16 Lueurs d'Hiver

2-12 | 7+ | 15'

Un jeu de Théo Rivière, illustré par Hervine, imprimé par Philibert, testé et suivi par Maxime Damien.

Principe

L'Hiver est là ! Allumez vos plus belles guirlandes, prenez soin des petits animaux mignons qui visitent votre jardin et construisez de superbes bonhommes de neige.

Matériel nécessaire

- 3 dés à 6 faces

Pour chaque joueuse :

- 1 fiche de jeu
- 1 crayon

Mise en place

- Distribuez une fiche de jeu ainsi qu'un crayon à chaque joueuse.
- Les 3 dés sont placés au centre de la table.

But du jeu

La joueuse qui cumule le plus de points (représentés par des Grelots) à la fin du jeu remporte la partie !

Déroulement

- **Les 3 dés sont lancés.** Le lancer est disponible pour tout le monde.
- **Simultanément** les joueuses choisissent deux dés pour former une paire qu'elles inscrivent dans l'une des cinq zones de leur fiche, **au choix**. Elles cochent ensuite **une Ampoule** correspondant au dé restant.
- Si la condition de fin de partie n'est pas déclenchée (voir plus bas), un nouveau tour commence.

Les différentes zones

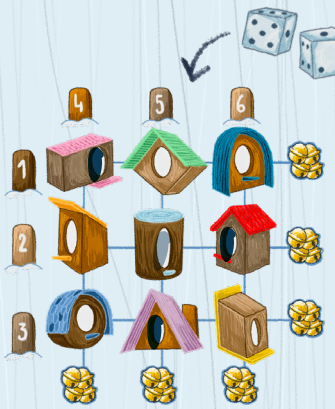
La fiche de 16 Lueurs d'Hiver est divisée en 5 différentes zones. Chaque zone dispose de sa propre **manière de marquer des points** et de sa propre manière **d'y inscrire des chiffres**.

Si une joueuse ne peut pas ou ne souhaite pas ajouter une paire de dés, elle peut choisir de ne pas le faire.

L'Oiseau chanteur

La joueuse coche les deux chiffres de la paire, là où elle le souhaite. Si la joueuse ne peut cocher qu'un seul chiffre, elle ne peut pas placer cette paire dans la zone.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les Grelots de chaque case cochée **qui se suivent** en partant de l'oiseau.



Les Nichoirs

La joueuse coche la case correspondant aux **coordonnées** de la paire de dés.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les Grelots de chaque **ligne** et **colonne** entièrement cochées.

Les Gâteaux

La joueuse inscrit un chiffre dans chacune des fumées, en commençant par la case tout en bas et en allant vers le haut. Les chiffres doivent être **décroissants** dans le kouglof et **croissants** dans les biscuits.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les Grelots de chaque case qui contient un chiffre.

Les Bonhommes de Neige

La joueuse **additionne** les deux dés de la paire et coche la case correspondante.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les Grelots de chaque case cochée.

L'Écureuil

La joueuse forme un **domino** avec les deux chiffres choisis et le place dans un des emplacements de la zone. Le premier domino doit être placé dans l'emplacement indiqué par une flèche. Les suivants doivent être adjacents à un domino déjà placé et les chiffres des dominos adjacents doivent toujours être identiques.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les Grelots de chaque domino remplis.

Les Ampoules

Chaque tour, les joueuses utilisent un dé pour cocher une Ampoule de l'une de leurs Guirlandes. Le résultat du dé détermine **la couleur** de l'Ampoule (un 6 permet de cocher l'Ampoule de son choix). Lorsqu'une joueuse a coché toutes les Ampoules d'une même Guirlande, elle débloque **son pouvoir** pour toute la partie.

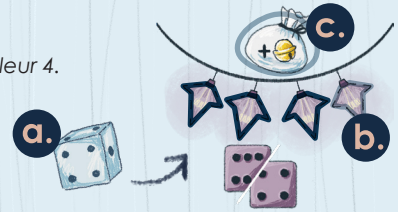
Exemple :

a. *À l'issue d'un lancer, Fanny conserve un dé de valeur 4.*

b. *Elle coche donc une Ampoule violette.*

c. *Elle a complété la Guirlande violette.*

Elle bénéficie maintenant du pouvoir de la zone.



Si le résultat du dé choisi ne permet pas de cocher l'Ampoule indiqué par ce dernier (parce que la Guirlande correspondante est déjà remplie), la joueuse choisit l'Ampoule de son choix.

+• Chaque tour, la joueuse peut **ajouter 1** au résultat d'un dé.

−• Chaque tour, la joueuse peut **soustraire 1** au résultat d'un dé.

Chaque tour, si **un double** est lancé, la joueuse coche un Grelot qui lui rapportera un point à la fin de la partie.

Le double doit être « naturel » et les bonus modifiant le résultat d'un dé ne sont pas pris en compte.

À la fin de la partie, la joueuse gagne 1 Grelot pour **chaque Bourse** qu'elle a débloquée.

Les dés de valeur 6 sont considérés comme **des jokers** pour la joueuse.

Un dé modifié par le bonus de la Guirlande 1 pour devenir un 6 devient un joker.

Compléter une Zone ou une Guirlande

Si durant son tour, une joueuse a complété **la totalité des cases** d'une Zone ou d'une Guirlande, elle l'indique aux autres joueuses. Elle entoure la Bourse associée (deux ou trois Grelots) et les ajoutera à son score à la fin de la partie. Les autres joueuses rayent cette Bourse et ne peuvent plus la gagner par la suite.

Si plusieurs joueuses complètent une Zone ou une Guirlande durant le même tour, elles gagnent toutes ce bonus.

Fin de Partie

La partie s'arrête dès qu'une joueuse a coché toutes **les Ampoules de quatre de ses Guirlandes**. La joueuse avec le plus de Grelots gagne la partie ! En cas d'égalité, il y a égalité, bravo, restez amies, c'est important.

La totalité des bénéfices a été reversée à AccessiJeux, une association œuvrant pour rendre le loisir du jeu de société accessible aux personnes déficientes visuelles.

Un grand merci à vous d'avoir participé à cette opération !

ACCESSIJEUX
se jouer des différences