

	6+
	2-4
	15'

SUPER SNAILS



Superschnell im Schneckentempo

Ein spannendes Wettrennen
von Tanja Malinowski & Marcus Meigel

Die Superschnecken beweisen, dass man auch im Kriechgang Großes leisten kann. Mit ein wenig Taktik, etwas Glück und einer Menge Spaß geht's Schleimspur für Schleimspur Richtung Ziel.

SPIELINHALT



16 Wegkarten



4 Würfel mit jeweils
4 verschiedenen Superfutter
und 2 Schleim-Symbolen



20 Schleimkarten
in 4 Sets mit jeweils 5 Karten

5 Standfüßchen

1 Spielanleitung



1 Start-Marker



4 Superschnecken
in 4 Farben

Piatnik Spiel Nr. 675492
© Piatnik, 2026. Printed in Austria



SPIELZIEL

Das Ziel ist es, mit etwas Würfelglück und einem guten Gespür für das richtige Einschätzen des Würfelergebnisses der Mitspielenden, als Erstes mit seiner Superschnecke über die Ziellinie zu kriechen!

SPIELVORBEREITUNG

- Drückt vor dem ersten Spiel die Superschnecken und den Start-Marker vorsichtig aus den Stanztafeln heraus und steckt sie in die Standfüßchen.
- Sucht aus den 16 Wegkarten die Karten mit **Start** und mit **Ziel** heraus und mischt die restlichen Wegkarten. Legt die Start-Karte in die Tischmitte. Legt die 14 gemischten Wegkarten offen und kreisförmig an die Start-Karte an. Beendet den Weg mit der Ziel-Karte.



- Nehmt euch alle jeweils **1 Set Schleimkarten** und **1 Superschnecke** derselben Farbe. Stellt eure Superschnecke auf die Start-Karte und legt die Schleimkarten verdeckt vor euch ab.
- Wer am liebsten rennt, nimmt sich den **Start-Marker** und die **4 Würfel**.

SPIELABLAUF

Wer den Start-Marker besitzt, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn. Führt die folgenden Aktionen der Reihe nach aus:

1. WÜRFELN

Bist **du** an der Reihe, würfelst du mit allen 4 Würfeln. Dabei möchtest du möglichst oft das Superfutter würfeln, das auf der Wegkarte abgebildet ist, auf der deine Superschnecke gerade steht. Das Schleim-Symbol 🐛 zählt als Joker.

BEISPIEL

Deine Superschnecke steht auf einer Wegkarte mit 🍌. Du möchtest daher möglichst oft 🍌 oder 🐛 würfeln. Dein Würfelergebnis ist 1x 🍌, 1x 🍌, 2x 🍌.



2. TIPP ABGEBEN

Alle anderen versuchen nun abzuschätzen, wie viele  du insgesamt gewürfelt hast, nachdem du mit dem Nachwürfeln fertig bist (siehe Punkt 3 NACHWÜRFELN). Sie wählen die Schleimkarte mit der entsprechenden Zahl aus ihrem Set aus und legen sie verdeckt vor sich ab.

BEISPIEL FORTSETZUNG

Finn glaubt, dass du nach dem Nachwürfeln genau 1x  gewürfelt haben wirst und legt seine Schleimkarte mit der Zahl 1 verdeckt vor sich ab. Auch Emma und Matteo geben einen Tipp ab: Emma wählt die Schleimkarte mit der Zahl 0 und Matteo die mit der Zahl 2.

3. NACHWÜRFELN

Jetzt darfst **du** so viele Würfel erneut würfeln, wie du möchtest. Das können auch alle 4 Würfel sein oder gar keiner.

BEISPIEL FORTSETZUNG

Du entscheidest dich dafür, den Würfel mit  und die beiden Würfel mit  erneut zu würfeln. Dein finales Würfelergebnis lautet dann: 2x , 1x  und 1x .

TIPP

Manchmal kann es schlau sein, auch einen Würfel erneut zu würfeln, der  zeigt. So haben es die anderen schwerer, richtig zu tippen!



4. SUPERSCHNECKEN BEWEGEN

Nach dem Nachwürfeln ziehst **zuerst du** deine Superschnecke auf dem Weg vorwärts. Ziehe so viele Karten weit, wie du das Superfutter gewürfelt hast, das auf der Wegkarte abgebildet ist, auf der deine Schnecke zu Beginn deines Zuges steht. Zähle die Anzahl der Würfel mit  dazu.

BEISPIEL FORTSETZUNG

Du darfst deine Superschnecke für die 2  und den 1  um 3 Karten vorwärtsziehen.

