

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Intrigue :

Les joueurs répartissent selon leur choix des points d'action entre leurs différents inuits pour prendre le contrôle de portions de banquise et chasser des animaux. Durant la partie, la glace va fondre, la banquise dériver, formant des îles plus ou moins grandes, et des animaux vont faire leur apparition

A la fin de la partie, les joueurs marqueront des points de victoire pour les îles sur lesquelles leur tribu d'inuit se retrouvera en position de force, ainsi que pour les animaux chassés au cours du jeu. Le vainqueur sera le joueur ayant le score total le plus élevé.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 56 tuiles banquise
- 8 poissons (8 de valeur 1, 8 de valeur 3 et 12 de valeur 2)
- 10 renards polaires (3 de valeur 1, 3 de valeur 3 et 4 de valeur 2)
- 4 ours blancs (valeur 4)
- 16 inuits (5 rouges, 5 bleus, 3 jaunes et 3 verts)
- 8 igloos (2 de chaque couleur)
- 4 aides de jeu
- 1 livret de règles

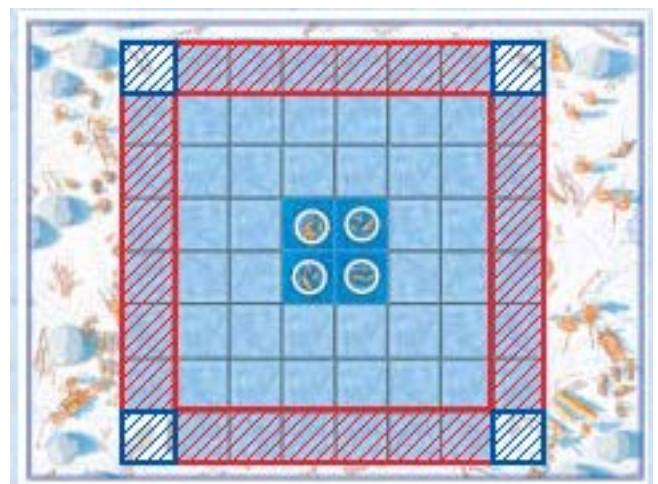
Avant la première partie, les tuiles banquise et les marqueurs animaux doivent être très précautionneusement découpés, afin qu'ils ne soient pas marqués.

Mise en place du jeu :

- Le plateau de jeu est disposé de façon bien visible au centre de la table. Il montre un désert glacé. Une grande étendue d'eau (8 x 8 cases) est située au milieu de ce désert de glace. Les 4 cases de coin sont des cases de terre ferme. Les autres cases représentent l'eau qui, au début du jeu, est presque entièrement recouverte de banquise.
- Les 56 tuiles « banquise » ont un dos identique montrant une étendue glacée. Sur leur autre face sont imprimées les

différentes actions possibles. Les 56 tuiles sont mélangées soigneusement, avec la face « glace » sur le dessus, puis posées sur le plateau de jeu de sorte à recouvrir les cases « eau », à l'exception des 4 cases centrales

- Les pions « poisson » sont mélangés face cachée, et disposés à côté du plateau de jeu. Un pion « poisson » est ensuite pioché au hasard et placé sur chacune des 4 cases centrales.
- Les pions « renard polaire » sont mélangés face cachée, et disposés à côté du plateau de jeu.
- Les pions « ours blanc » sont également mis de côté
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit l'aide de jeu et les figurines de cette couleur, soit :
 - 3 inuits
 - et 2 igloos
 - Ces figurines constituent sa tribu d'inuit
 ATTENTION : Pour une partie à deux, chaque joueur reçoit 5 inuits. Il faut alors prendre les tribus rouge et bleue.
- Les joueurs désignent le premier joueur



Voici à quoi devrait ressembler la surface de jeu. Seules les cases hachurées en rouge appartiennent à la couronne extérieure (voir « positionnement de départ »). Les cases de coin sont hachurées en bleu.

