

AIDE DE JEU



Mise en page :



Cyberfab - 2005 - www.cyberfab.fr.st

Le tour d'un joueur : 1 - La Fonte des Glaces

A jouer immédiatement

A prendre dans sa Main



Banc de Poissons :
Placez 2 ou 3 pions "poissons" sur la case où se trouvait la tuile.



Endurance :
Vous disposez d'1 ou 2 points d'action supplémentaires.



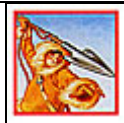
Ours Blanc :
Placez 1 Ours Blanc sur la case où se trouvait la tuile.



Dégel :
Retirez du jeu 1 tuile "banquise" sans igloo de votre choix, sans la regarder. S'il y a des animaux, retirez les du jeu. S'il y a des inuits, remplacez les sur les cases de coin.



Dérive :
Déplacez 1 tuile d'1 case.
- Jamais en dehors des limites du plateau.
- Les tuiles qui sont devant sont poussées.
- Les poissons sont déplacés vers une case d'eau voisine.



Harpon :
Chassez un animal sans dépenser de pts d'action ou contrez une attaque d'ours blanc.



Pack :
Reposez la tuile, face visible, sur sa case d'origine et placez-y un renard polaire.



Déplacement des Animaux :
Répartissez 3 pts de mouvement entre les animaux. Les poissons se déplacent dans l'eau, les renards polaires se déplacent sur la banquise, les ours blancs se déplacent partout.

Le tour d'un joueur : 2 – Utiliser les points d'action de sa tribu

3 points d'action par tour pour :

A - Déplacer un inuit

- A pied vers une case voisine 1
- En Kayak à travers une étendue d'eau 3

B - Chasser

Valeur de l'animal ou harpon.

C - Bâtir un Igloo

3

Les actions peuvent être effectuées plusieurs fois et dans n'importe quel ordre, au choix du joueur.

Score

Chaque joueur marque des points pour son tableau de chasse et pour les îles qu'il occupe.

A - Tableau de chasse

Score = somme de la valeur des pions animaux

B - Occupation des îles

Tribu la plus forte = 1 point par tuile de l'île.

Tribu en seconde position = la moitié des points du plus fort, arrondi vers le bas.

Tribu seule sur une île = carré du nombre de tuiles de l'île.

Force d'une tribu = 1 point par inuit + 2 points par igloo.

AIDE DE JEU



Mise en page :



Cyberfab - 2005 - www.cyberfab.fr.st

Le tour d'un joueur : 1 - La Fonte des Glaces

A jouer immédiatement

A prendre dans sa Main



Banc de Poissons :
Placez 2 ou 3 pions "poissons" sur la case où se trouvait la tuile.



Endurance :
Vous disposez d'1 ou 2 points d'action supplémentaires.



Ours Blanc :
Placez 1 Ours Blanc sur la case où se trouvait la tuile.



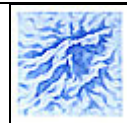
Dégel :
Retirez du jeu 1 tuile "banquise" sans igloo de votre choix, sans la regarder. S'il y a des animaux, retirez les du jeu. S'il y a des inuits, remplacez les sur les cases de coin.



Dérive :
Déplacez 1 tuile d'1 case.
- Jamais en dehors des limites du plateau.
- Les tuiles qui sont devant sont poussées.
- Les poissons sont déplacés vers une case d'eau voisine.



Harpon :
Chassez un animal sans dépenser de pts d'action ou contrez une attaque d'ours blanc.



Pack :
Reposez la tuile, face visible, sur sa case d'origine et placez-y un renard polaire.



Déplacement des Animaux :
Répartissez 3 pts de mouvement entre les animaux. Les poissons se déplacent dans l'eau, les renards polaires se déplacent sur la banquise, les ours blancs se déplacent partout.

Le tour d'un joueur : 2 – Utiliser les points d'action de sa tribu

3 points d'action par tour pour :

A - Déplacer un inuit

- A pied vers une case voisine 1
- En Kayak à travers une étendue d'eau 3

B - Chasser

Valeur de l'animal ou harpon.

C - Bâtir un Igloo

3

Les actions peuvent être effectuées plusieurs fois et dans n'importe quel ordre, au choix du joueur.

Score

Chaque joueur marque des points pour son tableau de chasse et pour les îles qu'il occupe.

A - Tableau de chasse

Score = somme de la valeur des pions animaux

B - Occupation des îles

Tribu la plus forte = 1 point par tuile de l'île.

Tribu en seconde position = la moitié des points du plus fort, arrondi vers le bas.

Tribu seule sur une île = carré du nombre de tuiles de l'île.

Force d'une tribu = 1 point par inuit + 2 points par igloo.

