

SNOW SNOW



ans years
años Jahre

3-10



SNOW SNOW

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenido
Inhoud • Innehåll • Indhold Conteúdo • Игровой комплект



x1



x4



x12



x1

F Règles du jeu

SNOW SNOW



3 à 10 ans



2 à 5 joueurs



15 min

4 amis souhaitent traverser la rivière et pour cela, ils doivent passer par les petits icebergs. Mais attention, la glace fond !

Contenu : 1 plateau (en 4 pièces de puzzle), 12 cartes iceberg, 4 bonhommes de neige en 3 parties, 1 dé.

But du jeu : tous ensemble, les joueurs doivent réussir à amener les 4 bonhommes de neige sur l'autre rive avant que les icebergs ne disparaissent !

Préparation du jeu : assemblez le plateau et posez-le au centre des joueurs. Positionner les 12 cartes icebergs sur les 12 cases de la rivière. Installer les 4 bonhommes de neige assemblés sur les 4 cases d'une rive.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance le dé :

> 2, 3, 4 ou 5 : il déplace les bonhommes de neige.

Les bonhommes de neige ne se déplacent pas d'un bloc mais partie par partie. Chaque partie d'un bonhomme de neige coûte un point déplacement.

Un point du dé correspond à un déplacement d'une case d'une partie d'un bonhomme de neige.

Les déplacements se font vers l'avant ou le côté, jamais en diagonale.

- De la rive de départ aux icebergs de la rivière : au départ, il faut commencer par déplacer la tête, puis le milieu, puis le bas des bonhommes de neige de la rive de départ vers les icebergs de la rivière.

- D'un iceberg à un autre iceberg : une fois sur les icebergs, les joueurs peuvent déplacer n'importe quelle partie des bonhommes vers un autre iceberg.
- D'un iceberg vers la rive opposée : pour arriver sur la rive opposée, les joueurs doivent déplacer les parties des bonhommes de neige dans le sens inverse du départ : d'abord le bas, puis le milieu et enfin la tête.
- Dès qu'un bonhomme de neige a été complètement reconstitué sur la rive d'arrivée, il est possible de le déplacer sur les côtés. Dans ce cas, le coût de déplacement est réduit et il ne coûte qu'un point de dé pour déplacer d'une case le bonhomme de neige entier.

NB : Il peut y avoir plusieurs parties de bonhomme de neige sur un même Iceberg.

> **Soleil : il fait fondre les icebergs**

Si le symbole du soleil apparaît, le joueur doit retirer du plateau une carte iceberg de son choix. Les bonhommes de neige ne pourront plus passer par là.

NB : on ne peut pas retirer un iceberg sur lequel est déjà placé une partie d'un bonhomme de neige. Si tous les icebergs sont occupés, rien ne se passe.

Sous les icebergs se trouvent des symboles (bouton, carotte ou bonnet) : si, après avoir retiré un iceberg du plateau, on découvre 3 symboles différents, alors 1 bonhomme de neige entier peut avancer d'une case.

Une fois le tour de jeu terminé, la main passe au joueur suivant.

Fin de la partie : la partie prend fin quand tous les bonhommes de neige ont atteint la rive opposée : tous les joueurs ont gagné ! BRAVO !

La partie est perdue si trop de cartes iceberg ont été retirées du plateau et les bonhommes de neige ne peuvent plus trouver de chemin pour atteindre la rive opposée. Tous les joueurs ont perdu ! DOMMAGE ! Il faudra tenter une autre partie !

Un jeu de Danna Banki.