



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Snail Sprint · Escargots... Prêts ? Partez !
Slakkenrace · Carrera de Caracoles · Forza lumache!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018



Carrera de Caracoles

Una competición de caracoles con imanes para 2-4 jugadores entre 5 -99 años.

Autores: Wilfried y Marie Fort
Ilustradora: Gabriela Silveira

Editorial: Kristin Dittmann
Duración del juego: aprox. 15 minutos



Opciones de juego

En la huerta de la señora Mercedes, seis caracoles de colores están en la línea de salida. La competición por la mejor posición puede comenzar. ¡Preparados, listos, ya! Pero, espera ¿qué es eso? Sebastián Pegajoso se arrastra y deja atrás a sus competidores. Gloria Escurridiza aprovecha una oportunidad y se desliza hasta llegar al primer puesto. El jugador que logre llegar con su caracol al podio conseguirá el mayor número de puntos y ganará la partida.

Montaje del juego



ESPAÑOL

Antes de comenzar

Pegad una lámina magnética debajo de cada caracol. Es importante que la presionéis bien para que quede bien adherida. Pedid a un adulto que os ayude.



Preparación del juego

Decidid qué lado del tablero queréis usar (A = principiantes, B = avanzados) y colocad el tablero en el centro de la mesa. Colocad la parte inferior de la lata en la ranura del tablero, tal y como se indica en la ilustración. El orden de las casillas de la lata es aleatoria. Colocad el podio abajo, en la parte inferior de la lata ya montada. Colocad los caracoles en la casilla de salida y preparad los dados.

Barajad las cartas de juego y repartid a cada jugador una carta boca abajo. Mirad vuestra carta sin que la vean los otros jugadores.

Las cartas de juego os indicarán qué caracoles tenéis que llevar a la meta. Así que tenéis que intentar que esos caracoles lleguen al podio, ya que solamente así recibiréis puntos.

Desarrollo del juego

Mirad bien los caracoles. En el caparazón de cada caracol hay un símbolo. En los dos dados encontraréis los símbolos de los seis caracoles.

Mirad también el tablero y la parte inferior de la lata. Ahí está el camino que tienen que seguir los caracoles. En cada casilla también hay uno o varios símbolos de caracol.

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya tenido un caracol en la mano más recientemente empieza tirando los dos dados. Un dado indica qué caracol debemos mover; el otro, la dirección en la que tiene que ir.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Dos símbolos iguales:** coloca el caracol con ese símbolo en la siguiente casilla del recorrido que contenga ese mismo símbolo. No importa que haya otros símbolos en la casilla.

Ejemplo: 

Jana tira los dados y aparecen 2 estrellas amarillas. Coloca el caracol amarillo, como el color de la estrella que aparece en uno de los dados, en la siguiente casilla con una estrella.



- **Dos símbolos diferentes:** puedes elegir el símbolo que prefieras de los dos dados para mover al caracol correspondiente. Coloca este caracol en la siguiente casilla que tenga el símbolo que aparece en el otro dado.

Ejemplo: 

Toni tira los dados y le sale un triángulo naranja y una flor lila. Decide mover el caracol lila hacia la primera casilla en la que hay un triángulo naranja.



¡Atención, los caracoles se apilan!

- Si hay un caracol en una casilla, los símbolos que haya en esa casilla estarán bloqueados. Ahora lo que cuenta es el símbolo del caracol que haya en la casilla. Si un jugador ha sacado ese símbolo, colocará su caracol encima del caracol con el símbolo que ha sacado. (También se pueden formar torres con más de dos caracoles.)

Ejemplo:  
Laura tira los dados y le sale un círculo rosa y un trébol verde. Ella decide mover al caracol rosa encima del caracol verde.



- Si un caracol está debajo de otro caracol, queda bloqueado. Si un jugador saca el símbolo de ese caracol no lo podrá mover. Deberá mover el caracol con el símbolo del otro dado a la próxima casilla que corresponda. Si con los símbolos que hayan salido en los dados no se puede colocar ningún caracol, se moverá el último caracol (libre) una casilla hacia delante.

- En la pared vertical de la lata, la fuerza de la gravedad es demasiado fuerte como para colocar un caracol encima de otro. Los caracoles cogen impulso y se deslizan por encima de sus competidores hasta llegar a la siguiente casilla con el símbolo que se haya sacado.

Ejemplo:  
Kilian tira los dados y aparece una estrella y una flor. Mueve el caracol amarillo y salta por encima del caracol lila hasta llegar a la siguiente casilla donde aparece una flor lila.



Podio

Si al final del recorrido no hay ningún símbolo que coincida entre el caracol y la meta, se colocará el caracol en el podio.

El primer caracol que llegue ocupará el primer puesto en el podio, el segundo ocupará el segundo lugar y el tercero el tercer lugar.

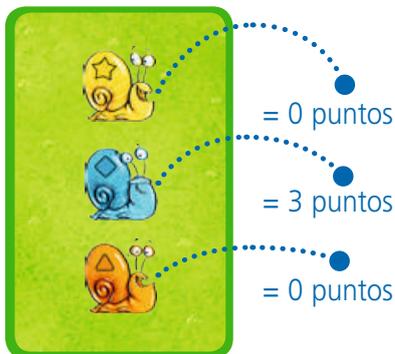
Si los dos caracoles que se corresponden con los símbolos de los dados ya han llegado a la meta, se moverá el último caracol (libre) una casilla hacia delante.

Finalización del juego

El juego se acaba cuando estén ocupados los tres puestos del podio. Ahora comienza el recuento de puntos:

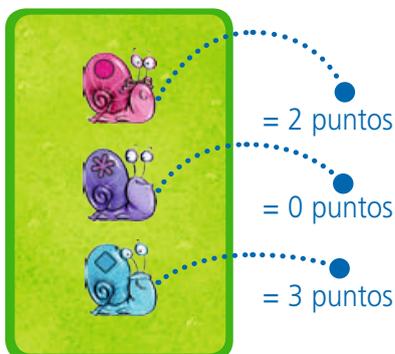
destapad vuestras cartas de juego y comprobad cuáles de vuestros caracoles han llegado al podio. Si el caracol que ocupa el primer puesto está en tu carta, recibirás 3 puntos. Si el caracol está en el segundo puesto, recibirás 2 puntos y por el tercero, 1 punto. Suma tus puntos. El jugador que más puntos tenga, ganará la carrera. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Ejemplo:



Tarjeta de Jana

Jana obtiene 3 puntos por su caracol azul. No obtiene ningún punto por los caracoles amarillo y naranja ya que no han llegado a la meta.



Tarjeta de Toni

Toni obtiene 2 puntos por el caracol rosa. No obtiene ningún punto por el caracol lila. Y obtiene 3 puntos por el caracol azul.

Jana tiene un total de 3 puntos y Toni tiene 5 puntos por lo que Toni es el ganador de la Carrera de Caracoles.