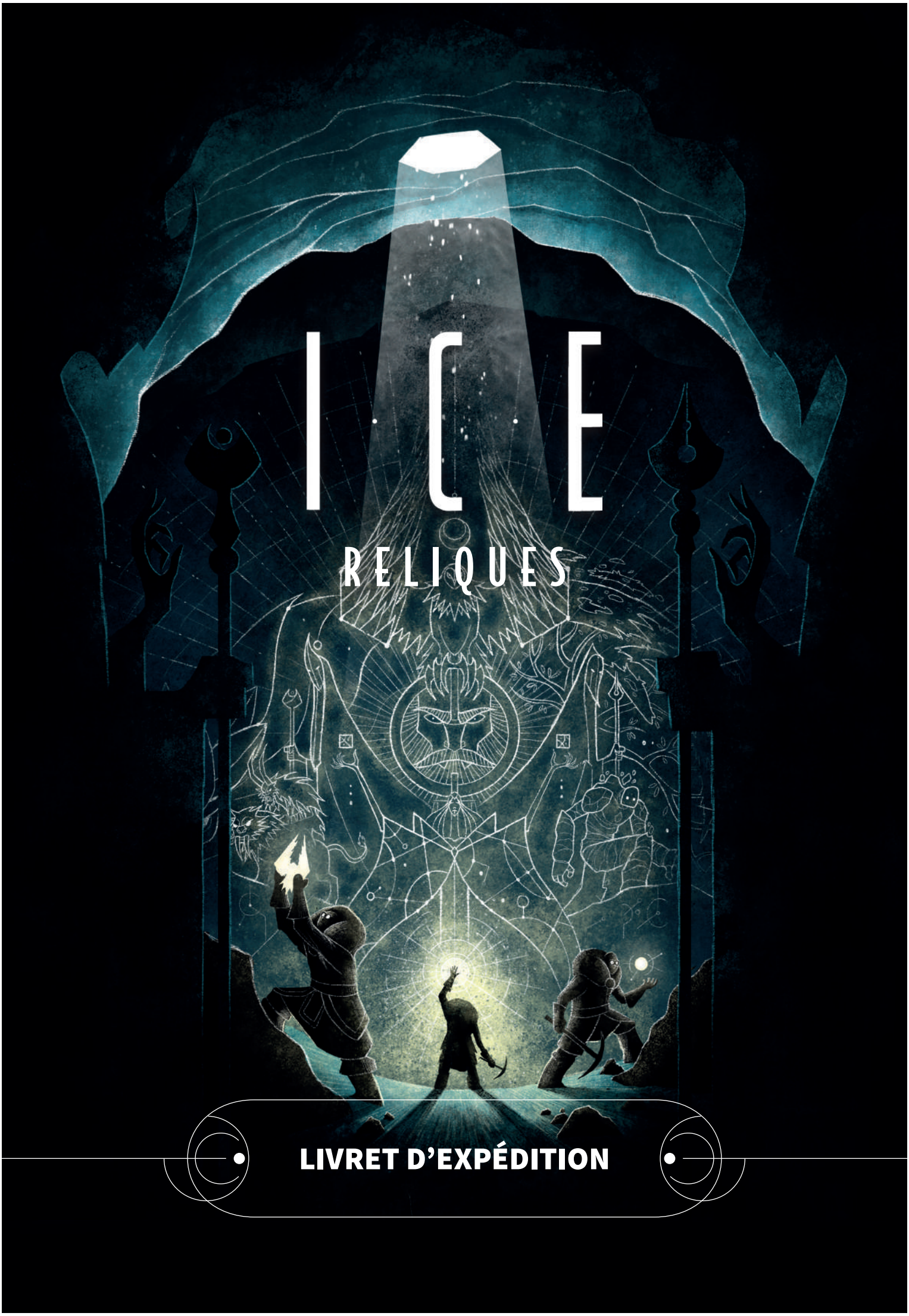
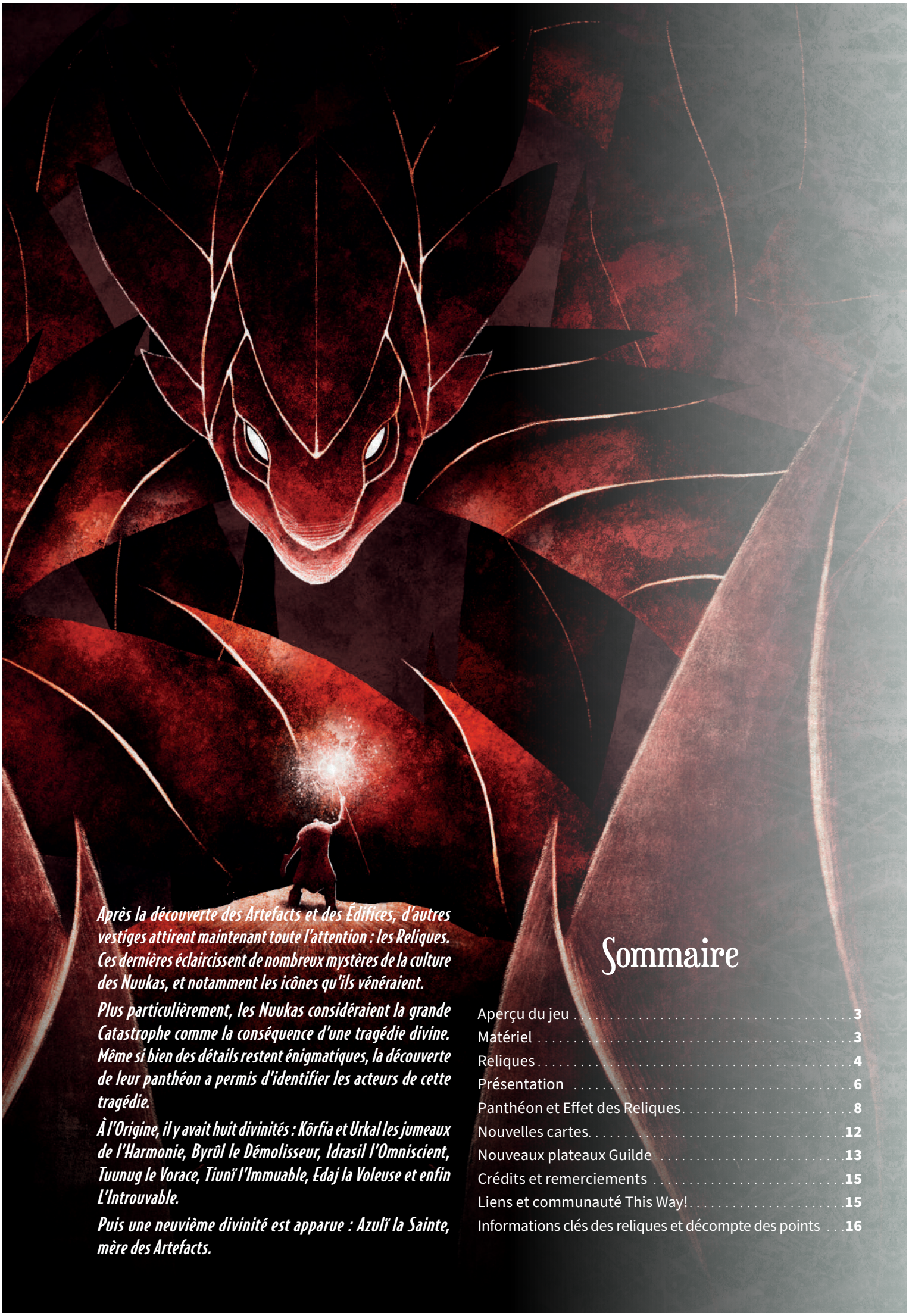

