TORNADO ELLIE



Ein turbulentes „Wind“-Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Wenn in Dairyland die Tornadosaison beginnt, ist erst einmal Schluss mit den großen Milchgeschäften. Alles, was nicht wind- und wetterfest ist, macht sich dann schleunigst aus dem Staub. Kuh Ellie, die gerade noch fröhlich ins Gras gebissen hat, mutiert auf einmal nicht ganz freiwillig zum Kuh-Piloten. Nun kommt es auf eurer kleinen Farm ganz auf euch an. Werdet ihr eine ruhige Hand bewahren, bis der Sturm sich gelegt hat, oder wird euer Hab und Gut vom Winde verweht?

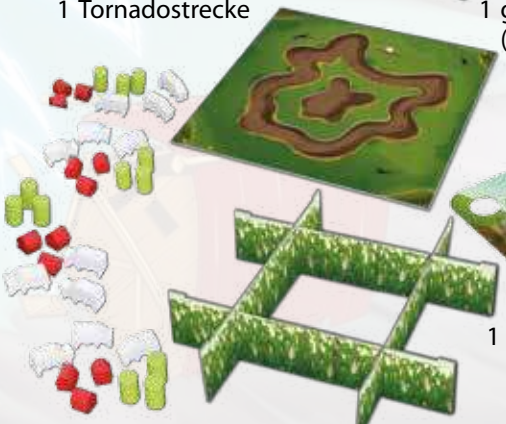
Inhalt

90 Karten (76 Tierkarten; 14 Sonderkarten:
7 x Blitz, 7 x Wolke)



1 große Holzscheibe (Auge des Sturms)

1 Tornadostrecke



1 Tornado

1 kleiner Führungszylinder

12 Scheunen
12 Kühe
12 Bäume

4 Pappstützen

Spielziel

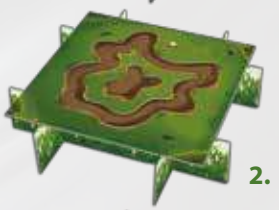
Jeder Spieler hat eine Farm in einem Landstrich, in dem gerade die Tornadosaison begonnen hat. Im Laufe des Spiels werden die Farmen Stück für Stück von Tornados verschlungen. Wer am Ende noch die wertvollste Farm besitzt, gewinnt.

Aufbau und Spielvorbereitung



1.

1. Steckt die **vier Pappstützen zusammen** und stellt das Gestell zwischen euch in die Tischmitte.



2.

2. Darauf legt ihr die **Tornadostrecke**.



3.

3. Nehmt den **Tornado** und steckt den **kleinen Führungszylinder** durch das Loch in der Mitte. Legt den Tornado so auf die Tornadostrecke, dass der Führungszylinder relativ mittig in der inneren Vertiefung (= innere Tornadospur) liegt. Die äußere Tornadospur wird im Grundspiel nicht genutzt.



4.

4. Bildet die erste Stufe der Tornadosäule, indem ihr die **große Holzscheibe** (Auge des Sturms) auf das obere Ende des Tornados legt und darauf eine Karte mit der Rückseite nach oben stapelt.

Mischt die **Karten** und gebt jedem Spieler 4 Karten verdeckt auf die Hand. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel auf dem Tisch bereit. Jeder nimmt nun noch **3 Scheunen**, **3 Kühe** und **3 Bäume** und stellt sie vor sich auf. Das ist eure Farm. Achtet darauf, dass die Abstände zwischen eurer Farm und den Farmen der Nachbarn rechts und links ungefähr gleich groß sind. Überzählige Farmteile (wenn noch vorhanden) werden als Vorrat beiseitegelegt.



Spielablauf

Der jüngste Spieler wird Startspieler und spielt eine beliebige Karte aus seiner Hand. Er legt sie auf das Ablagefeld am unteren Ende des Tornados und dreht dann den Tornado so weit im Uhrzeigersinn, dass das untere Ende des Tornados auf die Farm des nächsten Mitspielers zeigt. Gedreht wird immer mit nur einer Hand. Die andere Hand darf aber benutzt werden, um das Gestell festzuhalten.



Der nächste Spieler muss nun ebenfalls eine Karte ausspielen, die entweder

- dieselbe Tierart zeigt (z.B. Schwein auf Schwein)



oder

- eine andere Tierart, jedoch mit einer höheren Anzahl Tiere.



Karten mit besonderen Funktionen:

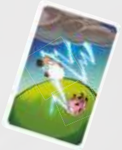
Es ist auch möglich, eine Sonderkarte zu spielen, wenn darauf ein **Tier der zuvor gespielten Tierart** abgebildet ist.



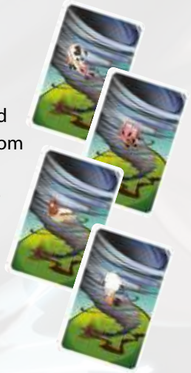
- **Wolke:** *Der Wind dreht.* Wird eine Wolke gespielt, bedeutet das, dass die Spielrichtung wechselt. D.h. wenn ihr den Tornado bislang im Uhrzeigersinn gedreht habt, dreht ihr ihn nun gegen den Uhrzeigersinn, bis erneut jemand eine Wolke mit einem passenden Tier spielt und der Wind wiederum die Richtung wechselt.



- **Blitz:** *Jetzt schlägt's ein.* Spielt ein Spieler einen Blitz, muss er den Tornado nicht zum nächsten Mitspieler drehen. Stattdessen muss dieser ihn selbst zu sich herandrehen – es sei denn, auch er kann einen Blitz spielen (egal mit welchen Tieren!). In diesem Fall muss der nächste Spieler in der Reihe den Tornado zu sich drehen. Dies geht so lange, bis ein Spieler keinen Blitz mehr ausspielen kann. Dieser muss dann den Tornado zu sich drehen – das kann auch eine komplette Runde sein, wenn es denjenigen trifft, der als Erster einen Blitz ausgespielt hat.



- **Einzelnes Tier:** *Allein im Sturm.* Wird eine Karte mit einem einzelnen Tier gespielt, muss der nächste Spieler eine passende Karte aus der Hand ausspielen und anschließend die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese muss er ebenfalls ausspielen. Passt die Karte – dieselbe Tierart oder eine größere Anzahl einer anderen Tierart –, darf der Spieler den Tornado zum nächsten Spieler weiterdrehen. Passt die Karte nicht, erleidet er Sturmschäden (s.u.).



Sturmschäden

Immer wenn ihr eine Karte passend gespielt habt, dreht ihr den Tornado bis zur nächsten Farm weiter. Kann (oder will) ein Spieler keine passende Karte spielen, kommt es zu **Sturmschäden** auf seiner Farm. Die Sturmschäden dieses Spielers zeigt die **oberste Karte des Nachziehstapels** an.

