

# Aide de jeu



## Le tour d'un joueur : 1 - Fonte des glaces

À jouer tout de suite



(6x)



(4x)

### Banc de poissons

Placez 2 ou 3 pions poissons sur la case où se trouvait la tuile



(4x)

### Ours blanc

Placez un ours blanc sur la case où se trouvait la tuile

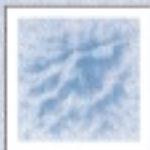


(10x)

### Dérive

Déplacez une tuile d'une 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.



(10x)

### Pack

- Reposez la tuile, face visible, sur sa case d'origine.
- Placez un renard polaire sur cette tuile.

À prendre dans sa main



(4x)



(2x)

### Endurance

Vous disposez d'un ou deux points d'action supplémentaires.



(4x)

### Dégel

Retirez du jeu une 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 des cases de coin.



(4x)

### Harpon

- Tuez un animal sans dépenser de points d'action
- ou bien contrez une attaque d'un ours blanc.



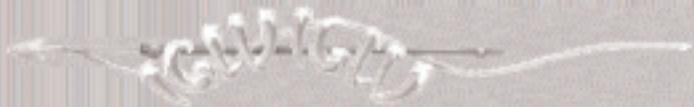
(8x)

### Déplacement des animaux

Répartissez 3 points de déplacement entre les différents animaux.

- pas de déplacement en diagonale
- Les poissons restent dans l'eau
- Les renards restent sur la glace
- Les ours vont partout

Chaque tuile ne peut être utilisée qu'une fois, et est ensuite retirée du jeu



## 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

- À 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 dans n'importe quel ordre, au choix du joueur.
- Une même action peut être effectuée plusieurs fois.

## Score

Chaque joueur marque des points pour son tableau de chasse et pour les îles qu'il occupe. Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

#### 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 pt par inuit + 2 pts par igloo*

