


8-99

1-4

15'

STRATO

RÈGLES EN FRANÇAIS  Sophia WagnerCrocotame 

Matériel

54
cartes
Météo6
cartes
Tornado10
cartes
Épreuve6
cartes
Aide de jeu16
Tuiles

But du jeu

Jouez tous ensemble avec les éléments météo pour réussir les épreuves qui vous sont proposées.

Exemple de carte Épreuve :

- Niveau en cours
- Météos en jeu
- Condition de victoire
- Nombre maximum de cartes qui peuvent être sur la demi-ligne.
- Nombres de lignes qui doivent satisfaire la condition de victoire.



Mise en place

- Sélectionnez la carte Épreuve de votre choix.
Nous vous recommandons de commencer par la première, la numéro 0.
- Prenez les cartes Tornado et Aide de jeu qui correspondent aux météo de l'épreuve en cours. Placez les Tornades par paire au centre de la table. Si vous avez plus de deux météo, placez aléatoirement une Tornado droite avec une Tornado gauche sur autant de lignes différentes que vous avez de paires. Vous pouvez aussi choisir la composition de chaque tornade pour renouveler l'expérience.
- Prenez les cartes Météo qui correspondent à l'épreuve choisie. Mélangez-les et placez aléatoirement 2 cartes de part et d'autre de chaque tornade. Vous ne pouvez pas avoir deux cartes Météo et Tornado côte à côte indiquant la même météo.
Cela implique *de facto* la mise en place indiquée page suivante quand vous n'avez que 2 météo.
- Distribuez 2 cartes à chaque joueur et joueuse (prenez-en 3 si vous jouez seul).
- Installez sous la ou les cartes Tornado les tuiles qui correspondent au nombre limite de cartes de l'Épreuve.
Cela vous permettra de suivre votre avancée dans la partie.
- Choisissez un premier joueur ou joueuse.

► Mise en place de l'épreuve 0



► Exemple de mise en place de l'épreuve 1

Rappel : les cartes sont posées aléatoirement avec pour seule contrainte que la tornade soit au centre et soit formée d'une partie gauche et d'une partie droite, et les autres cartes ne doivent jamais être adjacentes à une météo identique.



Déroulement du jeu

À tour de rôle, vous allez jouer une carte à une des extrémités de ligne et activer immédiatement l'effet de la carte Météo (les effets sont expliqués sur la page suivante). À la fin de votre tour, piochez une nouvelle carte.

Quand vous jouez une carte, vous devez suivre les règles suivantes :

1. La cible de l'action ne peut pas être la carte qui vient d'être posée.
2. Les tornades ne sont jamais déplacées.
3. Les actions doivent changer quelque chose. Par exemple, vous ne pouvez pas échanger deux cartes identiques, car cela ne changerait rien.
4. Un trou dans une ligne doit être comblé après avoir effectué l'action, décalez les cartes en direction de la tornade. Cela s'applique aussi à la carte qui vient d'être posée.
5. Vous pouvez toujours faire de la place pour une carte qui vient s'insérer en déplaçant les autres cartes vers l'extérieur de la ligne. Cela s'applique aussi à la carte qui vient d'être posée.

Repêche !

Au lieu de jouer une carte de votre main, vous pouvez tenter votre chance. Défaussez toutes vos cartes en main et jouez la première carte de la pioche : placez-la immédiatement et effectuez son action.

Attention, vous devez annoncer où vous allez placer la carte avant de la révéler.

Après avoir effectué une repêche, complétez votre main. La repêche vous gaspille donc plusieurs cartes.

Pioche vide

Continuez à jouer avec les cartes qu'il vous reste en main jusqu'à ce qu'un joueur ou une joueuse ne puisse plus jouer. La défausse **n'est jamais** mélangée pour former une nouvelle pioche.

Discussions

Vous ne pouvez pas montrer vos cartes ni les nommer exactement. Vous pouvez toutefois parler de la tactique à suivre pour gagner la partie, dire sur quelle ligne vous voulez réussir la condition de victoire ou révéler l'emplacement sur lequel vous voulez placer votre carte ce tour-ci.

