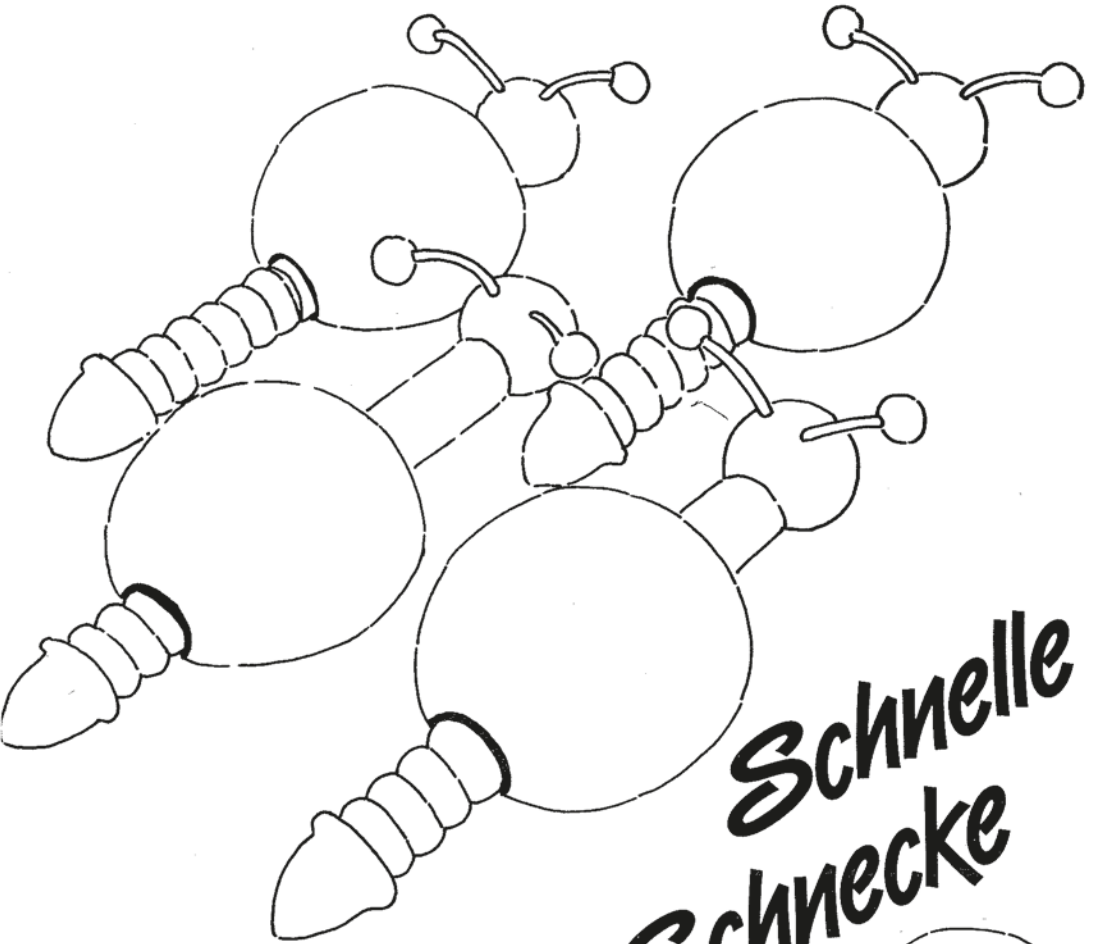


# Spielanleitung



*Schnelle  
Schnecke*

HABA<sup>®</sup>



Habermas-Spiel Nr. 4401

# Schnelle Schnecke

Ein Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 4 Jahren  
von Reinhold Wittig  
Design: Karin Penntner

In einem Wettlauf ohne Grenzen rasen vier Rennschnecken über alles, was nur einigermaßen eben ist, dem Ziel entgegen. Ein bißchen Schnecken-Glück gehört zum Sieg – dafür sorgt der große Farbwürfel.