Positionnement de départ :

Le premier joueur prend l'un de ses inuits dans sa réserve et le pose sur une case banquise de son choix parmi celles de la couronne extérieure (hachurées en rouge sur le schéma ci-dessus). Il est possible de placer plusieurs inuits sur la même case banquise.

Son voisin de gauche fait ensuite de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait posé tous ses inuits.

La partie peut alors commencer.

Déroulement de la partie :

Le tour de chaque joueur est composé de deux phases.

Lors de son tour, chaque joueur doit effectuer ces deux phases, dans l'ordre suivant :

1. Il doit tout d'abord faire fondre la banquise. Le dessin caché sous la tuile indique un événement, à réaliser soit immédiatement, soit lors d'un prochain tour de jeu.
2. Puis il peut utiliser 3 points d'action répartis selon son choix entre les différents inuits de sa tribu, pour se déplacer, chasser, ou construire un igloo.

Dès qu'un joueur a terminé les 2 phases de son tour, on passe au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite.

La partie s'arrête lorsque, à son tour de jeu, un joueur ne peut plus faire fondre de tuile banquise. Chaque joueur marque alors des points de victoire pour les animaux qu'il a chassés au cours du jeu, ainsi que pour les îles occupées. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand total de points de victoire.

Conseil : Il est préférable que les joueurs qui découvrent Igloo Igloo pour la première fois prennent connaissance des explications détaillées ci-après. Ensuite, un rapide coup d'œil sur la règle où l'aide de jeu suffit.

1- Fonte des glaces :



En premier lieu, un joueur doit toujours choisir quelle tuile banquise va contribuer à la fonte des glaces. Ceci signifie qu'il pioche une tuile banquise encore face cachée.

Pioche d'une tuile banquise face cachée

La tuile choisie doit être vide (sans igloo, ni inuit, ni pion animal)

De plus, cette tuile doit être voisine par au moins un côté avec une case d'eau (case vide). Au début du jeu, le choix doit donc se faire parmi l'un des 8 tuiles banquise voisines des 4 cases centrales.

Au cas où toutes les tuiles voisines d'une case d'eau seraient occupées, alors le joueur doit choisir une tuile de la couronne extérieure, découvrant ainsi une nouvelle étendue d'eau.

Attention : dans ce dernier cas, la tuile doit impérativement faire partie de la couronne extérieure. Si aucune tuile ne peut être retirée pour la fonte des glaces sur cette couronne, alors la partie s'arrête !!

Le joueur doit prendre connaissance secrètement de la face cachée de la tuile qu'il vient de retirer. Si le dessin y est encadré en **rouge**, il doit alors prendre cette tuile dans sa main, sans la montrer aux autres joueurs. Le joueur a le choix de déclencher l'effet d'une tuile avec cadre rouge, soit immédiatement, soit plus tard au cours de l'un de ses prochains tours de jeu.

Si le dessin de la face cachée n'a pas de cadre rouge, le joueur doit la révéler à tous les joueurs et appliquer sur le champ l'évènement correspondant.

Appliquer un évènement :

Sous chaque tuile banquise, un dessin indique quel évènement doit être appliqué.

Les évènements suivants ne sont pas encadrés en rouge. Ceci signifie que, si un joueur pioche une tuile de ce type, il doit en appliquer **immédiatement** l'effet



(4x)



(6x)

Nouveau banc de poissons

Apparition d'un nouveau banc de poissons, composé de 2 ou 3 poissons. Le joueur pioche autant de pions poisson dans la réserve qu'il y en a de dessinés sur la tuile, et il les pose face visible sur la case où a été piochée la tuile. Cette tuile banquise est retirée du jeu et rangée dans la boîte.





Ours Blanc

Le joueur prend un pion ours blanc et le pose face visible sur la case où a été piochée la tuile. Cette tuile banquise est retirée du jeu.



Pack

Cette portion de banquise ne fond pas. Le joueur doit reposer la tuile sur sa case d'origine, avec le dessin sur le dessus. De plus, le joueur pioche un pion renard dans la réserve correspondante et le pose sur cette tuile.



