

SNOW SNOW

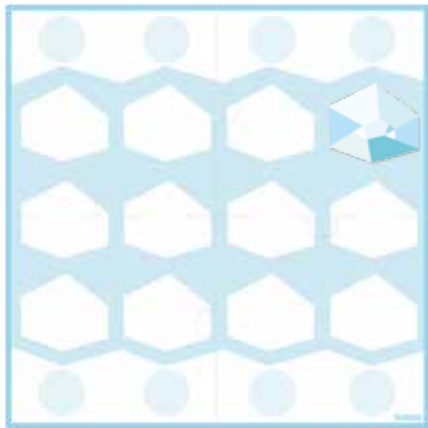


5 *ans years*
años Jahre
-10



SNOW SNOW

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



x 1



x 4



x 12



x 1



F Règles du jeu

SNOW SNOW



5 à 10 ans



2 à 5 joueurs



15 min

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

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

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

Préparation du jeu : Assemblez le plateau et placez-le au milieu des joueurs. Positionnez les 12 cartes icebergs sur les 12 cases de la rivière, faces glace visibles. Posez les 4 bonhommes de neige entiers 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 en lançant le dé :

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

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

Sur les rives, les bonhommes de neige se déplacent d'un bloc.

Par contre, pour traverser la rivière, les bonhommes de neige ne se déplacent que partie par partie. Chaque partie d'un bonhomme de neige coûte un point de déplacement. Un point du dé correspond à un déplacement d'une case d'une partie d'un bonhomme de neige.

- De la rive de départ aux icebergs de la rivière : Au départ, il faut commencer par déplacer la tête, puis le torse, puis le bas des bonhommes de neige, de la rive de départ jusqu'aux 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 de neige vers un autre iceberg.

- D'un iceberg à la rive d'arrivée : 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 torse et enfin la tête.

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

> **Soleil fait fondre les icebergs**

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

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

Bonus : Des symboles se trouvent au dos des icebergs (bouton, carotte ou bonnet). Dès que 3 symboles identiques sont découverts, un bonhomme de neige entier peut être déplacé d'une case.

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

Fin de la partie : La partie est gagnée quand tous les bonhommes de neige ont atteint la rive opposée : BRAVO !

La partie est perdue si trop d'icebergs ont été retirés du plateau et que les bonhommes de neige ne peuvent plus atteindre la rive opposée. DOMMAGE ! Retentez une partie !

Un jeu de Danna Banki.

GB Game rules

SNOW SNOW



Ages 5 to 10



2 to 5 players



15 min.

4 friends want to cross the river. To do so, they must go through the icebergs. But beware: the ice is melting!

Contents: 1 board (in four pieces), 12 iceberg cards, 4 snowmen in 3 parts, 1 die.

Aim of the game: Together, the players must get the 4 snowmen to the other bank before the icebergs melt!

Getting the game ready: Assemble the board and place it in the centre of the players. Position the 12 iceberg cards on the 12 river squares with the ice sides facing upwards. Place the 4 whole snowmen on the 4 squares on one bank.

Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction by throwing the die:

> 2, 3, 4 or 5: The snowmen are moved

Movements take place forwards or sideways, never diagonally.

On the banks, the snowmen move in a block.

However, to cross the river, the snowmen move in parts. Each part of a snowman costs one movement point. One point on the die corresponds to moving a part of a snowman one square.

- From the departure bank to the icebergs on the river: Initially, you should start by moving the head, then the body, then the bottom section of the snowmen from the departure bank to the icebergs on the river.

- From one iceberg to another iceberg: Once on the icebergs, the players may move any part of the snowmen to another iceberg.

- From one iceberg to the destination bank: To reach the opposite bank, players must move the parts of the snowmen in the opposite direction to at the start: the bottom section, then the body and finally the head.

NB: Several parts of a snowman can be on the same iceberg.

> **The sun may melt the icebergs**

If the sun symbol appears, the player must remove an iceberg card of her choice. If the sun appears, the player must remove an iceberg card of their choice from the board. The snowmen may no longer use it.