I·C·E
RELIQUES
LIVRET D'EXPÉDITION



Après la découverte des Artefacts et des Édifices, d'autres vestiges attirent maintenant toute l'attention : les Reliques. Ces dernières éclaircissent de nombreux mystères de la culture des Nuukas, et notamment les icônes qu'ils vénéraient.

Plus particulièrement, les Nuukas considéraient la grande Catastrophe comme la conséquence d'une tragédie divine. Même si bien des détails restent énigmatiques, la découverte de leur panthéon a permis d'identifier les acteurs de cette tragédie.

À l'Origine, il y avait huit divinités : Kôrfia et Urkal les jumeaux de l'Harmonie, Byrûl le Démolisseur, Idrasil l'Omniscient, Tuunug le Vorace, Tiunï l'Immuable, Edaj la Voleuse et enfin L'Introuvable.

Puis une neuvième divinité est apparue : Azulï la Sainte, mère des Artefacts.

Sommaire

Aperçu du jeu . . . 3
Matériel . . . 3
Reliques . . . 4
Présentation . . . 6
Panthéon et Effet des Reliques . . . 8
Nouvelles cartes . . . 12
Nouveaux plateaux Guilde . . . 13
Crédits et remerciements . . . 15
Liens et communauté This Way! . . . 15
Informations clés des reliques et décompte des points . . . 16

Aperçu du jeu

Dans **Reliques**, les joueurs découvrent le mystérieux panthéon des Nuukas grâce à un nouveau type de tuiles : les Fragments de Relique éparpillés dans les niveaux des Artefacts. Les Reliques constituent une toute nouvelle façon de marquer des points.