Beispiel: *Ralf spielt eine Karte mit 3 Kühen und dreht den Tornado zu Daniela. Daniela spielt eine Karte mit 5 Schafen und dreht den Tornado weiter zu Tim. Tim hat keine Karten mit Schafen mehr auf der Hand, also kommt es zu Sturmschäden auf seiner Farm. Dazu schaut er, welche Dinge auf der Rückseite der obersten Karte des Nachziehstapels abgebildet sind (z.B. Kuh und Scheune). Diese werden vom Sturm „verschluckt".*
Tim nimmt eine Kuh und eine Scheune von seiner Farm und stapelt sie in beliebiger Reihenfolge und auf beliebige Weise auf die Tornadosäule: Er stellt die Scheune auf die bereits vorhandene Tornadokarte am oberen Ende des Tornados und legt darauf die oberste Karte vom Nachziehstapel. Auf diese stapelt er die Kuh und legt wiederum eine Karte vom Nachziehstapel darauf.



Nachdem ein Spieler Sturmschäden erlitten und die Tornadosäule wie oben beschrieben an Höhe gewonnen hat, ergänzen alle Spieler ihre Handkarten wieder auf vier. (Man zieht also nur in diesem Fall Karten nach. Das heißt, auch wenn einem Spieler die Handkarten ausgehen, erleidet er Sturmschäden.)
Der von den Sturmschäden betroffene Spieler wird neuer Startspieler. Er entfernt die in der letzten Runde ausgespielten Handkarten vom Tornado. Sie kommen aus dem Spiel. Dann beginnt er eine neue Runde, indem er eine beliebige Karte ausspielt und den Tornado zum nächsten Spieler dreht.

Versicherungsfall

Durch die Sturmschäden an euren Farmen wächst die Tornadosäule mit der Zeit in die Höhe, und es wird immer riskanter, den Tornado zu drehen. Stürzt einem von euch die Tornadosäule (oder Teile davon) beim Weiterdrehen um, erleidet er ebenfalls Sturmschäden. Nur dass in diesem Fall **alle Mitspieler** davon profitieren und (soweit vorhanden) 1 verlorenes Teil aus dem Vorrat zurücknehmen dürfen.
Beispiel: *Tim dreht den Tornado zu Daniela. Diese spielt eine passende Karte aus, doch beim Weiterdrehen stürzt die Tornadosäule komplett ein. Alle heruntergefallenen Karten kommen aus dem Spiel. Alle heruntergefallenen Scheunen, Bäume und Kühe kommen in den offenen Vorrat auf dem Tisch. Dann erleidet Daniela Sturmschäden und baut – entsprechend der Rückseite der obersten Karte auf dem Nachziehstapel – eine neue Tornadosäule auf.* (**Hinweis:** *Bleibt die Tornadosäule teilweise stehen, wird hierauf weitergebaut.*) *Die Mitspieler, die bereits Teile ihrer Farm an den Sturm verloren haben, bekommen eine Entschädigung von der Versicherung. Der Reihe nach nimmt jeder von ihnen (soweit vorhanden) 1 verlorenes Farmteil aus dem offenen Vorrat (= Versicherungstopf) und stellt es zu seiner Farm. Ralf entscheidet sich für einen Baum. Tim, der bereits alle Kühe an die Tornadosäule verloren hat, nimmt sich eine Kuh.*

Achtung: *Wer noch keine Sturmschäden erlitten hat, kann auch nichts bei der Versicherung geltend machen, bekommt also keine zusätzlichen Teile für seine Farm. Dies gilt ebenso für den Spezialfall, wenn z.B. Ralf bislang nur 1 Baum verloren hat, aber – als er wählen darf – im Vorrat nur noch Scheunen und Kühe sind: Weil er kein 4. Teil einer Kategorie (z.B. Scheune oder Kuh) haben kann, erhält er kein Teil aus dem Vorrat.*
Dann ergänzen alle wieder ihre Handkarten auf 4, und Daniela ist die neue Startspielerin.

Achtung: *Der Sturm ist unberechenbar und die Tornadosäule kann auch in Richtung eurer Farm umstürzen. Behaltet daher stets den Überblick, welche Dinge sich noch auf eurer Farm befinden.*

Spielende

Das Spiel endet entweder:

- wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist oder
- wenn einer von euch die Sturmschäden nicht mehr vollständig bedienen kann.

Achtung: *Verliert ein Spieler sein letztes Farmteil, geht das Spiel noch weiter, wenn die Forderung der Karte mit dem letzten Teil erfüllt werden konnte. Tritt im Zug eines anderen Spielers der Versicherungsfall ein, kann der betreffende Spieler ein Farmteil seiner Wahl aus dem offenen Vorrat zurückerhalten und so wieder „zahlungsfähig" werden.*

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht oder konnte ein Spieler die Sturmschäden nicht mehr vollständig bedienen, endet das Spiel sofort. Im letzteren Fall legt derjenige, der die Forderung der Karte nicht mehr erfüllen konnte, alles, was er noch besitzt, in den offenen Vorrat und nimmt nicht mehr an der Endwertung teil. Die übrigen Spieler zählen, wie viele Teile sie noch auf ihren Farmen haben. Jede Scheune, jeder Baum und jede Kuh zählt 1 Punkt. Für jedes komplette Set aus 3 Scheunen, 3 Bäumen oder 3 Kühen, das in diesem Augenblick noch auf der Farm ist, gibt es zusätzlich 2 Punkte.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wertungsbeispiel: *Als der Nachziehstapel aufgebraucht ist, hat Tim noch 2 Bäume und erhält dafür 2 Punkte. Daniela hat noch 1 Kuh und bekommt 1 Punkt. Ralf besitzt noch 3 Kühe – damit hat er insgesamt 5 Punkte (je 1 Punkt pro Kuh und 2 Bonuspunkte, weil er noch einen kompletten Satz Kühe auf der Farm hat). Ralf gewinnt das Spiel.*

Bei Gleichstand stapeln die betroffenen Spieler abwechselnd jeweils ein beliebiges Teil + Karte aus dem Vorrat in die Tornadosäule (ohne den Tornado zu drehen). Der Spieler, dem die Tornadosäule einstürzt, ist raus. Wer bis zuletzt erfolgreich stapelt, gewinnt.

Variante für Fortgeschrittene:

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, könnt ihr den Tornado so auflegen, dass sich der Führungszylinder entlang der äußeren Spur bewegt.
Hierbei gilt: Der Tornado muss so entlang der Tornadospur bewegt werden, dass am Ende des Zuges die Tornadostrecke nicht durch die Grifflöcher zu sehen ist.











Tipp: *Dreht jedes Mal, nachdem die Tornadosäule zusammengestürzt ist, das Gestell um 90° im Uhrzeigersinn, bevor ihr weiterspielt. So könnt ihr die Streckenführung abwechslungsreicher gestalten, da ihr nicht immer denselben Abschnitt zurücklegen müsst.*

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autor: Josep M. Allué
Illustration: Marek Bláha
Design: HUCH! & friends
Redaktion: Britta Stöckmann
Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

TORNADO ELLIE



A turbulent "wind" game for 2 to 4 players, 8 years and up

When the tornado season begins in Dairyland, the big milk business stops for a time. Everybody and everything that is not wind-resistent and weatherproof quickly runs off. Ellie the cow, who has been chewing the grass contentedly, suddenly and not quite voluntarily "mootates" into a cow-pilot. Now your little farm totally depends on you. Will you keep a steady hand until the storm has died down, or will your possessions be gone with the wind?