An iceberg on which a snowman part is already placed cannot be removed. If all the icebergs are occupied, nothing happens.

Bonus: There are symbols on the back of the icebergs (button, carrot or hat). As soon as 3 identical symbols are discovered, a whole snowman can be moved one square.

Once the round is over, the hand passes to the next player.

End of the game: The game is won when all the snowmen have made it to the opposite bank: WELL DONE!

The game is lost if too many icebergs have been removed from the board and the snowmen can no longer reach the opposite bank. OH NO! Try again!

A game by Danna Banki.

D Spielregeln

SNOW SNOW



5 - 10 Jahre



2 - 5 Spieler



15 Min.

Die 4 Freunde möchten den Fluss überqueren. Hierzu müssen Sie über Eisberge klettern. Aber aufgepasst: Das Eis schmilzt!

Inhalt: 1 Spielfeld (in 4 Teilen), 12 Eisbergkarten, 4 Schneemänner in 3 Teilen, 1 Würfel.

Ziel des Spiels: Die Spieler müssen gemeinsam die 4 Schneemänner auf das andere Flussufer bringen, bevor die Eisberge schmelzen!

Spielvorbereitung: Baut das Spielfeld in der Mitte der Spieler auf. Legt die 12 Eisbergkarten auf die 12 Flussfelder mit der Eisseite nach oben. Stellt die 4 ganzen Schneemänner auf die 4 Felder einer Flussseite.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt und würfelt zuerst, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt:

> 2, 3, 4 oder 5: Die Schneemänner werden bewegt

Eine Bewegung geschieht nach vorne oder zur Seite, niemals diagonal.

An der Flussseite bewegen sich die Schneemänner vollständig.

Zur Überquerung des Flusses bewegen sich die Schneemänner jedoch Teil für Teil. Jeder Teil eines Schneemanns kostet einen Bewegungspunkt. Ein Würfelpunkt entspricht einer Bewegung eines Feldes eines Teils eines Schneemanns.

- Vom Anfangsflussufer bis zu den Eisbergen des Flusses: Zunächst wird der Kopf bewegt, dann der Körper, daraufhin der Unterteil der Schneemänner, vom Anfangsflussufer bis zu den Eisbergen des Flusses.

- Von einem Eisberg zum anderen: Sobald die Spieler sich auf den Eisbergen befinden, können sie einen beliebigen Teil der Schneemänner auf einen anderen Eisberg bewegen.

- Von einem Eisberg zum Ankunftsflusssufer: Um zum anderen Flussufer zu gelangen, müssen die Spieler die Teile der Schneemänner in entgegengesetzter Reihenfolge zum Anfang bewegen: zunächst der Unterteil, dann der Körper und schließlich der Kopf.

N.B. : AN.B.uf einem Eisberg können mehrere Teile eines Schneemanns liegen.

> **Die Sonne schmelzt die Eisberge**

Wenn die Sonne kommt, muss der Spieler vom Spielfeld eine Eisbergkarte seiner Wahl entfernen. Die Schneemänner können dann nicht mehr diesen Weg gehen. Man kann keinen Eisberg entfernen, auf dem bereits ein Teil eines Schneemanns liegt. Wenn alle Eisberge besetzt sind, geschieht nichts.

Bonus: Auf der Rückseite der Eisberge befinden sich Symbole (Knopf, Möhre oder Mütze). Sobald 3 gleiche Symbole aufgedeckt wurden, kann ein ganzer Schneemann ein Feld voranschreiten.

Nach dem Ende der Spielrunde ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Schneemänner das andere Flussufer erreicht haben: BRAVO!

Das Spiel ist verloren, wenn zu viele Eisberge vom Spielfeld entfernt wurden und die Schneemänner das andere Flussufer nicht mehr erreichen können. SCHADE!
Versucht es noch einmal!

Ein Spiel von Danna Banki



5 - 10 jaar



2 tot 5 spelers



15 min

4 vrienden willen de rivier oversteken. Daarvoor moeten ze over de ijsbergen. Maar pas op, het ijs smelt!

