

LIVRET D'EXPÉDITION



De la neige à perte de vue...

Dans cet univers glacé balayé par des vents puissants, une Cité perdure. Chaque année, durant la saison du soleil, les Guildes de la Cité organisent des expéditions. Leur destination : la Vallée des Nuukas, où seraient enfouis les vestiges d'une civilisation antique. À la recherche de réponses, de prestige ou de richesses, chaque Guilde a ses propres motivations.

Menez votre expédition, réalisez des fouilles archéologiques et partez en quête d'Artefacts. Votre Guilde ne doit pas démériter...

La Cité compte sur vous !

1 à 5 Explorateurs • 90 min • À partir de 14 ans

Sommaire

Règles d'expédition

But du jeu 2
Matériel 2
Mise en place 4
Déroulement d'une partie 6
Actions 8
Artefacts 12
Azulia, la Cité des Nuukas 14
Points de Renommée et cartes 14
Fin de la partie 15
Mode expert 16
Variantes 18

Annexes d'expédition

Plateaux Guilde 20
Tuiles Neige 22
Tuiles Artefact 24
Cartes Journal de bord 26
Cartes Décret 27
Cartes Requête 28
Liste des Requêtes 29
Lexique 30
FAQ 31
Liens et communauté This Way! 32
Crédits et remerciements 33
Iconographie 36

But du jeu

En tant que Chef d'Expédition de votre Guilde, vous êtes à la tête d'une équipe d'Archéologues. Couche par couche, vous fouillez les profondeurs de ce monde glacé dans le but de révéler des Artefacts issus de temps ancestraux.

Attention, vous n'avez que 4 Journées pour satisfaire les différentes requêtes de la Cité ! Le Chef d'Expédition qui rentrera avec les plus grandes découvertes assurera gloire et renom à sa Guilde, et remportera la partie !

Matériel

MATÉRIEL DES JOUEURS

5 plateaux Guilde



1 jeton Activation des Incandescents



10 marqueurs de points



2 jetons Grappin des Arpenteurs



5 pions Chef d'Expédition

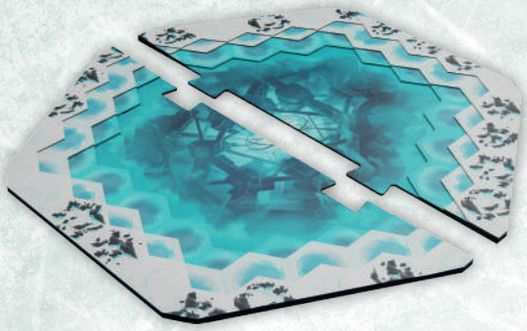


5 jetons Camp de Guilde



MATÉRIEL COMMUN

1 plateau de jeu en deux parties



112 tuiles

48 tuiles Neige

1 tuile Campement



12 tuiles vierges



12 tuiles Tunnel



11 tuiles Nunatak



12 tuiles Faille



37 tuiles Artefact de Surface



27 tuiles Artefact Profond



45 pions Archéologue



2 jetons Camp neutre



1 marqueur Journée



73 cartes

10 cartes Journal de bord



9 cartes Décret



54 cartes Requête



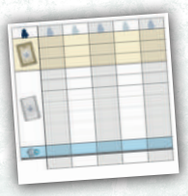
25 jetons Étude



1 jeton Premier joueur



1 bloc de score



5 jetons Planification



35 jetons PR



4 jetons Foncer



5 jetons Bénédiction



1 piste de la Malédiction



10 jetons Malédiction (clairs et foncés)



5 aides d'exploration



MISE EN PLACE

Plateau de jeu et tuiles

Mélangez **séparément** les tuiles Artefact Profond, Artefact de Surface et Neige afin de former **trois piles**.

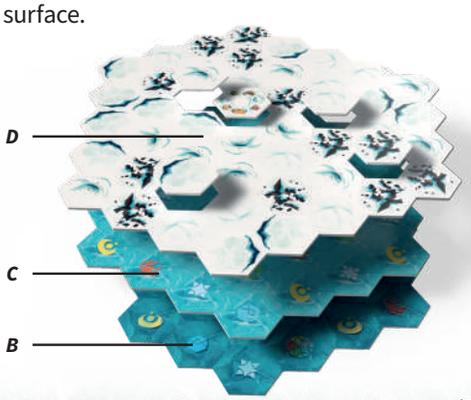
Note des auteurs : à la fin d'une partie, pensez à mélanger ces tuiles avant de les ranger pour ne pas avoir à le faire au début de votre prochaine partie.