Contents

90 cards (76 animal cards; 14 special cards:
7x flash of lightning, 7x cloud)



1 tornado course
1 big wooden disk (the eye of the storm)
1 tornado base
1 small guide cylinder
4 cardboard holders

12 houses
12 cows
12 trees

Object of the Game

Each player has a farm in a region where the tornado season has just started. During the course of the game, the farms will be engulfed by tornados, bit by bit. The player who has the most valuable farm left in the end wins the game.

Set-up and Preparation of the Game



1. Stick the **four cardboard holders** together and place this stand in the middle of the table.

2. Put the **tornado course** on top of it.

3. Take the **tornado base** and push the **small guide cylinde**r through the hole in the middle. Put the tornado base on the tornado course in such a way that the guide cylinder is in the center of the large field. The outer tornado track is not used in the basic game.

4. Generate the first level of the tornado column by placing the **big wooden disk** on the vortex, i.e., the upper end of the tornado, and stacking a card, face down, on top of it.

Shuffle the **cards** and deal four cards to each player, face down, that he takes into his hand. Put the remaining cards on the table as a draw pile. Now each player takes **3 houses**, **3 cows** and **3 trees** and sets them up in front of him; these make up each player's farm. Make sure that the distance between your farm and the farm of your neighbor to the left and the one to the right are approximately equal. Put any surplus farm pieces (if there are any) aside as a supply.



Course of the Game

The youngest player becomes the starting player. He plays any one card from his hand. After putting it on the space at the bottom end of the tornado, he rotates the tornado base in a clockwise direction until the bottom end of the tornado is oriented towards the next player's farm. You may use only one hand for rotating, but you are allowed to use your other hand to hold the stand.



Now, the next player has to play a card as well – a card that shows either
- the same species (e.g., playing a pig on a pig),



or

- a different species, but with a higher number of animals.

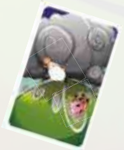


Cards with Special Functions

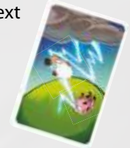
You can also play a special card, provided it shows an **animal of the previously played species**.



- **Cloud:** *The wind is turning.* If you play a cloud, the direction of play will be reversed. That means: If you have been rotating the tornado base in a clockwise direction, you now rotate it counter-clockwise until another cloud is played and the wind reverses its direction again.



- **Flash of Lightning:** *Now it's going to strike.* If you play a flash of lightning, you don't have to rotate the tornado to the next player. Instead, he has to rotate it to himself – unless he can play a flash of lightning (no matter what animal(s) it shows!) as well. In this case, the next player after him has to rotate the tornado to himself. This goes on until a player can no longer play a flash of lightning – then this player has to rotate the tornado to himself. This can even be an entire round, if it strikes the player who was the first to play a flash of lightning.



- **Single animal:** *Alone in the storm.* If you play a card with a single animal, the next player has to play a suitable card from his hand and, after that, draw the top card from the draw pile, which he then has to play as well. If the card is suitable – i.e., it shows either the same species or a larger number of animals of a different species – he may keep rotating the tornado to the next player. If the card is not suitable, he suffers storm damage (see below).



Storm Damage

Every time you are able to play an appropriate card, you rotate the tornado to the next farm. If that player has no suitable card, **storm damage** occurs on his farm. The applicable storm damage is visible on the **top card of the draw pile**.

Example: *Ralph plays a card showing 3 cows and rotates the tornado to Daniela. Daniela plays a card showing 5 sheep and rotates the tornado further, to Tim. Tim has no cards showing sheep in his hand; consequently, his farm suffers storm damage. To determine the damage, he checks what is depicted on the back of the top card of the draw pile (for example one cow and one house). These things are engulfed by the storm.*
Tim removes one cow and one house from his farm and stacks them on the tornado column in any order: He places the house on the already-placed tornado card at the top end of the tornado and puts the card he just checked on top of it. Then he stacks the cow on top of this card and lays another card from the draw pile on top of that.



After a player has suffered storm damage and the tornado column has increased as described above, all players refill their hand cards to four. (Only in this case do players draw new cards. This means that a player suffers storm damage also if he has run out of hand cards.)
The player who has suffered storm damage becomes the new starting player.
He removes the cards from the tornado base that were played in the previous round; they are out of the game. Then he begins a new round by playing any one card and rotating the tornado to the next player.

Covered by Storm Insurance

Due to the storm damage to the players' farms, the tornado column gradually grows higher and higher and it becomes more and more risky to rotate the tornado base. If, during rotation, you cause the tornado column to collapse, you suffer storm damage as well. In this case, however, **all the other players** benefit from this and are allowed to take one lost piece – if available – back from the supply.

Example: *Tim rotates the tornado to Daniela. She plays a fitting card; but while she is turning the tornado further, the tornado column collapses. All cards that have fallen down are removed from the game. All houses, trees and cows that have fallen down are put in the open supply on the table. Then Daniela suffers storm damage. Going by what's on the back of the top card on the draw pile, she builds up a new tornado column.*
Those players who have already lost parts of their farm to the storm, however, receive compensation from the insurance. Each of them, in turn, takes one lost farm piece – if available – from the open supply (= insurance pot) and adds it to his farm. Tim, who has already lost all cows to the tornado column, takes a cow; Ralph chooses a tree.

Attention: *If a player hasn't suffered any storm damage, he can't obtain any benefits from the insurance, i.e., he doesn't get any additional pieces for his farm. This also applies to the special case if, for example, Ralph has lost only one tree so far, but – when he is allowed to pick – finds only houses and cows in the supply; since he is not allowed to have a fourth piece in one category (e.g., house or cow), he gets nothing from the supply.*
After that, all players refill their hand cards to four, and Daniela becomes the new starting player.

Watch out: *The storm is unpredictable and the tornado column can topple down also in the direction of your farm. Therefore, you should always keep track of what things you have on your farm.*

End of the Game

The game ends either
- when the draw pile has been used up, or
- when one of the players can no longer cover the storm damage completely.

Attention: *When one player loses his last farm piece, the game continues provided the player could fulfill the requirement of the card with this last piece. If, on another player's turn, a coverage by storm insurance occurs, the player concerned is allowed to take one farm piece of his choice back from the open supply and thus becomes „solvent" again.*

When the draw pile has been used up or one player can no longer cover the storm damage completely, the game ends immediately. In the latter case, the player who wasn't able to fulfill the card requirement puts everything that he still owns back in the open supply and doesn't take part in the final scoring.
The other players count the pieces they have on their farms. Each house, each tree and each cow scores 1 point. For each complete set of 3 houses, 3 trees or 3 cows that you have on your farm at this moment, you score an additional 2 points.
The player with the most points wins.

Scoring example: *When the draw pile is used up, Tim has 2 trees and scores 2 points for them. Daniela has 1 cow and scores 1 point. Ralph has 3 cows – this gives him a total of 5 points (1 point for each cow plus 2 bonus points, since he has a complete set of cows on his farm). Ralph wins the game.*

In case of a tie, the players involved, in turn, stack any one piece plus one card from the supply on the tornado column (without rotating the tornado base). Any player who causes the tornado column to collapse is out. The last one stacking wins.

