



Une fois par an, un événement très intéressant et rarement observé se déroule près du pôle Nord, la course des Bonhommes de neige. Mais vous avez de la chance, non seulement vous pourrez en être témoin, mais vous aiderez votre bonhomme de neige à terminer en tête. Allez-vous gagner cette année ?

Contenu



20 dés Bonhomme de Neige

1 marqueur Pôle Nord



But du jeu

Les joueurs gagnent en construisant des Bonhommes de neige et en les ramenant au Pôle Nord. Pour ce faire, les joueurs lancent des dés, les empilent les uns sur les autres pour former un bonhomme de neige et poussent la pile de dés vers le pôle Nord, au milieu de la table.

Mise en place

Placez le marqueur pôle Nord au centre de la zone de jeu. Les joueurs doivent pouvoir atteindre facilement le marqueur Pôle Nord avec leur doigt. Chaque joueur prend 5 dés. Chaque joueur place ses 5 dés devant lui.

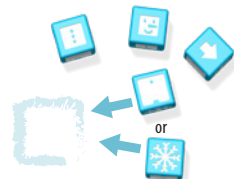


Principe du jeu

Chaque joueur commence par prendre tous ses dés dans une main. **Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main pendant la partie.**

Les joueurs commencent par compter „1, 2, 3, IL NEIGE !“ En disant „NEIGE“, les joueurs lancent leurs dés ensemble sur la table pour commencer la manche. Ensuite, les joueurs construisent **en même temps** les bonhommes de neige.

Si un joueur obtient un élément du **bas** (ou un **joker**), il peut l'utiliser pour commencer à construire son bonhomme de neige.



Si un joueur obtient un élément du **centre** (ou un **joker**), il peut le placer sur l'élément du bas.



Si un joueur obtient une **tête** (ou un **joker**), il peut la placer sur la pièce du milieu en formant un Bonhomme de neige de trois dés.



*Remarque: Un **joker** peut être utilisé comme chaque élément lors de la construction d'un bonhomme de neige.*



Si un joueur a terminé son bonhomme de neige et obtient une **flèche**, il place un **doigt** en bas du bonhomme de neige (sur le dé du bas), dit „Le bonhomme de neige avance!“ et il commence à pousser son bonhomme de neige vers le marqueur du Pôle Nord.



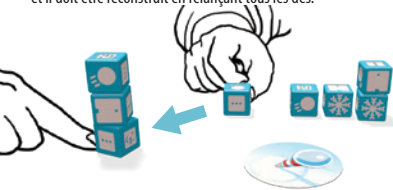
Un joueur ne peut utiliser qu'un seul doigt pour pousser le bonhomme de neige.

Si des éléments tombent, le joueur doit reconstruire son Bonhomme de Neige en relançant tous ses dés.

Boule de neige — Si un joueur lance une Boule de neige, il peut lancer le dé sur le bonhomme de neige d'un joueur adverse par une pichenette. La Boule de neige peut être placée et lancée par la pichenette de n'importe où sur la table.



Si le joueur réussit à frapper le bonhomme de neige d'un autre joueur avec la Boule de neige et à en faire tomber les éléments, le bonhomme de neige entier est considéré comme détruit et il doit être reconstruit en relançant tous les dés.



Relancer les dés — À tout moment, les joueurs peuvent prendre n'importe quel nombre de leurs dés pour les relancer.

Remarque : Si un dé tombe de la table, la partie ne s'arrête pas. Le joueur à qui appartient le dé doit le ramasser pendant que tous les autres joueurs continuent à jouer.

Fin de la manche

Si le bonhomme de neige d'un joueur atteint le pôle Nord sans qu'aucun des éléments ne tombe, le joueur dit „On gèle !” et la manche est terminée. Si les bonshommes de neige de plusieurs joueurs atteignent le pôle Nord en même temps, ils marquent tous des points.



Décompte des points

Au moins 1 élément

joker a été utilisé pour le construire : 1 point.



Pas d'éléments joker utilisés pour le construire : 2 points.



Si aucun joueur n'a atteint 3 points, tous les joueurs commencent une nouvelle manche.

Fin de la partie

Le premier joueur qui a marqué **3 points** gagne la partie.

Crédits

© 2019 Brain Games Publishing SIA

Auteur : Mike Elliott | **Illustrations :** Reinis Pētersons

Développement du jeu : Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis | **Conception graphique et mise en page :** Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands | **Traduction française :** Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant, Amandine Bernhard

Coordination de la production : Beatrise Rihtere, Inita Everse

Ventes et partenaires commerciaux : Amandine Bernhard

Ventes en Amérique du Nord : Anita Sareen | **Marketing :** Anna Peipiņa, Reins Grants

Directeur administratif et financier : Lana Grasmane | **Testeurs :** Ralfs Alsiņš, Sanda Bērziņa, Quinn Elliott, Jordan Fleming, Andris Iršēns, Artūrs Perepjolkins, Imants Priedītis, Reilley Scott, Janis Weisman, Edgars Zaķis, Krišjānis Zviedrāns

Remerciements particuliers à : Brandan Parsons | **Note de l'auteur :** Je suis surtout connu pour la conception de jeux de cartes à collectionner et de deck-building, alors je tiens à remercier sincèrement les testeurs et les enfants qui m'ont aidé à trouver comment donner du plaisir dans un jeu plus léger.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Mike Elliott

Reinis Pētersons

Brain Games Publishing SIA

Bruņinieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com



Mike Elliott

SNOWMAN DICE™

Règles du jeu