A. Assemblez les deux parties du **plateau de jeu**. Ce niveau inférieur représente Azulia, la Cité des Nuukas.

B. Formez un deuxième niveau en plaçant aléatoirement les 27 **tuiles Artefact Profond** face cachée.

C. Formez un troisième niveau en plaçant aléatoirement les 37 **tuiles Artefact de Surface** face cachée.

D. Formez le niveau supérieur en plaçant aléatoirement les 48 **tuiles Neige** face cachée (côté paysage visible). Placez la **tuile Campement** sur l'un des 3 emplacements centraux. Ce niveau supérieur constitue la surface.



Légende du livret

Tout au long du livret, nous utiliserons les termes suivants :

- **Les Points d'Exploration (PE)** correspondent aux points d'action des joueurs.
- **Les Points de Renommée (PR)** correspondent aux points de victoire des joueurs.
- **Les Explorateurs** réfèrent aux **Chefs d'Expédition** et aux **Archéologues**.

Vous croiserez également des **notes de jeu** suivant ce code couleur :

Folklore : immersion dans l'univers de I C E.

Premiers pas : à utiliser lors de vos premières parties.

Code d'exploration : règles importantes.

Exemple : détails de parties jouées.

Note des auteurs : points de stratégie et conseils.



Au fil de leurs aventures, des Navigateurs décrivirent d'étranges constructions et objets pouvant être l'œuvre des Nuukas. C'est ainsi que commencèrent les grandes expéditions à bord de majestueux voiliers des glaces. Depuis, ces expéditions ont lieu tous les ans lors des quatre jours du solstice d'été, où les températures peuvent exceptionnellement atteindre les +4 °C.

Mise en place commune

E. Mélangez les cartes **Journal de bord** et formez une pioche face cachée.

Lors de votre première partie, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes Journal de bord.

F. Placez 1 **Archéologue** sur chaque tuile Tunnel.

G. Placez 1 **Camp neutre** et 1 **Archéologue** sur la tuile Campement. Si vous jouez à 5 joueurs, placez seulement 1 Archéologue sur la tuile Campement, et pas de Camp neutre.

H. Placez le **marqueur Journée** sur la case 1 de la piste des Journées.

I. Formez une **réserve** à disposition des joueurs avec les éléments suivants : les Archéologues restants, les jetons Planification, les jetons Étude et les jetons PR. Si vous jouez à 1, 2 ou 3 joueurs, ajoutez-y également le dernier Camp neutre.

J. Mélangez les **cartes Décret** et placez-en 3 face visible à côté du plateau de jeu. Remettez le reste des cartes Décret dans la boîte (elles ne seront pas utilisées durant cette partie).

K. Mélangez les **cartes Requête** et formez une pioche face cachée. Par la suite, à côté de cette pioche, vous viendrez former une pile de défausse avec les cartes Requête défaussées.



Mise en place pour chaque joueur

L. Choisissez un **plateau Guilde** et placez-le devant vous.
Si vous choisissez le plateau Guilde des Incandescents ou des Arpenteurs, placez leurs jetons respectifs sur leurs emplacements.

Si vous choisissez le plateau Guilde des Nourriciers, placez 2 Archéologues sur leurs emplacements.

M. Prenez le **Chef d'Expédition**, le **Camp** et un **marqueur de points** correspondants.

N. Prenez les jetons **Points de Renommée** de départ de votre Guilde.

> **Lors de votre première partie,** ne tenez pas compte des capacités des Guildes et ne prenez pas les jetons associés aux Guildes des Incandescents et des Arpenteurs. De plus, chaque joueur commence avec 2 jetons PR au lieu des PR de départ indiqués sur son plateau Guilde.

O. Si vous jouez à 2 joueurs, chaque joueur prend **2 jetons Foncer**.

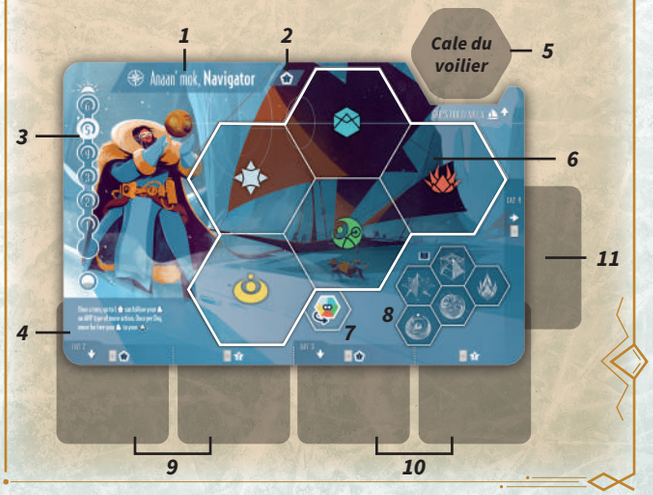
P. Chaque joueur reçoit 5 **cartes Requête**, les consulte, en défausse 2 et en conserve 3 face cachée.