Dérive

La tuile qui vient d'être piochée est retirée du jeu. Le joueur doit ensuite déplacer une tuile banquise d'une case, horizontalement ou verticalement, poussant éventuellement de ce fait d'autres tuiles dans cette

direction.

Le déplacement des tuiles nécessite la présence d'une case d'eau libre à l'extrémité du déplacement.

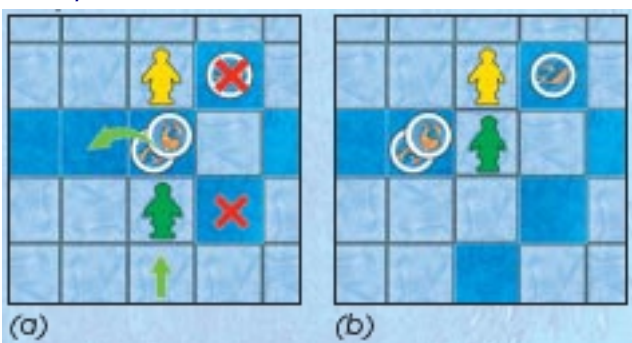
Il est interdit de pousser une tuile banquise sur l'une des 4 cases de coin, ou bien en dehors du plan de jeu initial.

Les pions inuits ou animaux présents sur les tuiles sont déplacés en même temps qu'elles.

Dans le cas où un ours blanc ou des poissons seraient présents sur la case d'eau située à l'extrémité du déplacement, le joueur doit préalablement les déplacer verticalement ou horizontalement sur une case d'eau libre voisine. Si cela est impossible, alors le mouvement de dérive initialement envisagé est impossible.

Remarque : il peut y avoir plusieurs pions poissons sur une même case eau.

Exemple :



Le joueur souhaite déplacer la tuile marquée d'une flèche vers le haut. Il doit tout d'abord déplacer les poissons dans la case d'eau voisine sur la gauche (a). Les poissons ne peuvent pas être déplacés sur l'une des deux cases d'eau marquées d'une croix rouge car elles ne sont pas voisines de leur case de départ. Il déplace ensuite la tuile choisie vers le haut, en poussant la tuile sur laquelle est présent le pion inuit vert. (b). Ainsi, le joueur a mis les poissons hors de portée immédiate du joueur jaune

Les événements suivant sont tous encadrés de rouge. Lorsqu'un joueur pioche une tuile de ce type, il ne doit pas la montrer aux autres joueurs. Il pourra la jouer au moment approprié, soit ce tour-ci, soit lors d'un prochain tour. Une fois jouée, la tuile sera retirée du jeu.

Lors de son tour, un joueur peut jouer plusieurs tuiles à bords rouges, mais il ne peut en jouer qu'une seule pour chaque type d'évènement :

Ainsi, il peut jouer par exemple sur un même tour une endurance et un dégel, mais ne peut pas jouer deux durances, même si leurs valeurs sont différentes.



Dégel

On peut jouer cette tuile indifféremment au début ou à la fin de la première phase de son tour de jeu, ou pendant la deuxième phase du tour.

Retirez de la partie une tuile encore face cachée (sans regarder le dessin ni appliquer l'évènement correspondant) voisine par au moins un côté avec une case d'eau.

Contrairement à la fonte des glaces qui a lieu au début du tour de chaque joueur, il est ici possible de choisir une tuile sur laquelle sont placés des pions inuit ou animaux. Il est en revanche interdit de jouer le dégel sur une case avec un igloo.

Les éventuels pions animaux (ours ou renard) présents sur la tuile choisie pour le dégel sont retirés du jeu. Les éventuels pions inuit présents sont replacés sur une des 4 cases de coin du plateau, au choix du joueur qui effectue le dégel. (si il y a plusieurs pions inuit, il est possible de les replacer sur un ou plusieurs coins au choix)

Conseil : le dégel ne pouvant être appliqué qu'à des tuiles banquise encore face cachée, il est important de noter que les tuiles « pack » ainsi que les tuiles avec igloo sont les plus sûres !!