Fin de la partie







Victoire !

Si, à la fin du tour d'un joueur ou d'une joueuse, les conditions de victoire sont remplies sans dépasser le nombre limite de cartes de part et d'autre des tornades, vous gagnez la partie !

Défaite !

- A. Si, à la fin d'un tour d'un joueur ou d'une joueuse, vous avez plus de cartes que la limite d'un côté ou de l'autre d'une tornade.
- B. Si la pioche est vide et si l'un ou l'une d'entre vous n'a plus de cartes en main.

Réessayez, vous aurez peut-être la bonne idée au bon moment.

MÉTÉO	ACTION	MÉTÉO	ACTION
 vent	Prenez une carte de la ligne où vous avez placé le vent et déplacez-la sur la même ligne en l'éloignant de la carte posée. Attention à ce que la situation change.	 brouillard	Échangez deux cartes qui se trouvent dans la même colonne. Une carte peut aussi être échangée avec un emplacement vide tant que c'est dans la même colonne. La ligne où le brouillard est placé n'a pas d'importance.
 pluie	Prenez la carte en bout de ligne opposée (sur la même ligne que la pluie qui vient d'être posée). Et placez-la près de n'importe quelle carte Tornade.	 nuages	Un nuage copie l'action de la dernière carte jouée. Effectuez l'action comme si le nuage était cette carte. Si vous démarrez la partie avec un nuage, rien ne se passe.
 soleil	Placez une carte de la ligne où vous avez placé le soleil dans la défausse.	 orage	Échangez deux cartes qui se trouvent en bout de ligne.

Défis

Dans chacun de ces exemples, il peut bien sûr y avoir d'autres cartes à gauche et à droite de la combinaison tout en restant sous le nombre limite de cartes.

0



L'objectif est d'avoir 4 cartes pluies adjacentes à la tornade pluie et 4 cartes vents adjacentes à la tornade vent.



1



L'objectif est d'avoir la ligne suivante : 3 vents, 2 pluies, la tornade pluie, la tornade vent, 2 vents et 3 pluies.



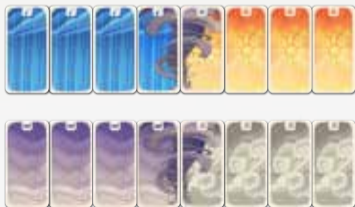
2



Les tornades de départ peuvent être :



Dans le second cas, la combinaison à obtenir est la suivante :



3



Une solution possible serait celle-ci :



Vous avez gagné le niveau 9 et maintenant ?

Les niveaux 0 et 1 ne sont que des niveaux d'introduction pour apprendre les règles et se familiariser avec le jeu, alors que les niveaux 2 à 9 sont plus complexes du fait de leur position de départ qui se renouvelle tout le temps. Essayez de gagner les niveaux 2 à 9 d'une traite !

Le changement climatique est une réalité qui affecte notre planète, et ses effets sur la météo sont déjà visibles et ressentis partout dans le monde. Les phénomènes météorologiques extrêmes, tels que les vagues de chaleur, les tempêtes violentes, les inondations et les sécheresses prolongées, deviennent de plus en plus fréquents et intenses.

Comprendre ces changements climatiques est essentiel pour que chacun d'entre nous puisse prendre des mesures concrètes pour en atténuer leurs conséquences.

Au fil des décennies, la Terre enregistre des records de chaleur et les vagues de chaleur deviennent plus longues et plus intenses. Ces conditions météorologiques extrêmes mettent en danger la santé humaine. Elles ont également un impact sur l'agriculture et la biodiversité, provoquant des pertes de récoltes et la migration des espèces vers des régions plus fraîches.

Face à ces défis, il est essentiel que nous prenions des mesures collectives pour atténuer les effets du changement climatique. Les gouvernements jouent un rôle crucial en mettant en place des politiques et des réglementations pour lutter contre le changement climatique.

En prenant des mesures responsables et concertées dès maintenant, nous pouvons espérer limiter les impacts futurs du changement climatique et préserver notre planète pour les générations à venir.