

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# TEMPÊTE DE NEIGE

(Snowstorm)

De 1 à 12 joueurs, à partir de 5 ans

## CONTENU

Plateau, règles, 4 « emploi du temps » pour la journée, 4 voitures avec support, 12 « lieux » où il faudra se rendre, 16 cartes « météo » (bleue avec pancarte), 10 camions de service, 24 cartes « état des routes ».

## BUT DU JEU

Aider les 4 familles à effectuer au mieux leurs activités de la journée puis à rentrer à la maison avant que les rues ne soient bloquées par la neige et le verglas.

## PREPARATION

1 : Plier soigneusement les cartes Voitures en leur milieu et les glisser dans un support. Mettre chaque voiture près de la maison de la même couleur. Grand-père et Grand'mère ont une voiture et une maison verte, l'Oncle et la Tante auront la couleur violette, les amis de la famille, la couleur bleue, et notre famille, la couleur rouge.

2 : Mélanger les cartes « Lieux » et les placer sur les 12 emplacements vides du plateau, sans bloquer les entrées.

3 : Mélanger les cartes « Emploi du temps » et en mettre une auprès de chaque maison. Chaque carte indique 3 choses à faire dans la journée. Chacune est représentée par une forme, une couleur et un mot (shopping=courses, play=jeux, school=école, work=travail). Vous retrouverez le symbole couleur sur chaque « lieu », cela vous aidera à choisir plus facilement vos déplacements. Quand une voiture arrive sur un des lieux souhaités, cette carte est alors posée sur votre carte « emploi du temps ». Vous choisissez l'ordre dans lequel vous faites vos sorties. Pour expliquer comment et pourquoi vous faites vos sorties, à vous de faire preuve d'imagination : pourquoi Grand-père et Grand-mère doivent-ils aller à l'école ? Peut-être ont-ils quelqu'un à prendre ? peut-être font-ils du soutien scolaire ?...

4 : Mélangez bien les cartes « état des routes » (neige et glace) et faites une pile, faces cachées, posée près du plateau, pour qu'elle soit accessible à tous.

5 : Mélanger les cartes « météo » et faire une pile, face cachée près du plateau.

6 : Près d'un autre coin du plateau, étalez les cartes « camion de service » face visible, de sorte que chacun puisse choisir le camion dont il aura besoin.

7 : Choisir qui va commencer la partie.

## DÉROULEMENT DU JEU

1 : On ne choisit pas une famille. C'est pourquoi on peut jouer seul et jusqu'à 12. Les joueurs s'occupent des 4 familles. Chacun à son tour, on peut déplacer l'une des 4 voitures. Parfois, il vaut mieux déplacer la même voiture plusieurs tours d'affilée, d'autres fois, mieux vaut changer de voiture à chaque tour. A vous de voir la meilleure stratégie. Mais gardez l'œil sur la météo, qui change tout le temps.

## DÉPLACEMENT DES VOITURES

Une voiture ne peut se déplacer que si la chaussée est dégagée. Elle ne peut pas passer par dessus le verglas ou un tas de neige. Elle se déplace d'un endroit à un autre, c'est-à-dire d'une maison vers un lieu d'activité ou une case vide si ce lieu a déjà été utilisé, ou inversement, d'un lieu à un autre. Elle ne peut pas s'arrêter sur une route. Quand vous êtes sur un « lieu » d'activité, prenez la carte que vous posez sur la carte collecteur « Emploi du temps » de la voiture correspondante.

## LES TOURS

A chaque tour, vous avez 3 choses à faire, dans l'ordre :

- 1 : Retourner une carte météo.
- 2 : Poser une carte neige ou verglas sur le chiffre indiqué par la carte météo.
- 3 : Déplacer une voiture ou un camion de service.

1 : Retournez une carte météo : si vous retournez un 1, vous devez mettre la carte « état des routes » (neige ou verglas) sur une portion de route libre qui indique le chiffre 1. Si vous tirez la carte « clear and sunny » (clair et ensoleillé), vous ne mettez rien sur la route. Les cartes utilisées sont mises de côté, faces visibles, de sorte à pouvoir en déduire celles qui restent. Il y a 3 cartes indiquant chaque chiffre, plus 1 carte « clear and sunny ». Quand toutes les cartes ont été utilisées, les mélanger et faire une nouvelle pile.

2 : Retournez une carte « état des routes » (neige ou verglas) et posez là comme indiqué ci-dessus. Si toutes les cases de la rue dont vous avez tiré le numéro sont déjà occupées, vous ne pouvez rien faire.

3 : Déplacez une voiture ou utilisez un camion de service :

Vous pouvez déplacer la voiture jusqu'au lieu où vous souhaitez aller, et prendre la carte. Vous ne pouvez y accéder que par l'entrée. La voiture reste sur la case vide et votre tour est terminé. Une voiture peut aussi être déplacée vers une maison ou, pour des raisons de stratégie, vers une case vide, mais ne doit jamais s'arrêter sur une route.

Au lieu de déplacer une voiture, vous pouvez utiliser un camion de service. Vous avez le choix entre un chasse-neige et un camion sableur. Le chasse-neige retirera la neige sur toute une route (cases du même numéro) mais laissera le verglas en place. Inversement, le sableur retirera le verglas tout au long d'une route, mais laissera la neige. Les cartes « état des routes » sont mises face visible à côté de la pile, et, lorsque la pile est terminée, mélangées pour faire une nouvelle pile. A cause du budget limité de cette petite ville, nous ne disposons que de 10 camions de service. Et ceux-ci ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Utilisez-les judicieusement !

## FIN DU JEU

Remplir au mieux les cartes « emploi du temps » et ramener si possible les voitures à leurs maisons respectives. Parfois, on ne fait pas toujours comme on le souhaite... On peut, par exemple, rester bloqué loin de chez soi. Le jeu s'arrête si tout le monde est rentré et tous les emplois du temps remplis, ou si on ne peut plus faire aucun déplacement. Posons-nous alors des questions. Comment avons-nous joué ? Pouvons-nous agir différemment la fois suivante ?

## POUR UN JEU PLUS DIFFICILE

A chaque tour, on retourne 2 cartes « météo » et donc 2 cartes « état des routes ». C'est une vraie tempête !

## ENCORE PLUS DIFFICILE

Retournez toujours 2 cartes à chaque tour, mais les déplacements se font dans l'ordre de la carte « emploi du temps ».

## CONCLUSIONS

Dans un jeu coopératif, personne n'est gagnant ni perdant. Nous aidons tous les familles dans leurs occupations. Quand le jeu est fini, on se réjouit de la façon dont on a réussi. Chaque joueur contribue à sa façon au succès général. Aussi, n'oubliez pas de discuter, de partager les idées pour décider de stratégies communes. Souvent, un joueur, à son tour, prépare le déplacement du joueur suivant... Une autre fois, c'est lui qui sera aidé. C'est ce qui fait le plaisir du jeu coopératif.