Matériel

MATÉRIEL DES JOUEURS

2 plateaux Guilde



1 jeton Prédication



4 marqueurs de points



2 pions Chef d'Expédition



2 jetons Camp de Guilde



10 Archéologues



5 jetons 3 PR



1 autocollant Édifice



MATÉRIEL COMMUN

24 cartes

21 cartes Relique



1 carte Décret



1 carte Édifice



1 carte Journal de bord



21 Fragments de Relique



9 Fragments mystiques



2 Artefacts Prismatiques Profonds



5 Artefacts de Prêt

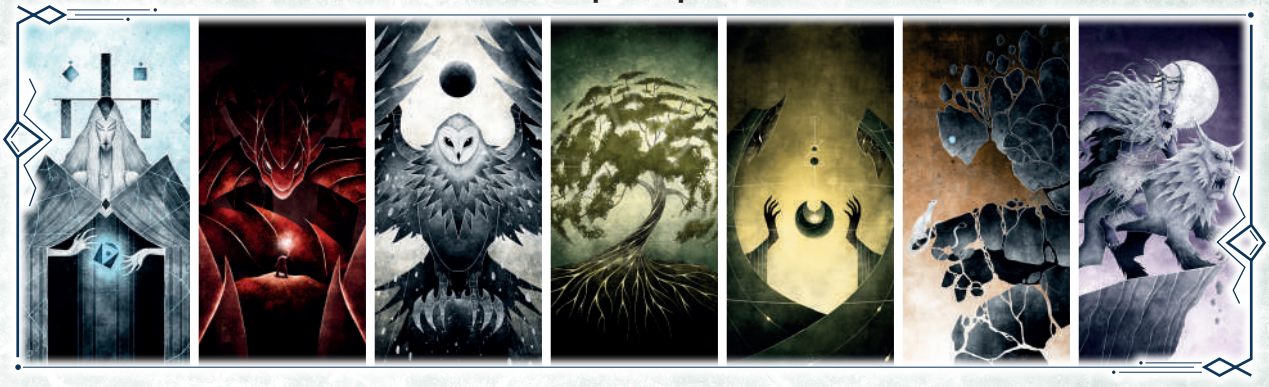


30 jetons Relique



RELIQUES

Des sept Reliques...



...il ne reste que des Fragments éparpillés.

Tuiles Fragment

Les Fragments constituent un tout nouveau type de tuiles et sont divisés en 2 catégories : les Fragments de Relique et les Fragments mystiques.

FRAGMENTS DE RELIQUE

Assembler certains Fragments permet de faire apparaître une divinité du panthéon des Nuukas. Sept divinités sont présentes, chacune en 3 morceaux : les Fragments de Relique.



FACE CACHÉE FACE VISIBLE

Exemple des 3 Fragments constituant la divinité Azulï.

FRAGMENTS MYSTIQUES

Il existe un deuxième type de Fragments : **les Fragments mystiques.**



FACE CACHÉE FACE VISIBLE

Les Fragments mystiques permettent de compléter toute Relique incomplète.

Cartes Relique



Pendant la partie, les Fragments de Relique sont placés sur les cartes Relique correspondantes (acquises par les joueurs dès qu'ils obtiennent un Fragment d'une nouvelle Relique). Les Fragments mystiques peuvent être placés sur n'importe quelle carte Relique comptant déjà au moins 1 Fragment de Relique.

Il existe 7 types de cartes Relique, chacune disponible en 3 exemplaires.

Chaque joueur ne peut avoir qu'une carte Relique de chaque type. En récupérant certains éléments ou en réalisant des actions spécifiques, le joueur peut faire progresser la Relique jusqu'au prochain Rang (voir « Progression des Reliques » page 7 et « Décompte des points des Reliques » page 11).

En fin de partie, les joueurs gagnent des points de Renommée (PR) en fonction du nombre de Fragments sur leurs cartes Relique et de leur état final.



Titre de la Relique

Emplacement de Fragment

Condition de progression

État de la Relique

Jetons Relique



Les jetons Relique ont 2 faces :

- **Face bleue :** utilisée pour les Rangs 1 et 2.
- **Face dorée :** utilisée pour le Rang absolu

Placés au bas des cartes Relique, ces jetons indiquent le Rang de la Relique (voir page 7).

Mise en place

Procédez à une mise en place standard de I C E, c'est-à-dire en suivant le livret de règles du jeu de base, sauf pour les tuiles Artefact.

Certains Artefacts du jeu de base sont remplacés par des ensembles de 3 Fragments formant des hexagones. Ces ensembles sont placés à deux niveaux différents : les Fragments de Relique au niveau des Artefacts de Surface, et les Fragments mystiques au niveau des Artefacts Profonds.



ÉLÉMENTS À REMPLACER

Avant même de poser les tuiles, remettez dans la boîte un certain nombre de tuiles Artefact du jeu de base.

Pour les tuiles Artefact de Surface :

- Retirez **2 Artefacts Prismatiques de Surface.**
- Retirez **1 Artefact de Surface de Forme 1 pour chacun des 5 autres types.**



Les 7 tuiles ainsi retirées sont remplacées par les **21 Fragments de Relique**.



Pour les tuiles Artefact Profond :

- Retirez **1 Artefact Profond de Forme 2 pour chacun des 5 types hors Prismatique.**

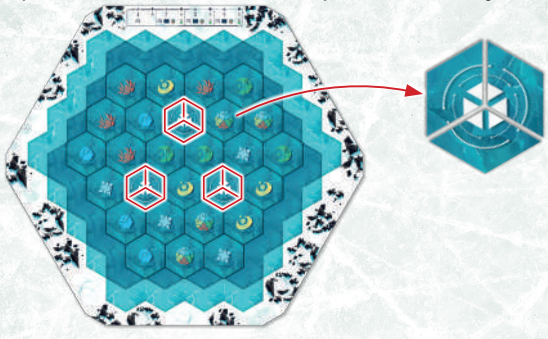


Les 5 tuiles ainsi retirées sont remplacées par les **9 Fragments mystiques et les 2 nouveaux Artefacts Prismatiques Profonds.**



MISE EN PLACE DU NIVEAU DES ARTEFACTS PROFONDS

Placez les Fragments mystiques face cachée par groupes de 3 (de sorte à former des hexagones) en suivant le schéma ci-dessous. Puis placez tous les Artefacts Profonds aléatoirement, comme d'habitude, y compris les 2 Artefacts Prismatiques Profonds ajoutés.



