

---

# Spielanleitung

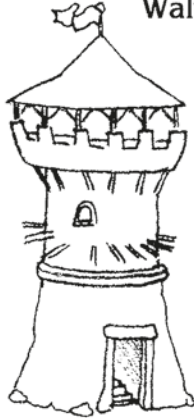
---

Nr. 4304



Ein Spiel von  
Peter Lewe

Illustriert von  
Walter Matheis



# HABA

---

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1991

TL 25563

# Donnerwetter

– Das Spiel der Wetterfrösche

Ein Familienspiel für 2–4 Spieler ab 10 Jahren von Peter Lewe.

Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer  
Spieldauer: ca. 30 Minuten

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan (50x66,4 cm)
- 1 Wetterhahn
- 4 Wetterfrösche
- 16 Barometersteine
- 36 Wetterkarten

## Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, frühzeitig die örtliche Wetterentwicklung vorherzusagen. Richtige Vorhersagen lassen den eigenen Wetterfrosch die Leiter emporklettern.

## Spielvorbereitung:

Der Spielplan zeigt ein Glas für Wetterfrösche mit Sprossenleiter und 20 Behausungen (Zelt, Baracke, Villa usw.). Jedes „Gebäude“ besitzt 3 Etagen. Über den „Häusern“ spannt sich der Himmel auf, dieser ist unterteilt in 2x16 quadratisch angeordnete Wetterfelder und einer Wolkenbank.

### Wetterkarten verdeckt auf dem Spielplan verteilen je Spieler eine Wetterkarte

Die 36 Wetterkarten werden gemischt und verdeckt auf die 32 Wetterfelder verteilt, von den übrigen 4 Karten erhält jeder eine. Diese darf er sich ansehen und im Verlauf des Spiels verwenden. Sie bleibt verdeckt vor dem Spieler liegen. Bei 2 bzw. 3 Spielern wandern 2 bzw. 1 Karte sofort verdeckt auf die Wolkenbank.

### Wetterfrosch und passende Barometersteine auswählen

Danach setzt jeder Spieler einen Wetterfrosch seiner Wahl auf den Rand des Glasgefäßes (Schraubgewinde) und nimmt die 4 passenden Barometersteine an sich.

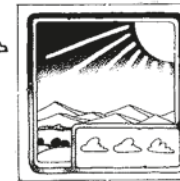
### Wetterhahn zum Startspieler

Der Startspieler erhält den Wetterhahn. Dieser wandert im Verlauf des Spiels immer zu dem Spieler, der gerade am Zug ist.

## Das Wetter

Die 4 Wetterkarten einer Spalte, einer Reihe oder einer Diagonalen über jedem „Gebäude“ bestimmen die örtlichen Wetterverhältnisse. Alle Karten zeigen typische Wettersymbole und Gütezeichen in Form von weißen und schwarzen Wolken.

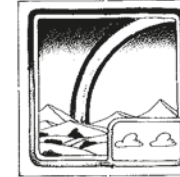
### Sonne



### Nebel



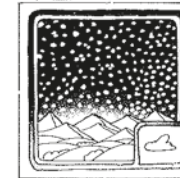
### Regenbogen



### Regen



### Schnee



### Gewitter



### Summe der Wolken ergibt das Wetter

Das Wetter über einem „Gebäude“ ergibt sich aus der Summe der Gütezeichen der vier darüber stehenden Wetterkarten. Bei der Summenbildung heben sich weiße gegen schwarze Wolken auf.

Beispiel: Über einem „Gebäude“ liegen vier aufgedeckte Karten mit folgenden Gütezeichen:



als Summe ergeben sich 

### schönes Wetter = 2 bis 12 weiße Wolken

Ist der Summenwert aus 4 Karten zwei oder mehr weiße Wolken, so gilt das Wetter als schön.

### mäßiges Wetter = 1 weiße, 1 schwarze oder keine Wolke

Ergibt sich als Summe nur eine oder gar keine Wolke (egal ob schwarz oder weiß), so gilt das Wetter als mäßig.

### schlechtes Wetter = 2 bis 12 schwarze Wolken

Ist der Summenwert zwei oder mehr schwarze Wolken, so herrscht schlechtes Wetter.

