



Winter!

coöperatief strategiespel

1 tot 8 spelers • vanaf 6 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

Het is winter. Het weerbericht voorspelt sneeuw en ijs op de wegen. Ondanks het slechte weer gaan oom en tante, opa en oma, onze beste vrienden en onze eigen familie vandaag op pad. De vier families gaan vandaag naar school, naar hun werk, boodschappen doen en sporten. Maar als er sneeuw en ijs op de weg ligt kunnen ze niet overal komen. Gelukkig zijn er sneeuwschuivers en strooiwagens. Deze schuiven de straten schoon, zodat de auto's weer veilig kunnen rijden.

Elke familie wil vandaag drie dingen doen. De spelers zorgen er samen voor dat de vier families overal heen kunnen. Als er te veel sneeuw ligt, schakelen ze een sneeuwschuiver in die de wegen schoonveegt. Bij te veel ijs kunnen ze een strooiwagen inzetten. Zal het lukken om alle families weer veilig thuis te laten komen? Of raken ze ingesneeuwd en moeten ze misschien in de sporthal blijven slapen?

Let op: na een paar keer spelen is het erg leuk om het spel moeilijker te maken, zoals beschreven bij "Meer uitdaging".

Inhoud

Spelbord, spelregels, 4 langwerpige agenda-kaarten (met 3 gaten), 8 auto's, 5 sneeuwschuivers, 5 strooiwagens, 12 plek-kaartjes (kaartjes met te bezoeken plekken), 16 weerkaartjes (met straatnummers) en 24 zeshoekige sneeuw-en-ijs-kaartjes.

Vorbereiding

1. Bekijk het spelbord. Je ziet 5 straten met de nummers 1 tot en met 5. De bordjes geven aan op welke straat je zit. Op de kruisingen staan natuurlijk twee bordjes!
2. Verdeel de 12 plek-kaartjes willekeurig over de 12 plekken (de vakjes op het bord zonder nummer) met de afbeelding naar boven. Zie je waar de ingang van elke plek is?
3. Op de 4 hoeken van het bord zie je een huis. Op elk huis leg je een autofiche van dezelfde kleur. Het groene huis is van opa en oma, het paarse huis van oom en tante, het blauwe huis is van onze vrienden en het rode huis is ons eigen huis.
4. Leg naast elk huis een agenda-kaart. Op deze kaart zie je welke drie dingen deze familie vandaag wil gaan doen. Rood = naar school, blauw = werken, groen = boodschappen doen, geel = sporten.
5. Leg de 16 weerkaartjes ondersteboven naast het bord en hussel ze door elkaar.
6. Leg de 24 zeshoekige sneeuw-en-ijs-kaartjes ondersteboven aan de andere kant van het bord en hussel ze door elkaar.
7. Maak een stapeltje met sneeuwschuivers en een stapeltje met strooiwagens, en leg deze naast het bord.
8. Bedenk samen wie er mag beginnen. Misschien degene die het meest van sneeuw en ijs houdt?



Spelen

Je beurt bestaat uit twee delen. Eerst draai je een weerkaartje om, zodat je weet of er ergens sneeuw of ijs komt. Daarna ga je met een auto rijden, óf je zet een sneeuwschuiver of strooiwagen in.

Het weerbericht: sneeuw of ijs

1. Aan het begin van je beurt draai je een weerkaartje om. Daar staat een zonnetje of een cijfer op.
2. Heb je een cijfer gedraaid, dan weet je in welke straat er slecht weer komt. Draai nu één van de sneeuw-en-ijs-kaartjes om. Leg deze op een vakje van deze straat. Hier kunnen nu geen auto's meer langs! Overleg met de andere spelers op welke plek hij moet komen.
3. Heb je een zonnetje gedraaid, dan is het droog en zonnig. Deze keer komt er geen sneeuw of ijs bij! Je hoeft dus geen sneeuw-en-ijs-kaartje te draaien.
4. Soms ligt er op alle vakjes van een straat al sneeuw of ijs. Als je het cijfer van die straat draait hoeft je ook geen sneeuw-en-ijs-kaartje om te draaien.
5. De gebruikte weerkaartjes worden met de afbeelding naar boven naast het bord gelegd. Als de dichte weerkaartjes op zijn, worden ze alle 16 omgedraaid en gehusseld.