Important : lorsque vous placez les Fragments mystiques au niveau des Artefacts Profonds, suivez bien l'orientation donnée sur le schéma.

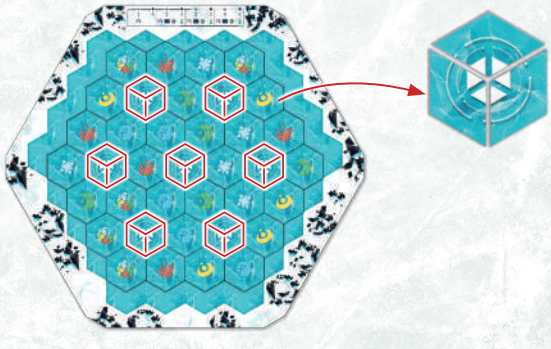
Sachant que la piste des Journées est située au sommet du plateau de jeu, placez chaque ensemble de 3 Fragments mystiques de la manière suivante : 2 Fragments côte à côte et 1 Fragment en dessous.

Les Fragments mystiques doivent être placés de sorte que chaque Fragment recouvre deux sections d'Azulia.

MISE EN PLACE DU NIVEAU DES ARTEFACTS DE SURFACE

Mélangez les Fragments de Relique, puis placez-les face cachée par groupes de 3 (de sorte à former des hexagones) en suivant le schéma ci-dessous. Puis placez tous les Artefacts de Surface aléatoirement, comme d'habitude.

Ainsi, tous les Fragments formant des Reliques complètes devraient maintenant être éparpillés aléatoirement.



Important : lorsque vous placez les Fragments de Relique au niveau des Artefacts de Surface, suivez bien l'orientation donnée sur le schéma.

Sachant que la piste des Journées est située au sommet du plateau de jeu, placez chaque ensemble de 3 Fragments de Relique de la manière suivante : 2 Fragments côte à côte et 1 Fragment au-dessus.

Les Fragments de Relique doivent être placés de sorte que chaque Fragment recouvre deux tuiles Artefact Profond. Veuillez noter que l'orientation des Fragments de Relique est différente de celle des Fragments mystiques.

Placez ensuite les tuiles Neige aléatoirement, comme d'habitude, pour terminer la mise en place des tuiles. Enfin, alignez les 7 piles de cartes Relique, une pile par type, à côté du plateau de jeu.

PRÉSENTATION

Artefacts de Prêt

À la fin de chaque phase Lever du soleil , alignez les 5 Artefacts de Prêt à côté du plateau de jeu.



Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur prend la tuile Artefact de Prêt de son choix et la place sur l'emplacement correspondant de son plateau Guilde.

Tout comme les Artefacts Profonds, les Artefacts de Prêt ont 2 unités d'Anima et leur effet peut donc être déclenché immédiatement.



Si vous jouez avec la Malédiction des Nuukas : prendre un Artefact de Prêt ne fait pas avancer le marqueur du joueur sur la piste de la Malédiction. (Seule la fouille d'un Artefact fait avancer le marqueur du joueur, en fonction des unités d'Anima imprimées sur l'Artefact fouillé.) De plus, les joueurs ont toujours besoin de 3 unités d'Anima d'un même type d'Artefact pour en déclencher l'effet lorsqu'ils ont un jeton Malédiction foncé.

À la fin de chaque phase Coucher du soleil , les joueurs doivent remettre leur Artefact de Prêt à côté du plateau de jeu.

Un Artefact de Prêt ne permet pas de valider une carte Requête et ne rapporte pas de PR par le biais des Décrets.



Reliques

Un Fragment est considéré comme une tuile et suit les mêmes règles applicables, sauf pour les Camps et la Règle d'effondrement (voir plus loin).

FOUILLE D'UN FRAGMENT

A. Vérifiez les risques d'effondrement

Si vous fouillez un Fragment partiellement recouvert par une autre tuile, cette dernière s'effondre : défaussez-la et tous les éléments qui s'y trouvaient retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.

B. Prenez le Fragment

Dès que vous fouillez un Fragment, révélez-le. Si vous ne possédez pas encore la carte Relique correspondante, prenez-la et placez-la devant vous.

Puis placez le Fragment fouillé sur un emplacement de la carte Relique correspondante.



Denis peut fouiller gratuitement le Fragment de Relique sous son Chef d'Expédition.

Il s'agit de son premier Fragment de Relique. Il le révèle, prend la carte Relique correspondante et place le Fragment dessus.

C. Répartissez les Explorateurs

Lorsque vous répartissez les Explorateurs en suivant la Règle de placement, il est possible de les placer sur des Fragments (nouveau type de tuiles). Notez que lorsque vous jouez avec les Fragments, une fouille peut révéler jusqu'à 4 tuiles en dessous, et donc 4 espaces pour la répartition des Explorateurs.

Comme d'habitude, vous devez les répartir le plus équitablement possible.

