



Vier vrienden willen de rivier oversteken en moeten hiervoor van ijsberg naar ijsberg springen. Maar pas op, het ijs smelt!

Inhoud: 1 spelbord (in 4 puzzelstukken), 12 ijsbergkaarten, 4 sneeuwpoppen in drie delen, 1 dobbelsteen.

Doel van het spel: De spelers moeten samen de 4 sneeuwpoppen naar de andere oever proberen te brengen voordat de ijsbergen verdwijnen!

Vorbereiding van het spel: Zet het spelbord in elkaar en leg het tussen de spelers in. Leg de 12 ijsbergkaarten op de 12 vakjes in de rivier. Zet de 4 sneeuwpoppen in elkaar en zet ze op de 4 vakjes op een oever van de rivier.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler gooit met de dobbelsteen:

> 2, 3, 4 of 5: de sneeuwpoppen mogen worden verplaatst.

De sneeuwpoppen worden niet als geheel verplaatst, maar in delen. Voor elk deel van een sneeuwpop is één punt van de dobbelsteen nodig.

Met één punt van de dobbelsteen kan een deel van een sneeuwpop naar het volgende vakje worden verplaatst.

Er mag alleen voorwaarts en zijdelings worden verplaatst, nooit diagonaal.

- Vanaf de beginvakjes naar de ijsbergen in de rivier: de spelers verplaatsen eerst het hoofd, daarna het midden en tenslotte de onderkant van de sneeuwpoppen vanaf de beginvakjes naar de ijsbergen in de rivier.

- Van de ene naar de andere ijsberg: zodra de sneeuwpoppen op de ijsbergen staan, kunnen de spelers om het even welk deel van de sneeuwpoppen naar een andere ijsberg verplaatsen.
- Van een ijsberg naar de oever van aankomst: om de andere oever te bereiken, moeten de spelers de delen van de sneeuwpoppen in omgekeerde volgorde verplaatsen: eerst de onderkant, daarna het midden en tenslotte het hoofd.
- Zodra een sneeuwpop volledig is opgebouwd op de oever van aankomst, kan hij naar links of rechts worden verplaatst. In dit geval kost het maar 1 punt van een dobbelsteen om de hele sneeuwpop een vakje te verplaatsen.

Opmerking: er kunnen meerdere sneeuwpopdelen op dezelfde ijsberg staan.

> De zon: laat de ijsbergen smelten

Als het symbool van de zon verschijnt, moet de speler een ijsbergkaart verwijderen van een vakje naar keuze. De sneeuwpoppen kunnen dit vakje dan niet meer gebruiken.

Opmerking: een ijsbergkaart mag niet worden weggehaald als er al een deel van een sneeuwpop op staat. Als alle ijsbergen bezet zijn, gebeurt er niets.

Onder alle ijsbergen bevinden zich symbolen (knoop, wortel of hoed). Als na het verwijderen van een ijsbergkaart van het bord 3 verschillende symbolen zichtbaar worden, mag één volledige sneeuwpop een vakje vooruit.

Zodra de spelbeurt is afgelopen, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel: Het spel is afgelopen wanneer alle sneeuwpoppen de overkant hebben bereikt. Alle spelers hebben gewonnen. Goed gedaan!

De spelers verliezen het spel wanneer er te veel ijsbergen van het bord zijn gehaald en de sneeuwpoppen geen route meer kunnen vinden om de overkant te bereiken. Alle spelers hebben verloren. Jammer! Opnieuw proberen dan maar!

Een spel van Danna Banki



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 du 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.