

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jeu
Coopératif

6 à 99
ans

Après l'orage...

1 à 5
joueurs

20
minutes



3 Après l'orage...



9 Nach dem Sturm...



6 After the storm...



12 Dopo il temporale...



BUT DU JEU

«Après l'orage...» est un jeu coopératif, tous les joueurs jouent ensemble. Vous avez donc une mission commune. Si vous la réalisez, tout le monde gagne sinon tout le monde perd !

Après un orage, le pont en bois est détruit et un mouton est resté sur l'autre rive de la rivière, séparé de son troupeau. Votre mission est donc de réparer le pont avec des rondins de bois et de faire traverser le mouton pour le ramener à son troupeau.

Pour réussir votre mission, il est important de bien coordonner vos actions entre la réparation du pont et le déplacement du mouton. Méfiez-vous toutefois du loup qui veut attraper le mouton et du castor qui vous chipe des rondins pour réparer son barrage.

MISSION REUSSIE :

▶ Si le mouton atteint l'autre rive.

MISSION RATÉE :

- ▶ Si le loup rattrape le mouton (sur la même case),
- ▶ Si le castor vous chipe 3 rondins et répare son barrage,
- ▶ Ou si le mouton tombe dans l'eau.

PRÉPARATION DU JEU

- 1 Posez les 4 cartes rouges dans les 4 coins, comme indiquées dans le schéma.
- 2 Mélangez et posez de façon aléatoire les autres cartes (faces cachées) sur les cases vides (sans image) de la même couleur : les cartes bleues sur les cases bleues...etc.
- 3 Posez les 2 figurines BERGER, sur les cartes rouges indiquées.
- 4 Posez les figurines MOUTON, CASTOR et LOUP sur la première case de leurs parcours respectifs (sur leur image, comme indiqué ci-contre)
- 5 Comme indiqué sur le schéma, vous posez 2 rondins sur les deux premières cases du pont (5a : 1 case = 2 petits poteaux dans l'eau) et 1 rondin dans votre réserve de rondins (5b).
- 6 Les rondins restants formeront votre tronc d'arbre que vous poserez à côté du plateau.

Retournez (faces visibles) 1 carte bleue, 1 carte orange et 1 carte verte pour avoir les premières indications. La partie peut commencer.

Pour les premières parties, nous vous conseillons de retourner toutes les cartes faces visibles pour faciliter la découverte du jeu. A l'avenir, vous choisirez le niveau de difficulté souhaité, en commençant avec les cartes faces visibles ou faces cachées.

2 BERGERS POUR RÉUSSIR VOTRE MISSION

Le joueur le plus jeune commence la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tu lances le dé puis tu choisies l'un des deux bergers que tu avances sur la prochaine case de la couleur obtenue **et tu réalises l'action indiquée sur la carte.** Si la carte est encore face cachée tu la retournes et tu réalises l'action.

A chaque lancer de dé, avant de choisir quel berger déplacer, regardez bien les actions proposées par les 2 bergers pour choisir la meilleure action possible par rapport à la situation donnée, en sachant que les actions concernent la réparation du pont et les déplacements du loup, du castor et du mouton. Certes en début de partie, vous avez peu d'indications mais plus la partie avance et plus vous en aurez.

Communiquez entre vous pour prendre la meilleure décision, mais c'est toujours le joueur qui a lancé le dé qui prendra la décision finale.

Un conseil, n'attendez pas d'avoir entièrement reconstruit le pont pour faire avancer le mouton. Avancez le judicieusement en fonction de la réparation du pont et des déplacements du loup et du castor.

- Une fois retournées, les cartes restent faces visibles, petit à petit le parcours se découvre.
- Les bergers avancent sur les cartes colorées, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les 2 bergers ne peuvent pas être sur la même case, mais peuvent se doubler.



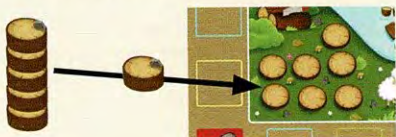
ACTION A RÉALISER QUAND TU POSES UN BERGER SUR CETTE CASE :

Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins (sauf sur l'île) qu'il faudra auparavant scier et entreposer dans votre réserve.
A vous de bien gérer et combiner ces deux actions SCIER et POSER pour éviter la pénalité !

SCIER UN RONDIN



Tu scies un rondin de votre tronc d'arbre que tu entrepases dans votre réserve.



