

*do not jump over
own pieces
sun square:
place back top part*

*occupied square:
move on*

no move possible

*finish: exact
number of dots*

Watch out:

- You cannot jump over your own snowballs but you can jump over those of other players.
- If a snowball lands on a square with the sun, it has to be moved back to the next free square. If two or three parts land piggy-back style on a sun square, only the top part has to be moved back. You have to leave the sun square in the next round.
- If one or more snowballs land on an occupied square, you can move them on to the next free square. If this is a sun square the snowball on top has to be placed back on an empty square.
- If you cannot move any of your snowballs (e.g. towards the end of the game), then you can't do anything and it's the next player's turn.
- If the last square before the finishing squares is occupied, you can move directly to the first finishing square.
- A snowball or the entire snowman can only reach the finish with the exact number of dots on the die.

End of the game

*entire snowman
in the finish: winner*

The first player who gets his/her snowman to the finish wins the game. The other players can keep playing until there is a second and third winner.

Jeu Habermaaß n° 4150

Bonhommes de neige

Une course folle "à califourchon" pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans, avec une variante pour joueurs dès 6 ans.

Idée : Nicol Schôpe
Illustration: Petra Probst
Durée de la partie : env. 15-20 minutes

Hourra, il neige ! Allons vite faire un bonhomme de neige : avec trois boules de neige, une pour le bas, une pour le ventre et une pour la tête - sans oublier le chapeau, les yeux et le nez : et voilà le bonhomme de neige est prêt.



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 grosses boules de neige (bas des bonhommes de neige)
- 4 boules de neige de taille moyenne (ventres)
- 4 petites boules de neige (têtes avec yeux, nez et chapeau)
- 1 dé avec points (1-3)

But du jeu

Qui va réussir en premier à emmener les trois boules de neige au but et à en faire un bonhomme de neige ?

Préparatifs

Chaque joueur choisit une couleur et pose les boules de neige de cette couleur (bas, ventre et tête) sur la case de départ correspondante. S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les autres pièces restent dans la boîte. Préparer le dé.

*Règle résumée :
à partir de 4 ans*

*bas, ventre, tête
sur case départ*

Déroulement de la partie

Le joueur qui se rappelle quand il a neigé la dernière fois a le droit de commencer. Si personne ne s'en rappelle, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

lancer le dé 1 fois

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui commence lance le dé une fois et avance - également dans le sens des aiguilles d'une montre - du nombre de points indiqués par le dé. Chaque enfant commence en partant de sa case de couleur (1. case du circuit).

poser dans l'ordre :

1) bas

2) ventre

3) tête

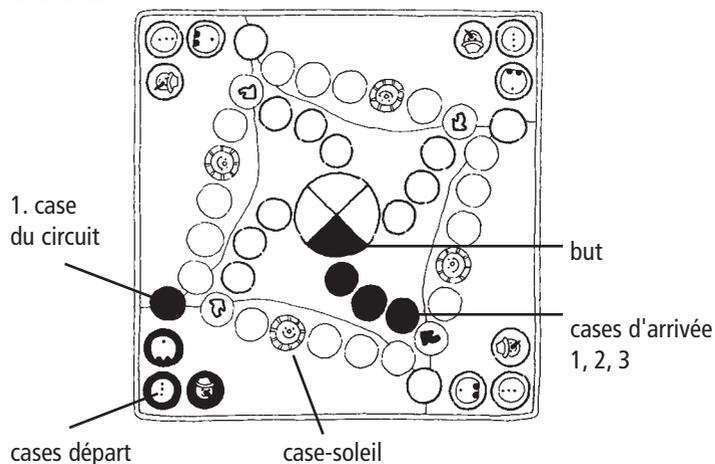
avancer les boules une à une au but

A noter :

Chaque joueur devra d'abord avancer la grosse boule de neige jusqu'à ce qu'il arrive sur l'une des cases d'arrivée (formées de cases de sa propre couleur). Ensuite, il prendra la boule de taille moyenne (ventre) et la tête en dernier.

Il faut d'abord avoir placé une boule sur l'une des cases d'arrivée avant de pouvoir démarrer la suivante.

Si plusieurs boules sont en course (une ou plusieurs sur les cases d'arrivée au but et une dans le circuit), on peut choisir laquelle on veut avancer.



Attention :

- Si une boule de neige arrive sur une case-soleil, elle devra revenir en arrière pour aller sur la prochaine case libre (elle risquerait de fondre).
- Si une boule de neige arrive sur une case déjà occupée, elle a le droit d'avancer à la prochaine case libre. Exception : si la prochaine case libre est une case-soleil, la boule est reculée sur la prochaine case libre dehors la case-soleil.
- Les boules de neige peuvent sauter par-dessus celles des autres joueurs.

