Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

METEO BUSINESS

COMPOSITION DU JEU:

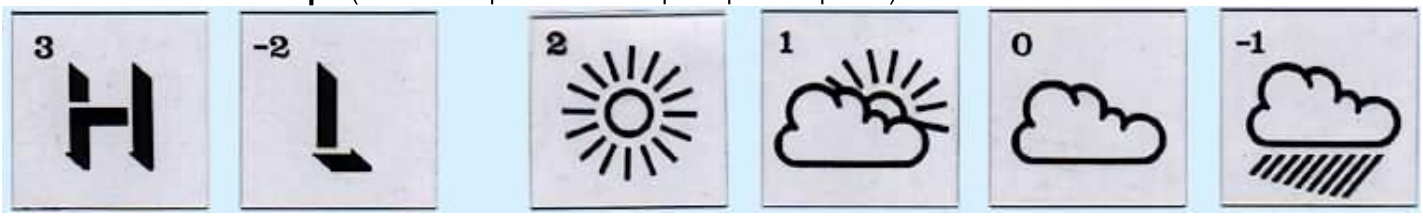
1 Plateau de jeu (voir fin de page)

26 Pions bateaux couleur)

36 Gros pions (9 par couleur)

148 Petits pions (37 par

53 Indicateurs de temps (ce sont des petits carrés de plastique transparent)

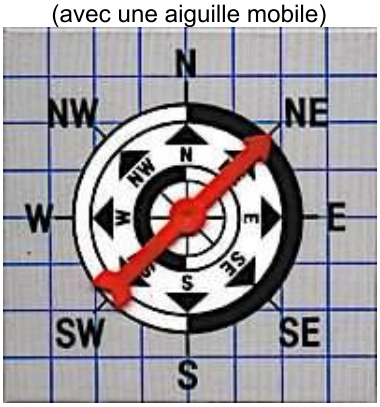


3 indicateurs anticyclonique | 2 indicateurs dépressionnaire | 12 indicateurs ensoleillé | 12 indicateurs nuageux | 12 indicateurs couvert | 12 indicateurs pluvieux

14 Cartes météorologiques
(voir détail en fin de page)

Dos des cartes météorologiques

1 Rose des vents
(avec une aiguille mobile)



De nombreux billets de 1000 et 5000

RÈGLE DU JEU:

LE PLAN DE JEU

Le plateau de jeu représente 25 régions (5x5) voir fin de page
- 7 régions maritimes (A1, A2, A5, B3, B4, B5, C4),
- 4 ports (A3, B1, C3, C5),
- 4 plages (A4, B2, C5 qui est aussi un port, D4),
- 4 régions forestières (D3, D5, E4, E5),
- 4 régions montagneuses (D1, E1, E2, E3),
- 4 régions fluviales (B1 qui est aussi un port, C1, C2, D2).

LES INDICATEURS DE TEMPS

Les indicateurs de temps précisent les conditions atmosphériques dans chacune des régions.
Le chiffre inscrit sur l'indicateur détermine le montant des pertes (si négatif) ou des bénéfices (si positif) des investissements de la région où il est posé. Il y a 6 types de temps:
- Ensoleillé, représenté par un soleil
- Nuageux, soleil derrière un nuage
- Couvert, nuage
- Pluvieux, nuage et pluie
- Dépressionnaire, "L" de l'anglais Low-pressure
- Anticyclonique, "H" de l'anglais High-pressure

LES PIONS

Il existe 2 types de pions:
- Les hôtels
Sont représentés par des pions de couleurs (chaque couleur est attribuée à un joueur)
- le petit = 1 hôtel,
- le grand = 5 hôtels
1 hôtel coûte 3.000.

- Les bateaux de croisière
Sont représentés par des pions blancs en forme de bateau sur lesquels on place un pion de couleur pour désigner le joueur à qui il appartient et, aussi, le nombre de bateaux
- le petit = 1 bateau,
- le grand = 5 bateaux
1 bateau de croisière coûte 4.000.
Ces pions sont placés par les joueurs sur le plan de jeu dans les régions où ils souhaitent effectuer leurs investissements.