Inhoud: 1 spelbord (in 4 stukken), 12 ijsbergkaarten, 4 sneeuwpoppen in 3 gedeeltes, 1 dobbelsteen.

Doel van het spel: de spelers moeten er samen voor zorgen dat de 4 sneeuwpoppen aan de andere kant van de rivier komen, voordat de ijsbergen smelten!

Vorbereiding van het spel: zet het spelbord in elkaar en plaats het tussen de spelers. Plaats de 12 ijsbergkaarten op de 12 vakken van de rivier, met de ijskant naar boven gericht. Zet de 4 hele sneeuwpoppen op de 4 vakken van een rivieroever.

Verloop van het spel: de jongste speler begint en vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld, waarbij er met de dobbelsteen gegooid wordt:

> 2, 3, 4 of 5: men verplaatst de sneeuwpoppen

De sneeuwpoppen kunnen alleen naar voren of opzij verplaatst worden, nooit in diagonale richting.

Op de oevers verplaatsen de sneeuwpoppen zich in hun geheel.

Om de rivier over te steken verplaatsen de sneeuwpoppen zich echter gedeelte per gedeelte. Elk gedeelte van een sneeuwpop kost een verplaatsingspunt. Een dobbelsteenpunt komt overeen met de verplaatsing van 1 gedeelte van een sneeuwpop van 1 vak.

- Van de start-oever naar de ijsbergen van de rivier: bij de start moet men beginnen met het verplaatsen van het hoofd, daarna van de buste en vervolgens van de onderkant van de sneeuwpoppen, van de start-oever tot aan de ijsbergen van de rivier.

- Van een ijsberg naar een andere ijsberg: eenmaal op de ijsbergen kunnen de spelers elk willekeurige gedeelte van de sneeuwpoppen verplaatsen naar een andere ijsberg.

- Van een ijsberg naar de oever van de finish: om op de andere oever te komen, moeten de spelers de gedeeltes van de sneeuwpoppen verplaatsen in tegenovergestelde volgorde als bij de start: eerst de onderkant, vervolgens de buste en als laatste het hoofd.

NB: Er kunnen zich verschillende sneeuwpopgedeeltes op dezelfde ijsberg bevinden.

> De ijsbergen smelten in de zon

Als de zon tevoorschijn komt moet de speler een ijsbergkaart kiezen die hij van het spelbord haalt. De sneeuwpoppen kunnen niet meer langs die weg gaan.

Er kan geen ijsberg weggehaald worden als er een gedeelte van een sneeuwpop opstaat. Als alle ijsbergen bezet zijn gebeurt er niks.

Bonus: er staan symbolen op de achterkant van de ijsbergen (knoop, wortel of muts). Zodra er 3 identieke symbolen verschijnen, kan een hele sneeuwpop 1 vak verplaatst worden.

Als één speler gespeeld heeft, mag de volgende speler.

Einde van het spel: De spelers hebben gewonnen als alle sneeuwpoppen de andere rivieroever bereikt hebben: BRAVO!

De spelers hebben verloren als er teveel ijsbergen van het spelbord verwijderd zijn en de sneeuwpoppen de andere rivieroever niet meer kunnen bereiken. HELAAS! Probeer het nog eens!

Een spel van Danna Banki

E Reglas del juego

SNOW SNOW



5 - 10 años



2 a 5 jugadores



15 min.

Los cuatro amigos quieren cruzar el río. Para hacerlo, tienen que pasar por los icebergs. Pero cuidado: ¡el hielo se derrite!

Contenido: 1 tablero (en 4 partes), 12 tarjetas iceberg, 4 muñecos de nieve en 3 partes y 1 dado.

Objetivo del juego: Los jugadores, todos juntos, tienen que llevar a los cuatro muñecos de nieve hasta la otra orilla antes de que los icebergs se derritan.

Preparación del juego: Se monta el tablero y se coloca en el centro. Se ponen las 12 tarjetas iceberg en las 12 casillas del río con el lado del hielo hacia arriba. Se colocan los cuatro muñecos de nieve enteros en las cuatro casillas de una orilla.