*case-soleil :
revenir en arrière
case occupée :
avancer*

sauter par dessus

passer son tour

se monter dessus

*arriver au but
directement*

*le bonhomme de
neige tout entier
arrive au but*

à partir de 6 ans

*bas, ventre, tête
sur case départ*

lancer le dé 1 fois

- Si la dernière case avant les cases d'arrivée (formée par les cases de sa propre couleur) est occupée, le joueur a le droit d'avancer directement à la première case de sa couleur.
- Si un joueur ne peut plus avancer ses boules de neige ou ne peut pas faire rentrer une nouvelle boule dans le jeu, il passe son tour. Le joueur suivant joue.
- Dans les cases d'arrivée, les boules de neige ne doivent pas se doubler mais monter l'une sur l'autre "à califourchon" pour avancer ensemble au but (ventre sur bas, tête sur ventre).
- Il faut arriver au but en obtenant le nombre de points exacts avec le dé.

Fin de la partie

Le premier qui réussit à faire son bonhomme de neige et à l'emmener au but, gagne la partie. Les autres joueurs peuvent continuer de jouer jusqu'à ce que le deuxième, puis le troisième arrivent aussi au but.

A califourchon

Variante pour 2 à 4 joueurs dès 6 ans.

But du jeu

Qui va réussir en premier à amener un bonhomme de neige tout entier au but ?

Préparatifs

Chaque joueur prend les trois boules de neige d'une couleur et les pose sur la case départ correspondante. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Comme dans la règle de base du jeu précédent, les joueurs lancent le dé une fois chacun leur tour et avancent leurs boules le nombre de points correspondants. Ici cependant, les boules de neige ne sont pas avancées

avancer à
califourchon

départ dans

l'ordre :

1) bas

2) ventre

3) tête

ne pas doubler
ses propres

boules de neige

case-soleil :

reculer la boule

du dessus

case occupée :

avancer

impossible de jouer ?

arriver directement

au but

le bonhomme de
neige tout entier

dans la case

d'arrivée : gagnant

les unes après les autres, mais il est possible de les faire monter l'une sur l'autre "à califourchon" et de les déplacer ainsi (respecter le bon ordre: bas, ventre, tête). Les boules sont déplacées dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut commencer avec la grosse boule de neige (bas), ensuite prendre le ventre et après la tête. Le joueur dont c'est le tour choisit quelle boule il veut faire avancer : il devra déplacer en tout cas l'une des boules si cela est possible.

Attention :

- Il est interdit de doubler ses propres boules de neige, mais il est permis de sauter par dessus celles des autres joueurs.
- Si une boule de neige arrive sur une case-soleil, elle sera reculée à la première case libre dehors la case-soleil. Si deux ou trois boules montées à califourchon arrivent sur une casesoleil, la boule du dessus devra être reculée. Le joueur devra cependant quitter la case-soleil au prochain tour !
- Si une ou plusieurs boules de neige arrivent sur une case occupée, elles peuvent avancer à la suivante case libre. Si cette case libre est une case-soleil, la boule du dessus devra reculer ensuite.
- Si aucune boule de neige ne peut être avancée (p. ex. vers la fin du jeu), le joueur passe son tour et le joueur suivant joue.
- Si la dernière case avant les cases d'arrivée (= cases de couleur) est occupée, le joueur a le droit d'avancer directement à la première case de sa couleur.
- La boule de neige ou le bonhomme de neige doit arriver directement au but en obtenant le nombre exact de points avec le dé.

Fin de la partie

Celui qui amène son bonhomme de neige en premier au but, gagne la partie. On peut poursuivre le jeu pour savoir qui va être le deuxième et le troisième gagnant.

Samenvatting:
vanaf 4 jaar

onderstuk, buik,
hoofd aan de start

Habermaass-spel Nr. 4150

Het sneeuwpopspel

Een wedstrijd "op eikaars rug" voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar met een spelvariant voor kinderen vanaf 6 jaar.

Spelidee: Nicol Schöpe

Illustraties: Petra Probst

Speelduur: ca. 15 - 20 minuten



Hoera, het sneeuwt! Laten we een sneeuwpop maken: van drie sneeuwballen worden snel het onderstuk, buik en hoofd gemaakt. Een hoed erop, ogen en neus erin en klaar is onze sneeuwpop.

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 4 grote sneeuwballen (onderstukken voor de sneeuwpop)
- 4 middelgrote sneeuwballen (sneeuwpoppenbuiken)
- 4 kleine sneeuwballen (sneeuwpoppenhoofden met ogen, neus, hoed)
- 1 dobbelsteen (met ogen van 1-3)

Doel van het spel

Wie slaagt er als eerste in om de drie onderdelen van de sneeuwpop naar het eindpunt te brengen en hiermee een sneeuwpop in elkaar te zetten?

Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een kleur uit en legt de drie bijbehorende sneeuwballen (onderstuk, buik en hoofd) op zijn startveld. Doen er maar 2 of 3 kinderen mee, dan blijven de overgebleven delen in de doos. De dobbelsteen wordt klaargelegd.