

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