Desarrollo del juego: Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj tirando el dado:

> 2, 3, 4 o 5: Se mueven los muñecos de nieve

Los muñecos de nieve se mueven hacia delante o hacia los lados, nunca en diagonal. En las orillas, los muñecos de nieve se mueven enteros.

En cambio, para cruzar el río, solo se pueden mover los muñecos de nieve parte por parte. Cada parte de un muñeco de nieve cuesta un punto de movimiento. O sea que cada punto del dado equivale a mover una casilla una parte de un muñeco de nieve.

- De la orilla de salida a los icebergs del río: en la salida, hay que empezar moviendo la cabeza, luego el tronco y, por último, la parte de abajo de los muñecos de nieve, de la orilla de salida hasta los icebergs del río.

- De un iceberg a otro iceberg: una vez en los icebergs, los jugadores pueden mover cualquier parte de los muñecos de nieve a otro iceberg.

- De un iceberg a la orilla de llegada: para llegar a la otra orilla, los jugadores deben mover las partes de los muñecos de nieve al contrario que en la salida: primero la parte de abajo, luego el tronco y, por último, la cabeza.

Nota: puede haber varias partes de muñeco de nieve en un mismo iceberg.

> El sol derrite los icebergs: Si sale el sol, el jugador quita del tablero la tarjeta iceberg que quiera. Los muñecos de nieve ya no podrán pasar por allí.

No se puede quitar un iceberg en el que haya una parte de muñeco de nieve. Si están ocupados todos los icebergs, no sucede nada.

Ventaja: debajo de los icebergs hay unos símbolos (botón, zanahoria o gorro). Cuando se destapan 3 símbolos iguales, se puede mover una casilla un muñeco de nieve entero.

Una vez terminado el turno de juego, le toca al siguiente jugador.

Final de la partida: Se gana la partida cuando todos los muñecos de nieve llegan a la otra orilla: ¡BRAVO!

Se pierde la partida si se quitan demasiados icebergs del tablero y los muñecos de nieve ya no pueden alcanzar la otra orilla. ¡LÁSTIMA! ¡Habrás que volver a intentarlo!

Un juego de Danna Banki

I Regolamento del gioco

SNOW SNOW



5-10 anni



tra 2 e 5 giocatori



15 min.

I 4 amici desiderano attraversare il fiume. Per farlo, devono passare sugli iceberg. Ma attenzione: il ghiaccio si scioglie!

Contenuto: 1 tabellone (in 4 pezzi), 12 carte iceberg, 4 pupazzi di neve in 3 parti, 1 dado.

Scopo del gioco: I giocatori devono portare tutti insieme i 4 pupazzi di neve sull'altra riva prima che gli iceberg si sciolgano!

Preparazione del gioco: Comporre il tabellone e disporlo in mezzo ai giocatori. Mettere le 12 carte iceberg sulle 12 caselle del fiume, con il lato ghiaccio visibile. Posare i 4 pupazzi di neve interi sulle 4 caselle di una riva.

Svolgimento del gioco: Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario lanciando il dado:

> 2, 3, 4 o 5: Si spostano i pupazzi di neve

Gli spostamenti avvengono in avanti o di lato, mai in diagonale.

Quando sono sulle rive, i pupazzi di neve si spostano in blocco.

Per attraversare il fiume, invece, i pupazzi di neve si spostano solo una parte alla volta. Ogni parte di un pupazzo di neve vale un punto di spostamento. Un punto del dado corrisponde allo spostamento di una casella di una parte del pupazzo di neve.

- Dalla riva di partenza agli iceberg del fiume: Alla partenza, si inizia spostando la testa, poi il torso, poi il fondo dei pupazzi di neve, dalla riva di partenza fino agli iceberg del fiume.

- Da un iceberg all'altro: Una volta sugli iceberg, i giocatori possono spostare una parte qualsiasi dei pupazzi di neve su un altro iceberg.
- Da un iceberg alla riva di arrivo: Per arrivare sulla riva opposta, i giocatori devono spostare le parti dei pupazzi di neve in ordine contrario rispetto alla partenza: prima il fondo, poi il torso e infine la testa.