> **Lors de votre première partie,** chaque joueur reçoit 3 cartes Requête, en défausse 2 et n'en conserve qu'une, face cachée.
>
> Chaque joueur reçoit une aide d'exploration qui résume les phases de jeu, les différentes actions et les effets des Artefacts.

Q. Le joueur ayant touché de la glace le plus récemment prend le **jeton Premier joueur**.

Plateaux Guilde

1. Symbole, représentant(e) et nom de la Guilde
2. Points de Renommée de départ
3. Piste de Points d'Exploration (PE)
4. Capacité spéciale de la Guilde
5. Cale du voilier
6. Emplacements d'Artefacts
7. Emplacement de déclenchement d'Artefact
8. Zone Carnet d'étude
9. Requêtes validées de la Journée 2
10. Requêtes validées de la Journée 3
11. Requêtes validées de la Journée 4



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Journées et phases

Une **partie** se déroule en **4 Journées**, représentées par la piste des Journées.
Chaque Journée est composée de 3 phases :

LEVER DU SOLEIL
Les joueurs réalisent tous cette phase en même temps.

EXPLORATION
Elle est composée de **plusieurs tours de table** où chaque joueur intervient à son tour. Durant cette phase, chaque joueur dispose d'une **réserve de PE** à dépenser pour réaliser des actions. Les tours de table s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs aient épuisé leur réserve de PE.

COUCHER DU SOLEIL
Dès qu'un joueur termine son tour en ayant épuisé sa réserve de PE, il commence sa phase Coucher du soleil.

Lever du soleil

1. Réinitialisation du plateau Guilde

Chaque joueur réinitialise ses PE sur son plateau Guilde :

- À 2 joueurs : 6 PE
- À 3 ou 4 joueurs : 5 PE
- À 5 joueurs : 4 PE



Si un joueur entame une Journée avec un jeton Planification, il commence avec 1 PE supplémentaire et défausse ce jeton Planification (voir « Planifier » page 8). Réinitialisez votre capacité de Guilde, si applicable.

Lors de la première Journée, les points 2 à 4 ne sont pas appliqués, passez directement à la phase Exploration.

2. Régénération des Artefacts

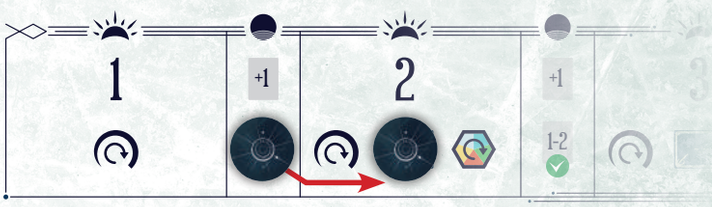
Chaque joueur **remet face visible tout Artefact retourné** de son plateau Guilde. Si un joueur possède un ou plusieurs Artefacts Prismatiques sur son plateau Guilde, il peut les changer d'emplacement (voir « Artefacts » page 12).



3. Nouveau premier joueur

Le joueur situé à gauche du premier joueur de la Journée précédente prend le **jeton Premier joueur** et avance le marqueur Journée d'une case sur la piste des Journées.





4. Nouvelle carte Journal de bord

Le nouveau premier joueur révèle la **première carte de la pioche Journal de bord** et en applique les effets. Passez ensuite à la phase Exploration.



Exploration

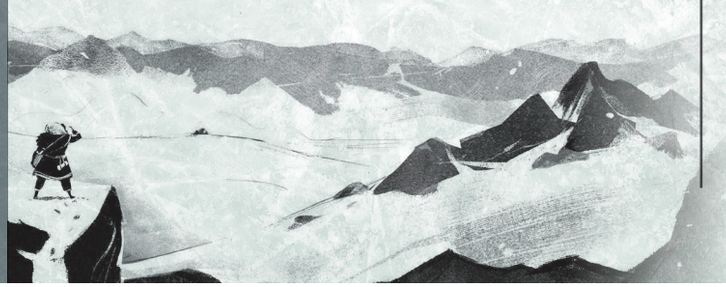
1. Points d'Exploration

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, **chaque joueur doit dépenser 1 ou 2 PE pour effectuer des actions lors de son tour** (voir « Actions » page 8). Pour chaque PE ainsi dépensé, il déplace le marqueur d'une case vers le bas sur sa piste de PE.

