

Gare au gel – Création LuAPE

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu en bois

6 gros pions de couleurs différentes avec base agrandie

6 cartes de rappel des couleurs des pions

16 animaux aimantés

1 gros dé de 1 à 4 points + 2 symboles (thermomètre et grange)

1 thermomètre + 7 échelons = 1 cylindre rouge muni d'une corde

1 notice

But du jeu :

L'hiver approche et les fermiers sont chargés de rentrer à la grange, les animaux se trouvant dans les champs. La température baisse de plus en plus et les animaux ont de plus en plus froid. Les fermiers arriveront-ils à rentrer tous les animaux au chaud dans la grange avant qu'il ne gèle ?

Les joueurs devront aller chercher les animaux dans les champs et les conduire à la grange avant que la température ne soit descendue tout en bas du thermomètre.

Préparatifs :

Les joueurs placeront les animaux dans les champs. Pour 6 joueurs : 16 animaux seront dans les champs. Pour 4 joueurs : 12 animaux.

Les joueurs placeront tous les échelons (= tiges en métal avec extrémité en bois) du thermomètre dans les trous prévus, et au-dessus du tube transparent ils placeront le mercure (= cylindre rouge au-dessus duquel est attaché une ficelle jaune).

Chaque joueur choisit un pion personnage et le place sur la grange, case centrale du plateau de jeu. Des rappels de couleurs sont prévus pour se souvenir de la couleur de son pion.

Règle :

Les joueurs démarrent du centre du plateau, à la grange.

Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et suivent ses instructions :

- 1 à 4 : le joueur avance du nombre de cases indiquées par le dé
- le thermomètre : le joueur retire un échelon du thermomètre
- la grange : le joueur retourne ou reste sur la grande case centrale, "grange".

Les joueurs choisissent librement le chemin qu'ils souhaitent prendre et avancent leur pion du nombre de cases indiquées par le dé. Sur les différentes cases se trouvent des éléments :

- le soleil : cette case permet au joueur d'augmenter la température d'un échelon.
 - le dé : le joueur peut rejouer.
 - la grange : le joueur doit rentrer à la grange, à la case centrale.
- Pour prendre les animaux se trouvant dans les champs, les joueurs devront tomber sur une case dont l'accès à la prairie n'est pas interdit par une barrière (barrière = réglette brune).
- Case sans barrière devant : le joueur peut prendre un animal et le fixer à son pion grâce au système aimanté.
 - Case avec une barrière devant : le joueur ne peut pas prendre d'animal.

Le thermomètre :

Le thermomètre est composé de 7 échelons. Si le dé tombe sur la case thermomètre, la température diminue. On retire alors un échelon (le premier en partant du haut) et le mercure (= cylindre rouge) descend dans le tube.

Si le joueur tombe sur la case soleil, la température augmente : on tire vers le haut la ficelle jaune accrochée au mercure, et on ajoute un échelon (dans le premier trou libre, en partant du bas) au thermomètre, ce qui fait monter le mercure.

Règles importantes :

Un joueur ne peut transporter que 2 animaux à la fois. Une fois chargé, il doit retourner à la grange pour y déposer les animaux.

Deux joueurs ne peuvent se retrouver sur la même case.

Les joueurs ont la liberté de déplacer leur pion dans le sens qu'ils souhaitent. Ils peuvent essayer les différentes possibilités avant de se déplacer.

Fin de partie :

Les joueurs ont gagné si : tous les animaux sont rentrés avant que le mercure du thermomètre ne soit arrivé tout en bas et avant qu'il n'y ait plus d'échelons sur le thermomètre. Les joueurs ne doivent pas avoir rentré leur pion.

La partie est perdue si : la température est descendue tout en bas du thermomètre et qu'il n'y a plus d'échelons traversant le thermomètre, avant que tous les animaux soient rentrés à la grange .