

# Spielanleitung

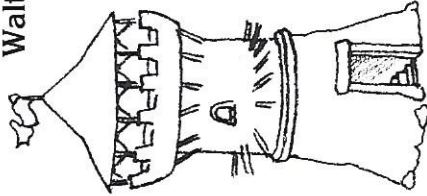
Nr. 4304

# Donner wetter



Ein Spiel von  
Peter Lewe

Illustriert von  
Walter Matheis



# HABA

# 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 emponklettern.

## 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.

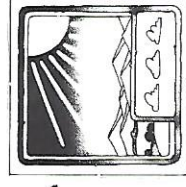
## Das Wetter

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.

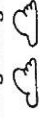
### Sonne



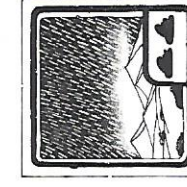
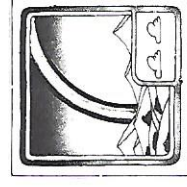
### Nebel



### Regenbogen



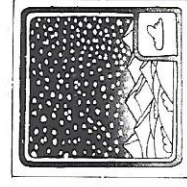
### Regen



### 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

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).

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.

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

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

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

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

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

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

Wetter ändern

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

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 **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

Sind 4 Wetterkarten über einem „Gebäude“ aufgedeckt, erfolgt eine Wertung.

Die Spieler, die für dieses „Haus“ eine Wettervorhersage getroffen haben, erhalten für

die erste richtige Wettervorhersage (unterer Barometerstein) 4 Pluspunkte,

die zweite richtige Vorhersage (oberer Stein) 2 Pluspunkte,

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

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 hinausspringt.

## 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.

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.

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

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

**Weathervane to starting player**

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.

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.