



2-4 joueurs
à partir de 8 ans
Durée : 45 minutes

(La pluie et le beau temps)

CONCEPT

Les joueurs n'ont qu'une seule idée en tête : rentrer chez eux le plus vite possible. Plus facile à dire qu'à faire ! La météo est capricieuse ces derniers temps. Pluie, orages et même brouillard rendent les routes hasardeuses et dangereuses. Et même le soleil peut se révéler traître quand il darde ses rayons menaçants. Il faudra donc faire preuve d'intelligence pour trouver le chemin le plus praticable. Heureusement, les sorcières du temps veillent et accordent de temps en temps un peu de leur temps pour faire le temps !

MATERIEL DE JEU

- Un plateau de jeu



- 30 marqueurs météo
- Quatre jeux de 9 figurines de couleurs différentes



- 3 Sorcières du temps (figurines noires)



- 1 dé
- 1 marqueur de Vent

Marqueur météo :



* Neige



* Soleil



* Feu



* Pluie



* Tempête



* Brouillard

Type de terrain :



* Plaine



* Forêt



* Mer



* Montagne

PREPARATIFS

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Les trois sorcières sont placées sur le chemin blanc bordant le plateau de jeu. Leur emplacement de départ est indiqué par un gros point noir.

- *A deux joueurs, on joue avec deux emplacements de départ opposés (de couleurs différentes). Chaque joueur prend 9 figurines.*
- *A trois joueurs, on joue avec les couleurs rouge, jaune foncé (Orange) et bleu ou bien avec les couleurs Jaune Clair, bleu clair et vert. Chaque joueur prend 6 figurines.*
- *A 4 joueurs, deux des emplacements de départ opposés ne sont pas utilisés. (parmi les 6 possibles sur le plateau) Chaque joueur prend 5 figurines.*

Les joueurs prennent les pions de leur couleur et les déposent dans le village de départ qui est opposé à leur couleur. Rouge part du village jaune. Vert du village bleu, jaune du village rouge, etc. C'est à partir des cases colorées qui bordent ces villages que les joueurs entreront en jeu.

Chaque joueur tire trois marqueurs météo. Il regarde ce qu'il a tiré mais ne le montre pas aux autres joueurs. On place également deux marqueurs face visible près du plateau. Le marqueur de vent est posé sur la rose des vents à son emplacement initial (point noir). Un joueur est désigné maître des vents et reçoit le dé. Il est le premier joueur et commence le jeu.

DEROULEMENT DU JEU

Le but du jeu est d'emmener le plus de ses figurines dans le village opposé, ou au moins d'en emmener le plus possible sur la partie opposée du plateau. Les figurines se déplacent de case en case. Les terrains de plaine (Jaune), de forêt (Vert) et de montagne (Gris) peuvent être traversés, ceux de mer (bleu) ne peuvent normalement pas l'être. Ces règles pouvant changer en fonction de la météo.

Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se déroule comme suit :

1. Poser un marqueur météo
2. Déplacer les figurines
3. Enlever un marqueur météo
4. (pour le maître du vent seulement) Modifier le vent puis en appliquer les effets

TOUR DE JEU

1. Poser un marqueur météo

Un joueur peut poser jusqu'à deux de ses marqueurs météo. Il peut également renoncer à cette action. Les marqueurs :

- sont posés sur un terrain du plateau pour le rendre impraticable ou plus difficilement praticable.
- sont joués sur un marqueur météo déjà posé afin de l'enlever. Les deux marqueurs doivent correspondre (voir plus loin) et sont alors redéposés dans la réserve.

Toutes les combinaisons de marqueurs et de terrain et/ou autres marqueurs ne sont pas nécessairement possibles. La table ci-dessous montre les combinaisons possibles entre les marqueurs et les terrains – respectivement marqueurs et autres marqueurs ainsi que leur effet. Des couleurs indiquent les combinaisons possibles. Pour plus de facilité, on retrouve ces combinaisons sur le plateau de jeu.

Les marqueurs météo peuvent également être posés sur des terrains sur lesquels se trouve déjà une figurine. Si un terrain devient impraticable suite à une action de ce type, le joueur actif doit déplacer la figurine de ce terrain vers un terrain praticable (ce peut-être un terrain avec du brouillard). Si aucun mouvement n'est possible, la figurine doit être replacée sur son village de départ.

Les figurines qui se trouvent dans le brouillard ne peuvent plus se déplacer et restent là jusqu'à ce que le brouillard se dissipe.

On ne peut déposer de marqueurs météo sur les terrains qui bordent les villages de départ.

Exemple : Rouge joue un marqueur météo « Pluie » sur la plaine au centre de l'image. Sa figurine et la figurine du joueur bleu doivent être déplacée car le terrain devient impraticable. Il déplace la figurine rouge sur la montagne où se trouve un pion de brouillard afin d'immobiliser ce pion. Ensuite, il déplace son pion sur l'emplacement libre près du village, ce qui lui permet de se rapprocher de son but. Il ne peut se mettre sur l'autre entrée du village car le pion jaune s'y trouve déjà (il ne peut y avoir qu'un seul pion sur les emplacements colorés qui jouxtent les villages.)