Rijden met de auto's

6. Nu mag je gaan rijden met één van de vier auto's. We zorgen samen voor de vier families, dus je mag elke beurt kiezen met welke auto je wilt rijden.
7. Je mag zo ver rijden als je wilt, maar alleen over straten zonder sneeuw en ijs!
8. Je rijdt van huis naar één van de 12 plekken, van de ene naar de andere plek of terug naar huis (zie hieronder).
9. In plaats van te rijden met één van de auto's, mag je ook een sneeuwschuiver of strooiwagen inschakelen (zie hieronder).
10. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De plekken (school, werk, winkel, sport)

11. De plekken hebben altijd maar aan één kant een ingang.
12. Als je op een plek aankomt, mag je het plek-kaartje pakken en in de agenda-kaart leggen die bij die familie hoort. Zorg er samen voor, dat de kleur van het plek-kaartje steeds klopt met de kleur op de agenda-kaart. De volgorde maakt niet uit.
13. Gebruik je fantasie om te bedenken waarom iedereen de dingen wil doen die op de agenda-kaart staan. Waarom gaan opa en oma naar school? Misschien om hun kleinkind op te halen?
14. De auto blijft op deze (nu lege) plek staan.
15. In de loop van het spel mag je ook naar een lege plek toe rijden, als je dat zou willen. Je mag niet op een straat blijven staan.



Sneeuwschuivers en strooiwagens

16. Kies je ervoor om een sneeuwschuiver of strooiwagen in te schakelen, dan mag je deze beurt niet met een gewone auto rijden.
17. De sneeuwschuiver schuift alle sneeuw op één van de vijf straten weg. Jij mag kiezen welke.
Let op: sneeuwschuivers schuiven alleen de sneeuw weg. Alle kaartjes met ijs op deze straat blijven liggen!
18. De strooiwagen haalt al het ijs weg op één straat van je keuze.
Let op: de strooiwagen haalt alleen ijs weg; alle sneeuw op deze straat blijft liggen.
19. Elke sneeuwschuiver of strooiwagen wordt maar één keer gebruikt. Daarna gaat het kaartje uit het spel. Overleg met elkaar wanneer en voor welke straat je ze in wilt zetten.
20. De weggehaalde sneeuw-en-ijs-kaartjes worden met de afbeelding naar boven naast het bord gelegd. Pas als alle dichte sneeuw-en-ijs-kaartjes op zijn, worden ze omgedraaid en gehusseld.

Einde van het spel

- Lukt het om alle 12 plekken te bezoeken, en dan alle families weer terug naar huis te brengen? Hoera, we hebben alles kunnen doen vandaag, ondanks het slechte weer!
- Soms lukt het wel om alle plekken te bezoeken, maar kan niet iedereen thuis komen. Waar kunnen we nu blijven slapen?
- Is het niet gelukt om alle plekken te bezoeken? Bedenk samen hoe dat een volgende keer wel kan lukken!

Meer uitdaging

Een strenge winter: draai elke beurt twee weerkaartjes voordat je gaat rijden.

Voor nóg meer uitdaging kun je bovendien de activiteiten in de volgorde van de agenda's doen! Dus bijvoorbeeld: eerst naar school, dan boodschappen doen, dan sporten.

Tip

Leg de gebruikte weerkaartjes zo neer dat je goed kunt zien welke nog gaan komen. Elk nummer komt drie keer voor en er is één zon-kaartje.

Colofon

© 2015 Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Snowstorm' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1994, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustratoren: Jennifer Ring en Jim Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2D5ign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Sunny Games

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

Ogen van de Jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar

Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

UFO

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

Stop de Stropers

2-5 spelers, vanaf 8 jaar

De stropers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.

Archipel

2-5 spelers, vanaf 11 jaar

De spelers zijn vissers in een Chinees eilandenrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.



Winter!

Snowstorm

co-operative strategy game

1 to 8 players • age 6+ • duration about 15 minutes

Game overview

Winter has come. The weather forecast predicts snow and ice on the roads. Although the weather is bad, Aunt and Uncle, Grandma and Grandad, our best friends and our own family are leaving home. The four families want to go to school, work, shopping and the sports centre. With so much snow and ice, they won't be able to reach all of their destinations. Fortunately, snow ploughs and gritters can be brought into action. They clear the streets so that the cars can drive safely again.