N.B. Su uno stesso iceberg possono esserci più parti di pupazzo di neve.

> **Il sole fa sciogliere gli iceberg**

Se compare il sole, il giocatore deve togliere dal tabellone una carta iceberg a scelta. I pupazzi di neve non possono più passare su quella casella.

Non si può togliere un iceberg sul quale si trovi già una parte di pupazzo di neve. Se tutti gli iceberg sono occupati, non accade nulla.

Bonus: Sul retro degli iceberg si trovano alcuni simboli (bottone, carota o berretto). Una volta scoperti 3 simboli identici, si può spostare un pupazzo di neve intero di una casella.

Una volta terminato il turno di gioco, la mano passa al giocatore seguente.

Fine della partita: Si vince la partita quando tutti i pupazzi di neve hanno raggiunto la riva opposta: **CONGRATULAZIONI!**

Si perde la partita se si tolgono troppi iceberg dal tabellone e i pupazzi di neve non possono più raggiungere la riva opposta. **PECCATO!** Riprova con un'altra partita!

Un gioco di Danna Banki



Dos 5 aos 10 anos



De 2 a 5 jogadores



15 min

Os 4 amigos querem atravessar o rio. Para isso, devem passar pelos icebergues. Mas, cuidado, o gelo derrete!

Conteúdo: 1 tabuleiro (composto por 4 partes), 12 cartas de icebergue, 4 bonecos de neve (compostos por 3 partes) e 1 dado.

Objetivo do jogo: todos os jogadores devem levar os 4 bonecos de neve até à outra margem antes de os icebergues derreterem!

Preparação do jogo: o tabuleiro deve ser montado e colocado no centro dos jogadores. As 12 cartas de icebergue devem ser colocadas viradas para cima nas 12 casas do rio. Os 4 bonecos de neve devem ser colocados completos nas 4 casas de uma margem.

Decorrer do jogo: começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio, lançando o dado.

> 2, 3, 4 ou 5: deslocação dos bonecos de neve

As deslocações são efetuadas para a frente e para o lado, mas nunca na diagonal. Os bonecos de neve deslocam-se completos nas margens.

Em contrapartida, os bonecos de neve deslocam-se parte por parte para atravessar o rio. Cada parte de um boneco de neve gasta um ponto de deslocação. Um ponto do dado corresponde a uma deslocação de uma casa de uma parte de um boneco de neve.

- Da margem de partida aos icebergues do rio: no início, os jogadores devem começar por deslocar a cabeça, depois o tronco e, por último, a parte de baixo dos bonecos de neve da margem de partida aos icebergues do rio.
- De um icebergue a outro icebergue: uma vez nos icebergues, os jogadores podem deslocar qualquer parte dos bonecos de neve em direção a outro icebergue.

- De um icebergue à margem de chegada: para chegarem à margem oposta, os jogadores devem deslocar as partes dos bonecos de neve no sentido contrário ao da partida, ou seja, deslocando primeiro a parte de baixo, depois o tronco e, por último, a cabeça.

Nota: pode haver várias partes de boneco de neve no mesmo icebergue.

> O Sol faz derreter os icebergues

Se o Sol aparecer, o jogador deve retirar do tabuleiro a carta de icebergue que quiser. Os bonecos de neve deixarão de poder passar por lá.

Não pode ser retirado um icebergue em que já se encontre uma parte de um boneco de neve. Não acontece nada se todos os icebergues estiverem ocupados.

Bónus: existem símbolos (botão, cenoura ou gorro) no verso dos icebergues. Quando são encontrados 3 símbolos idênticos, um boneco de neve completo pode ser deslocado de uma casa.

Uma vez concluída a ronda, a vez passa para o jogador seguinte.

Fim do jogo: Os jogadores ganham o jogo quando todos os bonecos de neve tiverem chegado à margem oposta: PARABÉNS!

Os jogadores perdem o jogo se demasiados icebergues tiverem sido retirados do tabuleiro e se os bonecos de neve já não conseguirem chegar à margem oposta. QUE PENA! Tentem jogar outra partida!