Endurance

Cette tuile peut être utilisée pendant la deuxième phase du tour, et permet de gagner le nombre de points d'action supplémentaire indiqué sur la tuile

Harpon

Le joueur peut utiliser un harpon à tout moment où un ours blanc le menace.

Un ours blanc ne peut être tué que grâce au harpon.

Le harpon peut aussi être utilisé pendant la deuxième phase du tour de jeu, pour les besoins de la chasse. (voir les explications sur la chasse dans le paragraphe 2. utiliser les points d'action avec ses inuits)



Déplacement des animaux

Le joueur doit répartir 3 points de déplacement entre les différents animaux. Il peut par exemple déplacer un animal de 3 cases, ou répartir les 3 points entre plusieurs animaux selon son choix.

Pour ce faire, il doit respecter les règles de déplacement suivantes :



Un poisson ne peut être déplacé que sur une case d'eau voisine horizontalement ou verticalement. Il peut y avoir plusieurs poissons par case.



Un renard polaire ne peut être déplacé que sur une case banquise voisine verticalement ou horizontalement. Il peut y avoir plusieurs renards par case.

Conseil : un renard peut aussi être déplacé sur une tuile où sont présents des inuits.



Un ours blanc peut être déplacé sur n'importe quelle case voisine horizontalement ou verticalement, qu'il s'agisse d'eau ou de banquise.

Un ours blanc ne peut pas être déplacé sur une case où est déjà présent un autre ours blanc.

Remarque : il ne peut pas y avoir ni ours blanc ni renard polaire sur les 4 cases de coin du plateau.

Attaque de l'ours blanc



Lorsqu'il est déplacé sur une tuile banquise ou une case d'eau où sont présents des animaux ou des inuits, alors l'ours attaque :

Les poissons ou les renards présents sur la case sont retirés du jeu et rangés dans la boîte.



Lorsqu'un inuit est attaqué par un ours blanc, il peut se cacher s'il est sur une tuile banquise ou est présent un igloo de sa couleur, ou bien encore il peut

utiliser un harpon : pour ce faire, le joueur doit posséder une tuile harpon. Il la défasse alors et reçoit le pion ours qui vient compléter son tableau de chasse.



Un inuit qui ne peut ni se cacher ni utiliser de harpon doit fuir : le joueur qui a déplacé l'ours blanc replace le pion inuit sur la case de coin de son choix.

Si plusieurs pions inuit sont présents là où l'ours est déplacé, on vérifie tout d'abord, dans le sens horaire et en commençant par le joueur à gauche de celui qui a déplacé l'ours, si l'un des inuits utilise un harpon. Le joueur qui utilise le harpon reçoit le pion ours pour son tableau de chasse, et tous les inuits restent sur la tuile banquise.

Mais si personne ne peut éliminer l'ours, alors le joueur qui l'a déplacé doit faire fuir tous les inuits qui ne peuvent se cacher, et les répartit selon son choix sur les différentes cases de coin du plateau.

2. Utilisation des points d'action par les inuits

Lors de cette phase, le joueur peut utiliser jusqu'à 3 points d'action, à répartir selon son choix entre ses pions inuit.

Il y a 3 types d'action possibles. Pendant son tour, un joueur peut réaliser ses actions dans l'ordre de son choix, et même réaliser plusieurs fois la même action, du moment qu'il dispose du nombre de points d'action suffisant.

- A. Déplacer un inuit
- B. Chasser
- C. Construire un igloo



Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser la totalité de ses points d'action, mais les points non utilisés sont perdus. Ils ne pourront pas être utilisés lors d'un prochain tour de jeu.

A. Déplacer un inuit

Le joueur peut :

. Pour 1 point d'action : déplacer à pied un de ses inuits

. Pour 3 points d'action : utiliser un kayak avec un de ses inuits pour traverser une étendue d'eau.