Dans certains cas, une Relique peut diviser une tuile ou une section d'Azulia en deux espaces distincts. Ces espaces ne sont alors pas considérés comme adjacents.



Magali (vert) se trouve dans la même section d'Azulia que Twane (bleu). Ils sont pourtant dans deux espaces distincts grâce au Fragment se trouvant entre eux.

Règle des coûts de fouille appliquée aux Fragments :

1. Coût de base :

- **Coût d'un Fragment de Relique :** 1 PE
- **Coût d'un Fragment mystique :** 2 PE

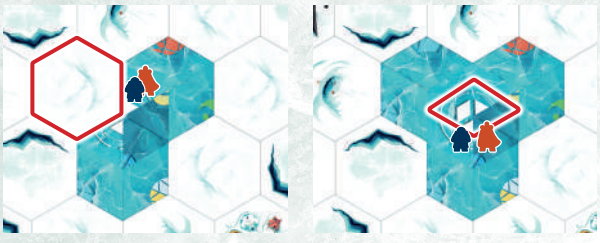
2. Fragments difficiles :

Si un Fragment est recouvert par une seule autre tuile, alors il peut être fouillé, mais le coût de fouille est augmenté de 1 PE.

3. Réduction du coût :

Chaque Explorateur présent sur un Fragment réduit de 1 PE le coût de fouille.

Note des auteurs : lorsque vous fouillez un Fragment de Relique recouvert par seulement 1 autre tuile, cela permet de défausser la tuile recouvrante en dépensant seulement 2 PE ou 3 PE. Cela est particulièrement intéressant si vous pouvez la récupérer en déclenchant votre Artefact Philosophal.



Après avoir déplacé son Chef d'Expédition vers le Fragment de Relique adjacent, Denis peut également fouiller ce Fragment gratuitement.

Grâce à son Artefact Philosophal, il peut ensuite récupérer la tuile effondrée en plus du Fragment de Relique.

Les Fragments d'une même Relique peuvent être récupérés par 3 joueurs au maximum par partie (puisqu'il y a 3 cartes par type de Relique) et, en théorie, chacun d'entre eux peut réussir à terminer cette Relique en utilisant des Fragments mystiques.

Vous ne pouvez pas construire un Camp sur un Fragment. Après une fouille, il est impossible de placer un Camp sur un Fragment.

Règle d'effondrement appliquée aux Fragments :

Dès qu'un Fragment n'a plus **aucune tuile adjacente** à son niveau, il s'effondre et est retiré de la partie.



La fouille du Fragment par Denis provoque un effondrement. Le deuxième Fragment est donc retiré de la partie.

UTILISATION DES FRAGMENTS MYSTIQUES

Les 9 Fragments mystiques sont, en quelque sorte, des jokers. Dès qu'un joueur récupère un Fragment mystique, il doit le placer sur l'une de ses cartes Relique disposant d'un emplacement libre.



Denis fouille un Fragment mystique. Il doit le placer sur l'une de ses cartes Relique, si possible. Sa carte Relique d'Azulï est déjà complète, donc il doit le placer sur sa carte Relique d'Edaj.

Si un joueur ne possède pas de carte Relique ou si chacune de ses cartes Relique accueille déjà 3 Fragments, alors le Fragment mystique est temporairement placé dans sa réserve personnelle.

Dès que le joueur récupère une autre carte Relique, ce Fragment mystique doit être immédiatement placé dessus.

Si un joueur fouille un Fragment de Relique correspondant à une carte Relique qui compte déjà 3 Fragments dont 1 ou 2 Fragments mystiques, alors il doit remplacer un Fragment mystique par le Fragment de Relique nouvellement obtenu. Le Fragment mystique retiré est alors stocké dans sa réserve personnelle en attendant de pouvoir être placé sur une nouvelle carte Relique, le cas échéant.



Denis trouve le troisième Fragment de la Relique d'Edaj, mais sa carte est déjà remplie. Il déplace donc son Fragment mystique vers une autre carte Relique.

PROGRESSION DES RELIQUES

Il existe 4 états pour chaque Relique : Inactive, Rang 1, Rang 2 ou Rang absolu.

Au moment où vous récupérez une carte Relique, la Relique est Inactive. Vous pouvez la faire progresser jusqu'au prochain Rang en remplissant la condition spécifiée sur la carte (voir « Panthéon et Effet des Reliques » page 8).

Règles de progression des Reliques :

Une Relique « progresse » jusqu'au prochain Rang de la manière suivante.



- **Si la Relique est actuellement Inactive,** elle passe au Rang 1 : placez un jeton Relique face bleue visible sur l'emplacement de gauche.
- **Si la Relique est actuellement au Rang 1,** elle passe au Rang 2 : placez un deuxième jeton Relique face bleue visible sur l'emplacement de droite.
- **Si la Relique est actuellement au Rang 2,** elle passe au Rang absolu : retirez les jetons Relique, puis retournez-en un et placez-le face dorée visible sur l'emplacement central. Une Relique au Rang absolu ne peut plus progresser.

À l'exception d'Idrasil, les Reliques ne peuvent progresser que d'un Rang à la fois.