Each family wants to do three things today. Together, the players have to make sure that they can all move around. If there is too much snow, they call up a snow plough to sweep the streets clean. When there is too much ice, they will use a gritter. Will they succeed in getting each family back home? Or will some families be snowed in and have to spend the night at the sports centre?

Note: after a few games, it can be really nice to make the game harder, as described under "More challenge".

Contents

Game board, game rules, 4 rectangular things-to-do cards (with 3 holes in them), 4 cars, 5 snow ploughs, 5 gritters, 12 places-to-go cards, 16 weather cards (with street numbers) and 24 six-sided snow-and-ice cards (snow or ice).

Preparations

1. Look over the game board. The streets are numbered 1 to 5. The signs indicate on which street you are. The crossings naturally have two street signs!
2. Shuffle the 12 places-to-go cards and place them on the 12 lots (the spaces without a number). Notice the entrance to each lot.
3. On each home, put a car marker of the same colour. The green house belongs to Grandma and Grandad, the purple house to Aunt and Uncle, the blue house to our best friends and the red one is our own family home.
4. Place a things-to-do card next to each home. This card shows which three things this family wants to do today. Red = school, blue = work, green = shopping, yellow = sports.
5. Put the 16 weather cards upside down next to the board and shuffle them well.
6. Put the 24 six-sided snow-and-ice cards on the other side of the board and shuffle them.
7. Make one pile of snow ploughs and one pile of gritters and place them next to the board.
8. Choose which player will start. Maybe the one who likes snow and ice the best?



Playing

Each turn has two parts. First, turning a weather card, so you know whether and where there will be snow or ice. Then, choosing to drive with one of the cars, or to bring a snow plough or gritter into action.

The weather forecast: snow or ice

1. At the start of your turn, you turn up a weather card. It shows a number or a sun.
2. Did you turn up a number? This street will get bad weather now. Take one of the snow-and-ice cards. Put it on one of the street spaces with this number. From now on, no cars can pass this space! Ask the other players for advice on the best placement.
3. Did you turn up a sun? The weather is dry and sunny. No snow or ice this time! So no snow-and-ice card needs to be taken.
4. Sometimes all the spaces on one street are covered with snow or ice. If you turn up the number of that street, you don't need to take a snow-and-ice card.
5. Used weather cards are put face up next to the game board. When all 16 weather cards are used, they are turned down and shuffled.



Driving the cars

6. You may now drive one of the four cars. We all take care of the four families, so at each turn you can choose which car you want to drive.
7. You can drive as far as you wish, but only along street spaces without snow and ice!
8. You will drive from home to one of the 12 lots, from one lot to the other or back home (see below).
9. Instead of driving a car, you can deploy a snow plough or a gritter (see below).
10. Now it is the next player's turn.

Places to go (school, work, shops, sports)

11. The lots with places-to-go cards always have one entrance. Look carefully.
12. When arriving at a lot, you can take the places-to-go card and put it in that family's things-to-do card. See to it that the colour of the places-to-go card corresponds with the colour on the things-to-do card. The order is not relevant.
13. Use your imagination to understand why everyone wants to go to these places. Why do grandma and grandad visit school? Maybe they are picking up their grandchild?
14. The car stays on this now empty lot.
15. Later on in the game, you may wish to visit an empty lot. This is allowed. You cannot end on a street space.



Snow ploughs and gritters

16. When you choose to bring into action a snow plough or a gritter, you cannot drive a family car this turn.
17. The snow plough removes all snow from one of the five streets. You choose which one.
Beware: snow ploughs just remove snow. All cards with ice on this street remain there!
18. The gritter removes all ice from one street of your choice.
Beware: gritters just remove ice. All the snow on this street just stays there!
19. Each snow plough or gritter is used only once. When used, it is removed from the game. Decide together when and for which street you want to use them.
20. Removed snow-and-ice cards are put face up next to the board. Only when the face down supply is finished, are they turned over and shuffled.

Game end

- Did you succeed in visiting all 12 places to go, and then returning all four families back home? Hurray, we managed to do everything we wanted, despite the bad weather!
- Sometimes you succeed in doing everything, but not in bringing everyone home. Where can we stay tonight?
- Did you not succeed in visiting all 12 places to go? Try to figure out together how you can improve your strategy, so next time you will succeed.

