

Der kleine Eisbär

Jeu du bonhomme de neige

Jeu Ravensburger® No. 21 666 6

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Contenu : 4 cartes « Personnage »
6 jetons en bois qui servent de dé
4 personnages (Plume, Filou, Colin et Pips)
12 cartes « Bonhomme de neige »
1 plateau de jeu en bois

Plume, le petit ours blanc, vit au pôle Nord, où tout n'est que neige et glace. Avec son meilleur ami Filou, Colin le lièvre et Pips la mouette des neiges, ils se rencontrent souvent pour chahuter dans la neige ou grimper sur les icebergs. Un jour, Plume a une super idée : « Et si on faisait un concours de bonhomme de neige ? ». Comme des fous, ils se mettent à rouler des boules-de-neige. Qui d'entre vous aura beaucoup de chance au dé et déplacera astucieusement les personnages sur le plateau pour aider Plume, Filou, Colin ou Pips à remporter ce concours de bonhomme de neige ?

Le but du jeu consiste, avec un peu de chance et d'astuce, à construire un bonhomme avec 3 boules-de-neige.

Préparation

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Placer les 4 personnages sur les 4 cases correspondantes du plateau, les uns à côté des autres, tournés vers l'avant. Tous les personnages commencent du même côté du plateau. Trier les 12 cartes « Bonhomme de neige » : les pieds, les corps, les têtes, et les placer à côté du plateau.

Déroulement du jeu

Variante 1 :

Avant de commencer, chaque joueur tire une des 4 cartes « Personnage ». Celle-ci indique quel ami il doit aider à construire son bonhomme de neige. Le moment est venu de rouler les boules-de-neige ! Le plus jeune joueur commence. Il prend les 6 jetons dans les deux mains, les mélange bien et les lance, comme un dé, sur la table. Si un ou plusieurs jetons indiquent l'image de son personnage, le joueur peut alors avancer du nombre de cases correspondant. (Exemple : Au début, tu as tiré la carte Plume et tu obtiens 2xPlume, 1xColin, 2xPips, 1xFilou : tu peux alors avancer Plume de 2 cases.). Mais si aucun jeton n'indique ton personnage, les autres joueurs dont le personnage est apparu peuvent l'avancer du nombre de cases correspondant, en commençant par le prochain joueur qui fêtera son anniversaire. C'est ensuite au joueur suivant de lancer les jetons, de déplacer les personnages... Chaque joueur essaye d'atteindre le plus vite possible l'autre côté du plateau avec son personnage. Il ne peut jamais y avoir 2 personnages sur la même case. Un personnage ne peut pas non

plus sauter par-dessus un autre. Il est donc parfois impossible d'avancer, parce qu'un de ses amis bloque le chemin ; il faut alors reculer. Si le chemin pour reculer est aussi bloqué, ce personnage ne peut pas bouger. De l'autre côté du plateau, chaque personnage doit arriver exactement sur sa case. S'il ne lui manque qu'un point pour atteindre l'arrivée, mais que les jetons indiquent deux points, le personnage est obligé de reculer pour ce tour. Dès qu'un joueur parvient à amener directement son personnage sur sa case d'arrivée, il gagne une carte « Bonhomme de neige » (d'abord les pieds, puis le corps et enfin la tête). Il place la carte sur l'emplacement correspondant au bord du plateau. Il retourne son personnage (tourne vers l'avant) et pourra, dès le prochain tour, prendre le chemin du retour. Les personnages font ainsi 3 longueurs de plateau jusqu'à ce que le premier personnage ait ramené ses 3 cartes et terminé son bonhomme de neige. (Il est bien sûr possible de continuer à jouer pour attribuer les 2e et 3e places.)

Le vainqueur est le premier joueur qui a terminé son bonhomme de neige.

Variante 2

Au début, chaque joueur pioche de nouveau une des 4 cartes « Personnage ». Mais attention : aucun autre joueur ne doit voir cette carte ; chacun la pose face cachée devant lui ! Aucun adversaire ne doit savoir qui aide Plume, Filou, Colin ou Pips à construire son bonhomme de neige. Le plus jeune joueur commence et lance les 6 jetons. Dans cette variante, chaque joueur déplace tous les personnages. Exemple :

4

Le lancer indique 3 jetons Plume, 2 Filou et 1 Colin. Le joueur avance donc Plume de 3 cases, Filou de 2 et Colin de 1. Chacun essaye bien sûr d'avantager son personnage et d'avancer les autres de manière à ce qu'ils ne bloquent pas le sien. Car, même dans cette variante, il est interdit de sauter par-dessus un autre personnage et d'être à deux sur la même case. Dès qu'un personnage a ramené ses 3 cartes « Bonhomme de neige », le suspense est à son comble : Quel joueur est l'heureux vainqueur ? Tous les joueurs retournent en même temps la carte qu'ils ont piochée au début.

Le vainqueur est le joueur qui possède la carte du personnage qui a terminé le premier son bonhomme de neige.

© 2002 Ravensburger Spielverlag