LA RÈGLE DU LOUP en PÉNALITÉ :

Mais attention, **si tu ne peux pas réaliser cette action** parce que tu n'as plus de tronc d'arbre à scier, **en pénalité le loup avance d'une case !**

POSER UN RONDIN



Tu prends un rondin de votre réserve que tu poses sur la prochaine case libre du pont



LA RÈGLE DU LOUP en PÉNALITÉ :

Mais attention, **si tu ne peux pas réaliser cette action** parce que tu n'as plus de rondin dans ta réserve, **en pénalité le loup avance d'une case !**

SCIER ou POSER UN RONDIN...



Tu choisis entre les actions 'scier' ou 'poser' un rondin.

La règle du loup s'applique également.

OUTIL CASSÉ



Tu as cassé ton marteau que tu dois réparer. Donc, sur le prochain lancer de dé, c'est obligatoirement l'autre berger qui avancera.

LE MOUTON AVANCE



Le mouton avance d'une case.

Le mouton avance de rondin en rondin sur le pont. A vous de bien le reconstruire car si le mouton doit avancer d'une case sur laquelle il n'y a pas de rondin, **il tombe dans l'eau et la partie est perdue.**

LE LOUP AVANCE



Le loup avance d'une case.

Le parcours du loup commence par les quatre empreintes du loup et se poursuit sur le pont. Cas rarissime mais possible, si le loup tombe dans l'eau, il retourne à sa case départ.

ACTION OU LE MOUTON AVANCE



Soit tu poses un rondin* ou tu avances le mouton d'une case



Soit tu scies un rondin* ou tu avances le mouton d'une case.

* La règle du loup s'applique également sur ces cartes. Vous avez toutefois le droit de choisir volontairement une action non réalisable, pour avancer le loup plutôt que le mouton.

LE CASTOR AVANCE



En début de partie, son parcours est composé par les symboles ► et s'agrandira en cours de partie avec les cases de son barrage.

Le castor avance d'une case (A).

Quand le castor atteint la dernière case (B), la prochaine fois, il vous chipe le rondin le plus avancé du pont. Tu poses, alors, ce rondin et la figurine 'castor' sur la première case de son barrage (C). Le parcours du castor est donc maintenant, plus long d'une case.

Si le castor vous chipe un second rondin, tu le poses sur la seconde case de son barrage (D). Son parcours est donc plus long de 2 cases...

Si le castor vous chipe un troisième rondin, tu le poses sur la dernière case de son barrage (E) et **la partie est perdue**, car tu n'as plus assez de rondins pour réparer le pont.

Attention, si le mouton est sur le rondin le plus avancé du pont et que le castor vient vous chiper ce rondin... **le mouton tombe dans l'eau et la partie est donc perdue.**



AVANCE SUR LA PROCHAINE CASE



Le berger avance sur la case suivante qui sera forcément d'une autre couleur et tu réalises l'action.

LA FACE BLANCHE DU DÉ

Cette face de dé t'offre deux possibilités



- ▶ soit tu avances le mouton d'une case,
- ▶ ou tu améliores le chemin en intervertissant deux cartes de la même couleur sur le plateau.

CARTES ROUGES : ACTION OBLIGATOIRE A CHAQUE PASSAGE D'UN BERGER

A chaque fois qu'un berger passe au dessus une carte rouge, tu réalises d'abord l'action de celle-ci. Si par exemple, ton berger va sur la prochaine carte verte (en passant par une carte rouge) :

- Tu poses d'abord ton berger sur la carte rouge.
- Ensuite, tu réalises l'action de la carte rouge (voir ci-dessous).
- Puis tu retournes la carte rouge pour modifier l'action lors du prochain passage.
- Et maintenant, tu poses ton berger sur la carte verte et tu réalises l'action indiquée.

LE LOUP AVANCE



Le loup avance d'une case.

LES 2 AVANCENT !



Le loup avance d'une case... puis le mouton aussi

LE CASTOR AVANCE



Le castor avance d'une case.

SCIER ou POSER UN RONDIN



Tu choisis entre les actions 'scier' ou 'poser' un rondin.

La règle du loup s'applique également.

LE DÉ MAGIQUE



Si ton berger s'arrête sur la carte «dé magique», tu lances le second dé.

Si tu obtiens la même couleur que le premier dé, tu déplaces ce berger sur la case de ton choix (peu importe la couleur). Si tu obtiens une couleur différente, tu auras le choix entre ces deux couleurs.