## Spielablauf:

**Vor jedem Zug haben alle Spieler die Möglichkeit, beliebig viele (max. 4) Wettervorhersagen zu treffen.**

Wollen mehrere Spieler davon Gebrauch machen, so erfolgt das Setzen der Barometersteine im Uhrzeigersinn beginnend bei dem Spieler, der den Wetterhahn besitzt.

Wettervorhersage

**Barometersteine in die Etagen setzen oben = 2 bis 12 weiße Wolken**

Das Wetter wird durch das Setzen eines Barometersteins in eine Etage eines „Gebäudes“ vorhergesagt.

Legt man seinen Stein ins Obergeschoß, so lautet die Prognose schönes Wetter (2 bis 12 weiße Wolken).

**Mitte = 1 weiße, 1 schwarze oder keine Wolke unten = 2 bis 12 schwarze Wolken**

Liegt der Barometerstein in der ersten Etage, so bedeutet das mäßiges Wetter (1 weiße, 1 schwarze oder keine Wolke).

Ein Stein im Untergeschoß bedeutet schlechtes Wetter (2 bis 12 schwarze Wolken).

Prognosen dürfen nur für „Häuser“ verkündet werden, über denen sich noch verdeckte Wetterkarten befinden.

**jeder nur max. eine Vorhersage pro „Gebäude“**

Für jedes „Gebäude“ darf ein Spieler nur eine Vorhersage treffen.

**max. 2 Barometersteine von zwei Spielern in einer Etage**

Höchstens zwei Spieler dürfen jeweils einen Barometerstein in das gleiche Stockwerk eines „Gebäudes“ legen. Dabei wird der zweite Stein auf den ersten gelegt, um dadurch die Reihenfolge der Prognosen festzuhalten.

Einmal gesetzte Barometersteine bleiben bis zur Wertung liegen, sie dürfen nicht mehr versetzt werden.

Die Wertung erfolgt, sobald alle vier Karten über dem „Gebäude“ aufgedeckt sind (siehe Wetter ändern, Wetter bilden).

Der Besitzer des Wetterhahns führt dann folgende Züge aus:

1. falls er es wünscht – Wetter ändern
2. auf jeden Fall – Wetter bilden
3. auf jeden Fall – Wetterhahn weitergeben

Wetter ändern

**1 offene Wetterkarte verdeckt auf die Wolkenbank. 1 neue Karte verdeckt auf den leeren Platz**

Der Spieler, der den Wetterhahn hat, **kann** in seinem Spielzug das Wetter ändern. Dies geschieht, indem er eine beliebige **aufgedeckte** Wetterkarte von einem Wetterfeld entfernt und verdeckt auf die Wolkenbank ablegt. Auf den freien Platz kann er seine Karte, die er zu Beginn erhalten hat oder eine beliebige Karte der Wolkenbank verdeckt ablegen, ohne sie anzusehen. Eine Wetteränderung ist nur einmal pro Spielzug möglich.

Wetter bilden

**pro Spielzug eine weitere Wetterkarte aufdecken**

Das Wetter wird durch das Aufdecken einer beliebigen Wetterkarte gebildet. Jeder Spieler **muß** in seinem Zug **eine weitere** Wetterkarte aufdecken, so daß nach 32 Zügen alle Karten offen ausliegen. Wurde vor der Wetterbildung **keine Wetteränderung** durchgeführt, so wird **eine** verdeckte Karte aufgedeckt.

**wurde das Wetter geändert = 2 Karten aufdecken**

Wurde **eine Wetteränderung** durchgeführt (Tausch einer offenen gegen eine verdeckte Karte), so muß der Spieler **zwei beliebige** Wetterkarten aufdecken, so daß wieder eine zusätzliche Karte offen liegt.

Wird durch die Wetterbildung eine Reihe, eine Spalte oder eine Diagonale komplett geöffnet, so findet sofort eine Wertung statt.