## Spielmaterial:

4 Schnecken  
1 Farbwürfel

## Spielziel:

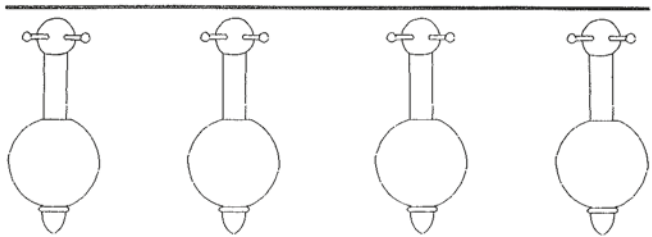
Wer als erster im Ziel ankommt, ist Sieger.

## Spielvorbereitung:

Gemeinsam werden Start- und Ziellinie vereinbart und markiert (Schnur, Tischkante, Bauklötze etc.): Abstand ca. 50–80 cm.

An der Startlinie werden die Schnecken nebeneinander aufgestellt und die Schneckenhäuser bis zur Schwanzspitze zurückgeschoben, so daß die Farben verdeckt sind.

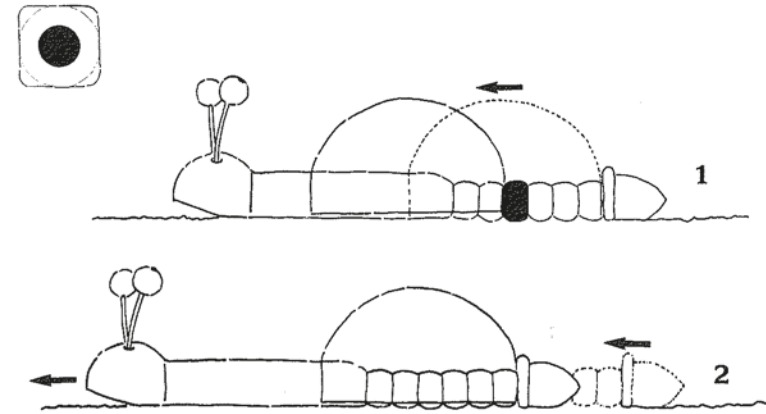
### Start



## Spielablauf:

Jeder Spieler wählt eine Schnecke. Es wird vereinbart, wer beginnt (zum Beispiel der Jüngste). Gespielt wird im Uhrzeigersinn, jeder würfelt einmal. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und schiebt sein Schneckenhaus

so weit nach vorn, bis die gewürfelte Farbe ganz zu sehen ist (1). Dann hält er das Gehäuse fest und schiebt den Körper vor, bis alle Farben wieder verschwunden sind (2).



Würfelt ein Spieler Gelb, darf er seine Schnecke und die Schnecke, die am weitesten hinten liegt, bis zur Farbe Gelb vorziehen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Schnecke die Ziellinie überschritten hat. Es kann auch weitergespielt werden, bis der zweite und dritte Sieger feststeht.

# The Quick Snail

A game of dice for 2 to 4 players

## Contents:

4 snails  
1 color die

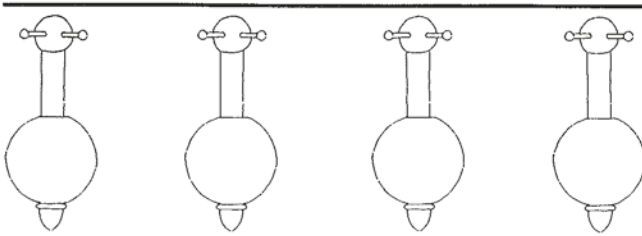
## Object of the Game:

The player, who's snail reaches the end line first, wins.

## Preparation of the Game:

All players determine and mark the start and end line (e.g. with a string, edges of a table, blocks). The snails have to be lined up on the start line, the snail shells should be pushed to the back of the tail, covering the colored rings.

## Start

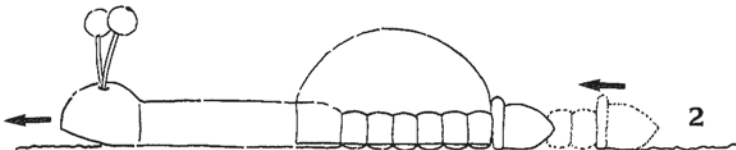
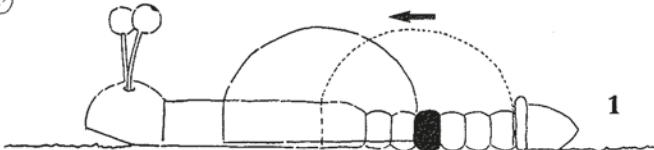


### To play the Game:

Each player selects a snail. The youngest player starts, the other players follow clockwise while rolling the die one time each throw. The player, who's turn it is to throw the die, pushes the snail shell forward up to the point where the thrown color of the die becomes visible (1). Then the player holds the snail shell and pushes the body forward so that all colors are covered by the snail shell again (2).

