



Winter!

coöperatief strategiespel

1 tot 12 spelers • vanaf 6 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

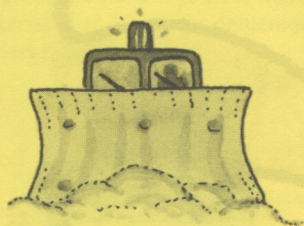
Het is winter. Het weerbericht voorspelt sneeuw en ijs op de wegen. Ondanks het slechte weer gaan oom en tante, opa en oma, onze beste vrienden en onze eigen familie vandaag op pad. De vier families gaan vandaag naar school, naar hun werk, boodschappen doen en sporten. Maar als er sneeuw en ijs op de 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 ervoor 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?

Inhoud

Spelbord, spelregels, 4 agenda-kaarten (met gaten), 8 auto's, 5 sneeuwschuivers, 5 strooiwagens, 12 plek-kaartjes (kaartjes met te bezoeken plekken), 16 weerkaartjes (met weersvoorspellingen) 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. Schud de 12 plek-kaartjes en verdeel ze over de 12 plekken (de vakjes op het bord zonder nummer). Zie je waar de ingang van elke plek is?
3. 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. Druk een autofiche van de juiste kleur in het ronde gat, zodat je duidelijk kunt zien bij welke familie deze kaart hoort.
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?

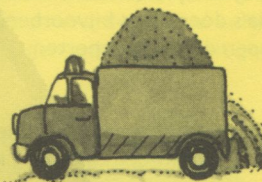


Spelen

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. Je mag niet op een straat blijven staan.
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.



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!

Het spel moeilijker maken

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.

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnospel

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 - Bergbeklimmen

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 - Ruimtereizigers

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 - De Chinese Vissers

2-5 spelers, vanaf 11 jaar
De spelers zijn vissers in een Chinees eilandrijk. 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.

Colofon

© 2010 Zonnospel/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 Rijdsijk (Zonnospel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).
Illustratoren: Jim Deacove en Jennifer Ring (Family Pastimes).
Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.
Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

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

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

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl



Winter!

Tempête de Neige

jeu de stratégie coopératif
1 à 12 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.

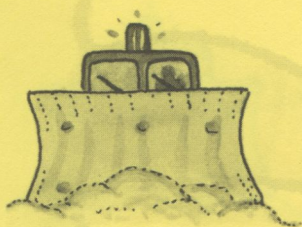
Chaque famille aura 3 choses à faire ce jour. Les joueurs devront s'assurer de pouvoir circuler. S'il y a trop de neige, ils appelleront un chasse-neige pour dégager la route. En cas de verglas, c'est la saleuse qu'il faudra demander. Parviendront-ils à ramener chaque famille à la maison? Ou certains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

Contenu

Plateau de jeu, règles, 4 cartes d'activités à réaliser (avec des trous), 8 voitures, 5 chasse-neige, 5 saleuses, 12 cartes «lieu à atteindre», 16 cartes météo, 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. Placez l'autre jeton voiture de même couleur dans le trou, vous pouvez ainsi voir facilement à quelle famille appartient chaque carte.
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?

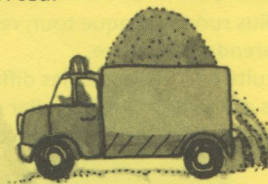


Le jeu

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. Vous ne pouvez pas vous arrêter dans une rue.
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.



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 - Alpinisme

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 - Les Voyageurs de l'Espace

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 - Dans les Mers de Chine

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

© 2010 Zönnespel/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 (Zönnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.
Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), France. www.jeux-de-traverse.com
Illustrateurs: Jim Deacove et Jennifer Ring (Family Pastimes).
Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.
Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

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