Um jogo de Danna Banki



5-10 år



2 til 5 spillere



15 min

De 4 venner ønsker at komme over floden. For at komme det, skal de over isbjergene. Men pas på, isen smelter!

Indhold: 1 plade (i 4 dele), 12 kort med isbjerge, 4 snemænd i 3 dele, 1 terning.

Målet med spillet: Alle spillerne skal arbejde sammen på føre de 4 snemænd over på den anden flodbred, før isbjergene smelter!

Forberedelse af spillet: Saml pladen og læg den midt mellem spillerne. Placer de 12 kort med isbjerge på flodens 12 felter, med siden med is vendt opad. Placer de 4 hele snemænd på en flodbreds 4 felter.

Spilleregler:

Man spiller i urets retning, og den yngste spiller starter med at kaste terningen:

> 2, 3, 4 eller 5: Man flytter snemændene

Snemændene kan flyttes fremad eller til siden, men aldrig diagonalt.

På flodbredden flyttes snemændene som hele blokke.

For at komme over floden skal snemændene derimod flyttes del efter del. Det koster et point eller et øje at flytte hver del af en snemand. Et øje på terningen svarer til flytning af en del af en snemand med et felt.

- Fra start-flodbredden til flodens isbjerge: Man skal begynde med at flytte hovedet, dernæst kroppen og til slut den nederste del af snemændene fra startflodbredden til flodens isbjerge.

- Fra et isbjerg til et andet isbjerg: Når snemændene er på isbjergene, kan spillerne flytte en vilkårlig del af snemændene til et andet isbjerg.

- Fra et isbjerg fra mål-flodbreden: For at komme over til den modsatte flodbred, skal spillerne flytte snemændenes dele i modsat rækkefølge som ved start: Først den nederste del, så kroppen og til slut hovedet.

NB: Der kan være flere dele af en snemand på det samme isbjerg.

> **Solen får isbjergene til at smelte**

Hvis solen dukker op, skal spilleren tage et kort med isbjerg, som han/hun selv vælger, væk fra pladen. Nu kan snemændene ikke mere komme den vej.

Man kan ikke fjerne et isbjerg, hvor der er placeret en del af en snemand. Hvis alle isbjerge er optaget, sker der ikke noget.

Bonus: Der er symboler bag på isbjergene (knap, gulerod eller hue). Når der opdages 3 identiske symboler, er det muligt at flytte en hel snemand et felt.

Når spillerens tur er slut, er det den næste spillers tur.

Slutning af spillet: Spillet er vundet, hvis alle snemændene når over på den modsatte flodbred: BRAVO!

Spillet er tabt, hvis der er fjernet for mange isbjerge fra pladen og snemændene ikke kan nå over på den modsatte flodbred. DET VAR SYND! Prøv et nyt spil!

Et spil af Danna Banki

S Spelregler

SNOW SNOW



5 till 10 år



2 till 5 spelare



15 min.

De fyra vännerna vill korsa floden. För att göra det måste de ta sig förbi isberg. Men se upp! Isen smälter

Innehåll: 1 bricka (i 4 delar), 12 kort med isberg, 4 snögubbar i tre delar, 1 tärning.

Spelets mål: Alla spelare ska tillsammans flytta över de fyra snögubbarna till andra stranden innan isbergen smälter.

Förberedelser: Sätt ihop spelbrickan och lägg den emellan spelarna. Lägg de 12 isbergskorten i de 12 flodrutorna med issidan uppåt. Ställ de fyra hela snögubbarna på de fyra 4 strandrutorna.

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols och man kastar tärningen:

> 2, 3, 4 eller 5: Man flyttar snögubbarna

Förflyttningen sker framåt eller åt sidan men aldrig diagonalt.

Vid flodkanterna förflyttar sig hela snögubbarna.

För att ta sig över floden förflyttar sig snögubbarna i stället endast del för del. Varje del av en snögubbe kostar en förflyttningspoäng. En poäng utgörs av en rutas förflyttning av en del av snögubben.