More challenge

A harsh winter: each turn, two weather cards are turned up before you can start driving.

For an even greater challenge, visit the places to go in order of the things-to-do card. For example: First go to school, then shopping, then play sports.

Hint

Arrange the used weather cards to make clear which cards are yet to come. Each number occurs three times and there is only one sun card.

Some other co-operative games by Sunny Games

Princess

2-4 players, age 4+

How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

Secret Door

1-8 players, age 5+

We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen.
A co-operative memory game.

Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

Mount Everest

2-6 players, age 7+

Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles.
An exciting strategy game.

Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

UFO

2-4 players, age 8+

The players are sky travellers who are stranded on Earth. With their alien powers they can overcome the dangers. During the game, fantasy comes to life.

Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.

Archipel

2-5 players, age 11+

The players go fishing in a Chinese archipelago. The fish are abundant, but each customer wants particular fish species! Catch the right fish before the stormy season comes up...

Colophon

© 2015 Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Snowstorm' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1994, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).

Illustrators: Jennifer Ring and Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
The Netherlands
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.



Winter!

Schneesturm

kooperatives Strategiespiel

für 1 - 8 Spieler • ab 6 Jahren • Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielidee

Der Winter hat begonnen. Der Wetterbericht sagt viel Schnee und Eis auf den Straßen voraus. Obwohl die Straßenverhältnisse schlecht sind, verlassen Tante und Onkel, Oma und Opa, unsere besten Freunde und unsere Familie das Haus. Die vier Familien wollen zur Schule, zur Arbeit, zum Einkaufen und zum Sport gehen. Doch mit zu viel Schnee wird es schwierig für alle ihre Ziele zu erreichen. Glücklicherweise, können wir mit Schneepflügen und Streuwagen die Straßen beräumen, so dass die Autos wieder sicher fahren können.

Jede Familie möchte heute drei Dinge erledigen. Die Spieler sollen dafür sorgen, dass sie die Straßen benutzen können. Ist zu viel Schnee auf den Straßen, rufen sie den Schneepflug um die Straßen zu räumen. Ist zu viel Eis auf den Straßen, rufen sie die Streufahrzeuge. Werden wir es schaffen alle Familien nach erledigter Arbeit wieder sicher nach Hause zu bringen? Oder werden einige Familien eingeschneit und müssen die Nacht in der Sporthalle verbringen...

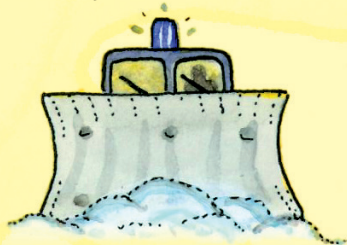
Hinweis: nach ein paar Spielen, ist es durchaus empfehlenswert, das Spiel etwas schwieriger zu machen, wie beschrieben unter "Größere Herausforderung".

Inhalt

Spielplan, Spielregeln, 4 Aktionskarten (länglich, mit 3 Löchern), 4 Autos, 5 Schneepflüge, 5 Streuwagen, 12 Ortskarten, 16 Wetterberichte (mit Nummern), 24 Schnee- und Eiskarten (sechseckig).

Vorbereitungen

1. Seht euch das Spielbrett an. Die Straßen sind von 1-5 nummeriert. Die Schilder zeigen auf welcher Straße ihr euch befindet. An Kreuzungen befinden sich natürlich zwei Straßenschilder!
2. Mischt die 12 Ortskarten und legt sie auf die 12 leeren Parzellen (Felder ohne Straßenschilder) des Spielbrettes. Achtet auf die jeweiligen Eingänge zu den Parzellen.
3. In jedes Wohnhaus legt ihr die Autokarte der jeweiligen Farbe. Das grüne Haus gehört den Großeltern, das violette der Tante und dem Onkel, das blaue den besten Freunden und das rote ist das Haus der eigenen Familie.
4. Legt die Aktionskarten neben jedes Haus. Diese Karten zeigen an, welche Dinge die Familien jeweils heute erledigen möchten. Rot = Schule, blau = Arbeit, grün = einkaufen, gelb = Sport.
5. Die 16 Wetterberichtskarten legt ihr verdeckt und gut gemischt neben das Spielbrett.
6. Legt die 24 sechseckigen Schnee- und Eiskarten ebenfalls verdeckt und gut gemischt auf die andere Seite des Spielbrettes.
7. Macht einen Stapel aus den Schneepflügen und einen Stapel aus den Streufahrzeugen und legt diese neben das Spielbrett.
8. Wählt einen Startspieler. Vielleicht denjenigen, der Schnee und Eis besonders mag?