PRÉPARATION

a) Placer dans le sac les indicateurs de temps suivants:
- ensoleillé 6
- nuageux 6
- couvert 6
- pluvieux 6
- anticyclonique 1
Bien les mélanger, puis, les poser sur le plan de jeu, un indicateur par région, en commençant par A 1 et en suivant l'ordre des cases A2, A3, A4, A5, B1... jusqu'à E5.

b) Placer dans le sac, en fonction du nombre de joueurs, les indicateurs de temps suivants

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
ensoleillé	3	5	6
nuageux	3	5	6
couvert	3	4	6
pluvieux	3	4	6

Bien les mélanger, puis, en donner 6 à chaque joueur.

c) Effectuer la même opération pour les dépressions et anticyclones:

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
dépression	1	1	2
anticyclone	1	2	2

d) Chaque joueur dépose devant lui les 7 indicateurs de temps qu'il vient de recevoir, de façon bien visible pour les autres joueurs.

e) Battre les cartes météorologiques et en distribuer 2 à chaque joueur. Ceux-ci gardent les cartes cachées jusqu'au moment où ils les utilisent.

f) Donner à chacun des joueurs un montant de 10.000.

g) Placer la rose de vents à côté du plan de jeu. Orienter la flèche de façon à ce qu'elle pointe vers le sud (c'est la direction dans laquelle souffle le vent au début du jeu).

h) Chacun des joueurs choisit l'une des couleurs disponibles. Ils se mettent d'accord pour savoir qui commence la partie; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Le tour d'un joueur se compose des actions suivantes.
1) Encaisser ou verser le montant des bénéfices ou des pertes enregistrés par ses investissements (sauf au premier tour de jeu).
2) a) Placer un indicateur de temps sur le plan de jeu et, en fonction de la direction du vent, déplacer les indicateurs concernés par le changement de temps.
b) Jouer une carte météorologique (éventuellement).

c) Acheter et/ou vendre des hôtels et des bateaux (éventuellement).
d) Déplacer les bateaux (éventuellement).

3) Changer la direction du vent (éventuellement)

Le joueur doit respecter l'ordre des points 1), 2) et 3) Cependant, Il peut choisir l'ordre dans lequel il réalise les actions 2a), 2b), 2c) et 2d). Au premier tour, le joueur ne peut effectuer que les actions 2a), 2c) et 3).

1. ENCAISSER OU VERSER LE MONTANT DES BÉNÉFICES OU DES PERTES

À partir du deuxième tour de jeu, lorsque le tour d'un joueur commence, celui-ci doit calculer les bénéfices ou pertes réalisés par ses investissements. Ceux-cl dépendent des conditions atmosphériques des régions concernées. Le montant est déterminé par le chiffre inscrit sur l'indicateur de temps multiplié par 1000.
Exemple: tout hôtel ou bateau présent dans une région où le temps est ensoleillé (2) rapporte 2.000; si le temps est pluvieux (-1) le joueur perd 1.000 par Investissement.

Les anticyclones et les dépressions étendent leur influence sur les régions adjacentes (horizontalement, verticalement et en diagonale)
- plus 1.000 pour les régions voisines d'un anticyclone,
- moins 1.000 pour celles voisines d'une dépression. Ces effets s'annulent si une région est voisine, en même temps, d'un anticyclone et d'une dépression

Exemple: tout hôtel ou bateau présent dans une région où le temps est ensoleillé (2) rapporte 3.000 si celle-ci est voisine d'un anticyclone, 1.000 si elle est voisine d'une dépression, ou 2.000 si elle est voisine des deux types de temps.

Le joueur calcule le total de ses bénéfices et pertes:
- Si le total est positif, il reçoit de la banque le montant correspondant.
- Si le total est négatif, il verse à la banque le montant correspondant; dans le cas où le Joueur n'a pas assez d'argent, il doit vendre certains de ses hôtels ou bateaux.

2a. PLACER UN INDICATEUR DE TEMPS

A chaque tour, le joueur doit jouer l'un de ses indicateurs de temps comme expliqué ci-après:
- L'indicateur doit toujours être placé sur une région du bord du plan de Jeu, du côté d'où le vent souffle.

