Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Snow Time

Règle du jeu

Comme chaque année,
la magie opère et le vieil arbre sacré se couvre
de fruits énormes et délicieux.

Les cinq hameaux voisins ont choisi les héros qui défendront
leur honneur, lors d'une cueillette un peu spéciale
(une bataille de boules de neige est si vite arrivée...).

Les plus rusés pourront essayer de capter une once de la mystérieuse
Mana qui semble émaner des racines de l'arbre...

« Snow Time », que le spectacle commence !

A vous d'incarner ces jeunes gens courageux !

Objectif du jeu

Les joueurs s'affrontent sur les différents étages du plateau (1 à 7) à l'aide des cartes qu'ils ont en main. Il y a 3 manières de marquer des points et de progresser sur la piste de score :

Fruits, Bagarre, Mana.

Pour chaque point gagné, le joueur avance son pion d'une case sur la piste.
Le vainqueur est le premier joueur dont le pion atteint la dernière case de la piste de score.

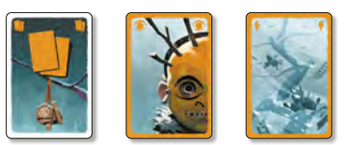
Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 5 pions totem bois
- 50 cartes
- 15 pions fruits
- 2 dés

Pour chaque couleur :

- 1 pion totem
- 7 cartes personnage (numérotées de 1 à 7)
- 3 cartes spéciales :