Spielverlauf

Der Zug eines Spielers besteht aus zwei Teilen. Als erstes wird eine Wetterberichtskarte umgedreht. So erfahrt ihr, wo Schnee und Eis erwartet werden. Als zweites wird ein Auto bewegt oder ein Schneepflug oder ein Streufahrzeug benutzt.

Der Wetterbericht: Schnee oder Eis

1. Am Anfang einer Runde wird eine Wetterberichtskarte umgedreht. Sie zeigt entweder eine Zahl oder die Sonne.
2. Wurde eine Nummer aufgedeckt, dann wird die Straße mit dieser Nummer vom Winter erfasst. Dazu wird eine Schnee- und Eiskarte aufgedeckt und auf ein Feld dieser Straße gelegt. Von nun an kann kein Auto dieses Feld passieren! Besprecht miteinander, auf welchem Feld die Schnee und Eis Karte platziert werden soll.
3. Wurde eine Sonne aufgedeckt, dann ist das Wetter trocken und sonnig. Es muss keine Schnee- und Eiskarte aufgedeckt werden.
4. Manchmal sind alle Felder einer Straße mit Schnee- und Eiskarten belegt. Wird die Nummer einer solchen Straße aufgedeckt, müsst ihr ebenfalls keine neue Schnee- und Eiskarte aufdecken.
5. Aufgedeckte Wetterberichtskarten werden offen neben das Spielbrett abgelegt. Wurden alle 16 aufgedeckt, werden sie erneut verdeckt, gemischt und bereit gelegt.



Autos bewegen

6. Jetzt kann eines der vier Autos bewegt werden. Da alle Mitspieler für alle Familien verantwortlich sind, kann jeder Spieler in jeder Runde ein anderes Auto bewegen.
7. Die Autos können soweit bewegt werden wie ihr wollt, aber nur über freie Felder ohne Schnee und Eis!
8. Ein Auto kann von einem Haus zu einem der 12 Orte bewegt werden oder von einem Ort zu einem anderen oder wieder zurück zum Haus (siehe unten).
9. Anstelle eines Autos kann auch ein Schneepflug oder ein Streufahrzeug benutzt werden (siehe unten).
10. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ortskarten (Schule, Arbeit, Geschäfte, Sport)

11. Die Parzellen mit den Ortskarten haben immer einen Eingang. Achtet darauf!
12. Wenn eine Parzelle erreicht wurde, kann die Karte in die Aktionskarte der Familie gesteckt werden. Dabei muss die Farbe der Ortskarte der Farbe der Aktionskarte entsprechen. Eine Reihenfolge ist nicht zu beachten.
13. Benutzt Eure Phantasie um zu verstehen wieso die Familien diese Orte aufsuchen müssen. Warum müssen z.B. die Großeltern zur Schule? Vielleicht weil sie ihre Enkel dort abholen müssen?



- Das Auto verbleibt vorerst auf der leeren Parzelle.
- Später im Spielverlauf wollt ihr vielleicht eine leere Parzelle ansteuern. Das ist in jedem Fall erlaubt. Niemals jedoch kann ein Auto auf einem Straßenfeld stehen bleiben.

Schneepflug und Streufahrzeug

- Wenn ihr einen Schneepflug oder ein Streufahrzeug benutzen wollt, könnt ihr kein Familienauto fahren.
- Der Schneepflug räumt den Schnee von einer der fünf Straßen vollständig. Ihr könnt wählen, welche Straße frei geräumt werden soll. *Beachtet: ein Schneepflug räumt nur den Schnee. Eis verbleibt weiterhin auf der Straße!*
- Das Streufahrzeug entfernt das Eis auf der Straße eurer Wahl vollständig. *Beachtet: ein Streufahrzeug räumt nur Eis. Schnee verbleibt weiterhin auf der Straße!*
- Ein Schneepflug oder ein Streufahrzeug kann jeweils nur einmal benutzt werden. Nach der Benutzung wird es aus dem Spiel genommen. Ihr müsst zusammen entscheiden, welche Straße wann geräumt werden soll.
- Geräumte Schnee- und Eiskarten werden offen neben das Spielfeld gelegt. Erst wenn alle verdeckten Karten aufgebraucht sind, werden die abgelegten verdeckt gemischt und wieder benutzt.