Danach decken **alle anderen** ihre gewählten Schleimkarten auf. Stimmt die Zahl auf der Karte mit den tatsächlich gewürfelten  überein, darf die jeweilige Person die eigene Superschnecke um die entsprechende Anzahl Wegkarten vorwärtsziehen.

BEISPIEL FORTSETZUNG

Finn hat richtig getippt und zieht daher seine Superschnecke um 1 Karte vorwärts. Emma und Matteo liegen mit ihren Tipps falsch und dürfen ihre Superschnecken nicht bewegen.

WICHTIG

Wird **kein**  gewürfelt und jemand tippt die **Zahl 0**, darf diese Person ihre Superschnecke sogar um **4 Wegkarten** vorwärtsziehen!

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe, würfelt mit allen 4 Würfeln usw.



HINWEIS

Als Einstiegsvariante könnt ihr das Spiel auch ohne Schleimkarten spielen. Dann geht es einfach darum, das richtige Superfutter bzw. Schleim zu würfeln und so möglichst schnell als Erstes über die Ziellinie zu kriechen.

SPIELENDE



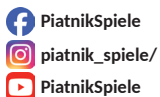
Sobald eine Superschnecke die Wegkarte mit dem Ziel erreicht oder überschreitet, spielt ihr noch bis zu der Person mit dem Start-Marker weiter. Somit waren alle gleich oft an der Reihe und das Spiel endet. Es gewinnt die Person, deren Superschnecke in Führung ist! Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

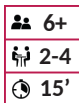
Illustration und Layout: Olivier Fagnère

Wenn ihr zu „Super Snails“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Str. 229–231, 1140 Wien, Austria,
oder an info@piatnik.com.

Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder –systeme verwendet oder reproduziert werden.

Ihr findet uns auf:





SUPER SNAILS



Fast action at a snail's pace

An exciting competition

by Tanja Malinowski & Marcus Meigel

The super snails prove that even at a snail's pace you can achieve great things. With a little strategy, some luck, and buckets of fun, they make their slimy way towards the finish line.

CONTENTS



16 path cards



4 dice with 4 different
food symbols and
2 slime symbols each



20 slime cards
in 4 sets of 5 cards each

5 stands

1 rulebook



1 Start Marker



4 super snails
in 4 colors



AIM OF THE GAME

Your goal is to be the first to reach or crawl across the finish line with your super snail, using a little luck with the dice and a good sense of how to predict the dice results of the other players!

SETUP

- Before the first game, carefully press the super snails and the start marker out of the punch boards and insert them into the stands.
- Select the start and finish cards from the 16 path cards and shuffle the remaining path cards. Place the **start** card face up in the middle of the table and make a circle of cards with the 14 shuffled path cards face up. Finish the circled path with the finish card.



- Take **1 set of slime cards** and 1 super snail of the same color. Place your super snail on the start card and place the slime cards face down in front of you.
- The player who likes to run the most takes **the start marker** and the **4 dice**.

HOW TO PLAY

The player with the start marker begins. After that, play proceeds clockwise. Perform the following actions in order:

1. ROLL THE DICE

When it is **your** turn, roll all 4 dice. You want to roll the superfood shown on the path card where your super snail is currently standing as often as possible. The slime symbol 🐛 counts as a wild card.

EXAMPLE

Your super snail is on a path card with an 🍎. You therefore want to roll the 🍎 or 🐛 as often as possible. Your roll results are 1x 🍎, 1x 🍎, 2x 🍎.



2. SUBMIT TIP

All other players now try to guess how many 🟢 you will have rolled in total after rerolling any number of dice (see point 3, REROLLING). They select the slime card with the corresponding number from their set and place it face down in front of them.

EXAMPLE CONTINUED

Finn believes that after re-rolling, you will have rolled 🟢 exactly once and therefore places his slime card with the number 1 face down in front of him. Emma and Matteo also make a guess: Emma chooses the slime card with the number zero and Matteo chooses the slime card with the number 2.

3. REROLLING

Now **you** may re-roll as many dice as you wish. It could be all 4 dice, or none at all.

EXAMPLE CONTINUED

You decide to roll the 🟠 dice and the two 🟤 dice again. Your final roll is: 2x 🟡, 1x 🟠, and 1x 🟢.

TIP

Sometimes it can be smart to re-roll a die that shows 🟢. This makes it harder for the others to guess correctly!