Variant for Advanced Players

In order to increase the difficulty level, you can set up the tornado base in such a way that the guide cylinder moves along the outer track. The following rule applies: Move the tornado base along the tornado track so that the tornado course cannot be seen through the grip holes at the end of your turn.











Tip: *Every time the tornado column collapses, rotate the stand clockwise 90° before you continue playing. This allows you to make the routing more varied, since you do not constantly have to go over the same section of the course.*

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Author: Josep M. Allué
Illustrator: Marek Bláha

Design: HUCH! & friends
Editing: Britta Stöckmann
Translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort"

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

TORNADO ELLIE



Un jeu « venté » qui secoue pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Quand la saison des tornades a commencé à Dairyland, les grandes laiteries ont suspendu leur activité. Les gens ont aussitôt fui la région et emporté tout ce qui était trop fragile pour résister au vent et aux éléments. Ellie la Vache, qui broutait tranquillement son herbe, est alors passée subitement de vache à lait à « vache ailée ». C'est à vous de sauver votre ferme : parviendrez-vous à ne pas trembler en attendant que la tempête se calme, ou toutes vos possessions seront-elles emportées par le vent ?

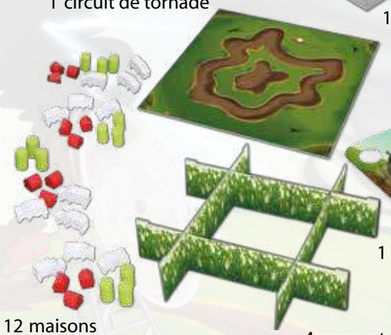
Matériel

90 cartes (76 cartes animaux et 14 cartes spéciales :
7 cartes éclair, 7 cartes nuage)



1 grand disque en bois (l'œil du cyclone)

1 circuit de tornade



1 base de tornade



1 petit cylindre de guidage

12 maisons
12 vaches
12 arbres

4 supports en carton

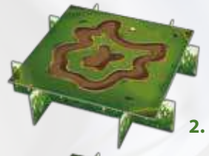
But du jeu

Chaque joueur possède une ferme dans la région au moment où la saison des tornades vient de commencer. Pendant la partie, les fermes seront petit à petit englouties par les tornades. Le joueur qui possédera encore la ferme de plus grande valeur à la fin du jeu sera déclaré vainqueur.

Installation et préparation du jeu



1. Assemblez les **quatre supports en carton** et placez le cadre obtenu au centre de la table.



2. Posez le **circuit de la tornade** dessus.



3. Prenez la **base de la tornade** et enfoncez le **petit cylindre de guidage** dans le trou central. Placez la base de la tornade sur le circuit de la tornade, de façon à ce que le cylindre de guidage soit situé au centre du grand champ. La piste extérieure de la tornade n'est pas utilisée pour une partie simple.



4. Générez le premier niveau du tourbillon de la tornade en plaçant le **grand disque en bois** sur le vortex, autrement dit le haut de la tornade, et en posant une carte, face cachée, par-dessus.

Mélangez les **cartes** et distribuez-en quatre à chaque joueur, face cachée, qu'il garde en main. Posez les cartes restantes sur la table pour former une pioche. A présent, chaque joueur prend **3 maisons**, **3 vaches** et **3 arbres** et les place devant lui. Ces éléments représentent la ferme de chaque joueur. Assurez-vous que la distance séparant votre ferme de celles de vos voisins de gauche et de droite soit à peu près équivalente. Les éléments de ferme restants (s'il en reste) sont mis de côté pour former une réserve.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune joue en premier. Il choisit une carte dans sa main et la joue. Après l'avoir posée sur l'emplacement situé au bas de la tornade, il fait tourner la base de la tornade dans le sens horaire jusqu'à ce que le bas de la tornade soit orienté vers la ferme du joueur suivant. Vous n'avez le droit d'utiliser qu'une seule main pour faire tourner la tornade, mais vous pouvez vous servir de l'autre pour maintenir son support.



2. Tournez la base de la tornade vers la prochaine ferme

1. Jouez une carte de la main

A présent, le joueur suivant doit jouer une carte à son tour. Une carte qui représente :

- soit la même espèce (par exemple, il joue un cochon sur un cochon)



- soit une espèce différente, mais avec un nombre plus élevé d'animaux.

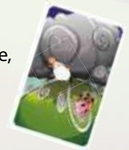


Cartes aux fonctions spéciales

Vous pouvez aussi jouer une carte spéciale, à condition qu'elle représente un **animal de l'espèce qui vient d'être posée**.



- **Nuage :** *Le vent tourne.* Si vous jouez un nuage, le sens de jeu sera inversé. Autrement dit, si vous avez fait tourner la base de la tornade dans le sens horaire, vous allez à présent la faire tourner dans le sens anti-horaire jusqu'à ce qu'un nouveau nuage soit joué et que le vent change à nouveau de direction.



- **Eclair :** *La foudre va frapper.* Si vous jouez un éclair, vous ne devez pas faire tourner la tornade vers le joueur suivant. A la place, c'est lui qui la fait tourner vers lui-même, sauf s'il peut lui aussi jouer une carte éclair (peu importe l'animal ou les animaux qu'elle représente). Dans ce cas, c'est le joueur situé après lui qui doit faire tourner la tornade vers lui-même. Cette situation peut se poursuivre jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus jouer de carte éclair. Ce joueur est alors obligé de faire tourner la tornade vers lui. Un tour de table complet peut ainsi être effectué et le premier joueur qui a joué un éclair peut très bien être celui qui sera finalement frappé.



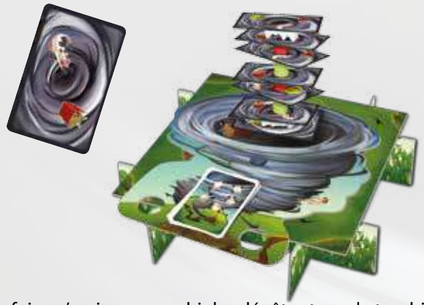
- **Animal unique :** *Seul en pleine tempête.* Si vous jouez une carte avec un animal unique, le joueur suivant doit poser une carte adéquate de sa main, et ensuite, piocher la première carte de la pioche et jouer celle-ci également. Si la carte est adéquate, c'est-à-dire qu'elle représente soit la même espèce, soit un nombre d'animaux plus élevé d'une espèce différente, le joueur peut faire tourner la tornade vers le joueur suivant. Si cette carte n'est pas adéquate, le joueur subit des dégâts causés par la tempête (voir ci-dessous).



Dégâts de la tempête

A chaque fois que vous pouvez jouer une carte adéquate, vous pouvez faire tourner la tornade vers la ferme suivante. Mais si le joueur dont c'est le tour n'a pas de carte adéquate, la **tempête fait des dégâts** dans sa ferme. Les dégâts qu'il subit sont visibles sur la **carte située au sommet de la pioche**.