Note des auteurs : après avoir dépensé 2 PE lors de son tour, un joueur peut continuer à réaliser des actions coûtant 0 PE.

2. Réserve de PE épuisée

Dès qu'un joueur termine son tour en ayant épuisé sa réserve de PE, il commence sa phase Coucher du soleil. Il ne peut plus effectuer les actions de la phase Exploration.



Exemple d'un tour de table

Voici un exemple de troisième tour de table lors de la première Journée. Tous les joueurs ont encore des Points d'Exploration en réserve : Jan (3 PE), Chris (2 PE), Fauve (3 PE) et Daniele (1 PE).

A. Jan dépense 2 PE pour se déplacer et fouiller. Il lui reste 1 PE en réserve.

B. Chris dépense ses 2 derniers PE pour fouiller. Ayant épuisé sa réserve de PE, il est le premier joueur à commencer la phase Coucher du soleil.

C. Fauve dépense 1 PE pour planifier. Il lui reste 2 PE, qu'elle décide de ne pas dépenser tout de suite, et termine son tour.

D. Daniele dépense son dernier PE pour recruter un nouvel Archéologue. Elle commence donc sa phase Coucher du soleil.

Au prochain tour de table, Jan et Fauve joueront un autre tour, puisqu'ils ont encore des PE dans leur réserve.



Coucher du soleil

1. Nouvelle Requête

Le premier joueur à commencer sa phase Coucher du soleil révèle et aligne un nombre de cartes Requête équivalant au nombre de joueurs +2.

Dès qu'un joueur a terminé sa phase Exploration, il peut prendre gratuitement l'une de ces cartes Requête et l'ajouter à sa main.



2. Validation des Requêtes

Les étapes de validation et de défausse des Requêtes n'ont pas lieu lors de la Journée 1.

Pendant la phase Exploration, les joueurs ont l'occasion de récupérer des tuiles Artefact, ce qui leur permet de valider des cartes Requête (voir « Cartes Requête » page 28).

Pour valider une Requête, il faut en payer le coût à l'aide de l'une ou des deux options suivantes :

- **en transférant** des Artefacts des emplacements du plateau Guilde vers la cale du voilier ;
- **en retournant** un ou plusieurs jetons Étude.

Notez que ces Artefacts et ces jetons Étude ne pourront pas servir à valider d'autres Requêtes. Un jeton Étude retourné ne compte plus comme 1 unité d'Anima supplémentaire pour les effets d'Artefact (voir « Artefacts » et « Anima » page 12).

Chaque Requête ne peut être validée qu'une fois.



À l'issue des Journées 2 et 3, les joueurs peuvent valider 1 ou 2 cartes Requête et gagner un bonus :

- **1 PR** bonus pour la première Requête validée de la Journée.
- **2 PR bonus** à la fin de la partie pour la deuxième Requête validée de la Journée.

Les PR indiqués sur les cartes Requête validées ne sont gagnés qu'à la fin de la partie (voir « Points de Renommée » page 14).

À l'issue de la Journée 4, il n'y a pas de limite au nombre de cartes Requête qu'un joueur peut valider, mais celles-ci ne rapportent pas de bonus.



3. Défausse des Requêtes

Tous les joueurs ayant plus de 4 cartes Requête en main à la fin de la phase Coucher du soleil doivent se défausser de celles en excès.

Une fois que tout le monde a terminé sa Journée, défaussez toutes les cartes Requête révélées restantes, puis passez à la Journée suivante.

ACTIONS

Actions réalisables pendant la phase Exploration.

Construire un Camp
Coût : 1

Placez **votre Camp** (s'il n'est pas déjà présent sur le plateau de jeu) ou un **Camp neutre** de la réserve ainsi que votre **Chef d'Expédition** sur une **tuile entièrement découverte** (aucune autre tuile ne doit la recouvrir).

Cette action est possible même si votre Chef d'Expédition se trouve déjà sur le plateau de jeu.

Vous ne pouvez pas placer un Camp sur une tuile accueillant déjà un Camp.

