

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



Les grenouilles des joueurs concernés se déplacent ensuite sur l'échelle; les points qui viennent d'être obtenus correspondent au nombre d'échelons à franchir (2 ou 4 vers le haut ou 1 vers le bas).

Les grenouilles se placent toujours entre les échelons. L'échelle commence au fond du bocal. Autrement dit, on peut encore reculer de 3 crans à partir du bord du bocal. Pour un joueur dont la grenouille est arrivée au fond du bocal, une mauvaise prévision supplémentaire n'a plus effet.

Après le décompte des points et le déplacement des grenouilles, les joueurs récupèrent les jetons qu'ils avaient placés devant la rangée correspondante.

### **Fin de la partie :**

La partie s'achève dès qu'un joueur parvient à atteindre ou à dépasser le haut de l'échelle avec sa grenouille ou bien, si aucun joueur n'y parvient, lorsque les 32 cartes du ciel ont toutes été retournées. Le vainqueur est alors celui dont la grenouille se trouve le plus haut sur l'échelle.

### **Résumé :**

Un tour se déroule de la manière suivante :

- celui qui doit jouer obtient le coq-girouette,
- les joueurs qui le désirent peuvent, au moyen des jetons, effectuer des prévisions,
- le joueur au coq-girouette peut, s'il le désire, influencer le temps en remplaçant une carte déjà retournée du ciel par une carte du banc de nuages ou par sa propre carte (déposée alors à l'envers), doit dans tous les cas retourner une carte, deux s'il vient d'influencer le temps, passe le coq-girouette au joueur suivant et ainsi de suite.

Lorsque toutes les cartes d'une rangée au dessus d'une habitation sont retournées, on procède au décompte des points et les grenouilles sont déplacées en conséquence.

## **Donnerwetter Météorologues en herbe**

Un jeu de Peter Lewe

Illustré par Walter Matheis

© 1991 Haba – Habermaaß-Spiele

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.

Durée de la partie: environ 30 mn.

*Règle mise en page par François Haffner pour jeuxsoc.fr*

### **Contenu :**

- 1 support de jeu (50x66 cm)
- 1 coq-girouette
- 4 grenouilles
- 16 jetons barométriques
- 36 cartes du temps

### **But du jeu :**

Il s'agit de se livrer à des prévisions météorologiques. Avec des prévisions justes, les joueurs peuvent faire grimper leur grenouille à l'échelle.

### **Au préalable :**

Sur le support figurent un bocal à grenouilles, une échelle et 20 habitations (tente, hutte en bois, villa, etc.). Chacune de ces constructions a 3 étages. Au dessus se trouve le ciel, composé de 2 carrés de 16 cases chacun et d'un banc de nuages.

On mélange les 36 cartes du temps et on en place 32 à l'envers sur les 32 cases du ciel. Chaque joueur obtient une des 4 cartes restantes qu'il a le droit de regarder (sans la montrer à ses adversaires) et qu'il pourra utiliser en cours de partie.

Lorsqu'on ne joue qu'à 2 ou 3, la ou les deux cartes restantes sont placées à l'envers sur le banc de nuages.

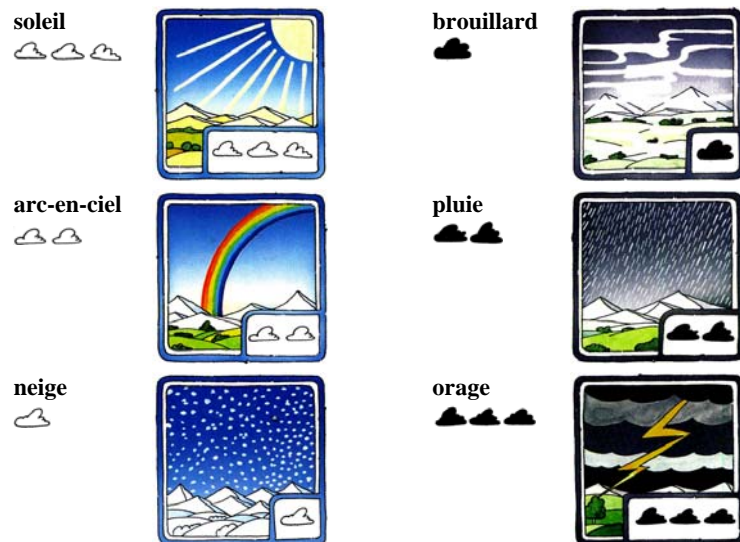
Ensuite, chacun choisit une grenouille et la place sur le bord du bocal. Chaque joueur obtient les 4 jetons de la couleur de sa grenouille.