Exemple : *Raphaël joue une carte représentant 3 vaches et fait tourner la tornade vers Danièle. Danièle joue une carte représentant 5 moutons et fait tourner la tornade plus loin, vers Timothée. Timothée n'a aucune carte représentant des moutons dans sa main. Par conséquent, la tempête inflige des dégâts à sa ferme. Pour déterminer lesquels, Timothée regarde ce qui est représenté au dos de la première carte de la pioche (par exemple une vache et une maison). Ces éléments sont engloutis par la tempête.*
Timothée retire donc une vache et une maison de sa ferme et les pose sur le tourbillon de la tornade dans n'importe quel ordre. Il place la maison sur la carte déjà posée au sommet de la tornade, puis place la carte qu'il vient de regarder par-dessus. Ensuite, il pose la vache sur cette carte et pose une nouvelle carte de la pioche par-dessus.



Une fois qu'un joueur a subi des dégâts et que le tourbillon de la tornade s'est élevé comme indiqué précédemment, tous les joueurs refont leur main pour avoir quatre cartes. (C'est le seul cas où les joueurs piochent de nouvelles cartes. Cela signifie qu'un joueur peut aussi subir des dégâts parce qu'il n'a plus aucune carte dans sa main.)
Le joueur qui a subi des dégâts devient le nouveau premier joueur.
Il retire les cartes de la tornade qui ont été jouées pendant le tour précédent : elles sont écartées du jeu. Puis il entame un nouveau tour en jouant une carte de son choix et en faisant tourner la tornade vers le joueur suivant.

Protection de l'assurance tempête

A cause des dégâts provoqués par la tempête, le tourbillon de la tornade grandit progressivement et il devient de plus en plus risqué de faire tourner la base de la tornade. Si en la faisant tourner, vous déclenchez l'effondrement de la tornade, vous subissez aussi des dégâts. Cependant, dans ce cas, **tous les autres joueurs** profitent de votre erreur et sont autorisés à récupérer un élément perdu de leur ferme (s'il en reste) dans la réserve.
Exemple : *Timothée fait tourner la tornade vers Danièle. Elle joue une carte adéquate, mais alors qu'elle fait tourner à son tour la tornade, celle-ci s'effondre. Toutes les cartes qui sont tombées sont écartées du jeu. Toutes les maisons, tous les arbres et toutes les vaches qui sont tombés sont placés dans la réserve. Puis Danièle subit les dégâts de la tempête. Avec ce que représente le dos de la première carte de la pioche, elle démarre la construction d'un nouveau tourbillon de tornade.*
Cependant, les joueurs qui ont déjà perdu des éléments de leur ferme à cause de la tempête reçoivent une compensation de la part de leur assurance. Chacun d'eux, dans l'ordre du tour, prend un élément de ferme perdu (si c'est possible) dans la réserve (autrement dit, la cagnotte de l'assurance) pour l'ajouter à sa ferme. Timothée, qui a perdu toutes ses vaches à cause de la tornade, prend une vache et Raphaël choisit un arbre.

Attention : *Si un joueur n'a subi aucun dégât de tempête, il n'a pas le droit d'obtenir de dédommagement de la part de l'assurance. Il ne reçoit pas d'élément supplémentaire pour sa ferme. Cela s'applique aussi dans le cas particulier où, par exemple, Raphaël a seulement perdu pour l'instant un arbre, mais au moment de choisir un élément, il ne reste que des maisons et des vaches dans la réserve. Comme il n'est pas autorisé à posséder un quatrième élément d'une même catégorie (ici, maisons ou vaches), il ne peut rien prendre dans la réserve.*
Ensuite, tous les joueurs refont leur main à quatre cartes et Danièle devient la nouvelle première joueuse.

Attention : *La tempête est imprévisible et le tourbillon de la tornade peut aussi s'écrouler en direction de votre ferme. C'est pourquoi vous devez toujours garder en mémoire les éléments qui constituent votre ferme.*

Fin de la partie

La partie se termine

- soit quand la pioche de cartes est épuisée
- soit quand un des joueurs ne peut plus entièrement payer les dégâts de tempête

Attention : *Quand un joueur perd le dernier élément de sa ferme, la partie se poursuit si le joueur a pu payer entièrement la pénalité de la carte avec ce dernier élément. Si, lors du tour d'un autre joueur, l'assurance contre la tempête est appliquée, ce joueur est autorisé à prendre un élément de ferme de son choix dans la réserve. Il redevient donc à nouveau « solvable ».*

Quand la pioche de cartes est épuisée ou qu'un joueur ne peut plus entièrement payer les dégâts de tempête, la partie se termine immédiatement. Dans le dernier cas, le joueur qui n'a pas pu satisfaire au paiement de la carte replace tous les éléments qu'il possède dans la réserve et ne participe pas au calcul final des scores.
Les autres joueurs comptent les éléments qu'ils possèdent dans leur ferme. Chaque maison, chaque arbre et chaque vache rapportent 1 point. Chaque ensemble de 3 maisons, 3 arbres ou 3 vaches présents dans votre ferme vous rapportent 2 points supplémentaires.
Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Exemple de calcul des scores : *Une fois la pioche épuisée, Timothée possède 2 arbres, donc il marque 2 points. Danièle possède 1 vache, donc elle marque 1 point. Raphaël possède 3 vaches : il obtient donc un total de 5 points (1 point pour chaque vache, plus un bonus de 2 points car il possède un ensemble de 3 vaches dans sa ferme). Raphaël gagne la partie.*

En cas d'égalité au score, les joueurs concernés posent chacun leur tour un élément de ferme et une carte de la réserve sur le tourbillon de la tornade (sans faire tourner sa base). A chaque fois qu'un joueur fait tomber la tornade, il est éliminé. Le dernier joueur qui reste gagne la partie.

Variante pour joueurs experts

Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez disposer la base de la tornade de façon à ce que le cylindre de guidage se déplace en suivant la piste extérieure.
Une nouvelle règle s'applique : déplacez la base de la tornade sur la piste de façon à ce que le circuit de la tornade ne soit pas visible à travers les trous à la fin de votre tour.













Astuce : *A chaque fois que la tornade s'effondre, faites pivoter le support de 90° dans le sens horaire avant de continuer la partie. Cela vous permettra de donner plus de variété à sa trajectoire, dans la mesure où vous n'aurez pas constamment à emprunter la même portion du circuit.*

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur : Josep M. Allué
Illustrateur : Marek Bláha

Design: HUCH! & friends
Editing : Britta Stöckmann
Traduction : Sylvain Gourgeon, „Word for Wort"

Fabrication :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

TORNADO ELLIE



Een stormachtig "wind" spel voor 2 tot 4 spelers, vanaf 8 jaar

Als het tornadoseizoen in Dairyland begint, stopt het melkseizoen even. Alles wat niet wind- en waterdicht is maakt zich uit de voeten. Koe Ellie, die tot voor kort het gras nog rustig lag te herkauwen, verandert plotseling onvrijwillig in een vliegende koe. Nu ligt het lot van je kleine boerderij helemaal in jouw handen. Houd je alles stevig in de greep tot de storm voorbij is, of verwaait al je have en goed?