Poser un marqueur

- 2 au maximum
- Sur un terrain. Rend praticable ou impraticable
- Sur un marqueur pour l'enlever ou l'annuler
- Toutes les combinaisons ne sont pas possibles

Terrains impraticables

Si une figurine s'y trouve

- Joueur actif
- sur un terrain praticable adjacent
- Si aucune possibilité, retour à la case départ

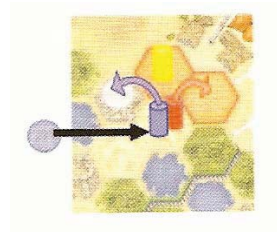








Tableau des influences pour les marqueurs météo

Marqueurs	sont placés sur les terrains suivants					sont placés sur des marqueurs					
	Plaine	Forêt	Montagne	Mer		Soleil	Pluie	Brouillard	Tempête	Feu	Neige
 Soleil	Terrain impraticable							Enleve marqueur			
 Pluie	Terrain impraticable	Terrain impraticable				Enleve marqueur				Enleve marqueur	
 Brouillard	Figurine s'arrête	Figurine s'arrête	Figurine s'arrête								
 Tempête	Terrain impraticable	Terrain impraticable	Terrain impraticable								
 Feu											
 Neige			Terrain impraticable			Enleve marqueur				Enleve marqueur	

Exemple : Si un marqueur Soleil est placé sur une plaine, la plaine devient impraticable. Si une figurine s'y trouve, elle doit être déplacée. Pour enlever le marqueur météo, on peut jouer soit un marqueur « pluie » soit une figurine « pluie ». On enlève alors les deux marqueurs joués de cette façon.

2. Déplacement des pions

A chaque tour un joueur possède 6 points de déplacement pour bouger ses pions ou les sorcières du temps.

Un point permet de déplacer une figurine d'une case. Le déplacement peut être effectué dans n'importe quelle direction à partir du moment où il respecte les règles suivantes :

Il ne peut y avoir que deux pions par case – même dans le cas de traversée de case.

- Sur les cases départ, il ne peut y avoir qu'une seule figurine posée mais la traversée de ces cases est cependant possible, seul l'arrêt n'est permis qu'à une seule figurine.
- seuls les terrains praticables peuvent être traversés. Le terrain des vents au centre de la carte est toujours considéré comme impraticable.
- On ne peut traverser un terrain de brouillard. On est obligé de s'y arrêter.
- On ne peut s'arrêter dans les villages étrangers.

Les sorcières du temps peuvent également être déplacées d'une case par point d'action. Si leur chemin les mène à une tuile blanche, elles permettent au joueur d'enlever une tuile météo qui se trouve directement dans la direction qu'elles fixent. Le joueur prend le jeton de son choix dans l'axe du regard et le remet dans la réserve.

Mouvement : 6 points

- 1 point = un pion bouge d'une case
- Max 2 pions par case arrêt/traversée
- Sur les portes des villages, une seule figurine peut rester
- Uniquement terrains praticables
- Brouillard stoppe les figurines
- Pas sur les villages étrangers

3. Reprendre des marqueurs météo

Pour conclure son tour, le joueur reprend autant de marqueurs de temps qu'il en a posés. Parmi ceux qu'il reprend, il peut prendre l'un des marqueurs face visibles (Il en tire alors un nouveau pour remplacer celui-ci).

4. Faire le vent

Ce tour de jeu n'est accompli que par le joueur qui est actuellement maître des vents. Les autres joueurs ne font que les actions de 1 à 3.

Si le pion des vents est sur une case grise, le joueur la déplace d'une case et termine son tour.

Si le pion est sur une case bleue, le vent souffle sur les terres.

Le maître des vents jette le dé. La rose des vents au centre du plateau indique la direction dans laquelle souffle le vent grâce aux nombres qui y sont indiqués. Les pions météo sont poussés d'une case dans la direction du vent. Les pions des joueurs restent sur place.

Plusieurs possibilités :

- si un pion sort du plateau de jeu, il va directement de l'autre côté du plateau en sens opposé (la terre est ronde)
- si un marqueur va sur un terrain qui ne lui est normalement pas permis, il est tout simplement enlevé du plateau et remis dans la réserve.
- les marqueurs se déplacent simultanément. Ils ne peuvent donc se chevaucher.

Si de cette façon, certains terrains deviennent impraticables, les joueurs qui possèdent des pions sur ces cases doivent les replacer sur les terrains praticables jouxtant les plus proches. S'il n'y a plus d'emplacement libre, les joueurs doivent replacer leurs pions sur la case départ. Ensuite, le faiseur de vents bouge la rose des vents d'une case et donne le dé au joueur suivant à sa droite. Ce joueur devient le faiseur de vent jusqu'à ce que le vent souffle à nouveau sur le monde.

FIN DU JEU ET DECOMPTE DES POINTS

Dès qu'un joueur a placé tous ses pions sur la partie opposée, pas nécessairement sur la maison opposée (une frontière est indiquée par des lignes colorées), le jeu s'arrête. On termine le tour en cours.

Le joueur avec le plus de points l'emporte.

Pions sur un village opposé : 3 points

Pions sur la moitié opposée : 1 point

Pion sur la moitié de départ : - 1 point

Pion sur le village de départ : - 3 points