- Från flodkanten där man startar till isbergen på floden: Man måste börja med att flytta huvudet, sedan överkroppen och därefter underkroppen på snögubben, från starten vid flodkanten till isbergen på floden.

- Från ett isberg till ett annat: När de väl befinner sig på isbergen kan spelarna flytta vilken del av snögubben som helst till ett annat isberg.
- Från ett isberg till målstranden: För att komma till den motsatta stranden ska spelarna förflytta delarna på snögubben i omvänd ordning jämfört med när de började: först underkroppen, sedan överkroppen och därefter huvudet.

Obs! Det får finnas fler snögubbedelar på ett och samma isberg.

> **Solen gör så att isbergen smälter**

Om solen börjar skina ska spelaren ta bort valfritt isberg från spelbrickan. Snögubbarna kommer inte längre att kunna passera där.

Man kan inte ta bort ett isberg på vilken det redan står en snögubbedel. Om alla isberg är upptagna händer ingenting.

Bonus: Det finns symboler på baksidan av isbergen (knapp, morot eller mössa). När tre likadana symboler syns kan en hel snögubbe flyttas från en ruta.

När en spelare är färdig går turen vidare till nästa spelare.

Spelomgången avslutas: Spelet är vunnet när alla snögubbedelarna har nått den motsatta stranden. Bravo!

Spelet har förlorats om för många isberg har tagits bort från spelbrickan vilket leder till att snögubbarna inte längre kan nå fram till den motsatta stranden. Trist! Spela en gång till!

Ett spel av Danna Banki



5–10 лет



2–5 игрока



15 минут

Четыре друга хотят перебраться через реку. Для этого им нужно пройти по айсбергам. Но осторожно! Айсберги тают!

В комплекте: 1 игровое поле (из 4 элементов), 12 карточек «айсберг», 4 снеговика из 3 частей, 1 кубик.

Цель игры: игроки должны все вместе перевести 4 снеговиков на другой берег, пока айсберги не растаяли!

Подготовка к игре: Соберите игровое поле и положите его в центре между игроками. Положите 12 карточек «айсберг» на 12 клеток на реку — стороной «айсберг» вверх. Поставьте 4 собранных снеговиков на 4 клетки на одном берегу реки.

Ход игры: Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик:

> 2, 3, 4 или 5: игрок перемещает снеговиков.

Разрешены перемещения вперед и вбок. Перемещения по диагонали запрещены. На берегах снеговиков следует перемещать целиком.

При переправе через реку снеговиков следует перемещать только по частям. Для каждой части снеговика необходимо одно очко перемещения. Каждое очко, выпавшее на кубике, позволяет переместить одну часть снеговика на одну клетку.

- Перемещение с отправного берега на айсберги в воде нужно начинать с головы снеговика. Затем необходимо переместить туловище, а затем — нижнюю часть снеговика.

- Перемещение частей снеговиков с одного айсберга на другой можно выполнять в любом порядке.

- Перемещение частей снеговиков с айсбергов на противоположный берег следует выполнять в обратном порядке: сначала низ, затем туловище и, наконец, голову.

Примечание. На одном айсберге может находиться несколько частей снеговиков.

> **Солнце: айсберги тают**

Если на кубике выпало солнце, игрок должен убрать с игрового поля любую карточку «айсберг» на свое усмотрение. Снеговики больше не смогут пройти в этом месте. Если на айсберге находится часть снеговика, убирать этот айсберг нельзя. Если все айсберги заняты, то ничего не происходит.

Бонус. На обратной стороне карточек «айсберг» изображены пуговица, морковка или шапка. Если найдено 3 одинаковых изображения, можно переместить целого снеговика на одну клетку.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Конец партии: Партия выиграна, если все снеговики перебрались на другой берег. МОЛОДЦЫ!

Партия проиграна, если с игрового поля было убрано слишком много айсбергов и снеговики больше не могут попасть на другой берег. ЖАЛЬ! Сыграйте еще одну партию!

Автор игры: Данна Банки

SNOW SNOW



DJ08492



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti.
Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.