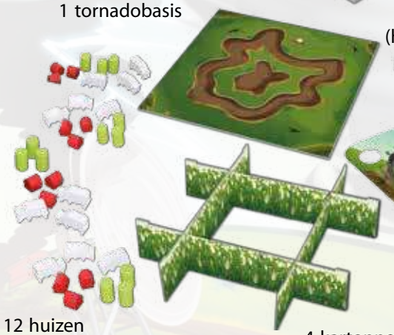
Inhoud

90 kaarten (76 dieren; 14 speciale kaarten:
7x bliksemflits, 7x wolk)



1 tornadobasis

1 grote houten schijf (het oog van de storm)



1 tornado



1 geleidestaafje

12 huizen
12 koeien
12 bomen

4 kartonnen steunen

Speldoel

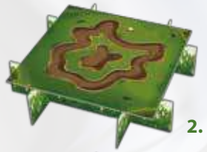
Alle spelers hebben een boerderij in de streek waar het tornadoseizoen net is begonnen. In de loop van het spel zullen de boerderijen stukje voor stukje in de tornado verdwijnen. De winnaar is de speler die aan het eind de meest waardevolle boerderij over heeft.

Opbouw en voorbereiding van het spel



1.

1. Zet de **vier kartonnen steunen in elkaar** en zet het onderstel midden op tafel.



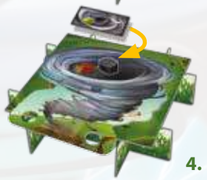
2.

2. Leg de **tornadobasis** er op.



3.

3. Pak de **tornado** en stop het **geleidestaafje** door het gat in het midden.
Leg de tornado op de tornadobasis, met het geleidestaafje in de grote middelste ruimte.
De buitenste tornadobaan wordt in het basisspel niet gebruikt.



4.

4. Maak het eerste niveau van de tornadozuil door de grote houten schijf op de bovenkant (de vortex) van de tornado te leggen. Leg daar een kaart verdekt op.

Schudt de **kaarten** en geef elke speler vier kaarten (gedekt). Leg de rest van de kaarten verdekt op de tafel als trekstapel. Nu krijgt elke speler **3 huizen**, **3 koeien** en **3 bomen** en zet die voor zich neer op zijn erf; dat is zijn boerderij. Zorg dat jouw boerderij ongeveer even ver van de beide buurboerderijen af is. Ongebruikte huizen, koeien en bomen (als die er zijn) worden als voorraad opzij gelegd.



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Hij legt een kaart op de punt, onderaan de tornado. Daarna draait hij de tornado met de wijzers van de klok mee, tot de onderkant van de tornado (de punt) recht naar de boerderij naast hem wijst. Je mag voor het draaien maar één hand gebruiken, maar met de andere hand mag je wel het onderstel vasthouden.



2. Tornado tot de volgende boerderij draaien

1. Een kaart spelen

Nu legt de volgende speler een kaart op de vorige kaart, waarbij zijn kaart:

- van dezelfde diersoort is (dus bv. varkens op varkens),



of

- een andere diersoort heeft, maar met méér dieren.



Speciale kaarten

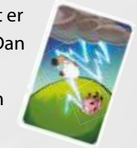
Je kunt ook een speciale kaart uitspelen, als daarop **een diersoort** staat, die **ook op de vorige kaart** staat.



- **Wolk:** *De wind draait.* Als je de kaart met de wolk uitspeelt, keert de speelvolgorde om. Dus als je met de wijzers van de klok mee draaide, ga je er nu tegenin draaien, totdat een ander de draairichting weer omkeert.



- **Bliksemflits:** *Nu komt er gedonder!* Als je de kaart met de bliksemflits uitspeelt, mag je de tornado niet zelf draaien, maar moet de volgende speler dat doen; tenzij hij zelf een bliksemflits (het doet er dan niet toe welke dieren er op staan!) kan opleggen. Dan moet dus de volgende speler draaien, behalve als die ook een bliksemflits kan uitspelen. Dit kan zo doorgaan totdat een speler geen bliksemflits kan opleggen; die moet dan de tornado naar zichzelf toe draaien. Dit kan soms een hele ronde duren, zodat soms de eerste speler die een bliksemflits oplegde toch zelf moet draaien.



- **Eenzaam dier:** *Alleen in de storm.* Als je een kaart speelt waar maar één dier op staat, moet de volgende speler een passende kaart er op leggen en daarna nog een kaart van de trekstapel nemen, die hij ook op moet leggen. Als dat een passende kaart blijkt te zijn – dus met dezelfde diersoort of een groter aantal andere dieren – mag hij de tornado naar de volgende speler draaien. Als die extra kaart niet past heeft hij stormschade (zie hier onder).



Stormschade

Elke keer dat je een passende kaart kunt spelen, draai je de tornado naar de volgende boerderij. Heeft een speler geen passende kaart, dan krijgt zijn boerderij **stormschade**. Hoe groot die schade is, bepaalt **de bovenste kaart van de trekstapel**.

Voorbeeld: *Ralph speelt een kaart met 3 koeien en draait de tornado naar Daniëla. Daniëla speelt een kaart met 5 schapen en draait de tornado naar Tim. Tim heeft geen kaarten met schapen. Tim heeft dus stormschade. Om te kijken hoe groot de schade is, kijkt hij wat er achterop de bovenste kaart van de trekstapel staat (bv. een koe en een huis). Die dingen worden door de tornado mee omhoog gezogen.*
Tim pakt de koe en het huis van zijn erf af en zet ze op de tornadozuil in een zelf te kiezen volgorde: hij zet het huis op de tornadokaart die er al lag en legt de kaart met zijn schadeopdracht er op. Daarna zet hij zijn koe er op en legt een volgende kaart van de trekstapel er boven op.



Nadat een speler stormschade heeft geleden en de tornadozuil heeft verhoogd, zoals hierboven beschreven, vullen alle spelers hun hand weer aan tot vier kaarten (alleen op dat moment trekken de spelers nieuwe kaarten). Dus als iemand geen kaarten meer heeft, lijdt hij ook stormschade. De speler die stormschade had, begint de volgende ronde. Hij haalt van de tornado de kaarten af die in de vorige ronde zijn gespeeld; ze doen dit spel niet meer mee.
Hij kiest een kaart om de nieuwe ronde te beginnen en draait de tornado naar de volgende boerderij.

Gedekt door de stormschadeverzekering

Omdat de tornadozuil langzaam hoger en hoger wordt door de stormschade, wordt het steeds riskanter om de tornado te draaien. Als je door het draaien de tornado in elkaar laat storten, lijdt je zelf stormschade. Maar dan hebben **alle andere spelers voordeel**, want die mogen uit de voorraad – als die er is – 1 stuk van hun boerderij aanvullen.

Voorbeeld: *Tim draait de tornado naar Daniëla. Die legt een passende kaart op, maar als zij de tornado draait stort de zuil in elkaar. Alle kaarten die gevallen zijn, worden uit het spel gehaald. Alle huizen, bomen en koeien die gevallen zijn, komen in de voorraad. Daarna heeft Daniëla stormschade. Ze bouwt de zuil verder op, volgens de aanwijzingen achter op de bovenste kaart van de trekstapel.*
De spelers die al delen van hun boerderij kwijt zijn geraakt door stormschade, krijgen nu compensatie van hun stormschadeverzekering. Ze pakken om de beurt, allemaal iets uit de voorraad (= verzekeringspot) – als er een voorraad is - en zetten dat op hun erf. Tim, die alle koeien al was kwijtgeraakt aan de tornado, pakt een koe; Ralph kiest een boom.