4. MOVE YOUR SUPER SNAILS

After re-rolling the dice, you move your super snail forward on the path first. Move as many cards as you rolled the super food shown on the path card where your snail currently stands, plus the number of dice showing



EXAMPLE CONTINUED

You may move your super snail forward 3 cards for the 2 🍊 and 1 🟢.

After that, **everyone else** reveals their chosen slime cards. If the number on the card matches the number of 🟢 rolled, the respective player moves their super snail forward by the corresponding number of path cards.

EXAMPLE CONTINUED

Finn guessed 1 🟢 correctly and therefore moves his super snail forward by 1 card. Emma and Matteo guessed incorrectly and are not allowed to move their super snails.

IMPORTANT

If no 🟢 is rolled and someone rolls a 0, that person may even move their super snail forward by **4 path cards!**

Then it is the next player's turn in clockwise order to roll all 4 dice, etc.



NOTE

As a beginner's variant, you can also play the game without slime cards. Then it's simply a matter of rolling the dice to get the right food or slime and crawling across the finish line as quickly as possible.

END OF THE GAME

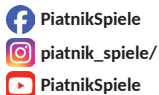


After a super snail reaches or crosses the finish card on the circled path, the remaining players up to the player with the start marker get one final turn. This means that everyone has played the same number of turns and the game ends. The person whose super snail is in the lead wins! In the event of a tie, all players involved in the tie share the victory.

Illustration and Layout: Olivier Fagnère

If you have questions or suggestions about „Super Snails“, contact us at:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien,
Austria, oder an info@piatnik.com.
piatnik.com

Follow us:



 6+
 2-4
 15'

SUPER SNAILS



Szupergyors csigatempóban
Izgalmas verseny
Szerzők: Tanja Malinowski és Marcus Meigel

A szupercsigák bizonyítják, hogy csigatempóban is nagyszerűen lehet versenyezni. Egy kis taktikával és szerencsével vidáman haladnak a szupercsigák a cél felé.

A JÁTÉK TARTALMA



16 útkártya



4 dobókocka, kockánként
4 különböző étellel
és 2 nyálkaszimbólummal



20 tippkártya: 4 szett –
5 lap/szett

5 figuratalp

1 játékszabály



1 kezdőjátékos-jelölő



4 szupercsiga
4 színben



A JÁTÉK CÉLJA

Az a cél, hogy elsőként csússzon át a szupercsigád a célvonalon. Ehhez kell egy kis szerencse és az, hogy jó taktikai érzékkel tippeld meg a játékostársak kockadobásának eredményét!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a kartonokból a **szupercsigákat** és a **kezdőjátékos-jelölőt**, majd tegyétek rájuk a **figuratalpakat**.
- A **16 útkártyából** vegyétek ki a **start-** és a **célkártyát**, keverjétek meg a maradék útkártyákat. Tegyétek a **startkártyát** felfordítva az asztal közepére, majd helyezzék le a 14 összekevert útkártyát felfordítva egy körbe, a végére kerüljön a **célkártya**.



- Mindenki válasszon egy színt és vegyen el **1 szett tippkártyát** és **1 supercsigát** a választott színből. A supercsigákat állítsátok a startkártyára, a tippkártyákat lefordítva tegyétek le magatok elé.
- Aki a legjobban szeret futni, az lesz a kezdőjátékos, aki elveszi a **kezdőjátékos-jelölőt** és a **4 kockát**.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos után az óramutató járásával megegyező irányban kerültk sorra. Aki sorra kerül, a következő műveleteket ebben a sorrendben csinálja meg:

1. KOCKADOBÁS

Amikor **te** vagy a soron, dobj mind a 4 kockával. Próbáld minél többet dobni abból az ételből, amelyik azon az útkártyán van, amin a supercsigád éppen rajta áll. A nyálkaszimbólum 🐌 dzsókernek számít.

PÉLDA

A supercsigád egy olyan útkártyán áll, amin 🍌 van. Ezért jó lenne minél több 🍌 vagy 🐌 dobni. A dobásod eredménye: 1x 🍌, 1x 🍇, 2x 🐌.



2. TIPPELÉS

A **játékosársaid** megtippelik, összesen hány 🟢 lesz a dobásod eredményében, miután újra dobtál bármennyi kockával (lásd 3. pont: ÚJRADOBÁS). A játékosársaid kiválasztják azt a **tippkártyát** a szettjükből amelyiken az a szám van, ami a tippjüket mutatja, és lefordítva leteszik maguk elé.