If a player throws yellow, he and the player who's snail is furthest behind are allowed to push forward to the yellow color on the snail's body.

The game is finished if a snail passes the end line. It may be continued until the 2nd and 3rd winner are determined.



# L'escargot rapide

## Un jeu pour 2 à 4 joueurs

4 escargots se livrent une course effrénée et, indifférents à ce qui se trouve sur leur passage, foncent en direction de l'arrivée. La chance fait partie du jeu – sous forme d'un grand dé multicolore.

### Accessoires:

4 escargots  
1 dé multicolore

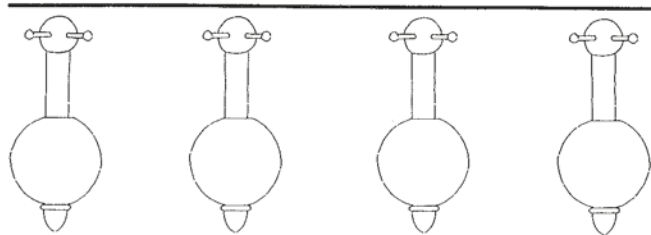
### But du jeu:

Le premier à atteindre l'arrivée avec son escargot remporte la partie.

### Au préalable:

On fixe les lignes de départ et d'arrivée (ficelles, bords de table ou autres...); distance entre ces deux lignes: 50 à 80 cm. Les escargots sont placés côte-à-côte sur la ligne de départ et leurs coquilles sont repoussées vers l'arrière de manière à dissimuler les couleurs.

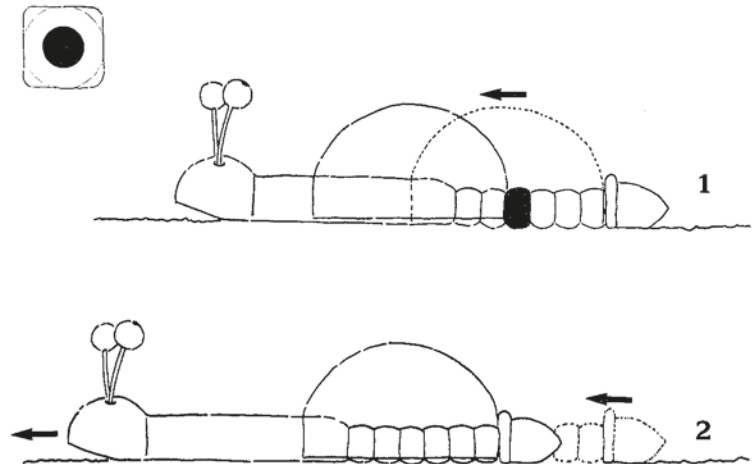
### Start



### Déroulement de la partie:

Les joueurs choisissent chacun un escargot. On se met d'accord pour savoir qui commence (par exemple le plus jeune). On joue dans le sens des aiguilles d'une montre; chacun lance une fois le dé. Le joueur qui vient de lancer le dé pousse la coquille de son escargot vers l'avant (le corps ne bouge pas) jusqu'à ce que la couleur indiquée par le dé apparaisse intégralement. Ensuite, tout en maintenant la coquille, il pousse le corps vers l'avant jusqu'à qu'on ne voie plus aucune couleur (comme au départ).

Lorsque le dé tombe sur le jaune, on peut, en plus du sien, faire avancer (jusqu'au cercle jaune) l'escargot qui se trouve en dernière position. La partie se termine dès qu'un escargot franchit la ligne d'arrivée. Mais on peut jouer également pour la seconde et la troisième place.



HABA®

Habermaaß GmbH, 96473 Rodach, Postfach 11 07

TL 28543