Spielende

- Wart ihr erfolgreich und habt alle 12 Orte besucht und die vier Familien wieder nach Hause gebracht? Großartig, ihr habt alles geschafft, egal wie schlecht das Wetter auch war!
- Oder ist es euch zwar gelungen alle Orte zu besuchen, aber nicht mehr alle Familien wieder in Haus zu bringen? Dann wartet wohl ein kleines Abenteuer auf euch und ihr verbringt die Nacht an einem neuen Ort. Welcher ist es?
- Oder habt ihr es nicht geschafft alle 12 Orte zu besuchen? Überlegt gemeinsam, wie ihr es beim nächsten Mal besser machen könnt.

Größere Herausforderung

Ein harter Winter: Bei jedem Zug werden zwei Wetterberichtskarten umgedreht bevor ihr die Fahrzeuge bewegt.

Für eine noch größere Herausforderung könnt ihr die 12 Orte in der Reihenfolge der Aktionskarten besuchen. Zum Beispiel: erst zur Schule, dann zum Einkaufen, dann zum Sport.

Hinweis

Sortiert die benutzten Wetterberichte. So könnt ihr besser sehen welche Karten noch kommen werden. Jede Straßennummer ist drei Mal im Spiel und die Sonne gibt es nur einmal.

Einige weitere kooperative Spiele von Sunny Games

Prinzessin

2-4 Spieler, Alter 4+

Wie können wir die zu 100 Jahren Schlaf verzauberte Prinzessin befreien? Mit viel Phantasie können die Spieler es gemeinsam schaffen.

Max der Kater

1-8 Spieler, Alter 4+

Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

Die Geheime Tür

1-8 Spieler, Alter 5+

Wir versuchen herauszufinden welche Gegenstände hinter einer geheimen Tür versteckt sind. Sonst werden sie gestohlen. Ein kooperatives Gedächtnisspiel.

Sandburgen

1-8 Spieler, Alter 5+

Am Strand bauen wir Sandburgen! Ein spannendes Strategiespiel welches dazu einlädt, verschiedene Spielvarianten auszuprobieren.

Mount Everest

2-6 Spieler, Alter 7+

Bildet ein Bergsteigerteam und besteigt zusammen den Gipfel! Ein gutes Team kann alle Hindernisse bezwingen. Ein spannendes Abenteuerspiel.

Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+

Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.

UFO

2-4 Spieler, Alter 8+

Die Spieler sind Raumfahrer, die auf der Erde gestrandet sind. Mit ihren außerirdischen Kräften können sie den Gefahren trotzen. Phantasie ist im Spiel ein entscheidendes Element.

Fangt die Wilderer

2-5 Spieler, Alter 8+

Die Wilderer versuchen Enten, Wildschweine und Hirsche zu fangen. Wir, die Förster versuchen das zu verhindern. Wir müssen sie stoppen bevor sie ein Tier fangen können. Ein spannendes Strategiespiel.

Archipel

2-5 Spieler, Alter 11+

Die Spieler sind Fischer in einem chinesischen Inselreich. Es gibt genug Fische, aber die Kunden sind wählerisch! Fang die richtigen Fische, bevor das Wetter umschlägt...

Colofon

© 2015 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Snowstorm' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1994, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzer: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.

Illustratoren: Jennifer Ring und Jim Deacove (Family Pastimes).

Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland

Herausgeber:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Die Niederlande
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu



Winter!

Tempête de Neige

Jeu de stratégie coopératif

1 à 8 joueurs • à partir de 6 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

Voilà l'hiver! La météo prévoit neige et verglas. Malgré le mauvais temps, la tante et l'oncle, Grand-mère et Grand-père, nos meilleurs amis et notre propre famille ont quitté leur maison. Les 4 familles doivent aller à l'école, au travail, faire les courses, et aussi aller à la salle de sports. Les mauvaises conditions risquent de les en empêcher. Heureusement, chasse-neige et saleuses peuvent être amenés et mis en service. Ils vont dégager la route pour permettre aux voitures de circuler en sécurité.