Vous pouvez construire un Camp à n'importe quel niveau, à l'exception du niveau d'Azulia.

Note des auteurs : si possible, privilégiez une tuile accueillant déjà un Archéologue.



Recruter
Coût : 1

Placez 1 Archéologue de la réserve sur une tuile accueillant **n'importe quel Camp.**

Note des auteurs : si vous avez le choix entre fouiller une tuile accueillant un Camp et votre Chef d'Expédition pour 1 PE, ou dépenser 1 PE pour recruter un Archéologue (et donc réduire de 1 PE le coût de fouille), alors recrutez.



Naviguer
Coût : 1

Déplacez votre Chef d'Expédition depuis une tuile ou depuis votre réserve vers une tuile accueillant **n'importe quel Camp.**

Lors de l'action Naviguer, les Archéologues n'accompagnent pas le Chef d'Expédition, contrairement à l'action Se déplacer (voir page suivante).

Exception pour les Navigateurs : 1 Archéologue peut suivre le Chef d'Expédition lors d'une action Naviguer.



Étudier
Coût : 1

Prenez un **jeton Étude** du même type d'Artefact que la tuile sur laquelle se trouve votre Chef d'Expédition, et placez-le dans votre zone Carnet d'étude. **Vous ne pouvez pas étudier les Artefacts Prismatiques.** Vous ne pouvez avoir qu'un jeton Étude par type d'Artefact.

Les jetons Étude facilitent l'utilisation des Artefacts. **Chaque jeton réduit de 1 unité l'Anima nécessaire** pour déclencher un Artefact du même type (voir « Artefacts » et « Anima » page 12).

Un jeton Étude peut également servir à valider une Requête pendant la phase Coucher du soleil, en tant qu'Artefact sans forme d'Anima 1. Dans ce cas, retournez le ou les jetons Étude utilisés.

Les jetons Étude retournés ne pourront plus servir à déclencher des effets d'Artefact ou à valider d'autres Requêtes.

Les jetons Étude peuvent également servir pour les Décrets en fin de partie.

Note des auteurs : l'action Étudier est souvent sous-estimée, pourtant prendre un jeton Étude équivaut à récupérer un Artefact d'Anima 1 pour seulement 1 PE.



Planifier
Coût : 1

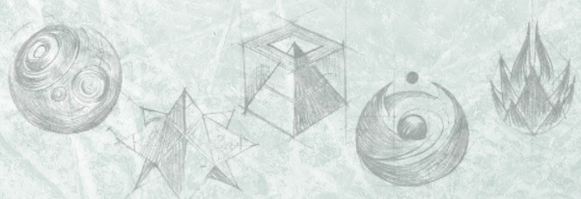
Prenez un **jeton Planification**.

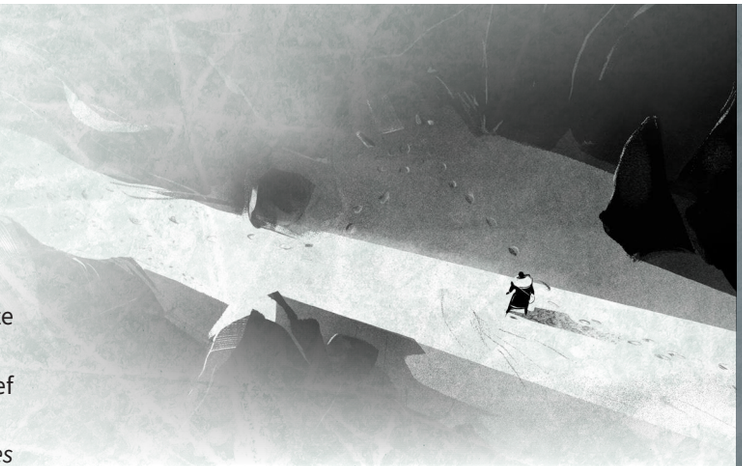
La Journée suivante, **commencez avec 1 PE supplémentaire** et défaussez ce jeton Planification (voir « Lever du soleil » page 6).

Un joueur ne peut jamais avoir plusieurs jetons Planification à la fois.

Un jeton Planification rapporte 1 PR en fin de partie.

Lors d'une partie à 2 joueurs, l'action Planifier n'est pas disponible.





