

Steffen Benndorf

SNOWHERE®

Un monde en évolution



Joueurs : 1 ou +

Âge : 8 +

Durée : environ 20 minutes

MATÉRIEL

111 cartes, dont 6 possèdent un flocon de neige sur la face Neige.

1 carte Aide de jeu



CONTEXTE

Un monde dévasté par les flammes vous fait face. La terrible fournaise menace toute vie sur la planète. Confronté à ce chaos, il vous faut à tout prix garder espoir.

Les cartes de ce jeu forment un tapis de flammes qu'il vous faut éteindre. Vous avez la possibilité de prendre les cartes situées au-dessus des autres. En les retournant, vous les transformez en neige. Elles vous permettront alors de couvrir les flammes et d'éteindre certaines zones.

Chaque carte que vous prendrez dévoilera de nouvelles cartes Flamme. Mais c'est la seule façon pour vous de gagner du terrain. Parviendrez-vous à choisir les bonnes cartes et à surmonter ce chaos ?

MISE EN PLACE

Mélangez les 111 cartes et placez-les au centre de la table, face Flamme visible. Étalez-les de manière chaotique, afin de créer un tapis de cartes pêle-mêle.

Vous décidez vous-même de l'ampleur du tapis de flammes, mais il est important qu'il constitue une zone cohérente, **sans cartes isolées**.

ASTUCE : Tentez de déployer les cartes vers les extérieurs, sans trop les repousser vers le milieu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le système de jeu est très simple.

Lors d'une partie multijoueur, jouez tour à tour dans le sens horaire des aiguilles d'une montre. Vous êtes autorisés à discuter de vos choix.

PRENDRE UNE CARTE

Tout d'abord, vous devez prendre **une carte** du tapis de flammes. Elle ne doit pas être recouverte par les autres cartes ❶. Vous ne pouvez pas ramasser les cartes Neige ❷!

ASTUCE : En prenant une carte, prenez garde à ne pas faire bouger les autres. Pour plus de stabilité, vous pouvez appuyer vos doigts sur d'autres cartes. Si, malgré cela, vous faites bouger des cartes par inadvertance, essayez de les replacer au mieux.



IMPORTANT : Vous pouvez prendre une carte Flamme recouverte, à condition que celle-ci ne le soit que par **une** carte, qui ne la recouvre **pas de plus de 1 millimètre** ❸.

POSER UNE CARTE

Retournez la carte sur sa **face Neige**.



Si la carte représente un **Flocon de neige géant**, gardez-la **sur le côté**. Elle vous servira à la fin du jeu. Continuez alors en prenant une nouvelle carte Flamme.

À l'**exception** de ces cartes Flocon de neige, **toute carte doit être utilisée immédiatement** pour recouvrir les flammes. Posez la carte face Neige visible sur le tapis de flammes. **Vous pouvez la poser où bon vous semble (elle n'a pas à toucher une carte Neige précédemment placée ①).**

IMPORTANT : Pour créer un épais tapis de neige, les cartes Neige doivent toujours se **recouvrir** légèrement ②. De plus, les cartes Neige placées **en bordure du tapis** doivent **légèrement dépasser à l'extérieur**. Une carte Neige ne doit pas recouvrir **exactement** UNE carte Flamme. Une partie de la carte doit toujours dépasser ③.

*Position
de départ :*



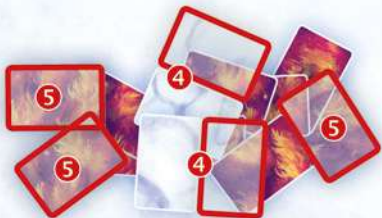
Placement valide :



X Placement non valide :

4 Cartes Neige adjacentes non-recouvrantes

5 Carte Neige ne dépassant pas du bord du tapis



ASTUCE : Pour plus de stabilité, vous pouvez appuyer vos doigts sur d'autres cartes.

Une fois la carte placée, le joueur suivant joue son tour.

FIN DE PARTIE ET RÉSULTAT

La partie s'achève lorsqu'un joueur **ne peut plus prendre de carte Flamme**.

Si vous avez eu la chance de découvrir des **cartes Flocon de neige**, vous pouvez maintenant les placer pour **compléter les trous de flammes subsistants**.

Moins il reste de flammes visibles, **meilleur est votre résultat**. Si vous êtes parvenus à recouvrir totalement les flammes, vous avez accompli le puzzle. Félicitations !

Traduction française : Matthieu Emont pour The Geeky Pen