Let op: *Als een speler geen stormschade heeft gehad, kan hij ook niet profiteren van zijn stormschadeverzekering, dus krijgt hij geen extra stukken voor zijn boerderij. Dit geldt ook in het speciale geval dat Ralph bijvoorbeeld tot nu toe alleen maar 1 boom kwijt is geraakt, maar er geen bomen in de voorraad zitten; er mogen per boerderij nooit meer dan 3 huizen, 3 bomen of 3 koeien zijn. Dus Ralph krijgt in dit geval niets uit de voorraad.*
Daarna vullen alle spelers hun hand aan tot 4 kaarten. Daniëla start een nieuwe ronde.

Pas op: *De storm is onvoorspelbaar en de tornadozuil zou ook op jouw boerderij kunnen vallen. Dus je moet altijd goed bijhouden wat je op je erf hebt staan.*

Einde van het spel

Het spel stopt als:

- de trekstapel op is, of
- als een van de spelers de stormschade niet meer helemaal kan voldoen.

Let op: *Als een speler het laatste stuk van zijn erf kwijtraakt, gaat het spel gewoon door, als tenminste die speler met dat laatste stuk de tornadozuil kon opbouwen zoals op de kaart was aangegeven. Als daarna een speler de zuil in elkaar laat storten, mag ook de speler met een leeg erf weer 1 stuk aanvullen, waardoor hij weer helemaal 'in' het spel is.*

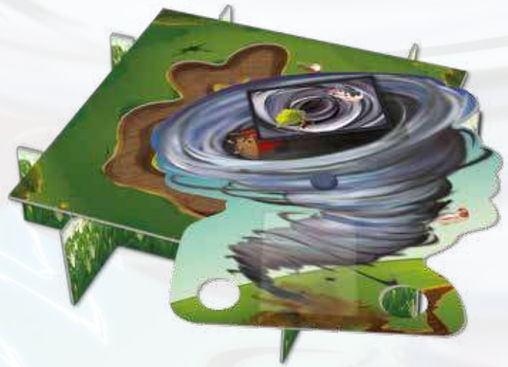
Als er geen kaart meer op de trekstapel ligt, of een speler niet meer helemaal aan de stormschade kan voldoen, stopt het spel meteen. In dat laatste geval, doet de speler die de opdracht niet helemaal kon uitvoeren, alle stukken van zijn erf in de voorraad en doet niet mee aan de eindtelling.
De andere spelers tellen het aantal stukken op hun erf. Elk huis en elke boom en koe, tellen voor 1 punt. Voor elke complete set van 3 huizen, 3 koeien of 3 bomen, die je op je erf hebt, krijg je 2 punten extra.
De speler met de meeste punten wint.

Voorbeeld van puntentelling: *Toen de trekstapel op was, had Tim nog 2 bomen en scoort 2 punten. Daniëla had nog 1 koe en scoort 1 punt. Ralph had 3 koeien, dus krijgt 5 punten (1 punt voor elke koe en 2 extra punten omdat hij een complete set van 3 koeien heeft). Ralph is de winnaar.*

Bij gelijkspel bouwen die spelers om de beurt de tornadozuil hoger op met 1 stuk en 1 kaart uit de voorraad (zonder de tornado te draaien). De speler die de tornado laat instorten doet niet meer mee. De speler die als laatste wat opstapelde zonder dat de zuil instortte, is de winnaar.

Variant voor gevorderden

Om het moeilijker te maken, kun je het geleidestaafje in de buitenste baan laten lopen.
Daarbij geldt als extra regel, dat de tornado zodanig gedraaid moet worden, dat de baan op de tornadobasis **niet** te zien is door de vingergaten.













Tip: *Elke keer dat de tornadozuil instort, kun je het onderstel 90° draaien voordat je verder speelt. Daardoor wordt het spel afwisselender, omdat de speler niet elke keer op dezelfde manier moet draaien.*

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur: Josep M. Allué
Illustraties: Marek Bláha
Design: HUCH! & friends
Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: Geert Bekkering, „Word for Wort"
Maker:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

TORNADO ELLIE



Un juego turbulento de 2 a 4 jugadores y de 8 años en adelante

Cuando empieza la época de los tornados en Dairyland, el negocio de la leche se para durante un tiempo. Todo lo que no sea resistente al viento se lo lleva la tormenta. La vaca Ellie, que estaba pastando tranquilamente de pronto se ve obligada a tomar unas «vaca-ciones» forzosas. Ahora tu pequeña granja depende sólo de ti. ¿Mantendrás tu mano firme hasta que la tormenta haya pasado, o se lo llevará todo el viento?

Contenido

90 cartas (76 cartas de animales; 14 cartas especiales:
7x relámpago, 7x nube)



1 recorrido del tornado

1 gran disco de madera (el ojo de la tormenta)

1 base del tornado



1 cilindro guía

12 casas
12 vacas
12 árboles

4 soportes de cartón

Objetivo del juego

Cada jugador tiene una granja en una región donde acaba de empezar la época de tornados. Durante el juego, las granjas serán tragadas por el tornado, pieza a pieza. El jugador que quede con la granja más valiosa al final del juego ganará.

Preparación

1. Monta los **cuatro soportes de cartón** y colócalos en el centro de la mesa.

2. Pon el **recorrido del tornado** encima, encajándolo bien.

3. Coge la **base del tornado** e inserta el **cilindro guía** en el agujero central.
Coloca la base del tornado sobre el recorrido del tornado de manera que el cilindro guía quede en el centro del espacio central. La parte exterior del recorrido no se usa en el juego básico.

4. Prepara el primer nivel de la columna del tornado colocando el **gran disco de madera** en el vórtice (la parte superior de la base del tornado) y situando una carta boca abajo sobre él.



Mezcla las **cartas** y da cuatro a cada jugador, boca abajo, que guardará en su mano. Coloca el resto de las cartas sobre la mesa formando un mazo.
Ahora cada jugador coge **3 casas**, **3 vacas** y **3 árboles** y se los coloca delante; esto será su granja. Asegúrate que la distancia entre las granjas de tus vecinos a izquierda y derecha sea aproximadamente igual. El resto de piezas (si quedan) se dejan a parte en un montón.



Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven, que juega una carta de su mano en la base del tornado. Después de colocarla bocarriba, gira el tornado hasta dejarlo con su base apuntando a la granja del siguiente jugador, que deberá jugar una nueva carta encima. Sólo se puede usar una mano para rotar, pero puede sujetar el soporte con la otra mano.



Ahora el siguiente jugador debe jugar una carta:

- de la misma especie (p.ej. jugar un cerdo sobre un cerdo),



o bien

- de una especie diferente, pero con un número de animales superior.

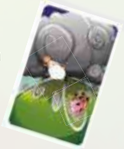


Cartas especiales

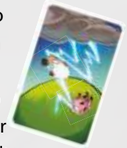
También se puede jugar una carta especial si esta tiene **un animal de la misma especie que la última carta en el tornado**.



- **Nube:** *Cambia el viento.* Si juegas una nube, cambia la dirección de juego. Eso significa que si hasta ahora habéis estado girando la base del tornado en la dirección de las agujas del reloj a partir de ahora deberéis hacerlo en la dirección contraria hasta que aparezca otra nube y cambie la dirección del viento otra vez.