Marcher

Le joueur déplace d'une case verticalement ou horizontalement un de ses inuits, vers une tuile banquise immédiatement adjacente. Plusieurs pions inuit peuvent se trouver sur la même tuile banquise. Il est possible de se déplacer sur les cases contenant un igloo (quelle que soit sa couleur) ou bien encore un renard polaire.

Attention : On ne peut déplacer un de ses inuits sur une case avec un ours polaire que si l'on possède un harpon ! Le joueur doit alors immédiatement défausser son harpon, et le pion ours rejoint son tableau de chasse.



Traverser des étendues d'eau

Le déplacement commence sur une tuile banquise située en bordure d'une étendue d'eau, et se termine sur n'importe quelle autre tuile banquise située en bordure de ce même plan d'eau. Le déplacement total peut donc comporter plusieurs cases, mais ne peut jamais se terminer sur une case eau. Il est possible de traverser des cases eau où se trouvent des poissons, mais pas de les chasser. Il est interdit de traverser une case eau où se trouve un ours blanc.



L'inuit bleu peut atteindre en traversant l'eau toute les tuiles cochées en vert. Il ne peut atteindre les deux tuiles cochées en rouge, car elles ne sont pas situées en bordure du plan d'eau d'où il a

débuté son mouvement.

B. Chasser



Les inuits peuvent aussi chasser. Un chiffre est présent dans le coin supérieur droit de chaque pion animal. Ce chiffre indique combien de points d'action il faut dépenser pour s'emparer de cet animal. A la fin de la partie, chaque animal composant le tableau de chasse rapporte un nombre de points de victoire égal à ce chiffre.

Pour chasser un renard polaire ou un ours blanc, l'inuit doit être situé sur la même tuile banquise que l'animal.



Pour pêcher, il doit être sur une tuile banquise voisine verticalement ou horizontalement de la case eau sur laquelle se trouvent des poissons.

Le harpon

On peut tuer un animal sans dépenser de points d'action, en utilisant le harpon, et ce quel que soit le chiffre présent sur le pion animal. Le joueur défausse alors une tuile harpon précédemment gagnée, et récupère dans son tableau de chasse le pion animal.

L'ours blanc ne peut être tué qu'à l'aide d'un harpon. Un inuit ne peut pénétrer sur une case sur laquelle se trouve un ours que s'il possède un harpon.

A noter : il est interdit de dépenser 4 points d'action à l'aide d'une tuile endurance pour chasser un ours blanc

Lorsqu'un inuit est attaqué par un ours blanc déplacé par un adversaire, il peut défausser une tuile harpon pour le tuer, et récupère alors le pion ours dans son tableau de chasse. Le pion inuit ne fuit alors pas sur une des cases de coin, mais reste sur sa tuile d'origine.

C. Construire un igloo

Pour 3 points d'action, un joueur peut construire un igloo sur une tuile où est présent un de ses inuits. Aucun pion inuit adverse ne doit être présent à ce moment là sur cette tuile.

Il ne peut y avoir qu'un seul igloo par tuile.



Note : Un joueur qui a déjà placé tous ses igloos ne peut plus effectuer cette action. Il ne peut pas retirer un igloo pour le remettre ailleurs.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque, au début du tour d'un joueur, il n'est plus possible de faire fondre de tuile banquise. Ceci arrive lorsque toutes les tuiles frontalières d'une étendue d'eau ou de la couronne extérieure de plateau sont soit occupées par des inuits, igloos, ou animaux, soit du pack (glace qui ne fond pas)

Les tuiles que les joueurs possèdent en main ne peuvent plus être jouées. Elles sont remises dans la boîte

Score

Chaque joueur marque des points de victoire pour

- A. Son tableau de chasse
- B. L'occupation des îles formées par la banquise

Chaque joueur fait le total de ses points de victoire, et celui ayant le score total le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le meilleur tableau de chasse qui est déclaré vainqueur

A. Tableau de chasse

Chaque animal chassé pendant la partie rapporte le nombre de points de victoire indiqué dans le coin supérieur droit.