Exemples:
- Si la flèche indique le sud, cela veut dire que le vent souffle du nord vers le sud. Donc, l'indicateur ne pourra être placé que sur l'une des cinq régions du bord nord du plan de jeu (A1, A2, A3, A4, A5);
- Si la flèche indique le nord-est, cela veut dire que le vent souffle du sud-ouest vers le nord-est. Donc, l'indicateur ne pourra être placé que sur l'une des neuf régions des bords sud et ouest du plan de jeu (A1, 81, C1, D1, E1, E2, E3, E4, E5).

- L'indicateur de temps qui se trouve déjà sur la case où le nouvel indicateur est placé, est poussé, selon la direction du vent, vers la région voisine; l'indicateur présent dans cette région est déplacé de la même façon, et ainsi de suite, jusqu'au bord opposé du plan de jeu; l'indicateur présent près de ce bord est retiré du jeu.

Exemple: supposons que le vent souffle du nord vers le sud et que le Joueur décide de poser le nouvel indicateur sur la région A2; en premier lieu, cet indicateur sera posé sur A2, puis, celui qui se trouvait en A2 sera déplacé vers B2, celui qui était en B2 ira en C2, celui qui se trouvait en C2 sera déplacé vers D2, celui qui était en D2 sera poussé en E2, et, enfin, l'indicateur qui se trouvait en E2 sera retiré du plan de jeu.

- L'indicateur qui est retiré du plan de jeu, en principe, n'est plus utilisé. Cependant, le joueur a le droit d'échanger cet indicateur (sauf s'il s'agit d'un anticyclone ou d'une dépression) contre l'un de ceux qu'il possède.

- Un indicateur ne peut être posé sur une région que si la différence entre le chiffre porté sur cet indicateur et celui de l'indicateur qui se trouve déjà sur la case n'est pas supérieure à 1 (sauf s'il s'agit d'une dépression ou d'un anticyclone, voir explication plus loin).

Exemple: supposons que le joueur décide de placer un nouvel indicateur de temps sur la région A2, sur laquelle se trouve déjà un indicateur de temps nuageux (valeur 1); dans ce cas, le Joueur ne peut poser que l'un des indicateurs suivants. ensoleillé (2), nuageux (1) ou couvert (0) ou dépression (-2) ou anticyclone (3) (voir ci-après), mais il ne pourra pas placer un indicateur de temps pluvieux (-1).

- Si la case est occupée par un anticyclone ou une dépression, le joueur peut placer un indicateur quelconque.

- Un anticyclone ou une dépression peut être posé sur une case occupée par un indicateur quelconque.

- Il doit toujours figurer sur le plan de Jeu au moins 1 anticyclone. Donc, il n'est pas possible d'effectuer une opération qui provoquerait la sortie du plan de jeu du seul anticyclone présent sur le plan (sauf si le nouvel indicateur est aussi un anticyclone).

- Il est interdit de placer une dépression ou un anticyclone au dernier tour de jeu.

Si le joueur, en respectant ces règles, ne peut pas placer l'un de ses indicateurs de temps sur le plan de jeu, il doit en mettre un de côté; celui-ci ne pourra plus être utilisé.

2b. JOUER UNE CARTE MÉTÉOROLOGIQUE

Le joueur peut jouer l'une de ses cartes météorologiques (ou même les deux) à n'importe quel moment de son tour de jeu, après l'encaissement/versement des bénéfices/pertes et avant la modification de la direction du vent.
Il faut que les cartes soient jouées, au plus tard, à l'avant dernier tour de jeu. Les événements décrits sur ces cartes concernent tous les joueurs (pas seulement celui qui la joue).

2c. ACHETER ET/OU VENDRE DES HÔTELS ET DES BATEAUX

Le joueur n'est pas obligé d'acheter et/ou de vendre à chaque tour de jeu. Lors de l'achat, le joueur paie 3.000 pour un hôtel et 4.000 pour un bateau. Lors de la vente, le joueur reçoit 2000 pour un hôtel et 3.000 pour un bateau. Le joueur peut effectuer

plusieurs achats et/ou ventes pendant son tour. Les investissements d'un joueur sont représentés par des pions de sa couleur posés sur les cases du plan de jeu.

Il faut respecter les limitations suivantes:
- une case occupée seulement par l'eau, ne peut contenir que 10 bateaux;
- une case occupée seulement par la terre, ne peut contenir que 10 hôtels;
- une case occupée par l'eau et par la terre. peut contenir jusqu'à 10 hôtels et 10 bateaux.