Chaque famille aura 3 choses à faire ce jour. Les joueurs devront s'assurer de pouvoir circuler. S'il y a trop de neige, ils appelleront un chasse-neige pour dégager la route. En cas de verglas, c'est la saleuse qu'il faudra demander. Parviendront-ils à ramener chaque famille à la maison? Ou certains seront-ils bloqués et devront passer la nuit à la salle de sports?

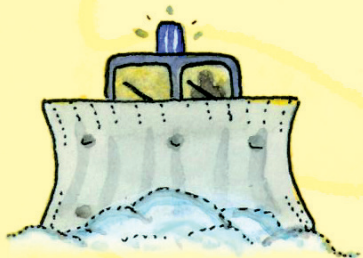
Note: après avoir joué quelques parties, vous pouvez passer au niveau supérieur en vous référant à la rubrique «Plus difficile».

Contenu

Plateau de jeu, règles, 4 cartes d'activités à réaliser (oblong, avec 3 trous), 4 voitures, 5 chasse-neige, 5 saleuses, 12 cartes «lieu à atteindre», 16 cartes météo (avec des numéros), et 24 cartes «neige ou verglas» (cartes hexagonales avec prévisions météo).

Préparation

1. Regardez le plateau. Les rues sont numérotées de 1 à 5. Les panneaux indiquent sur quelle rue vous vous trouvez. Naturellement, les carrefours possèdent 2 panneaux!
2. Mélangez les 12 cartes de lieux à fréquenter, et placez les sur les 12 espaces sans numéro. Repérez les entrées de chaque espace.
3. A chaque maison, placez un jeton voiture de la couleur correspondante. La maison verte appartient à Grand Père et Grand Mère, la violette à l'oncle et à la tante, la bleue aux amis, et la rouge sera celle de votre propre famille.
4. Placez une carte d'activité à réaliser à côté de chaque maison. Cette carte montre quelles sont les 3 activités que souhaite réaliser cette famille aujourd'hui. Rouge = école, bleu = travail, vert = faire les courses, jaune = sports.
5. Mélangez les 16 cartes météo, puis, placez-les près du plateau, face cachée.
6. De même pour les 24 cartes «neige ou verglas» (hexagonales), que vous placerez de l'autre côté.
7. Faites une pile avec les chasse-neige, une autre avec les saleuses, et placez-les près du plateau.
8. Choisissez qui commencera. Peut-être celui ou celle qui aime le plus la neige?

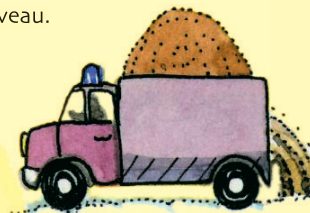


Le jeu

Chaque tour se joue en 2 phases. D'abord, retournez une carte météo. Vous connaissez ainsi le temps et où il y aura de la neige ou du verglas. Ensuite, vous avancez une voiture ou mettez en oeuvre un chasse-neige ou une saleuse.

Les prévisions météo: neige ou verglas

1. Lorsque débute votre tour, vous retournez une carte météo. Elle montre un soleil, ou un numéro.
2. Si c'est un numéro, la rue correspondante va souffrir du mauvais temps. Prenez une carte «neige ou verglas», et posez la sur une des cases de cette rue. Les voitures ne pourront plus passer par cette case! Demandez l'avis des autres joueurs sur le choix de la case.
3. Si vous avez retourné un soleil, le temps sera sec et ensoleillé. Pas de neige ni de verglas. Vous ne prenez pas d'autre carte.
4. Si toutes les cases d'une rue sont déjà recouvertes et que vous retournez à nouveau le numéro de cette rue, il ne sera pas non plus utile de prendre une carte «neige ou verglas».
5. Les cartes météo utilisées sont posées, face visible, à côté du plateau. Quand les 16 cartes ont été utilisées, retournez-les, et mélangez-les à nouveau.



Déplacer les voitures

6. Vous pouvez maintenant déplacer une des 4 voitures. Nous jouons tous pour les 4 familles, ainsi, à chaque tour, vous pouvez choisir n'importe laquelle des voitures.
7. Vous pouvez vous déplacer aussi loin que vous le souhaitez, mais uniquement en suivant des rues dont les cases ne sont pas bloquées par la neige ou le verglas!
8. Les déplacements se font de la maison à un des 12 lieux d'activité, ou d'un lieu à l'autre, ou encore d'un lieu vers la maison (voir plus bas).
9. Au lieu d'un déplacement, vous pouvez mettre en oeuvre un chasse-neige ou une saleuse (voir plus bas).
10. Votre tour est terminé, c'est au suivant de jouer.