Wertung

**4 Wetterkarten offen über einem „Gebäude“ = Wertung**

Sind 4 Wetterkarten über einem „Gebäude“ aufgedeckt, erfolgt eine Wertung. Die Spieler, die für dieses „Haus“ eine Wettervorhersage getroffen haben, erhalten für

**1. richtige Prognose = + 4 Punkte**

die erste richtige Wettervorhersage (unterer Barometerstein) 4 Pluspunkte,

**2. richtige Prognose = + 2 Punkte**

die zweite richtige Vorhersage (oberer Stein) 2 Pluspunkte,

**falsche Prognose = - 1 Punkt**

eine falsche Vorhersage (der Barometerstein liegt in der falschen Etage) 1 Minuspunkt.

**Frösche klettern rauf oder runter**

Die Wetterfrösche klettern die den Punkten entsprechende Sprossenzahl auf der Leiter nach oben oder unten. Sie stehen dabei in den Zwischenräumen der Leiter. Diese endet auf dem Glasboden, das bedeutet, daß ein Frosch maximal drei Felder hinter das Startfeld (Schraubgewinde) zurückfallen kann. Weitere falsche Prognosen wirken sich dann nicht mehr aus.

Nach der Wertung erhalten die Spieler Ihre gewerteten Barometersteine zurück.

## Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Wetterkarten auf den Wetterfeldern aufgedeckt sind oder der erste Frosch das obere Ende der Leiter erreicht oder überspringt.  
Nach der letzten Offenlegung werden noch die restlichen Wertungen durchgeführt.  
Sieger ist der Spieler, dessen Wetterfrosch am Spielende am weitesten oben auf der Leiter steht oder über sie hinauspringt.

## Kurzspielregel:

Das Spiel läuft wie folgt ab:

- der Spieler, der am Zug ist, erhält den Wetterhahn,
- falls gewünscht, kann nun jeder beliebig viele Barometersteine einsetzen,
- der Besitzer des Wetterhahns
  - **kann** nach eigenem Ermessen eine **offene** Wetterkarte von einem beliebigen Wetterfeld entfernen und auf den freien Platz die eigene oder eine beliebige Karte der Wolkenbank verdeckt ablegen (Wetteränderung),
  - **muß eine** weitere beliebige Wetterkarte aufdecken, nach einer Wetteränderung werden **zwei** beliebige Wetterkarten aufgedeckt (Wetterbildung),
  - **muß** den Wetterhahn weitergeben.

Im Uhrzeigersinn folgt der nächste Spieler, vor dessen Zug sich wieder alle als Wetterpropheten betätigen können.  
Wenn alle vier Karten über einem „Gebäude“ aufgedeckt sind, erfolgt eine Wertung. Die Wetterfrösche werden entsprechend bewegt.

# Partly Cloudy – The Game of the Weathermen

**For 2 to 4 players. Ages: 10 and up. Author: Peter Lewe**  
Duration of the Game: about 30 minutes.

Instruction: Ulrike Schiefer

## Contents:

1 Game Board (500x664 mm)  
1 weathervane  
4 weatherfrogs  
16 barometer stones  
36 weather cards

## Object of the Game:

The object of the game is to give the right local weather forecast, which makes the player's weatherfrog climb up the ladder.

## Preparation of the Game:

The game board shows a jar for weatherfrogs with a ladder and 20 dwellings (tent, hut, villa etc.). Each building has 3 levels. Above the dwellings there is the sky, divided by 2x16 weather squares and clouds.

**Place weather-cards face down on the game board**  
**One weather-card per player**

The 36 weathercards are shuffled and are placed face down on the 32 weather squares, each player gets one of the 4 leftover cards. He may look at it and use it during the game. The card is placed face down in front of the player. If the game is played with 2 or 3 players 2 or 1 card(s) is placed covered up immediately on the clouds.

**Choose weather-frog and matching barometer stones**

After this each player places a weatherfrog of his choice on the edge of the jar (thread) and picks up the 4 matching barometer stones.

**Weathervane to starting player**

The player who is starting the game receives the weathervane. The weathervane is turned over to the player who's turn it is during the game.

## The Weather

The 4 weathercards of a column, of a row, or of a diagonal above each building determine the local weather. All cards have typical weather symbols and white and black clouds indicating the quality of the weather.