Guérisseur - **Guetteur** - **Tempête de neige**



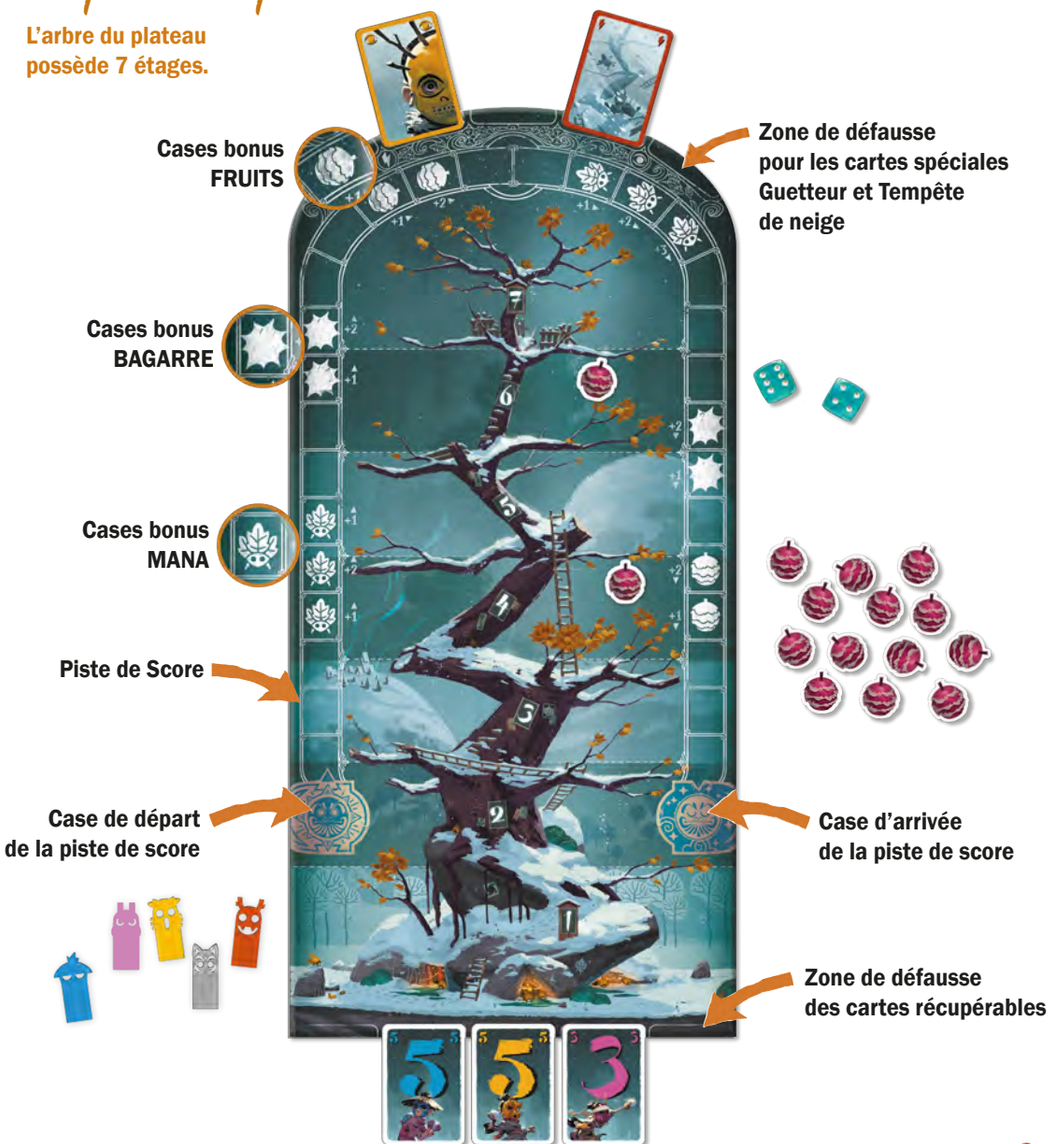
Mise en place

Chaque joueur :
- place le pion de la couleur qu'il a choisie au début de la piste de score (en bas à gauche)
- prend les 10 cartes de la couleur correspondante.

Les dés et les 15 fruits sont placés près du plateau de jeu.

Composition du plateau

L'arbre du plateau possède 7 étages.



Tour de jeu

1) Placement des fruits

Au début de chaque tour, 2 fruits apparaissent sur l'arbre : un joueur lance les 2 dés et place 1 fruit sur chaque étage du plateau indiqué par un dé.

Note : • les fruits restent sur le plateau tant qu'ils ne sont pas mangés,
• si la réserve de fruits est vide, ne lancez pas les dés,
• s'il reste un seul fruit en réserve, lancez un seul dé,
• aucun fruit n'apparaîtra jamais à l'étage 7.

2) Jouer une carte

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui.
Lorsque tous les joueurs sont prêts, les cartes sont révélées et placées à côté du plateau, au niveau de l'étage correspondant.

Note : le fonctionnement des 3 cartes spéciales est décrit page 6.

3) Résolution du tour

Important : la résolution se fait étage par étage, de haut en bas.

Les actions sont résolues dans l'ordre suivant :

A. Cartes spéciales - B. Bagarre
C. Fruits - D. Mana - E. Cases bonus

A. Cartes spéciales : voir page 6

B. Bagarre

Une bagarre éclate :

1) Si **plusieurs personnages sont présents au même étage**.

Tous les personnages présents sur ce même étage tombent alors de l'arbre et leurs cartes sont défaussées. Chaque joueur gagne en outre 1 point de bagarre pour chaque personnage qui se trouve au même étage que lui.

2) Si un personnage **est seul** à son étage et qu'il y a un (ou plusieurs) personnage(s) à **l'étage juste en dessous du sien**. Dans ce cas, tous les personnages de l'étage inférieur tombent de l'arbre et leurs cartes sont défaussées.

Le personnage qui a remporté la bagarre reste en place. Son propriétaire gagne 1 point de bagarre pour chaque personnage qui se trouvait à l'étage en dessous.

Il se peut qu'un personnage 2 étages plus bas soit ainsi « sauvé », la carte jouée juste au-dessus de la sienne ayant été éliminée !

Important : les cartes personnages défaussées sont placées faces visibles, classées par couleur, de manière à laisser les chiffres apparents, en bas du plateau.

C. Prendre les fruits

Chaque personnage encore présent sur le plateau mange les fruits se trouvant sur son étage. Son propriétaire gagne autant de points de fruits qu'il en a mangé.
Les fruits mangés sont replacés dans la réserve de nourriture.

D. Les points de Mana

À la fin d'un tour, celui des joueurs encore présent le plus bas dans l'arbre gagne 1 point de Mana.

Exemple de résolution de tour :

- **Marie** a joué sur l'étage 6, **Vincent** et **Anna** tous deux sur l'étage 5.
- **Marie** a donc gagné 5 points ce tour-ci (2 bagarres, 3 fruits).
  Elle avance son pion de 5 cases et arrive sur une case bonus bagarre + 2.
  Elle avance directement de 2 cases supplémentaires !
- **Vincent** et **Anna**, qui ont été éliminés de l'étage 5 par **Marie**, doivent défausser leurs deux cartes 5 et n'avancent pas.
- Les fruits de l'étage 5 restent en place.
- **Hugo** a joué à l'étage 4 et élimine **Nina** qui a joué en 3. **Hugo** est maintenant placé le plus bas dans l'arbre. Il gagne donc 2 points (1 bagarre + 1 Mana) et avance d'une case supplémentaire avec 1 bonus de Mana.
- **Nina** défausse sa carte et n'avance pas. Le fruit du niveau 3 reste en place.

E. Les cases bonus & fin de tour

Plusieurs types de cases bonus sont présents sur la piste de score :

Mana

Bagarre

Fruits

Une fois tous les points comptés, chaque joueur dont le pion arrive sur une case spéciale profite du bonus indiqué s'il a gagné des points **du même type** ce tour-ci.