Se déplacer
Coût : 1 / tuile

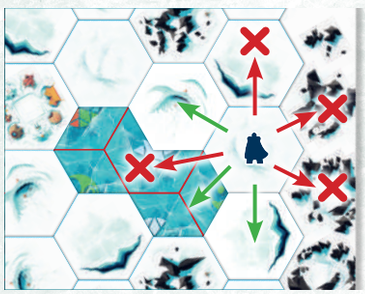
Déplacez votre Chef d'Expédition vers une tuile adjacente (voir « Règle de contiguïté » ci-contre).

Vous ne pouvez pas traverser une tuile Faille avec votre Chef d'Expédition (voir « Tuiles Neige » page 22).

Les bords du plateau de jeu sont considérés comme des tuiles et sont donc empruntables.

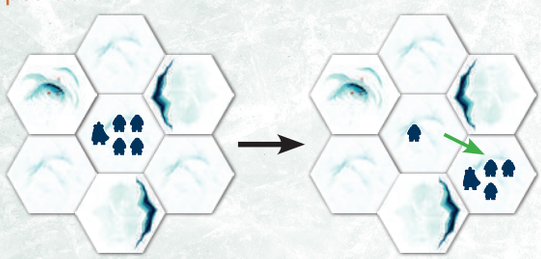
Les bords de la surface (niveau supérieur) constituent la seule exception à cette règle.

Lors d'une partie à 2 joueurs, une nouvelle action est disponible : Foncer (voir « Variantes » page 18).



Lorsqu'un Chef d'Expédition se déplace, il peut emmener gratuitement 1 à 3 Archéologues avec lui, à condition que ces derniers se trouvent sur sa tuile de départ.

Vous ne pouvez pas déplacer un Archéologue sans le Chef d'Expédition.



Note des auteurs : les Archéologues constituent la main-d'œuvre principale du jeu. En vous isolant des autres Chefs d'Expédition, vous vous privez d'une précieuse ressource partagée.

Règle de contiguïté :

Une tuile est considérée comme adjacente à une autre si :

- Deux tuiles se situent au même niveau et ont une arête commune.



- Deux tuiles se situent à un niveau d'écart et l'une recouvre partiellement l'autre. *Deux tuiles ne sont pas considérées comme adjacentes si elles se touchent seulement par les sommets.*



Exemple de déplacement

A. Jan déplace son Chef d'Expédition pour rejoindre 2 Archéologues situés sur la tuile adjacente.



B. Il déplace ensuite son Chef d'Expédition vers une autre tuile et emmène avec lui les 2 Archéologues.



C. Ces actions lui coûtent 2 PE au total.



Surmener
Coût : 1

Cette action ne coûte pas de PE, mais 1 jeton PR.

Pendant ce tour, vous pouvez dépenser 3 PE (au lieu de 2 PE maximum).

Cette action ne vous rapporte pas de PE ; vous devez les déduire de votre piste de PE. Par conséquent, vous ne pouvez pas utiliser l'action Surmener s'il ne vous reste que 1 ou 2 PE. Vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de PR à dépenser.



Fouiller
Coût : X

Vous pouvez fouiller une tuile entièrement découverte sur laquelle se trouve votre Chef d'Expédition.

Vous pouvez également fouiller une tuile partiellement recouverte par une seule autre tuile.

Tout d'abord, ajustez le coût de base en suivant la **règle des coûts de fouille** (voir ci-contre) afin de savoir si cette action est possible.

- Vous ne pouvez pas fouiller une tuile recouverte par 2 tuiles ou plus.
- Vous ne pouvez pas fouiller une tuile recouverte par une tuile qui est elle-même partiellement recouverte par une autre tuile.

Les 3 étapes d'une fouille

A. Vérifiez les risques d'effondrement

Si vous fouillez une tuile partiellement recouverte 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 la tuile fouillée

Si la tuile fouillée est une tuile Neige, placez-la dans votre main sans la révéler. Si c'est une tuile Artefact, placez-la sur votre plateau Guilde face visible sur l'emplacement d'Artefact correspondant. À présent, vous pouvez utiliser cette tuile Neige ou Artefact.



C. Répartissez les Explorateurs

Déplacez les Explorateurs qui étaient présents sur la tuile retirée vers les trois tuiles situées en dessous, conformément à la **règle de placement** (voir ci-contre).



Note des auteurs : évitez de fouiller trop près des bords du plateau. Plus vous fouillerez profondément, moins vous aurez d'options près des bords.

