

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Un jeu Familial

BANQUISE™



Matériel

36 Figurines de Pingouin



39 Jetons Points de Pénalité



6 Écrans



Un Sac



UNE COURSE VERS LE SOMMET DE L'ICEBERG!

Banquise est un jeu rapide, amusant et familial pour deux à six joueurs. Le jeu comprend 36 figurines de pingouin de quatre couleurs différentes, 6 écrans, un sac, et 39 jetons de points de pénalité de valeurs 1, 3, et 5. À son tour de jeu, un joueur prend une figurine de pingouin et la pose sur le

tas pyramidal qui représente l'iceberg ! Le but du jeu est de poser le plus de pingouins venant de derrière son écran sur cet iceberg.

Préparation

On met tous les pingouins dans le sac et on les mélange. Chaque joueur prend un écran et le place devant lui. Les jetons points de pénalité forment une pile.

Règles pour 3 à 6 joueurs

En commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur pioche au hasard des pingouins du sac et les place derrière son écran de façon à être le seul à les voir. Puis c'est au joueur à sa gauche de faire de même. Le nombre de pingouins à piocher dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs - chaque joueur pioche 12 pingouins

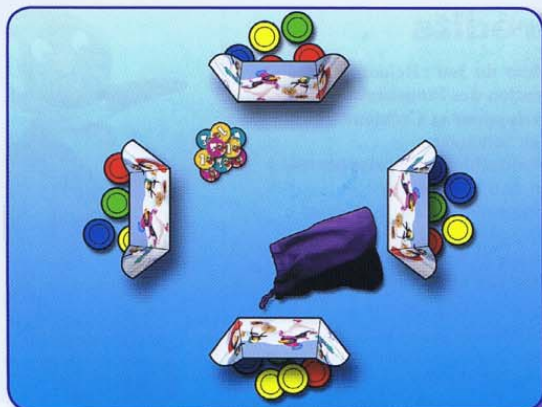
4 joueurs - chaque joueur pioche 9 pingouins

5 joueurs - chaque joueur pioche 7 pingouins

6 joueurs - chaque joueur pioche 6 pingouins

• À 5 joueurs, le pingouin restant est la première figurine de l'iceberg.

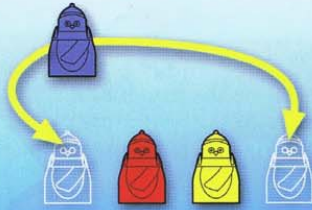
On désigne un premier joueur et le jeu se fait dans le sens horaire. À son tour de jeu, on choisit un pingouin de derrière son écran et on l'ajoute à l'iceberg. En empilant les pingouins, on crée une pyramide qui représente l'iceberg.



Quand un joueur pose son pingouin, il doit respecter les règles suivantes :

- La première figurine de pingouin doit être placée au centre de l'aire de jeu. Ce pingouin fait maintenant partie de la rangée du bas de l'iceberg.
- Quand on ajoute un pingouin à la rangée du bas, la nouvelle figurine doit être placée à l'extrémité droite ou gauche de la rangée.

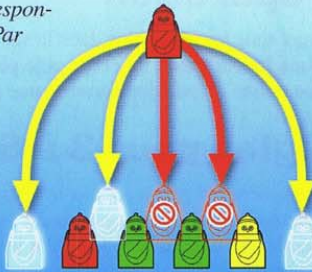
Le pingouin bleu est le 3^{ème} pingouin de la partie. On peut le jouer à droite ou à gauche des deux pingouins formant la rangée du bas.



- Si la rangée du bas contient au moins deux pingouins, le nouveau pingouin peut être empilé sur deux pingouins. Si la rangée du bas a déjà huit pingouins, les nouveaux pingouins doivent être placés sur deux pingouins de la pyramide. Quand on ne peut pas placer un pingouin, on le garde derrière son écran.

Quand on pose un pingouin sur deux autres pingouins, le nouveau pingouin doit reposer sur au moins un pingouin de sa couleur.

Le nouveau pingouin rouge peut être placé à gauche ou droite de la rangée du bas. On peut aussi le poser sur les figurines rouge et verte (on respecte la correspondance de couleur). Par contre, on ne peut pas le poser sur les figurines verte et jaune, car le pingouin rouge ne reposerait pas sur une figurine de sa couleur.



Faites attention quand vous empilez des pingouins sur l'iceberg ! Si vous faites tomber des pingouins de l'iceberg, vous recevez autant de points de pénalité que le nombre de pingouins vous restant (y compris le pingouin que l'on essayait de poser). Si cela se produit, on reprend tous les pingouins et on les remet dans le sac, on les mélange et on recommence la partie (avec le même premier joueur donc). Dans ce cas, on ignore les pingouins non joués des autres joueurs.

Quand à votre tour, vous êtes dans l'impossibilité de jouer un pingouin, ou vous avez placé votre dernière figurine de pingouin au tour précédent, la partie est alors terminée pour vous. Gardez vos figurines cachées derrière votre écran jusqu'à ce que la partie soit terminée pour tout le monde.

La partie continue sans les joueurs qui ont terminé jusqu'à ce que l'on ne puisse plus placer de pingouins. Il peut arriver qu'un joueur continue de jouer tout seul.

La partie est terminée quand tous les joueurs sont dans l'incapacité de poser des pingouins.

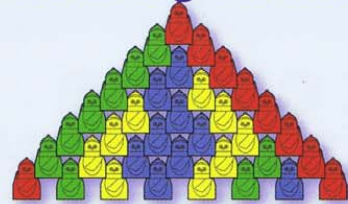
Chaque joueur calcule alors son score. On reçoit autant de points de pénalité qu'il reste de pingouins derrière son écran. On place les points de pénalité (on peut faire la «monnaie» si nécessaire avec la pile de jetons) derrière son écran.

Un joueur qui arrive à placer tous ses pingouins lors d'une partie retire deux points de pénalité de son total (on peut faire la «monnaie» si nécessaire avec la pile de jetons). Un joueur ne peut pas avoir moins de 0 point de pénalité.

Exemple : à la partie précédente, il restait 3 pingouins à Didier qui a donc placé 3 points de pénalité derrière son écran. À cette partie, il a réussi à poser tous ses pingouins. Il ne marque donc pas de point de pénalité et en plus il retire 2 points de pénalité de son total.

On joue autant de parties qu'il y a de joueurs, chaque joueur devant commencer une fois une partie. À l'issue de ces parties, le joueur qui a le moins de points de pénalité est le vainqueur !

Un Iceberg Terminé



Règles pour 2 joueurs

À deux joueurs, chaque joueur pioche du sac 14 figurines de pingouin. Il reste 8 figurines que l'on laisse dans le sac et dont on ne sert pas. La rangée du bas de l'iceberg ne peut avoir que 7 figurines. Le reste des règles ne change pas.

Crédits

Auteur du Jeu : Reiner Knizia
Création des Pingouins : David Clegg
Développeur et Créateur Graphique : Brian Schomburg
Responsable du Développement : Christian T. Petersen
Responsable de la Production : Rich Spicer
Éditeur : Christian T. Petersen
Traduction : Frédéric Bizet
Maquette : Edge Studio

© 2007 Fantasy Flight Games. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'accord de l'éditeur.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