PANTHÉON ET EFFET DES RELIQUES



Idrasil

Idrasil est la divinité associée au savoir. Les feuilles de l'arbre sphérique représentent le savoir et l'évolution. Ses racines symbolisent le savoir caché, voire interdit.

Les disciples de cette divinité suivent la Voie Philosophale.

Effet de la Relique d'Idrasil :

À la fin de votre Journée, vous pouvez retirer tous les jetons Relique présents sur cette carte. Ensuite, si vous avez déclenché 3, 4 ou 5 types d'Artefact au cours de la Journée, alors cette Relique progresse respectivement jusqu'au Rang 1, Rang 2 ou Rang absolu.



Kôrfia et Urkal

Les dieux jumeaux Kôrfia et Urkal sont les garants de l'équilibre du monde des vivants. Si chaque élément en compense un autre, alors tous les événements sont théoriquement neutres.

Les disciples de cette divinité suivent la Voie de l'Harmonie.

Effet de la Relique de Kôrfia et d'Urkal :

Cette Relique progresse chaque fois que vous fouillez une tuile accueillant votre Chef d'Expédition et au moins 4 Archéologues.



À la fin de sa Journée, si un joueur a déclenché 4 types d'Artefact, sa Relique d'Idrasil progresse directement jusqu'au Rang 2.



En fouillant l'Artefact bleu, le joueur fait progresser sa Relique de Kôrfia et d'Urkal.



Byrûl

Byrûl est la divinité de l'Effondrement et de la Destruction menant au renouvellement pur et simple, sans aucune notion de bien ou de mal. Autrefois, un Édifice lui était dédié : le célèbre Wurm sentinelle.

Les disciples de cette divinité suivent la Voie de l'Oblitération.

Effet de la Relique de Byrûl :

Cette Relique progresse si vous détruisez une tuile à l'aide d'une Rune explosive ou de l'Artefact d'Oblitération.

Si plusieurs tuiles sont défaussées après cette destruction, cette Relique ne progresse tout de même qu'une fois.



En détruisant la tuile Faille, le joueur fait progresser sa Relique de Byrûl.



Tiunï

Tiunï est la divinité de la roche. Il est représenté par un golem de pierre maîtrisant les éléments minéraux. Il a un rôle de protecteur au sein des nunataks, ces lieux servant d'abris contre les éléments comme le vent ou la grêle. Ce n'est pas une coïncidence si la grotte ayant donné naissance à la Cité du Refuge se trouve dans les nunataks !

Effet de la Relique de Tiunï :

Cette Relique progresse lorsque vous jouez une tuile Nunatak depuis votre main.



Il existe 3 effets différents parmi les 12 tuiles Nunatak.



Edaj

Edaj était une divinité mineure jusqu'à ce qu'elle prenne la place laissée vacante par la divinité du Soleil. Elle contrôle les tempêtes et fait s'abattre le froid et la neige sur notre monde. On raconte que toute proie prise dans ses serres gèle instantanément.

Les disciples de cette divinité suivent la Voie Exaltée.

Effet de la Relique d'Edaj :

Cette Relique progresse lorsque vous jouez une tuile Neige des Nuukas depuis votre main.



Tuunug

Tuunug est une sorte d'Ogre. Dans l'imaginaire collectif, c'est lui qui dévore les Explorateurs !
Il semble avoir un appétit insatiable, dévorant tout ce qui se trouve à portée. Ce démon de la nature est redouté aussi bien par les enfants à la nuit tombée que par les chasseurs expérimentés !

Effet de la Relique de Tuunug :

Cette Relique progresse si, pendant votre tour, un Explorateur retourne dans la réserve à cause d'une tuile effondrée ou détruite.

Si plusieurs Explorateurs retournent dans la réserve après une fouille, cette Relique ne progresse tout de même qu'une fois.



Il existe 4 effets des Nuukas parmi toutes les tuiles Neige.



Après la fouille de l'Artefact blanc, la tuile Tunnel s'effondre avec l'Archéologue présent, faisant ainsi progresser la Relique de Tuunug.



Les œuvres d'Azulï la Sainte sont ce que l'on attendrait d'une grande Architecte en perpétuelle quête de perfection.

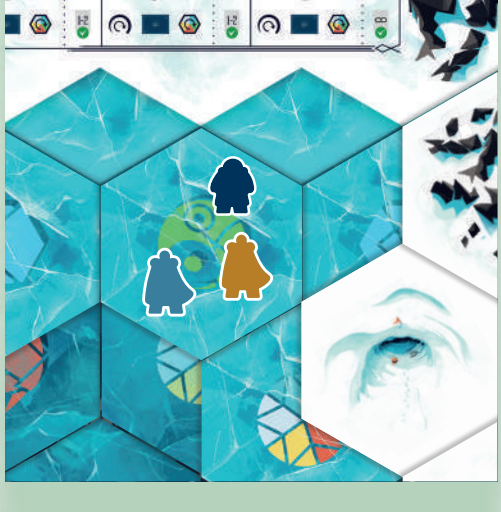
Elle incarne littéralement la foi en la matière, puisqu'elle a donné naissance aux Artefacts. Ses connaissances sont graduellement tombées dans l'oubli au fil des générations.

