

## **Spielregeln „Donnerwetter“**

### Ziel:

Zu Beginn erhalten alle Spieler einen Frosch und die dazugehörigen Barometersteine. Der Frosch wird auf die am Rand liegende Zählleiste gestellt. Dann werden die Wetterkärtchen gemischt und verdeckt auf dem Spielplan verteilt. Von den restlichen Kärtchen erhält jeder eines, das er sich ansehen darf. Sollten aufgrund der Spielerzahl noch Kärtchen übrig sein, werden diese verdeckt auf das Wolkenfeld neben der Zählleiste gelegt.

Der Startspieler erhält den Wetterhahn. Dieser wird immer am Ende des Zuges an den nächsten weitergereicht. Vor jedem Zug haben alle Spieler reihum die Möglichkeit, beliebig viele ihrer Wettersteine einzusetzen. Einmal gelegte Steine bleiben bis zu einer Wertung in der Reihe liegen und können nicht vorzeitig wieder auf die Hand genommen werden.

Eine Vorhersage macht man, indem man einen seiner Steine in die Etage eines Gebäudes setzt. Jedes Gebäude besitzt drei Ablagefelder. Wenn man der Meinung ist, in dieser Reihe gibt es schönes Wetter, dann legt man den Stein in die oberste Etage, bei mäßigem Wetter in die mittlere und bei schlechtem Wetter in die unterste Etage. In jedem Gebäude darf sich nur ein Stein jedes Spielers befinden. Maximal zwei Steine dürfen sich in einer Etage aufhalten. Der zweite gesetzte Stein wird dabei auf den anderen gestellt.

Die zweite Aktionsmöglichkeit besteht in der Änderung des Wetters. Dazu nimmt man eine beliebige aufgedeckte Karte vom Spielplan und legt sie verdeckt auf die Wolken am Rand. Dann können entweder eine eigene Karte oder eine beliebige Karte des Wolkenbereichs verdeckt an die gleiche Stelle gelegt werden. Die dritte Aktion ist zwingend. Hat man in seinem Zug keine Wetteränderung gemacht, muß man ein Kärtchen aufdecken. Wurde das Wetter durch den Spieler jedoch bereits geändert, muß der Spieler nun zwei beliebige Kärtchen aufdecken. Dadurch wird gewährleistet, daß nach jeder Runde ein Kärtchen mehr aufgedeckt ausliegt. Sind dadurch vier Kärtchen einer Reihe aufgedeckt, kommt es zur Wertung. Bei der Wertung werden die schwarzen und die weißen Wolken gegeneinander aufgerechnet. Bei einer Summe von zwei oder mehr überzähligen weißen Wolken gilt das Wetter als schön, bei zwei oder mehr überzähligen schwarzen Wolken als schlecht. Nur bei einer weißen, einer schwarzen oder keiner überzähligen Wolke hat man mäßiges Wetter. Alle Spieler, die mit ihrer Prognose falsch lagen, müssen ihren Frosch um ein Feld nach unten setzen. Derjenige, der als erstes die richtige Voraussage gemacht hat, erhält 4 Punkte und der zweite immerhin noch 2 Punkte, die er mit seinem Frosch nach oben setzen kann. Nach der Wertung werden die in der Reihe eingesetzten Barometersteine wieder zurückgegeben.

### Spielende:

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Wetterkarten auf dem Spielbrett aufgedeckt sind oder ein Frosch das letzte Feld der Leiter erreicht oder überspringt. Sieger ist, wessen Frosch auf der Leiter am höchsten plaziert ist.