- les bonus ne sont pas cumulés, même si un joueur retombe, grâce à un premier bonus, sur une autre case bonus.
- Plusieurs pions peuvent être présents sur une même case.

F. Les personnages encore présents dans l'arbre sont repris en main par leurs propriétaires.

Un nouveau tour de jeu commence ! Reprenez de l'étape **1** à **3** (page 4).

Les cartes spéciales

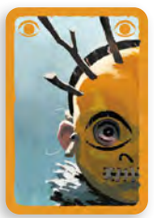
Une carte spéciale doit être jouée comme une carte personnage, face cachée, et est révélée en même temps que les cartes des autres joueurs.

1. Guérisseur (usage illimité) :

Le joueur reprend en main au maximum deux cartes de sa couleur précédemment défaussées (sauf cas particulier ci-dessous).

Cas particulier : si toutes les cartes du joueur ont été défaussées, il les reprend toutes en main. Attendre d'avoir perdu toutes ses cartes peut cependant être long et pénalisant.

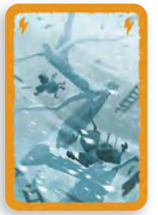
Note : le **Guérisseur** ne peut jamais être défaussé, même si la **Tempête de neige** a été jouée au même tour. Cette carte revient toujours dans la main de son propriétaire à la fin du tour.



2. Guetteur (usage unique) :

En jouant cette carte, un joueur peut voir quelles cartes ses adversaires ont posé : lorsque tous les joueurs ont révélé leurs cartes, il peut alors décider quelle autre carte de sa main il va jouer à ce tour.

Cas particulier : si plusieurs joueurs révèlent un **Guetteur** au même tour, ils jouent une nouvelle carte face cachée, et la dévoilent en même temps.



3. Tempête de neige (usage unique) :

Toutes les cartes personnages jouées ce tour-ci sont défaussées. Le propriétaire de la carte **Tempête de neige** marque autant de **points de bagarre** que de cartes personnages adverses défaussées. Si son pion atteint une **case bonus** de type **bagarre**, il gagne alors le bonus indiqué.

Si plusieurs joueurs ont révélé des cartes **Tempête de neige** au même tour, ils marqueront chacun autant de points qu'il y a eu de cartes personnages défaussées.

Les cartes **Guetteur** et **Tempête de neige** sont défaussées définitivement après utilisation (face visible).

Rappel sur les cartes défaussées

- Toutes les cartes personnages numérotées de 1 à 7 défaussées sont récupérables avec la carte **Guérisseur** et doivent être mises dans la zone de défausse du **bas** du plateau.
- La carte **Guérisseur** n'est jamais défaussée et revient toujours dans la main de son propriétaire.
- Les cartes **Guetteur** et **Tempête de neige** sont à **usage unique** et doivent être mises dans la défausse du **haut** du plateau après avoir été utilisées.
- Toutes les cartes défaussées doivent être **faces visibles** et rangées **par couleur**.

Fin de partie & vainqueur

La partie est terminée dès qu'un pion atteint la dernière case de la piste de score. Son propriétaire est immédiatement déclaré vainqueur. **Les autres joueurs ne marquent pas leurs points.**

La résolution se faisant de haut en bas, un joueur situé haut sur l'arbre peut gagner sans laisser le temps aux joueurs placés plus bas de marquer leurs points.

Rappel de l'ordre de résolution des tours

Chaque tour doit toujours se résoudre de **haut en bas** en respectant l'ordre suivant :

A) Cartes spéciales
B) Bagarres
C) Fruits
D) Mana
E) Bonus éventuels

Variante pour deux joueurs expérimentés

Chaque joueur utilise 2 couleurs simultanément. Le joueur dont l'un des deux pions arrive sur la dernière case de la piste de score gagne la partie. Les couleurs d'une même équipe peuvent se bagarrer.

Snow Time

Remerciements

L'auteur souhaite remercier tous les testeurs, notamment :
Anne, Paul & Joséphine, les copains de Lannion, Eric Meyer
pour ses idées, Gilles Laurencin pour ses animations à Parthenay.
Un remerciement tout particulier à toute l'équipe de « lui-même », conviviale et sérieuse,
passionnée et minutieuse, pour tout le travail accompli durant ce projet !

L'illustrateur remercie Philippe des Pallières qui lui a fait confiance
ainsi que toute l'équipe « lui-même » pour son travail et son investissement.

L'éditeur remercie Bruno Faidutti et Delphine Montalant
pour leurs précieuses relectures.

Un jeu de Frank Meyer

Illustré par Naïade

Direction artistique et direction de collection :
Philippe des Pallières assisté de Clément Heuzé
Développement des règles : Philippe des Pallières
assisté de Clément Heuzé et Thomas Cosnefroy
Maquette et suivi de fabrication : Caroline Ottavis

© éditions « lui-même », septembre 2018