est dernier de la course, il marque 6 points.



David à l'escargot **jaune** et marque 2 points.



Joseph a l'escargot **blanc** et marque 4 points.



Mélanie a l'escargot **vert** et marque 1 point.

Note: l'escargot **violet et le **bleu** n'appartiennent à personne.*

Exemple de calcul des points à 3 joueurs:



Lana joue les escargots **rouge** et **jaune**. Elle marque 8 points (6 + 2).



Ophélie joue les escargots **blanc** et **bleu**. Elle marque 5 points (4 + 1).



Mélanie joue les escargots **violet** et **vert**. Elle marque 4 points (3 + 1).

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après la deuxième course. Celui ou celle avec le plus de points (jetons déchets) au total remporte la partie. En cas d'égalité, la personne dont l'escargot était le moins avancé dans la deuxième course l'emporte.

VARIANTE *Partie plus courte*

Si vous le souhaitez, vous pouvez effectuer une seule course. A la fin de celle-ci, celui ou celle qui a le plus points remporte la partie.

Éveil : La coopération - La motricité fine - La notion d'objectif

SOUPE À LA GRENUILLE

Un jeu coopératif de saute-grenouilles !

5 à 99 ans

1 à 4 joueurs

20 minutes

Des grenouilles qui sautent et des objets magiques à faire tomber !

Entraidez-vous pour faire tomber les objets magiques de la Sorcière ! Mais dépêchez-vous, car si la Sorcière finit sa recette, c'est vous qui finirez dans sa soupe à la grenouille.



① *Faites sauter vos grenouilles*

② *Faites tomber les objets magiques*

③ *Coopérez et échappez-vous !*



tikieditions.com