2d. DÉPLACER LES BATEAUX

Le joueur peut déplacer ses bateaux de 1 ou 2 cases (horizontalement, verticalement ou en diagonale) en respectant les limitations décrites précédemment.
Exemple: un bateau qui se trouve en C3 peut se déplacer vers C4, C5, B3, B4, B5, A2, A3 ou A5.
IMPORTANT: Les actions indiqués en 2a, 2b, 2c et 2d peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre. Ainsi, un joueur peut d'abord acheter un hôtel, ensuite, jouer une carte météorologique, puis, avec l'argent gagné grâce à celle-ci, acheter d'autres hôtels ou des bateaux. Ou bien, un joueur peut déplacer l'un de ses bateaux, ensuite, placer un indicateur de temps et effectuer les opérations correspondantes, puis, jouer une carte météorologique, et, enfin, remettre le bateau sur sa case initiale.

3. MODIFIER LA DIRECTION DU VENT

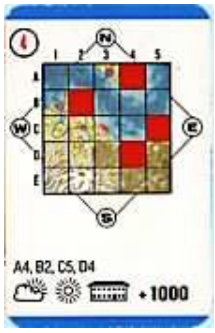
Le joueur peut, s'il le souhaite, changer la direction du vent. Un changement s'effectue, en déplaçant la flèche de la rose des vents de 45 degrés, dans le sens des aiguilles d'une montre. Par exemple, si la flèche pointe vers le nord, le joueur a la possibilité de la changer pour la faire pointer vers nord-est, ou de la laisser dans la même position.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque le dernier joueur a placé son dernier indicateur de temps. A ce moment, les Joueurs calculent une dernière fois le total de leurs bénéfices et pertes et encaissent ou versent le montant correspondant.
Ensuite, chacun d'eux vend les hôtels et bateaux qu'il possède, au prix habituel. Le Joueur qui possède le plus d'argent, gagne la partie.

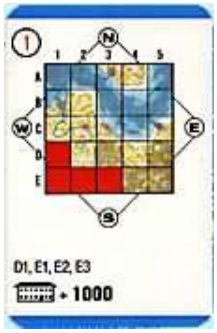
LES CARTES MÉTÉOROLOGIQUES

Il y a 14 cartes météorologiques. Les cartes sont numérotées. Le numéro renvoie au texte ci-dessous. Le joueur peut donc consulter le texte qui suit le numéro.
Les cartes sont faciles à comprendre: Sur la carte, figure un dessin du plan de jeu. Les régions concernées par la carte sont indiquées en rouge. La plupart du temps, les cartes se rapportent à une partie du plan de jeu. Au-dessous du plan de jeu, ces régions sont indiquées de nouveau avec leurs coordonnées.
Il est ensuite indiqué pour quels types de temps ces cartes sont valables. Si rien de ce genre n'est mentionné, la carte est alors valable pour tous les types de temps.
Puis, il est indiqué si cela s'applique à un hôtel ou à un bateau de croisière, et enfin le montant en question est précisé.



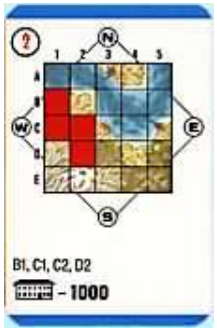
Exemple:
A4, B2, C5, D4 + 1000
Cela signifie donc: Tous les hôtels des réglons
A4, B2, C5, D4 (les plages), reçoivent 1.000, par
temps ensoleillé et par temps nuageux.

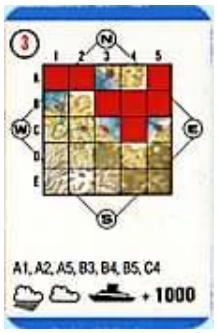
EXPLICATION DU CONTENU DES CARTES:



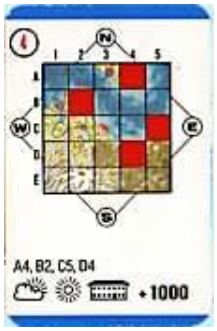
1. Dans les montagnes il a énormément neigé. Des milliers d'amateurs de sports d'hiver se rendent dans les régions montagneuses Tous les hôtels situés dans une telle région reçoivent 1 000.

