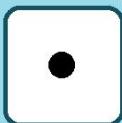




1. Lancer 2 dés
2. Si un 6 :
3. avancer 1 Soleil
3. Donner un dé à l'adversaire
4. Action/construction

**ACTION**

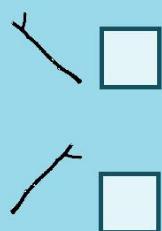
Si l'autre dé donne un 6, relancer ce dernier.



nez

**ACTION**

Relancer les deux dés.



bras

**ACTION**

L'adversaire annule une progression de son choix.



écharpe

**ACTION**

Vous êtes protégé.e de la prochaine attaque adverse.



chapeau

**ACTION**

Faire reculer la progression du Soleil d'une case.



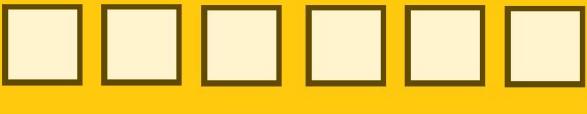
\*\*\*



\*\*\*



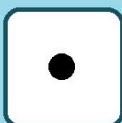
neige



1. Lancer 2 dés
2. Si un 6 :
3. avancer 1 Soleil
3. Donner un dé à l'adversaire
4. Action/construction

**ACTION**

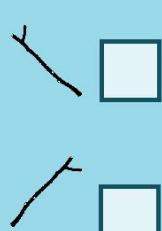
Si l'autre dé donne un 6, relancer ce dernier.



nez

**ACTION**

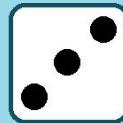
Relancer les deux dés.



bras

**ACTION**

L'adversaire annule une progression de son choix.



écharpe

**ACTION**

Vous êtes protégé.e de la prochaine attaque adverse.



chapeau

**ACTION**

Faire reculer la progression du Soleil d'une case.



\*\*\*



\*\*\*



neige

## Il neige !

### Règle du Jeu

2 joueur.se.s  
Dès 8 ans  
10 minutes

**Matériel :** 2 feuilles Bonhomme de Neige, 2 dés à six faces (à fournir), 2 crayons gris (à fournir).

**But du jeu :** Terminer son bonhomme de neige en premier, avant que le soleil ne fasse fondre toute la neige.

**Préparation du jeu :** Chaque joueur.se place devant lui.elle une feuille Bonhomme de Neige, et se munit d'un crayon gris. Le jeu est prêt à commencer.

**Déroulement du jeu :** Chaque tour se déroule de la même façon :

Le. la joueur.se actif.ve lance les deux dés.

- Si un ou plusieurs dés indiquent un 6, tous. tes les joueur.se.s cochent autant de cases Soleil sur la jauge en haut de la feuille. Attention, car si les six cases sont cochées, la partie est instantanément perdue pour tout le monde !

- Le. la joueur.se actif.ve garde ensuite un des deux dés, et donne l'autre à son adversaire.

Il.elle a ensuite le choix entre :

1/ **Effectuer l'action** correspondant au chiffre du dé qu'il.elle a gardé,

**OU**

2/ **Construire (=cocher) une partie du bonhomme de neige** correspondant à ce chiffre.

- Pendant ce temps, l'adversaire utilise son dé pour construire son bonhomme de neige (il.elle ne peut pas faire d'action, car ce n'est pas le. la joueur.se actif.ve).

*Par exemple : Délia lance les dés et fait un 2 et un 4. Il n'y a pas de 6, donc on ne coche pas de case Soleil.*

*Délia décide d'utiliser son 2. Elle a le choix : soit elle relance les 2 dés avant d'un donner un à son adversaire, soit elle l'utilise pour construire un bras à son bonhomme de neige. Elle opte pour la deuxième option : elle donne le 4 à son adversaire (qui coche la case Chapeau) et coche elle-même la case à côté d'un des deux bras.*

*Son tour est terminé.*

Cas particulier 1 : Si un.e joueur.se se retrouve avec un 6 en sa possession, **le dé est inutilisable : aucune action n'est possible.**

Cas particulier 2 : Si un.e joueur.se ne peut pas construire ou faire d'action, il.elle ne fait rien.

Une fois que tout le monde a utilisé – ou non – son dé, c'est la fin du tour, et le. la deuxième joueur.se devient le. la joueur.se actif.ve.

## Détail des actions :

**IMPORTANT : Les actions 1 et 2 se résolvent avant de donner un dé à l'adversaire.**

**Action 1 - Relancer un 6 :** Si un.e joueur.se obtient un 1 et un 6, il.elle peut relancer le 6 pour tenter d'avoir un autre résultat. Attention, si un 6 sort à nouveau, il faut cocher une case Soleil supplémentaire !

**Action 2 - Relancer les dés :** Si un.e joueur.se obtient un 2, il.elle peut relancer les 2 dés. Attention, si un ou plusieurs 6 sortent, il faut cocher la ou les cases Soleil supplémentaire(s) !

**Action 3 - Attaquer un.e adversaire :** Si un.e joueur.se utilise un 3 pour attaquer son adversaire, ce.tte dernier.ère doit effacer une case de son choix correspondant à une partie du bonhomme de neige déjà construite. Cependant, si l'adversaire a précédemment coché la case Protection (voir **Action 4**), il.elle est protégé.e par l'attaque, qui n'a donc pas lieu. Il.elle se contente d'effacer la coche de la case de l'action Protection (celle-ci est utilisable une seule fois, renouvelable autant de fois que souhaité durant la partie).

**Action 4 - Protection :** Si un.e joueur.se fait un 4, il.elle peut cocher la case Protection : il.elle est protégé.e par la prochaine attaque de son adversaire (voir **Action 3**). S'il.elle est attaqué.e, il.elle efface la coche mais ne touche pas à ce qu'il.elle a déjà construit. Cette action est ponctuelle et renouvelable plusieurs fois dans la partie.

**Action 5 – Faire reculer la progression du Soleil :** Tous.les joueur.se.s effacent la coche d'une case sur leur jauge de Soleil.

**Précision : Toutes les actions sont uniques et facultatives.**

**Fin du jeu :** Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Dès qu'un.e joueur.se a coché la dernière case de son bonhomme de neige, il.elle remporte la partie ;
- Si la sixième case de la jauge du Soleil est cochée, alors tous.les joueur.se.s perdent la partie.

Bon jeu ! Sortez couverts parce que ça caille aujourd'hui !