Le coq-girouette est placé devant le joueur qui commence. En cours de partie, il passe d'un joueur à l'autre pour indiquer qui est en train de jouer.

## Le temps :

Les 4 cartes du temps qui se trouvent dans le prolongement d'une habitation (il peut donc s'agir d'une rangée horizontale, verticale ou diagonale) déterminent le temps qu'il y fait.

Sur chaque carte figure un type de temps ainsi que des nuages blancs ou des nuages noirs.



La somme de tous les nuages des cartes d'une rangée donne le temps qu'il fait au dessus de l'habitation correspondante. Un nuage blanc et un nuage noir s'annulent.

Exemple : sur les 4 cartes d'une rangée se trouvent les

symboles suivants ☁ ☁ ☁ ☁ ☁ ☁ ☁ ☁

leur somme donne alors ☁ ☁

Si la somme des 4 cartes d'une rangée donne 2 nuages blancs ou plus, il fait beau.

Si la somme donne un nuage (blanc ou noir) ou est équilibrée, le temps est variable.

Si la somme aboutit à 2 nuages noirs ou plus, il fait mauvais.

## Déroulement de la partie :

Au début de chaque tour, tous les joueurs ont la possibilité (mais ne sont pas obligés) de se livrer à une ou plusieurs prévisions météo. On commence par le joueur qui se trouve en possession du coq-girouette et on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Les prévisions météo.

Les joueurs se livrent à une prévision en déposant un jeton sur l'un des 3 étages d'une habitation. A l'étage inférieur, on prévoit du mauvais temps, à l'étage du milieu un temps variable et à l'étage supérieur du beau temps. Les prévisions ne peuvent avoir lieu que sur des habitations dans le prolongement desquelles se trouvent encore des cartes placées à l'envers.

Un joueur ne peut prévoir qu'un type de temps à la fois pour une habitation donnée (interdiction de placer 2 jetons de la même couleur ou plus sur une seule habitation). On peut au plus placer 2 jetons différents sur un étage donné. Dans ce cas, ces jetons sont disposés l'un sur l'autre afin que l'on sache dans quel ordre ces prévisions ont eu lieu.

Une fois déposé, un jeton reste en place jusqu'à ce que les 4 cartes de la rangée correspondante aient été retournées.

Ensuite, le joueur qui se trouve en possession du coq-girouette effectue dans l'ordre les 3 opérations suivantes :

1. S'il le désire, il peut influencer le temps,
  2. dans tous les cas, il retourne une carte placée à l'envers,
  3. puis il passe le coq-girouette au joueur suivant.
1. Lorsque c'est son tour, un joueur a la possibilité d'influencer le temps (mais n'est pas obligé de le faire). Pour cela, il retire une carte de son choix déjà retournée du ciel et la place à l'envers sur le banc de nuages. Sur la case ainsi libérée, il place à l'envers soit la carte qu'il a obtenue en début de partie, soit l'une des cartes qui se trouvent sur le banc de nuages (il n'a pas le droit de la regarder). Ceci n'est possible qu'une seule fois par tour.
  2. Chaque joueur doit, lorsque c'est son tour, retourner une carte de sorte qu'à l'issue de 32 tours toutes les cartes se retrouvent à l'endroit. Lorsqu'auparavant le joueur n'a pas influencé le temps, il retourne une seule carte. Lorsqu'il a influencé le temps, il a échangé une carte à l'endroit contre une carte à l'envers: il doit donc retourner 2 cartes.

Si, après avoir retourné une carte, toutes les cartes d'une rangée (horizontale, verticale ou diagonale) se retrouvent à l'endroit, on procède immédiatement au décompte des points (total des nuages).

Les joueurs qui s'étaient livrés à des prévisions sur l'habitation correspondante obtiennent :

- si leur jeton se trouve au bon étage  
4 point lorsqu'il est placé seul, ou en dessous dans le cas de 2 jetons superposés (le joueur concerné ayant effectué cette prévision le premier),  
2 points lorsqu'il est placé au dessus dans le cas de 2 jetons superposés (le joueur concerné n'ayant été que second à effectuer cette prévision),
- moins 1 point si leur jeton ne se trouve pas au bon étage.