2. Tout à coup, c'est le dégel. Le fleuve déborde. Les habitants des régions fluviales ne s'y attendaient pas. Cela coûte 1.000 à tous les hôtels situés dans ces régions.

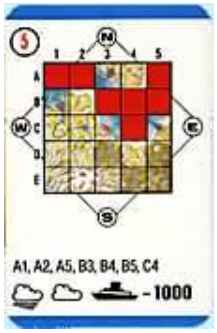




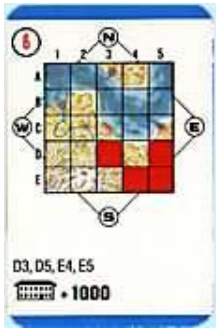
3. Une forte tempête est annoncée dans les régions maritimes à temps pluvieux ou nuageux. Les passagers boivent pour se donner du courage. Le prix élevé des boissons alcoolisées rapporte 1 .000 à tous les bateaux de croisière situés dans ces régions.



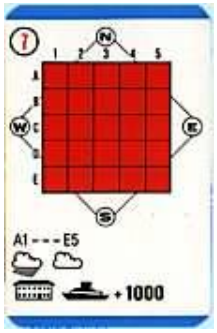
4. Le calme plat attire beaucoup de monde sur les plages. Tous les hôtels sur les plages à temps ensoleillé ou nuageux reçoivent 1.000.



5. Dans les régions maritimes à temps pluvieux ou couvert, un brouillard dense se lève. Les passagers réclament leur argent. Cela coûte donc 1 .000 à tous les bateaux de croisière situés dans une telle région.

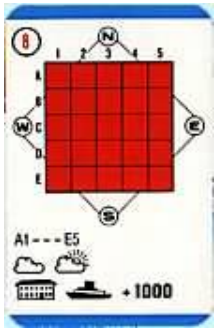


6. La canicule sévit. Ce sont surtout les forêts ombragées qui attirent les gens. Cela rapporte 1.000 à tous les hôtels des régions forestières.

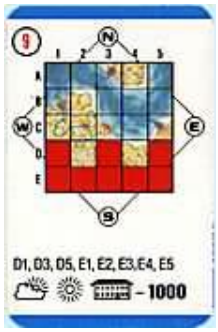


7. Les touristes qui se trouvent dans les régions à temps couvert ou pluvieux rentrent chez eux. L'assurance paie 1.000 à tous les hôtels et bateaux de croisière situés dans ces régions.

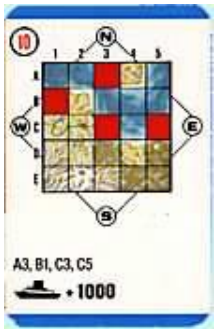
8. Les prévisions météorologiques sont bonnes. Les touristes des régions à temps nuageux ou couvert



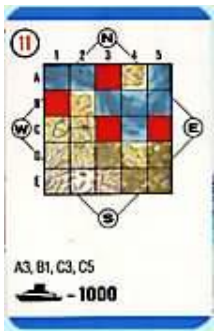
prolongent leurs vacances. Ce qui rapporte 1.000 à tous les hôtels et bateaux de croisière dans une telle région.



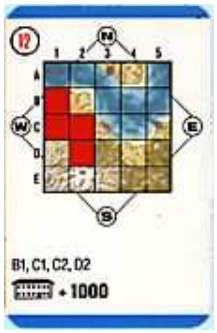
9. À la suite de la sécheresse persistante dans les forêts et les montagnes à temps ensoleillé ou nuageux, il y a des incendies de forêts. Cela coûte 1.000 à tous les hôtels situés dans ces régions.



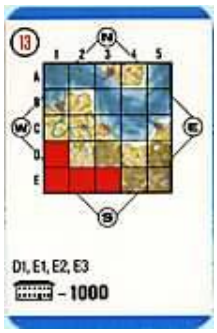
10. Les prévisions météorologiques sont mauvaises. Il y a aura de la grêle et du givre. Les réservations se font sur les bateaux de croisière, cap le sud et le soleil: revenu 1.000 pour tous les bateaux dans les ports.