Sun



Fog



Rainbow



Rain



Snow



Thunderstorm



### Total of clouds = weather

The weather above a "building" is determined by the symbols (clouds) of the 4 weathercards standing above the building. By totalling the values white clouds neutralize black clouds.

Example:

There are 4 uncovered cards above a "building" with the following symbols (clouds):



the total is: 

### Beautiful Weather = 2 up to 12 white clouds

If the total out of 4 cards is 2 or more white clouds, the weather is beautiful.

### Mediocre Weather = 1 white cloud, 1 black or no cloud

If the total is only one or no cloud at all (white or black clouds) the weather is mediocre.

### Bad Weather = 2 up to 12 black clouds

If the total is two or more black clouds, the weather is bad.

## How to play the game:

### All players may give up to 4 weather forecasts before performing a move.

If several players want to give forecasts, the barometer stones are set clockwise, starting with the player who has the weathervane.

### Weather Forecast

The weather is determined by setting a barometer stone in one of the levels of a building

### Place barometer stones on the levels

#### top = 2 to 12 white clouds

If a stone is put into the top level, the forecast is beautiful weather (2 to 12 white clouds).

#### middle = 1 white, 1 black or no cloud

If the barometer stone is in the middle level, the forecast is mediocre weather (1 white, 1 black or no cloud).

#### first = 2 to 12 black clouds

A stone in the first level (ground level) means bad weather (2 to 12 black clouds).

Forecasts may only be made for "building" which have covered up weather cards above.

### Only one forecast per building

A player may only give one weather forecast per building.

### Maximum 2 barometer stones per player in the same level

Only two players may place a barometer stone on the same level of a building. The second stone is put on the first one to maintain the sequence of the forecast.

Once a barometer stone has been placed it remains in its position until there is a scoring, they must not be moved again. The scoring takes place if all 4 weathercards above a "building" are uncovered (see change weather, create weather).

The player who has the weathervane performs the following movements:

1. If he desires – weatherchange
2. in any case – create weather
3. in any case – pass weathervane

## Weatherchange

**Place one uncovered weathercard face down on the clouds**  
**1 new card face down on empty square**

The player who has the weathervane may change the weather during his move. This is done by removing an uncovered card from a weather square and placing it face down on the clouds. On the empty weather square he may place his card which he got at the beginning of the game or a card of the clouds (has to be covered up and the player must not look at it). Only one change of weather per move.

## Create Weather

**Uncover a weathercard per move**

The weather is created by uncovering any weathercard. Each player has to uncover a further weathercard after his move, so that all weathercards are uncovered after 32 moves. If no weatherchange had been performed before the creation of weather, a covered up card is uncovered.

**If weatherchange = uncover 2 cards**

If a weatherchange had been performed (exchange of an open card with an covered up card), the player has to uncover any two cards, so that there is another additional card uncovered.

Is the weather created by uncovering cards of a column, row or a diagonal, there is an evaluation (scoring) immediately.

## Evaluation

**4 uncovered cards above a building = evaluation**

If 4 cards above a building are uncovered, there is an evaluation. The players who have done a weather forecast for this "dwelling" receive:

**First correct forecast = + 4 points**

For the first correct forecast (lower barometer stone): plus 4 points.

**Second correct forecast = + 2 points**

For the second correct forecast (upper barometer stone): plus 2 points.

**Wrong forecast = - 1 point**

For an incorrect forecast (the barometer stone is on the wrong level): minus 1 point.

**Frogs climb up and down**

The weatherfrogs are climbing up and down according to the points scored. They are standing on the spaces of the ladder. The ladder ends on the bottom of the jar, this means a frog can go 3 fields behind the starting point (thread of the jar). Further wrong forecasts do not have any effect.

After the evaluation the players get their barometer stones back.

## End of the Game:

The Game is finished if all weathercards are uncovered or when the first weatherfrog has reached the upper end of the ladder or jumps further than the end.

After the last card has been uncovered the last scoring is done. The player whose frog has climbed farthest on the ladder or jumped over the upper end of the ladder is the winner.