Néanmoins, sa maîtrise remarquable lui a permis de développer sa propre voie, à savoir la Voie de l'Accomplissement.

Effet de la Relique d'Azulï :

Cette Relique progresse chaque fois que votre Chef d'Expédition et le Chef d'Expédition d'un autre joueur sont présents sur la tuile fouillée.

Notez que la Relique d'Azulï est la seule à pouvoir progresser en dehors de votre tour, dès que sa condition est remplie.



En fouillant l'Artefact vert, le joueur fait progresser la Relique d'Azulï.

DÉCOMPTE DES POINTS DES RELIQUES

En fin de partie, les joueurs peuvent gagner des PR supplémentaires pour chaque carte Relique en leur possession, en fonction du Rang final et du nombre de Fragments présents dessus (Fragments de Relique et Fragments mystiques).

Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le score final de chaque Relique.

État de la Relique	Inactive	Rang 1	Rang 2	Rang absolu
1 Fragment	1	2	3	4
2 Fragments	2	4	6	8
3 Fragments	4	7	10	13

Denis a découvert 3 Fragments de Relique différents. Ces Reliques n'ont pas toutes connu la même progression et lui rapportent un total de 20 PR (6+1+13).







NOUVELLES CARTES



Journal de bord

Placez un jeton 1 PR sur chaque Fragment (de Relique ou mystique) partiellement ou entièrement découvert.



Décret

Gagnez 1 PR par Rang atteint sur chacune de vos cartes Relique.

(Autrement dit, une carte Relique au Rang absolu rapporte 3 PR.)

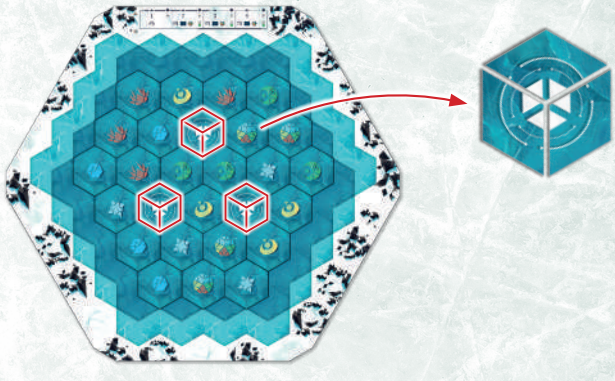




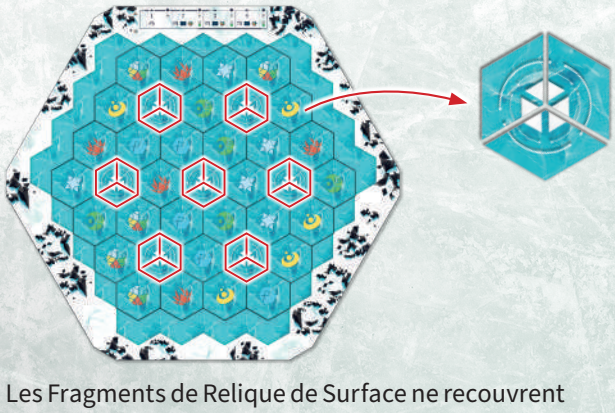
Les Édifices sont une variante introduite dans l'extension **I C E : Édifices et Guildes**. (Référez-vous au livret de règles Édifices et Guildes pour plus d'informations sur la découverte des Édifices et leur fonctionnement.)

Lorsque vous jouez avec l'Édifice Mégalithe du chaos, pendant la mise en place, modifiez l'orientation des Fragments selon le schéma ci-dessous.

MISE EN PLACE DU NIVEAU DES ARTEFACTS PROFONDS



MISE EN PLACE DU NIVEAU DES ARTEFACTS DE SURFACE



Les Fragments de Relique de Surface ne recouvrent pas deux tuiles en dessous.

Lorsque cet Édifice s'applique, il est possible que deux tuiles ou Fragments soient adjacents avec plus d'un niveau d'écart. Dans ce cas, la frontière entre ces deux tuiles ou Fragments est considérée comme une faille (infranchissable).

NOUVEAUX PLATEAUX GUILDE

I C E Reliques accueille 2 nouvelles Guildes. Tout comme dans le jeu de base, vous ne pouvez utiliser votre capacité de Guilde que pendant votre tour.

Sato, Télépathes

Les Télépathes naissent avec leur don psychique. Dès qu'ils atteignent l'adolescence, ils rejoignent les rangs des messagers de la Cité. Leurs talents sont essentiels au bon fonctionnement de la Cité, ainsi qu'à la communication avec les autres cités et avec les expéditions de I C E. Il s'agit d'un don rare et précieux, mais aussi d'une malédiction. Les habitants ont tendance à se méfier des Télépathes, qu'ils considèrent comme anormaux, voire dangereux.



Une fois par tour, vous pouvez « contrôler » un autre Chef d'Expédition, mais pour effectuer des **actions de base uniquement**.

Vous tirez profit des actions du Chef d'Expédition ainsi contrôlé. S'il effectue une action Étudier, vous récupérez le jeton Étude. S'il effectue une action Se déplacer, il peut emmener des Archéologues. S'il effectue une action Fouiller, vous récupérez la tuile ou le Fragment en question.