Les lieux d'activité (école, travail, boutiques, salle de sports)

11. Les lieux d'activité où vous devez vous rendre ont tous une entrée. Regardez-les attentivement.
12. Lorsque vous y arrivez, vous pouvez prendre la carte «lieu à atteindre» qui s'y trouve et la mettre sur la carte d'activités à réaliser de la famille correspondante. La couleur de la carte «lieu à atteindre» doit correspondre à celle de la carte d'activités à réaliser. L'ordre importe peu.
13. Vous pouvez essayer d'imaginer pourquoi chacun veut se rendre à tel ou tel endroit. Pourquoi Papy et Mamy fréquentent-ils l'école? Peut-être vont-ils chercher leurs petits enfants?
14. La voiture termine le tour à cet endroit, désormais vide.
15. Plus tard dans la partie, vous pouvez, si vous le souhaitez, vous arrêter sur un lieu vide. Vous ne pouvez pas vous arrêter dans une rue.



Chasse-neige et saleuses

16. Lorsque vous décidez de mettre en action un chasse-neige ou une saleuse, vous ne pouvez pas utiliser de voiture lors de ce tour.
17. Le chasse-neige écarte la neige sur la totalité d'une des 5 rues. A vous de choisir laquelle vous souhaitez dégager.
Attention: les cartes verglas restent en place, le chasse-neige, comme son nom l'indique, ne nettoie que la neige.
18. De même, la saleuse supprime le verglas d'une rue toute entière, *mais n'a pas d'effet contre la neige, qui reste en place.*
19. Un chasse-neige ou une saleuse ne peut être utilisé qu'une seule fois. Après utilisation il est retiré du jeu. Vous déciderez ensemble quand, et pour quelle rue vous les utiliserez.
20. Les cartes «neige ou verglas» retirées, sont posées, face visible, à côté du plateau. Elles ne seront réutilisées que lorsqu'il n'y en aura plus face cachée. On les mélangera alors de nouveau et seront replacées face cachée.

Fin du jeu

- Vous êtes parvenus à vous rendre aux 12 lieux d'activité, puis à ramener chaque famille à la maison? Hourra! Vous vous êtes bien organisés, et avez pu faire tout ce que vous vouliez malgré le mauvais temps!
- Vous avez peut-être réussi à tout faire, mais pas à ramener tout le monde à la maison? Alors, où pourrions nous dormir cette nuit?
- Vous n'avez pas réussi à faire tout ce que vous vouliez? Essayez ensemble de voir comment vous pourriez améliorer votre stratégie, et réussir la prochaine fois.

Plus difficile

Un hiver encore plus rude: à chaque tour, retournez 2 cartes météo, avant de prendre la voiture.
Pour plus de difficulté encore, visitez les différents lieux dans l'ordre de la cartes d'activités à réaliser. Par exemple: d'abord l'école, puis les courses, puis la salle de sports.

Conseil

Chaque carte météo est en 3 exemplaires, et celle représentant un soleil, en un seul exemplaire. Organisez les cartes utilisées, pour savoir ce qui reste à venir.

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans
Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans
L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest

2-6 joueurs, à partir de 7 ans
Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans
Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

UFO

2-4 joueurs, à partir de 8 ans
Les joueurs sont des voyageurs interstellaires, qui se retrouvent bloqués sur la Terre. Grâce à leurs pouvoirs extraterrestres, ils pourront surmonter les dangers. Durant la partie, science-fiction et vie réelle s'entremêleront.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans
Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

Archipel

2-5 joueurs, à partir de 11 ans
Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...

Colophon

© 2015 Sunny Games.
Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Snowstorm» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.
Règles originales © 1994, Jim Deacove (Family Pastimes).
Cette version © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.
Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), France. www.jeux-de-traverse.com
Illustrateurs: Jennifer Ring et Jim Deacove (Family Pastimes).
Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.
Fabricant: Nederlandse Spellens Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Les Pays-Bas
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu