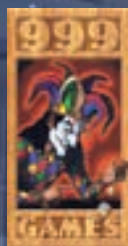




WHAT the FOG?!



Livret de règles

Vous avez déjà vécu une journée où la météo n'avait rien à voir avec les prévisions annoncées ? Prévoir le temps n'est pas une chose facile, mais imaginez si vous pouviez le contrôler ? Dans ce jeu, vous pouvez aider à déterminer la météo sur différents jours de la semaine... et prévoir le nombre de jours sur lesquels vous aurez le plus d'influence. Aurez-vous le vent en poupe pour écraser vos adversaires sur tous les fronts et leur souffler la victoire en réalisant le meilleur score ?

Matériel

48 cartes Météo



Pluie, neige, brouillard, nuageux, orage et soleil



Verso

45 jetons Météo



Pluie



Neige



Brouillard



Nuageux



Orage



Soleil



7 plateaux Jour



1 soleil premier joueur



1 nuage (2 morceaux)



1 baromètre



	?	!	=
1			
2			
3			
4			

1 bloc de score



5 jetons joueur

(assorties aux couleurs des joueurs)



5 flèches en bois

(assorties aux couleurs des joueurs)

Mise en place

1. Placez les **plateaux Jour** numérotés de 1 à 4 au centre de la table (référez-vous aux valeurs dans la barre en bas des plateaux).
2. Chaque joueur prend un **jeton joueur** et une **flèche en bois** de la même couleur. Placez votre flèche en bois sur la position 0 du baromètre et posez votre jeton joueur devant vous pour indiquer votre couleur.
3. Mélangez tous les **jetons Météo**. Piochez-en un au hasard et placez-le sur la zone la plus à gauche de chacun des quatre plateaux Jour.
4. Formez au hasard **3 piles de 10 jetons Météo** chacune. Prenez chacune des piles et **retournez-les complètement**. Placez les jetons Météo restants dans une réserve au bord de la table. **Remarque** : chaque jeton Météo porte un symbole météo différent sur ses deux faces. Il est crucial que les joueurs ne voient pas les symboles que contient la pile (à l'exception du symbole sur le dessus de la pile).
5. Mélangez les **48 cartes Météo** et distribuez-en **5 face cachée** à chaque joueur. Formez une pile avec le reste des cartes face cachée et placez-la sur la table. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.
6. Chaque joueur prend une feuille du **bloc de score** pour suivre son score durant la partie.
7. Assemblez le nuage et placez-le au centre de la table.
8. Choisissez un premier joueur au hasard. Ce joueur prend le **soleil premier joueur**.



Bref aperçu du jeu

Les joueurs manipulent la météo du jour en plaçant des jetons Météo chacun leur tour. Une fois la météo d'un jour intégralement déterminée, les joueurs peuvent prévoir quel sera leur score à la fin de la manche. Quand tous les jours sont entièrement couverts de jetons, les joueurs revendiquent les jours où ils ont eu le plus d'influence. Tous les joueurs qui prévoient correctement le nombre de jours revendiqués marquent des points. Les joueurs ayant fait des prévisions incorrectes perdent des points. Le joueur avec le plus de points à la fin des 4 manches remporte la partie.

Déroulement de la partie

La partie se déroule dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. Le joueur en train de jouer son tour est considéré comme le **joueur actif**.

La partie dure 4 manches, chacune se divise selon les 3 phases suivantes :

1a. Placer des jetons Météo

1b. Faire des prévisions intermédiaires

(seulement après que le dernier jeton Météo a été placé sur un plateau Jour)

Répétez les étapes 1a et 1b jusqu'à ce que tous les plateaux Jour soient entièrement couverts de jetons.

2. Revendiquer des jours

3. Calculer le score

1a. Placer des jetons Météo

Le joueur actif doit prendre le jeton Météo **sur le dessus** d'1 des 3 piles. Il le place **face visible** sur la zone vide **suivante** de n'importe quel plateau Jour disponible de son choix et effectue **immédiatement** une action (voir ci-après). C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Remarques :

- Une fois que le joueur actif a **pris** un jeton (révélant ainsi le jeton se trouvant en-dessous), il **ne peut pas** changer d'avis. Regarder le dos d'un jeton en le soulevant

n'est pas autorisé.

- Si le joueur actif peut choisir un jeton Météo et que les 3 jetons des 3 piles portent le **même** symbole, il peut décider de défausser ces 3 jetons et les mettre dans la réserve.
- Si une pile est **vide** durant la partie, créez une nouvelle pile à partir de la réserve en suivant les explications données dans la « Mise en place ».
- Chaque plateau Jour comprend 4 zones d'une journée avec des tranches horaires. Le joueur actif ne peut placer un jeton Météo que sur la zone **vide suivante** d'un plateau Jour. Par conséquent, les plateaux Jours sont toujours remplis de **gauche à droite**. Si un plateau Jour est **complètement** rempli, un joueur **ne peut pas** le choisir.

Exemple : Cédric est le premier joueur. 2 jetons Neige et 1 jeton Soleil sont disponibles. Il choisit de prendre le jeton Soleil et de le placer sur la zone vide suivante du Jour 2. C'est ensuite au tour de Virginie. Comme un nouveau jeton Neige a été révélé sous le jeton choisi par Cédric, Virginie peut décider de prendre un jeton Neige et de le placer, ou de défausser les 3 jetons Neige dans la réserve. Elle choisit cette dernière option. Elle doit ensuite prendre un des nouveaux jetons sur le dessus des piles.




Symboles d'action

Sur certaines zones d'un jour figure un **symbole d'action**. Si un joueur place un jeton Météo sur une de ces zones, il **doit** immédiatement effectuer l'action correspondante. Il existe 2 types de symboles d'action :




Défaussez une carte Météo de votre choix face visible de votre main et placez-la sur la pile de défausse, puis prenez une nouvelle carte Météo de la pile face cachée. **Remarque** : cette action ne concerne que le joueur actif.

Exemple : Anne place un jeton Météo sur une zone d'un jour avec le symbole . Elle décide de défausser une carte Neige et la place sur la pile de défausse. Elle prend ensuite une nouvelle carte de la pile face cachée.



Tous les joueurs révèlent 1 carte de leur main. Cela se déroule comme suit : **chaque joueur** choisit d'abord 1 carte de sa main et la place **face cachée** devant lui. Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte, tout le monde retourne sa carte **en même temps**. Cette carte reste **face visible pour le reste de la manche** et ne peut en **aucun cas** être défaussée.

Exemple : Virginie place un jeton Météo sur une zone d'un jour avec le symbole . Tous les joueurs choisissent alors une carte de leur main, la retournent en même temps et la posent devant eux, face visible.



1b. Faire des prévisions intermédiaires

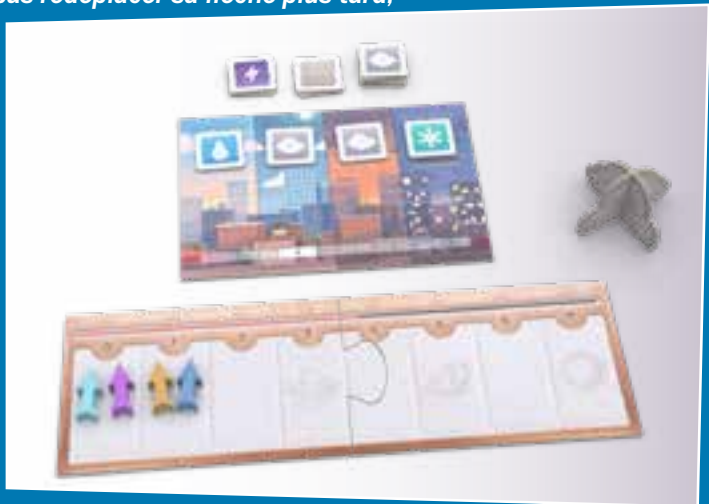
(seulement après que le dernier jeton Météo a été placé sur un plateau Jour)

Chaque fois que le **dernier jeton Météo** est placé sur un plateau Jour (qui est par conséquent entièrement couvert de jetons), une **prévision intermédiaire** est réalisée avant le tour du joueur suivant. Les joueurs essaient de prévoir le nombre de jours où ils auront le plus d'influence sur la météo à la fin de la manche. Le joueur qui a placé le dernier jeton Météo prend le **nuage**. Ce joueur joue en premier, avant tous les autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre), et effectue **1 action de prévision** :

- 1) Il avance sa flèche en bois d'**1 position** sur le baromètre.
- 2) Il décide de **passer** et reste sur sa prévision actuelle qui peut être 0.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur action de prévision, le joueur avec le nuage le remet au centre de la table. Le joueur à sa gauche est maintenant le joueur actif. **Remarque** : le nuage sert uniquement à rappeler quel joueur doit jouer ensuite.

Exemple : Cédric, Virginie, Julian et Anne sont dans la phase 1. Julian place un jeton Météo sur la dernière zone du Jour 3. Il lance la prévision intermédiaire et prend le nuage. Il pense qu'il peut revendiquer au moins un jour et déplace sa flèche en bois sur la position 1 du baromètre. Anne n'est pas encore sûre. Elle sait qu'il reste encore 3 opportunités de faire des prévisions intermédiaires et qu'elle ne pourra pas redéplacer sa flèche plus tard, alors elle décide de passer. Cédric passe également et Virginie déplace sa flèche en bois sur la position 1. Maintenant que tout le monde a joué son tour, Julian remet le nuage au centre de la table. C'est au tour d'Anne de placer un jeton Météo.



2. Revendiquer des jours

Quand il n'est plus possible de placer aucun jeton Météo et que la dernière prévision intermédiaire a été réalisée, chaque joueur défausse 1 carte Météo de sa main face cachée et la met sur la pile de défausse. Ensuite, chaque joueur pose ses cartes restantes face visible devant lui (à côté des cartes précédemment posées, voir « Symboles d'action »). Chaque joueur inscrit la prévision indiquée par sa flèche en bois dans la première colonne de sa feuille de score, et replace sa flèche en bois sur la position 0 du baromètre. Puis, pour chaque jour, les joueurs vérifient qui a le **plus d'influence** sur la météo. Un joueur a autant d'influence sur chaque jeton présent sur un plateau Jour que le **nombre de cartes** de ce type en sa possession. Il additionne son influence pour chaque plateau Jour afin de calculer son total.



Exemple : Cédric a 2 cartes Soleil. Il a donc une influence de 2 sur chaque jeton Soleil présent sur ce plateau Jour. Il a également une influence de 1 sur le jeton Neige grâce à sa carte Neige. Ainsi, il a au total une influence de 5 sur la météo du Jour 2.

Le joueur avec le plus d'influence sur la météo d'un jour **revendique** ce jour et avance sa flèche en bois d'1 position sur le baromètre. En cas d'égalité, **tous** les joueurs à égalité avancent leur flèche en bois. Pour revendiquer un jour, un joueur doit avoir **au moins 1 influence** dessus.

3. Calculer le score

Quand tous les jours ont été vérifiés, chaque joueur regarde si sa prévision **correspond** au nombre de jours revendiqués. Il compare la valeur indiquée par sa flèche en bois avec le nombre noté sur sa feuille de score pour cette manche. 2 issues sont possibles :

La prévision est exacte : le joueur marque autant de points que sa prévision plus le nombre correspondant à la manche en cours (1 point dans la première manche, 2 points dans la seconde, etc.).

La prévision est fausse : le joueur a prévu plus ou moins de jours qu'il n'en a revendiqués. Il perd un nombre de points équivalent à la différence entre sa prévision et la valeur indiquée par sa flèche en bois.