PÉLDA FOLYTATÁSA

Fanni úgy véli, hogy a kockák újra dobása után 1x 🟢 lesz majd a dobásodban. Ezért az 1-es tippkártyáját lefordítva leteszi maga elé. Emma és Matyi is tippelnek: Emma kiválasztja a 0-s tippkártyáját, Matyi pedig a 2-est teszi le maga elé lefordítva.

3. ÚJRADOBÁS

Annyi kockát **dobhatsz újra**, amennyit csak akarsz. Ez lehet mind a 4 dobókocka vagy egy sem.

PÉLDA FOLYTATÁSA

Úgy döntesz, hogy az 1 🟡 kockát és a 2 🟤 kockát újra dobod. A végső kockadobásod eredménye: 2x 🟡, 1x 🟡 és 1x 🟢.

TIPP

Néha okos dolog újra dobni egy olyan kockát is, amin 🟢 látható. Ez megnehezíti a játékosársaid helyes tippelését!



4. LÉPÉS A SZUPERCSIGÁVAL

Miután újra dobtál a kockákkal **elsőként te** léptetted előre a szupercsigádat. Annyi lapot léptesd előre, amennyi ételt dobtál abból az ételből, ami azon az útkártyán van, ahol a szupercsigád áll a dobásod kezdetekor és tegyél +1 lépést minden  szimbólumért.

PÉLDA FOLYTATÁSA

Összesen 3 kártyával léptetheted előre a szupercsigádat: 2  miatt és +1  szimbólumért.

Ezután a **játékosársaid** felfedik a tippkártyáikat. Akinek a tippkártyáján álló szám megegyezik a dobáseredményedben lévő  darabszámával, az előre léptetheti a szupercsigáját a megfelelő számú útkártyával.

PÉLDA FOLYTATÁSA

Fanni helyesen tippelt, ezért egy kártyával előrébb lépteti a szupercsigáját. Emma és Matyi nem jól tippelt, ezért ők nem léptethetik a szupercsigáikat.

FONTOS

Amikor a dobáseredményben **nincsen** , és egy játékos **o-s tippkártyát** rakott le, az a játékos **4 útkártyával léphet előre** a szupercsigájával.

A játékot az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos folytatja, a 4 kocka dobásával.



TIPP

Hamég kezdők vagytok a játékban, akkor játszhattok egy egyszerűbb játékvariációt a tippkártyák nélkül. Ebben a variációban az lesz a célotok, hogy a megfelelő ételek, és nyálka dobásával elsőként juttassátok a szupercsigákat a célba.

A JÁTÉK VÉGE



Miután egy szupercsiga eléri vagy átlépi a célkártyát, azután folytassátok a játékot a kezdőjátékosig, hogy mindenki ugyanannyi alkalommal kerüljön sorra. Amikor elértek a kezdőjátékoshoz, a játék véget ér. Az lesz a győztes, akinek a szupercsigája az első helyen áll. Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok mind győztesek! Gratulálunk a győzteseknek!

Illusztráció és elrendezés: Olivier Fagnère

Ha bármilyen kérdésed van a « Super Snails » játékkal kapcsolatban, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu – piatnik.com

Kövess minket:



PiatnikBudapest



piatnikhungary/

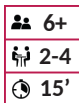


piatnikmagyarorszag

Kérjük, őrizze meg a termék csomagolását és a játékszabályt, mert olyan fontos információkat tartalmazhat, amelyekre a későbbiekben még szüksége lehet.

A játék útmutatójának egyetlen része sem használható fel vagy reprodukálható semmilyen módon mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek képzésére.





SUPER SNAILS



Super rychle šnečím tempem
napínavý závod
od Tanji Malinowski & Marcuse Meigela

Super šneci jsou důkazem toho, že i pomalým tempem můžete dosáhnout velkých věcí. Se špetkou taktiky, s trochou štěstí a s velkou porcí zábavy se po stopách slizu dostanete až k cíli.

OBSAH HRY



16 karet s cestou



4 kostky, každá se
4 různými druhy super
potravy a 2 symboly slizu



20 karet se slizem
ve 4 sadách po 5 kartách

5 podstavců

1 pravidla hry



1 startovní destičku



4 super šneci ve
4 barvách



CÍL HRY

Cílem je, abyste s trochou štěstí při hodu kostkou a s dobrým odhadem hodu ostatních hráčů překročili jako první svým super šnekem cílovou čáru!

PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou opatrně vyjměte super šneky a startovní destičku z předlohy a vložte je do podstavců.
- Z 16 karet s cestou vyberte karty se **startem** a **cílem** a zamíchejte zbývající karty. Kartu se startem položte doprostřed stolu. 14 zamíchaných karet s cestou položte lícem nahoru do kruhu kolem karty se startem. Cestu zakončete kartou s cílem.