Si tu t'arrêtes directement sur la carte «dé magique» en ayant obtenu la face rouge du dé, dans ce cas là, tu relances les deux dés.

PETITES ASTUCES ET PRÉCISIONS :

Si vous choisissez d'aller sur une carte face cachée, essayez de déduire quelle action se cache derrière en fonction des cartes déjà découvertes. **Sachez que les cartes bleues, oranges et vertes proposent les quatre mêmes actions** (Scier, Poser, Castor, Case suivante).

Si vous avez réparé entièrement votre pont et qu'il vous reste des rondins, à la prochaine action 'Poser', **tu peux poser un rondin sur la dernière case du parcours du castor** (B). Celui-ci te le chipie en arrivant sur cette case et le pose sur son barrage. C'est une façon de protéger le pont et le mouton

Vous n'avez pas besoin de poser un rondin sur l'île, mais cette île compte comme une case.

Contenu

- 1 figurine MOUTON
- 1 figurine LOUP
- 1 figurine CASTOR
- 2 figurines BERGER
- 1 plateau
- 11 rondins en bois
- 20 tuiles de jeu
- 2 dés
- La règle du jeu

Nous vous remercions d'avoir choisi notre jeu et nous vous souhaitons d'excellentes parties !
Nous vous invitons à découvrir nos jeux familiaux sur notre site zoeyateka.com



Attention !
Petites pièces
Danger d'étouffement.
Fabriqué en Chine

Informations à conserver

Jeu fabriqué en Italie

Zoé Yatéka Créations

BP 80153

91241 ST MICHEL SUR ORGE Cedex

FRANCE





Si vous choisissez d'aller sur une carte face cachée, essayez de déduire quelle action se cache derrière en fonction des cartes déjà découvertes. **Sachez que les cartes bleues, oranges et vertes proposent les quatre mêmes actions** (Scier, Poser, Castor, Case suivante).

Si vous avez réparé entièrement votre pont et qu'il vous reste des rondins, à la prochaine action 'Poser', **tu peux poser un rondin sur la dernière case du parcours du castor (B)**. Celui-ci te le chipe en arrivant sur cette case et le pose sur son barrage. C'est une façon de protéger le pont et le mouton

Vous n'avez pas besoin de poser un rondin sur l'île, mais cette île compte comme une case.



If you choose to land on a card that's face down, try to figure out which action is hidden there based on the cards that have already been turned face up. **The blue, orange and green cards all have the same four actions** (Sawing, Laying, Beaver, Next Space).

If you have completely repaired the bridge and you have logs left over, when you need to 'Lay' a log the next time, **you can lay a log on the last space of the beaver's path (B)**. It will steal it when it lands on this space and place it on its dam. This is one way to protect the bridge and the sheep.

You don't need to lay a log on the island, but the island does count as one space.



Wenn ihr auf eine verdeckte Karte geht, versucht anhand der bereits umgedrehten Karten zu erraten, welche Aktion wohl auszuführen ist. **Man muss wissen, dass blaue, orange und grüne Karten die vier gleichen Aktionen enthalten** (Sägen, Verlegen, Biber, nächstes Feld).

Wenn die Brücke ganz repariert ist und ihr noch Rundhölzer übrig habt, **könnt ihr ein Rundholz auf das letzte Feld des Laufwegs des Bibers stellen (B)**. Dieser stibitzt ihn, wenn er auf das Feld kommt und legt ihn auf seinen Damm. So werden Brücke und Schaf geschützt.

Auf die Insel muss kein Rundholz gelegt werden, aber die Insel zählt als ein Feld.



Se scegliete di andare su una carta coperta cercate di comprendere quale azione si nasconde qui, in funzione delle carte già scoperte. **Sappiate che le carte blu, arancioni e verdi propongono quattro elementi identici** (Segare, Posare, Castoro, Casella seguente).

Se avete interamente restaurato il ponte e se vi rimane qualche ceppo, alla prossima azione 'Posare', **sarà possibile posare un ceppo sull'ultima casella del percorso del castoro (B)**. Quest'ultimo te lo prende arrivando su questa casella e lo posa sulla sua diga. È una maniera di proteggere il ponte e la pecorella.

Non avete bisogno di posare un ceppo sull'isola, ma quest'ultima conta come una casella.