Chaque joueur note son résultat sur sa feuille de score. Il note toujours sa prévision dans la première colonne (sous ?), le nombre de jours revendiqués dans la seconde colonne (sous !) et son score pour la manche respective dans la troisième colonne (sous =).

Exemple: Anne a prévu 1 dans la première manche et a aussi revendiqué 1 jour. Donc, dans cette manche, elle marque : $1 + 1 = 2$ points.

	?	!	=
1	1	1	2
2			
3			
4			
Anne			

Exemple: Anne a prévu 2 dans la seconde manche, mais a revendiqué 3 jours. Elle marque : $2 - 3 = -1$ point.

	?	!	=
1	1	1	2
2	2	3	-1
3			
4			
Anne			

Fin d'une manche

Après les manches 1, 2 et 3, effectuez les étapes suivantes :

- Ajoutez le **plateau Jour suivant** (référez-vous aux valeurs indiquées dessus) aux plateaux Jour déjà sur la table. Ainsi, il y a 5 plateaux Jour sur la table dans la seconde manche, 6 dans la troisième manche et 7 dans la quatrième manche.
- Remettez **tous les jetons Météo** dans la réserve et mélangez bien. Placez un jeton Météo au hasard sur la première zone d'un jour de chacun des plateaux Jour disponibles, à l'**exception du Jour 7** (qui est uniquement inclus dans la manche 4). Le **Jour 7** commence **toujours** une manche avec **4 zones du jour vides**.
- Mélangez les **48 cartes Météo** et distribuez une nouvelle main de cartes face cachée à chaque joueur. Le nombre de cartes qu'un joueur reçoit est égal au nombre de plateaux Jour sur la table plus 1 (donc, 6 dans la seconde manche, 7 dans la troisième manche et 8 dans la quatrième manche).
- Formez **3 nouvelles piles** de 10 jetons Météo et retournez-les comme d'habitude.
- Remettez votre flèche en bois sur la position 0 du baromètre.
- Le joueur avec le **soleil premier joueur** le passe au joueur à sa gauche. Ce joueur commence alors la nouvelle manche.



Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la manche 4. Chaque joueur additionne ses scores obtenus dans les 4 manches. Le joueur avec le **plus de points** remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a revendiqué le **plus de jours** dans la dernière manche gagne. S'il y a encore une égalité, le joueur à égalité qui avait le **plus de cartes du même symbole** dans sa main dans la dernière manche gagne. S'il y a encore une égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire !

	?	!	=
1	1	1	2
2	2	3	-1
3	2	1	-1
4	0	0	4
Anne			4

	?	!	=
1	0	0	1
2	2	2	4
3	3	2	-1
4	2	2	6
Cédric			10

	?	!	=
1	2	1	-1
2	0	1	-1
3	3	3	6
4	4	1	-3
Julian			1

	?	!	=
1	1	0	-1
2	0	0	2
3	2	2	5
4	3	4	-1
Virginie			5

Exemple de fin de la partie : la manche 4 est terminée (voir l'image à la page précédente). La partie est terminée. Cédric gagne avec un total de 10 points.

Variant

Pour une partie plus longue et plus stratégique, les joueurs peuvent décider de ne pas placer un jeton Météo au hasard sur chacun des plateaux Jour disponibles au début d'une manche. Cela garantit ainsi que tous les plateaux Jour commencent chaque manche avec les 4 zones d'un jour vides.



Nous utilisons « il » pour nous référer au joueur dans le livret de règles, mais cela pourrait très bien être « elle » pour la joueuse. Rendez-vous sur [999games.nl/faq](https://www.999games.nl/faq) pour plus d'informations à ce sujet.



© 2024 999 Games b.v.
Édité et distribué par :
999 Games b.v.
PO Box 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service client : 0900 999 0000
[999games.nl/customerservice](https://www.999games.nl/customerservice)

Author : Leo Colovini
Illustrations : Dmitry Kazak
Traduction française : Delphine Somma pour
Rangeela b.v.
Édité par : 999 Games b.v.

Tous droits réservés
Made in China



Under license by studiogiocchi Srl.