- **Relámpago:** *¡Está a punto de caer!* Si juegas un relámpago no tienes que girar el tornado hasta el siguiente jugador, sino que debe ser él el que lo gire… a no ser que juegue a su vez un relámpago (da igual el animal que tenga). En ese caso, el turno pasa al siguiente jugador hasta que alguien no juegue un relámpago. Ese jugador deberá girar la base del tornado hasta que apunte a su granja. Si le toca al mismo jugador que lanzó el primer relámpago, éste deberá dar una vuelta completa al tornado hasta apuntarse a sí mismo.



- **Animal solitario:** *Solo en la tormenta.* Si juegas una carta con un solo animal, el siguiente jugador deberá jugar una carta de su mano si puede y, a continuación, robar una carta del mazo y jugarla inmediatamente. Si la carta robada al azar es válida (p.ej: de la misma especie o con un número de animales superior a la que ha jugado) podrá girar el tornado hasta el siguiente jugador. Si no es así, su granja recibirá daños por la tormenta (ver a continuación).



Daños por la tormenta

Si juegas una carta válida en tu turno, puedes girar el tornado hasta la siguiente granja. Si ese jugador no tiene ninguna carta válida que pueda jugar, **la tormenta dañará su granja**. El daño concreto se verá en el **reverso de la carta superior del mazo de cartas para robar.**

Ejemplo: *Rita juega una carta con 3 vacas y gira el tornado hacia Lola. Lola juega una carta con 5 ovejas y gira el tornado hacia Maqui. Maqui no tiene ovejas en la mano, o sea que su granja se ve afectada por el tornado. Para determinar el daño, Maqui mira el reverso de la primera carta del mazo y ve una vaca y una casa.*
Maqui coge una vaca y una casa de su granja y las añade al tornado, en cualquier orden. Primero coloca la casa encima de la última carta en el tornado y sobre ella la primera carta del mazo, la que ha consultado, encima. Luego coloca la vaca sobre ésta y otra carta del mazo para acabar la pila.



Después de que un jugador haya sufrido daños por la tormenta y la columna del tornado haya crecido, todos los jugadores roban hasta tener cuatro cartas. (Ésta es la única forma en la que los jugadores pueden robar cartas nuevas. Esto quiere decir que un jugador también puede sufrir daños por la tormenta si se queda sin cartas).
El jugador que ha recibido daños se convierte en el próximo jugador inicial.
Éste quita todas las cartas que se han jugado en la base del tornado y las deja en la caja (estarán fuera del juego). Entonces empieza otra ronda jugando una carta y girando el tornado hacia el siguiente jugador.
Si cuando retira las cartas jugadas en la base, derriba la columna de cartas del tornado, deberá jugar como se indica en el siguiente apartado, «cubiertos por el seguro».

Cubiertos por el seguro

Cada vez que un jugador recibe daños por la tormenta, la columna del tornado crece más y más y se vuelve más peligroso girar la base del tornado. Si durante el giro haces que se caiga la columna del tornado tú también recibes daño de tormenta. Pero en ese caso, **todos los demás jugadores** pueden robar una pieza de la granja que hayan perdido (si hay disponibles).

Ejemplo: *Maqui gira el tornado hacia Lola. Ella juega una carta adecuada pero cuando está girando el tornado hacia el siguiente jugador, la columna del tornado cae. Todas las cartas que han caído se retiran del juego. Las casas, árboles y vacas se juntan con las piezas sobrantes y forman un montón. Entonces Lola sufre los daños por la tormenta. Consultando la imagen del reverso de la primera carta del mazo, empieza a levantar un nuevo tornado.*
Los jugadores que hayan perdido alguna parte de la granja reciben la compensación del seguro. Cada uno, por turnos, recupera una parte perdida de la granja (si hay disponibles) robándola del montón de las piezas sobrantes y caídas (=fondo de compensación del seguro). Maqui, que ha perdido todas las vacas, decide coger una vaca; Rita elige un árbol.

Atención: *Si un jugador no ha recibido aún ningún daño por la tormenta no puede obtener ningún beneficio del seguro. Es decir, nunca podrá tener más piezas en la granja de las que empezó. Esto también se aplica al caso especial en que, por ejemplo Rita haya perdido solo un árbol, pero cuando le toca robar del fondo de compensación no quedan más que casas y vacas. No puede tener cuatro piezas de ningún tipo (ni 4 casas ni 4 vacas), por tanto no cogerá nada del montón.*

Después de hacer esto, todos los jugadores roban hasta tener cuatro cartas y Lola se convierte en el nuevo jugador inicial.

¡Cuidado!: *La tormenta es imprevisible y la columna del tornado podría caerse hacia tu granja. Siempre debes tener controlado el número exacto de elementos en tu granja.*

Fin del juego

La partida acaba:
- cuando se acaba el mazo de cartas para robar, o bien
- cuando uno de los jugadores no pueda pagar los daños por la tormenta en su totalidad.

Atención: *Cuando un jugador pierde la última pieza de su granja el juego todavía continúa (siempre que haya pagado lo que pedía la carta de daño completamente con su última pieza). Si en el turno de otro jugador el tornado cae y hay compensación del seguro, puede robar del montón una pieza de la granja y ser «solvente» otra vez.*

Cuando el mazo se acaba o bien un jugador no puede «pagar» completamente el daño por la tormenta, el juego acaba inmediatamente. En el segundo caso, el jugador que no ha podido «pagar» completamente la carta devuelve todo lo que le quede en la granja al montón y no participa en la puntuación final.

El resto de jugadores cuenta las piezas que quedan en su granja. Cada casa, árbol y vaca valen 1 punto. Por cada grupo completo de 3 casas, 3 árboles o 3 vacas que tengas en tu granja se suman 2 puntos adicionales. El jugador con más puntos gana la partida.

Ejemplo de puntuación: *Cuando se acaba el mazo, Maqui tiene 2 árboles y suma 2 puntos por ellos. Lola tiene 1 vaca y suma 1 punto. Rita tiene 3 vacas, lo que le da un total de 5 puntos (1 punto por cada vaca, más 2 puntos porque tiene el grupo completo). Así Rita gana el juego.*

En caso de empate, los jugadores implicados, por turnos, van amontonando una pieza de granja cualquiera y una carta del montón al tornado (sin girar la base). El jugador que haga caer el tornado quedará fuera del empate. El último en haber colocado correctamente gana.



Variante para jugadores avanzados

Para subir el nivel de dificultad se puede colocar la base del tornado de manera que el cilindro guía se mueva por el recorrido exterior y no en el centro.
Entonces se debe aplicar la siguiente regla: se debe mover la base del tornado de manera que al final del turno no se vea el recorrido a través de los agujeros.







Truco: *Cada vez que se caiga el tornado, gira la base 90º en el sentido de las agujas del reloj antes de continuar jugando. Esto hace que los jugadores no se aprendan de memoria el recorrido ya que no repiten siempre la misma sección.*

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autor: Josep M. Allué
Ilustrador: Marek Bláha
Diseño: HUCH! & friends
Editor: Britta Stöckmann
Traducción: Gaspar Pujol, „Word for Wort“
Fabricante:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.