## Short Version of the Game:

The game goes as follows:

- The player, whose turn it is, gets the weathervane,
- if desired, everybody may use as many weatherstones as he likes.
- the player who has the weathervane may remove an uncovered weathercard from a weather square up to his own taste and place any card from the clouds (covered up) or one of his own weathercards (weatherchange) on the empty square.
- has to uncover another weathercard, after a "weatherchange" any two weathercards are uncovered (Create Weather)
- has to hand over the weathervane to the next player.

The next player follows in clockwise direction, before he performs his move, all players may give weather forecasts.

If all 4 cards above a building are uncovered, there is an evaluation. The weatherfrogs are moved accordingly.

# Météorologues en herbe

**pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.**

Durée de la partie: environ 30 mn.

## Contenu:

1 support de jeu (50x66 cm)  
1 coq-girouette  
4 grenouilles  
16 jetons barométriques  
36 cartes du temps

## But du jeu:

Il s'agit de se livrer à des prévisions météorologiques. Avec des prévisions justes, les joueurs peuvent faire grimper leur grenouille à l'échelle.

## Au préalable:

Sur le support figurent un bocal à grenouilles, une échelle et 20 habitations (tente, hutte en bois, villa, etc.). Chacune de ces constructions a 3 étages. Au dessus se trouve le ciel, composé de 2 carrés de 16 cases chacun et d'un banc de nuages.

On mélange les 36 cartes du temps et on en place 32 à l'envers sur les 32 cases du ciel. Chaque joueur obtient une des 4 cartes restantes qu'il a le droit de regarder (sans la montrer à ses adversaires) et qu'il pourra utiliser en cours de partie. Lorsqu'on ne joue qu'à 2 ou 3, la ou les deux cartes restantes sont placées à l'envers sur le banc de nuages.

Ensuite, chacun choisit une grenouille et la place sur le bord du bocal. Chaque joueur obtient les 4 jetons de la couleur de sa grenouille.

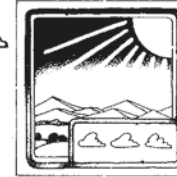
Le coq-girouette est placé devant le joueur qui commence. En cours de partie, il passe d'un joueur à l'autre pour indiquer qui est en train de jouer.

Le temps:

Les 4 cartes du temps qui se trouvent dans le prolongement d'une habitation (il peut donc s'agir d'une rangée horizontale, verticale ou diagonale) déterminent le temps qu'il y fait.

Sur chaque carte figure un type de temps ainsi que des nuages blancs ou des nuages noirs.

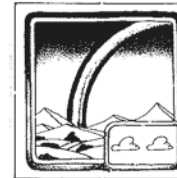
soleil



brouillard



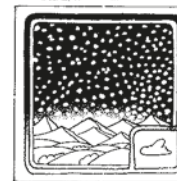
arc-en-ciel



pluie



neige




orage



La somme de tous les nuages des cartes d'une rangée donne le temps qu'il fait au dessus de l'habitation correspondante. (Un nuage blanc et un nuage noir s'annulent. Exemple: sur les 4 cartes d'une rangée se trouvent les

symboles suivants ,

leur somme donne alors 

Si la somme des 4 cartes d'une rangée donne 2 nuages blancs ou plus, il fait beau.  
Si la somme donne un nuage (blanc ou noir) ou est équilibrée, le temps est variable.  
Si la somme aboutit à 2 nuages noirs ou plus, il fait mauvais.

## Déroulement de la partie:

Au début de chaque tour, tous les joueurs ont la possibilité (mais ne sont pas obligés) de se livrer à une ou plusieurs prévisions météo. On commence par le joueur qui se trouve en possession du coq-girouette et on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les prévisions météo.

Les joueurs se livrent à une prévision en déposant un jeton sur l'un des 3 étages d'une habitation. A l'étage inférieur, on prévoit du mauvais temps, à l'étage du milieu un

temps variable et à l'étage supérieur du beau temps. Les prévisions ne peuvent avoir lieu que sur des habitations dans le prolongement desquelles se trouvent encore des cartes placées à l'envers.