Règle des coûts de fouille :

1. Coût de base

Il augmente en fonction de la profondeur des tuiles :

- **Tuile Neige :** 2 PE
- **Tuile Artefact de Surface :** 3 PE
- **Tuile Artefact Profond :** 4 PE

2. Tuiles difficiles

Certaines tuiles sont plus difficiles à fouiller :

- Les tuiles accueillant un **Camp**
- Les tuiles **Nunatak** (voir « Tuiles Neige » page 22)
- Les tuiles **partiellement recouvertes** par une autre tuile

La fouille de ces tuiles **coûte 1 PE de plus**.

Ces modificateurs ne se cumulent pas. L'augmentation du coût de fouille ne peut jamais dépasser +1 PE.

Par exemple, la fouille d'une tuile Nunatak accueillant un Camp coûte 3 PE.

3. Réduction du coût

- Chaque **Explorateur** présent sur la tuile réduit de 1 PE le coût de fouille.
  L'appellation « Explorateur » inclut votre Chef d'Expédition, tout Chef d'Expédition adverse, ainsi que les Archéologues.
- Les effets des **tuiles Neige** et les **capacités de Guilde** peuvent également réduire ce coût.

Il est possible que le coût de fouille soit réduit à 0 PE.

Règle de placement :

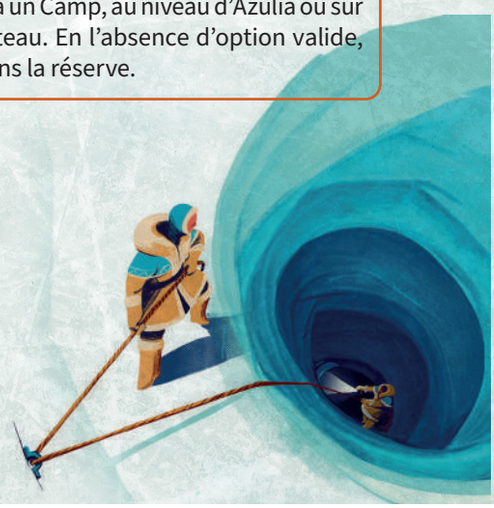
Après la fouille de la tuile, les Explorateurs doivent être répartis le plus équitablement possible entre les tuiles ou sections d'Azulia situées en dessous (voir « Azulia » page 14).

Vous trouverez un exemple de placement après fouille sur la page suivante.

Les bords du plateau de jeu sont considérés comme des tuiles.

Dans certains cas, les tuiles en dessous peuvent déjà accueillir des Explorateurs à cause de fouilles précédentes. Tenez-en compte lorsque vous répartissez les autres Explorateurs..

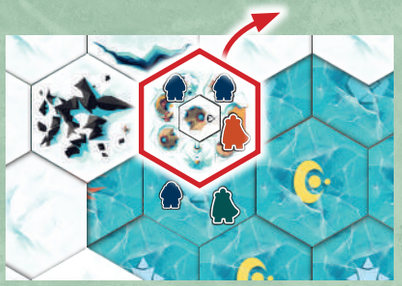
Après avoir placé les Explorateurs, si la tuile retirée accueillait un Camp, placez-le sur l'une des tuiles en dessous. Il ne peut pas être placé sur une tuile accueillant déjà un Camp, au niveau d'Azulia ou sur le bord du plateau. En l'absence d'option valide, remettez-le dans la réserve.



Exemple de fouille



Jan déplace son Chef d'Expédition vers une tuile adjacente et emmène 1 Archéologue par la même occasion. Cette action lui coûte 1 PE.



Il décide ensuite de fouiller. Cette tuile Neige accueille un Camp, donc le coût de fouille initial s'élève à 3 PE (2+1). Cependant, les 3 Explorateurs présents réduisent ce coût de 3 PE. La fouille est donc gratuite !



Après avoir pris la tuile et réparti les Explorateurs, Jan décide de dépenser 1 PE de plus pour se déplacer vers la tuile Artefact bleue.



4 Explorateurs sont maintenant présents sur cette tuile Artefact, réduisant le coût de fouille à 0 PE. Jan fouille gratuitement à nouveau !



Jan prend l'Artefact et répartit les Explorateurs (dont le Chef d'Expédition adverse) aussi équitablement que possible sur les tuiles en dessous.