11. Un cyclone ravage les régions côtières (ports). Cela coûte 1.000 à tous les bateaux dans les ports.

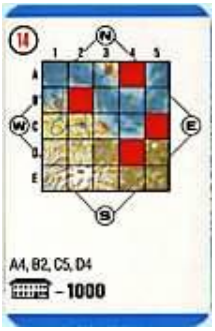


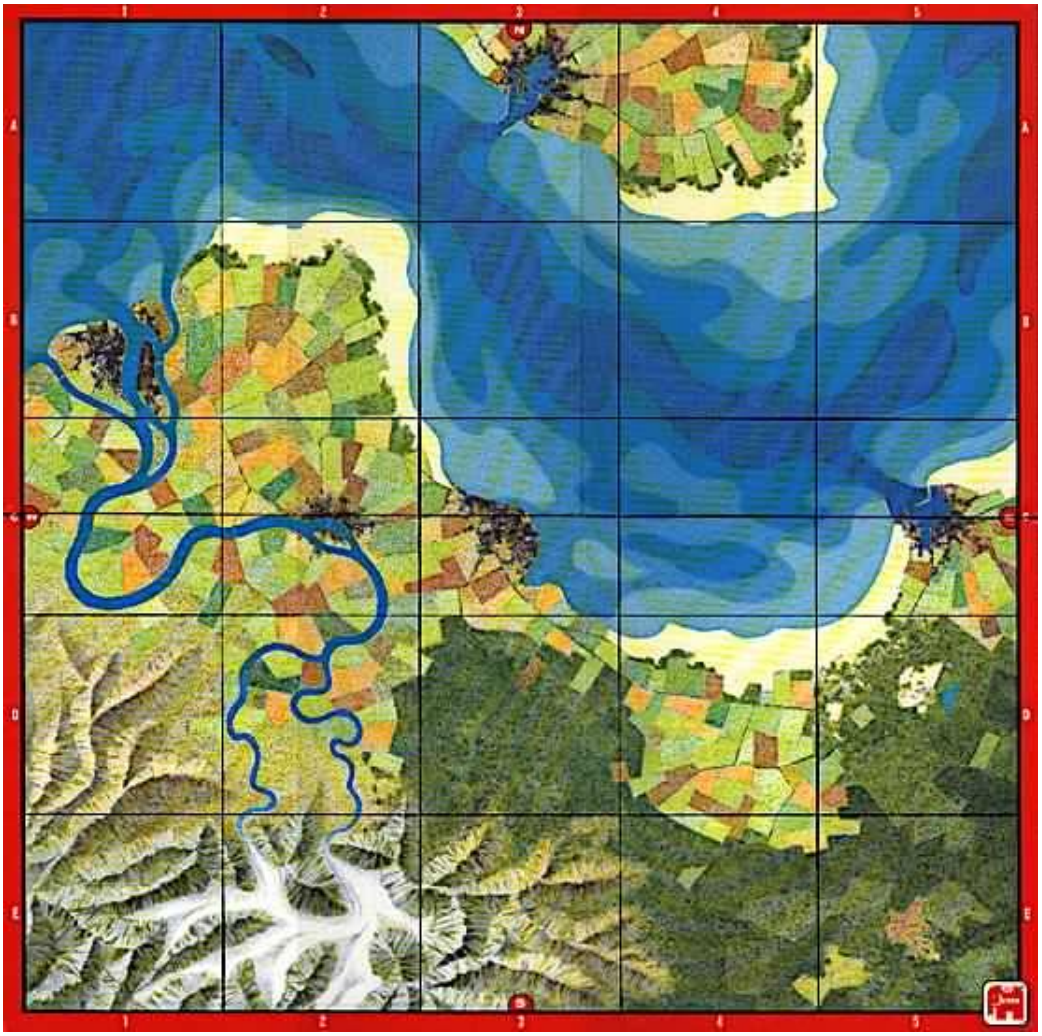
12. Il fait extrêmement froid! Les fleuves sont gelés. Cela attire des milliers de visiteurs. Tous les hôtels des régions fluviales reçoivent 1.000.



13. Tonnerre et éclairs dans les régions montagneuses. Ce qui coûte 1.000 à tous les hôtels, à la suite des ravages de la foudre.

14. Une invasion de méduses! Les baigneurs ne s'aventurent plus sur les plages. Ce qui coûte 1.000 à tous



les hôtels situés sur les plages.

PLATEAU DE JEU (Taille réelle = 49 x 49 cm)