Toute action réalisée par un Chef d'Expédition ainsi contrôlé doit être payée depuis votre propre piste de PE. De même, si vous décidez de **Surmener** un Chef d'Expédition ainsi contrôlé, le coût en PR est déduit de votre propre réserve.

Vous ne pouvez pas utiliser la capacité de Guilde d'un Chef d'Expédition ainsi contrôlé, mais vous pouvez déclencher vos propres Artefacts ou jouer des tuiles Neige de votre propre main tout en le contrôlant si cela vous avantage.



Sato des Télépathes (1) paie 1 PE pour déplacer le Chef d'Expédition des Cryoarchitectes (2) vers l'Artefact rouge.



Ainsi, Sato ne paie que 1 PE de plus pour fouiller, sans pour autant bénéficier de la capacité des Cryoarchitectes.



Sato défausse la tuile Tunnel effondrée, prend l'Artefact rouge et, comme d'habitude, répartit les Explorateurs et le Camp.

Lizio, Prédicateurs



Érudits adeptes de l'Histoire et la culture des Nuukas, les Prédicateurs ont amassé de solides connaissances sur cette civilisation au fil des années. Leurs travaux d'étude et de déchiffrage des Reliques leur ont déjà permis d'élucider un certain nombre de mystères. Leur dévouement envers l'héritage des Nuukas ne fait que renforcer cette religion naissante consacrée aux Anciens.

Une fois pendant votre tour, au moment où un Fragment (de Relique ou mystique) devient complètement découvert sur le plateau de jeu, **vous pouvez le fouiller gratuitement**. Votre Chef d'Expédition n'a pas besoin d'être présent pour la fouille.

Il est possible que plusieurs Fragments de Relique deviennent complètement découverts au cours d'un même tour, mais cette capacité ne vous permet de fouiller que l'un d'entre eux.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'au moment où un Fragment se retrouve complètement découvert, et jamais pour fouiller des Fragments découverts lors de tours précédents.

Dans l'éventualité où des Explorateurs sont présents sur le Fragment que vous vous apprêtez à fouiller grâce à cette capacité, ces Explorateurs tombent sur les tuiles en dessous, comme d'habitude.



Lizio des Prédicateurs fouille gratuitement la tuile Tunnel.



Une fois les Explorateurs équitablement répartis, il peut utiliser sa capacité pour prendre l'un des Fragments de Relique révélés.



Il peut même prendre le deuxième Fragment de Relique gratuitement (puisque le coût de fouille de 1 PE est réduit à 0 PE en présence de son Chef d'Expédition).

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteurs : **Bragou** et **Sams**

Conception du mode solo : **Mauro Gibertoni**

Direction artistique et illustrations des Guildes : **Léonard Dupond**

Direction artistique et illustrations de la boîte et des Reliques : **Harry Conway**

Graphismes : **Denis Hervouet** and **Alexis Vanmeerbeeck**

Relecture des règles en anglais : **Anton Kawasaki**

Traduction française et relecture : **Kathy Way** et **Matthieu Emont** pour **The Geeky Pen**

Relecture des règles en français : **Florent Reymond-Gaudry**

Fabrication : **Panda Game Manufacturing**

THIS WAY!

© 2025 This Way!

www.thiswayeditions.com





LIENS ET COMMUNAUTÉ THIS WAY!

Un lien pour les trouver tous !

La communauté This Way! sur Discord

Le site Web de This Way!

I C E : Reliques sur BGG

Suivez également **@thiswayice** sur :

Si vous remarquez un élément endommagé ou manquant à la réception du produit, vous pouvez contacter nos partenaires chez Naylor Games (**support@naylorgames.com**).
Leur équipe d'assistance clientèle sera à même de vous aider.

Si vous avez des questions relatives aux règles ou à l'univers de I C E, vous pouvez nous écrire à **contact@thiswayeditions.com** et nous nous ferons un plaisir d'échanger avec vous !



INFORMATIONS CLÉS DES RELIQUES ET DÉCOMPTE DES POINTS

Règle des coûts de fouille appliquée aux Fragments :

1. Coût de base :

- **Coût d'un Fragment de Relique :** 1 PE
- **Coût d'un Fragment mystique :** 2 PE

2. Fragments difficiles :
Si un Fragment est recouvert par une seule autre tuile, alors il peut être fouillé, mais le coût de fouille est augmenté de 1 PE.

3. Réduction du coût :
Chaque Explorateur présent sur un Fragment réduit de 1 PE le coût de fouille.

État de la Relique	Inactive	Rang 1	Rang 2	Rang absolu
1 Fragment	1	2	3	4
2 Fragments	2	4	6	8
3 Fragments	4	7	10	13

Progression des Reliques :

Une Relique « progresse » jusqu'au prochain Rang de la manière suivante.



- **Si la Relique est Inactive :** placez un jeton Relique face bleue visible sur l'emplacement de gauche.
- **Si la Relique est au Rang 1 :** placez un deuxième jeton Relique face bleue visible sur l'emplacement de droite.
- **Si la Relique est au Rang 2 :** retirez les jetons Relique, puis retournez-en un et placez-le face dorée visible sur l'emplacement central. Une Relique au Rang absolu ne peut plus progresser.