Un joueur ne peut prévoir qu'un type de temps à la fois pour une habitation donnée (interdiction de placer 2 jetons de la même couleur ou plus sur une seule habitation). On peut au plus placer 2 jetons différents sur un étage donné. Dans ce cas, ces jetons sont disposés l'un sur l'autre afin que l'on sache dans quel ordre ces prévisions ont eu lieu.

Une fois déposé, un jeton reste en place jusqu'à ce que les 4 cartes de la rangée correspondante aient été retournées.

Ensuite, le joueur qui se trouve en possession du coq-girouette effectue dans l'ordre les 3 opérations suivantes:

1. S'il le désire, il peut influencer le temps,
2. dans tous les cas, il retourne une carte placée à l'envers,
3. puis il passe le coq-girouette au joueur suivant.

1. Lorsque c'est son tour, un joueur a la possibilité d'influencer le temps (mais n'est pas obligé de le faire). Pour cela, il retire une carte de son choix déjà retournée du ciel et la place à l'envers sur le banc de nuages. Sur la case ainsi libérée, il place à l'envers soit la carte qu'il a obtenue en début de partie, soit l'une des cartes qui se trouvent sur le banc de nuages (il n'a pas le droit de la regarder). Ceci n'est possible qu'une seule fois par tour.

2. Chaque joueur doit, lorsque c'est son tour, retourner une carte de sorte qu'à l'issue de 32 tours toutes les cartes se retrouvent à l'endroit.

Lorsqu'auparavant le joueur n'a pas influencé le temps, il retourne une seule carte. Lorsqu'il a influencé le temps, il a échangé une carte à l'endroit contre une carte à l'envers: il doit donc retourner 2 cartes.

Si, après avoir retourné une carte, toutes les cartes d'une rangée (horizontale, verticale ou diagonale) se retrouvent à l'endroit, on procède immédiatement au décompte des points (total des nuages).

Les joueurs qui s'étaient livrés à des prévisions sur l'habitation correspondante obtiennent:

- si leur jeton se trouve au bon étage
  - 4 point lorsqu'il est placé seul, ou en dessous dans le cas de 2 jetons superposés (le joueur concerné ayant effectué cette prévision le premier),
  - 2 points lorsqu'il est placé au dessus dans le cas de 2 jetons superposés (le joueur concerné n'ayant été que second à effectuer cette prévision),
- moins 1 point si leur jeton ne se trouve pas au bon étage.

Les grenouilles des joueurs concernés se déplacent ensuite sur l'échelle; les points qui viennent d'être obtenus correspondent au nombre d'échelons à franchir (2 ou 4 vers le haut ou 1 vers le bas).

Les grenouilles se placent toujours entre les échelons. L'échelle commence au fond du bocal. Autrement dit, on peut encore reculer de 3 crans à partir du bord du bocal. Pour un joueur dont la grenouille est arrivée au fond du bocal, une mauvaise prévision supplémentaire n'a plus effet.

Après le décompte des points et le déplacement des grenouilles, les joueurs récupèrent les jetons qu'ils avaient placés devant la rangée correspondante.

## Fin de la partie:

La partie s'achève dès qu'un joueur parvient à atteindre ou à dépasser le haut de l'échelle avec sa grenouille ou bien, si aucun joueur n'y parvient, lorsque les 32 cartes du ciel ont toutes été retournées. Le vainqueur est alors celui dont la grenouille se trouve le plus haut sur l'échelle.

## Résumé:

Un tour se déroule de la manière suivante:

- celui qui doit jouer obtient le coq-girouette,
- les joueurs qui le désirent peuvent, au moyen des jetons, effectuer des prévisions,
- le joueur au coq-girouette peut, s'il le désire, influencer le temps en remplaçant une carte déjà retournée du ciel par une carte du banc de nuages ou par sa propre carte (déposée alors à l'envers), doit dans tous les cas retourner une carte, deux s'il vient d'influencer le temps, passe le coq-girouette au joueur suivant et ainsi de suite.

Lorsque toutes les cartes d'une rangée au dessus d'une habitation sont retournées, on procède au décompte des points et les grenouilles sont déplacées en conséquence.