B. Occupation des îles

Une île est un groupe de tuiles banquise ayant au moins un côté en commun, verticalement ou horizontalement. Une île n'est pas nécessairement totalement entourée de cases eau, et peut contenir des tuiles situées sur la couronne extérieure du plateau. Une île peut aussi n'être constituée que d'une seule tuile banquise.

Important : des tuiles situées de part et d'autres d'une même case de coin du plateau, et n'étant pas reliées entre elles par d'autres tuiles banquise, font partie de deux îles différentes

Les cases de coin n'appartiennent à aucune île

La valeur de base d'une île est de 1 point de victoire par tuile banquise la composant.

Sur chaque île, les joueurs calculent la force de leur tribu d'inuits. Les joueurs en première et seconde position marquent des points pour cette île. Les autres ne marquent rien.

Pour calculer la force de sa tribu sur une île, il faut compter 1 point pour chaque inuit, et 2 points pour chaque igloo qui y sont présents

Le ou les joueurs qui ont la tribu la plus forte remportent le nombre de points de victoire maximal, c'est à dire 1 point pour chaque tuile banquise constituant l'île

Le ou les joueurs dont la force de la tribu est immédiatement inférieure marquent la moitié des points, arrondie vers le bas.

Les ex-æquo sont donc considérés comme ayant le rang supérieur, et s'il y a des premiers ex-æquos, le ou les joueurs venant ensuite sont considérés comme seconds (voir exemple).

Si un joueur est seul sur une île, il marque alors un nombre de points égal au nombre de tuiles constituant l'île multiplié par lui-même

Exemple : Un joueur est seul à avoir des igloos ou inuits sur une île composée de 4 tuiles banquise. Il gagne donc $4 \times 4 = 16$ points de victoire

Exemple : l'île jaune est composée de 6 tuiles banquise. Sur cette île, la tribu jaune a une force de $3 = 1(\text{inuit}) + 2(\text{igloo})$. Bleu a aussi une force de $3 = 1(\text{inuit}) + 1(\text{inuit}) + 1(\text{inuit})$. Rouge a une force de $2 = 1(\text{inuit}) + 1(\text{inuit})$, et vert a une force de $1 = 1(\text{inuit})$. Jaune et Bleu marquent pour cette île 6 points de victoire chacun, rouge marque la moitié, c'est à dire 3 points, et vert ne marque rien.

Rouge reçoit également un point pour l'île rouge ($1 \text{ tuile} \times 1 \text{ tuile} = 1$)



Attention : la case de coin ne fait pas partie des îles. Il faut bien décompter les îles rouge et jaune séparément. De même, le pion inuit jaune présent sur cette case de coin n'est décompté pour aucune des deux îles.

Variante pour vrais joueurs

Le jeu que nous avons proposé originellement à Goldsieber était assez différent de celui qui a été finalement publié. Rien de mal à cela, d'autant que la plupart des modifications apportées par Joe Nikisch et son équipe sont allés dans le sens d'une nécessaire simplification; À l'arrivée, le jeu est plus léger, plus fluide, plus cohérent que notre prototype.

Tel qu'il a été publié, Igloo Igloo est sans doute parfait pour un public de joueurs occasionnels. Les grands stratèges et les joueurs assidus trouveront peut être cela un peu léger, et nous leur conseillons de réintroduire deux des règles de notre projet d'origine :

- Un inuit ne peut pas pénétrer sur une tuile où se trouve un igloo adverse. Cela permet, notamment en fin de partie, des tactiques de blocage intéressantes.

- La valeur des îles pour le calcul du score final est plus que proportionnelle au nombre de tuiles de l'île :

- 1 tuile 1 point
- 2 tuiles 3 points
- 3 tuiles 6 points
- 4 tuiles 10 points
- 5 tuiles 15 points
- 6 tuiles ou plus 21 points

En revanche, les scores pour les îles ne sont plus mis au carré lorsqu'un joueur est seul.