- Každý hráč si vezme **1 sadu karet se slizem a 1 super šneka** stejné barvy. Umístěte vašeho super šneka na startovní kartu a karty se slizem položte před sebe otočené lícem dolů.
- Hráč, který běhá nejraději, si vezme **startovní destičku a 4 kostky**.

PRŮBĚH HRY

Hráč, který má startovní destičku, začíná. Dále hrajete ve směru hodinových ručiček. Provedte následující akce v uvedeném pořadí:

1. 1 HOD KOSTKAMI

Hráč, který je na řadě, hází všemi 4 kostkami. Cílem je hodit co nejvíce symbolů se super potravou, vyobrazené na kartě s cestou, kde právě váš super šnek stojí. 🍌 platí jako žolík.

PŘÍKLAD

Váš super šnek stojí na kartě s cestou s 🍌. Chcete proto hodit pokud možno nejvíce 🍌 nebo 🍌. Výsledek vašeho hodu kostkou je 1x 🍌, 1x 🍌, 2x 🍌.



2. TIPOVÁNÍ

Všichni ostatní se nyní snaží odhadnout, kolik hodíte žolíků  poté, co budete znovu házet s libovolným počtem kostek (viz bod 3 OPĚTOVNÝ HOD KOSTKAMI). Hráči vyberou kartu se slizem s odpovídajícím číslem ze své sady a položí ji lícem dolů před sebe.

PŘÍKLAD POKRACOVÁNÍ

Filip si myslí, že po opětovném hodu kostkami hodíte 1x  a položí před sebe svoji kartu se slizem s číslem 1 lícem dolů. Ema a Mates také tipují: Ema si vybere kartu se slizem s číslem 0 a Mates kartu s číslem 2.

3. OPĚTOVNÝ HOD KOSTKAMI

Nyní můžete znovu hodit tolika kostkami, kolika chcete. Mohou to být všechny 4 kostky nebo také žádná.

PŘÍKLAD POKRACOVÁNÍ

Rozhodli jste se, že budete znovu házet s kostkami s  a s oběma kostkami . Váš konečný výsledek hodu kostkou je pak: 2x  , 1x  a 1x .

TIP

Někdy může být prozíravé, když znovu hodíte kostkou, která ukazuje . Ostatní hráči to pak mají těžké, aby správně tipovali!



4. POHYB SUPER ŠNEKA

Po hodu kostkou nejprve posuňte vašeho super šneka na cestě vpřed. Posuňte se o tolik karet, kolikrát vám na kostce padla super potrava, vyobrazená na kartě s cestou, na které se váš šnek nacházel na začátku vašeho tahu. K tomu ještě připočtete počet kostek s .

PŘÍKLAD POKRACOVÁNÍ

Vašeho šneka můžete posunout za 2  a 1  o 3 karty vpřed.

Poté **všichni ostatní** otočí své vybrané karty se slizem. Pokud se číslo na kartě shoduje s počtem žolíků, kteří skutečně padli, může daný hráč posunout svého super šneka o příslušný počet karet vpřed.

PŘÍKLAD POKRACOVÁNÍ

Filip uhodl správně, a proto posune svého super šneka o 1 kartu vpřed. Ema a Mates neuhodli, a proto se nemohou se svými super šneky posunout dále.

DŮLEŽITÉ

Pokud na kostce **nepadne**  a někdo uhodne číslo 0, může svého super šneka posunout dokonce o 4 karty vpřed!

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček, hází 4 kostkami atd.



NOTE

Ve verzi vhodné pro začátečníky si můžete hru zahrát i bez karet se slizem. Pak už jen stačí, aby vám na kostce padla správná super potrava nebo sliz, abyste se mohli jako první doplazit přes cílovou čáru.

KONEC HRY



Jakmile se nějaký super šnek dostane na cílovou kartu nebo ji překročí, hra pokračuje až k hráči se startovní destičkou. Tím se zajistí, že všichni odehráli stejný počet tahů, a hra končí. Hráč, jehož super šnek byl první, vyhrává! V případě remízy se o vítězství dělí všichni hráči, které se jí účastní.

Ilustrace a layout: Olivier Fagnère

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Super Snails“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz – piatnik.com

Najdete nás na:



PiatnikCZ



piatnikcz/



PiatnikSpiele

Žádná část těchto pravidel nesmí být používána ani reprodukována jakýmkoli způsobem pro účely školení technologií nebo systémů umělé inteligence.