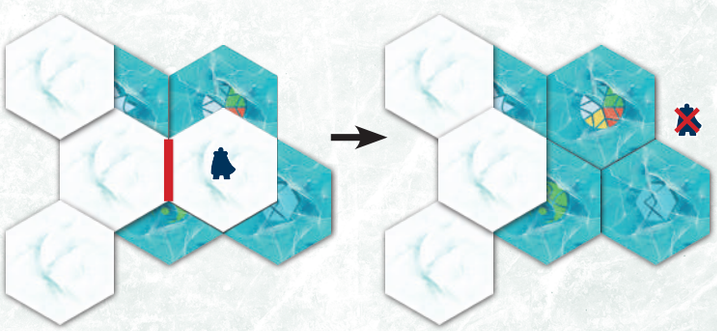
Règle d'effondrement :

Il est possible qu'une fouille provoque un effondrement. Dès qu'une tuile n'a plus qu'**une seule tuile adjacente** à son niveau, elle **s'effondre** et rejoint la pile de défausse.

Tous les éléments de jeu présents sur la tuile effondrée retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.

Les tuiles adjacentes aux bords du plateau de jeu ne s'effondrent jamais d'elles-mêmes. Elles s'effondrent uniquement si la tuile en dessous est fouillée.

Un effondrement peut en provoquer un autre.



Effets ou capacités
Coût : gratuit

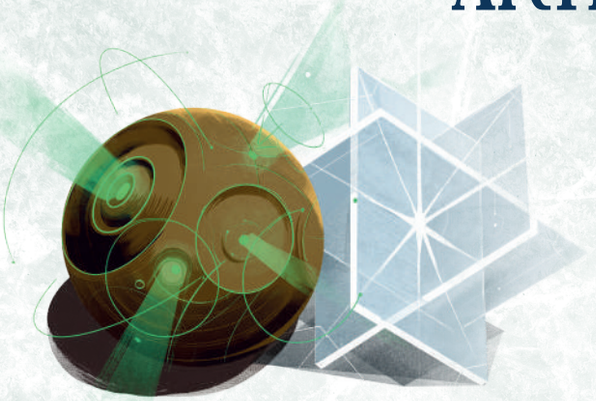




- À tout moment durant votre tour, **vous pouvez jouer gratuitement une ou plusieurs tuiles Neige de votre main** (y compris une tuile que vous venez de fouiller) et en appliquer les effets. Les tuiles jouées sont ensuite placées dans la pile de défausse.
- Lorsque vous avez déverrouillé l'effet d'un type d'Artefact, **vous pouvez le déclencher gratuitement une fois par Journée** (voir « Effets des Artefacts » page 13).

  Exception : déclencher un Artefact Exalté coûte 1 PE.
- **Chaque Guilde possède une capacité unique et certaines peuvent être utilisées comme des actions gratuites** (voir « Plateaux Guilde » page 20).

ARTEFACTS



Les Artefacts sont des vestiges des Nuukas. Certains de ces objets sont intacts et parfois encore utilisables ! Leur fonctionnement restant mystérieux, ces Artefacts antiques sont utilisés de façon empirique par les habitants de la Cité, qui ne peuvent ni les reproduire ni les entretenir durablement. Ainsi, ils sont largement considérés comme des objets aux pouvoirs magiques, des sources de prestige et de progrès, mais aussi de danger...

Présentation des Artefacts

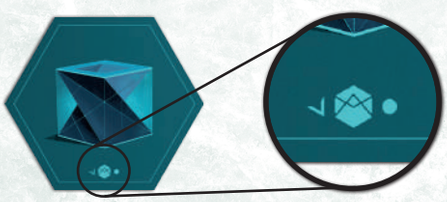
Les tuiles Artefact sont placées à différentes profondeurs et reconnaissables grâce à leur couleur plus ou moins foncée selon l'enfouissement. Ainsi, on distingue les Artefacts de Surface des Artefacts Profonds.

Au verso (face cachée) d'une tuile Artefact, on aperçoit à travers la glace le symbole indiquant son type.



Artefact de Surface ***Artefact Profond***

Au recto (face visible) d'une tuile Artefact, on retrouve l'illustration et, au bas de celle-ci, la forme, le type et l'Anima de l'Artefact.



Il existe **5 types d'Artefacts** :



Exalté ***Accomplissement*** ***Philosophal*** ***Oblitération*** ***Harmonie***

Il existe aussi une catégorie d'Artefact supplémentaire, l'Artefact Prismatique, qui joue le rôle de joker.



Prismatique

Lorsqu'un joueur fouille une tuile Artefact, il la place face visible sur l'emplacement d'Artefact correspondant de son plateau Guilde. Un tel emplacement peut accueillir plusieurs Artefacts du même type.

Si l'Artefact déjà présent sur l'emplacement est face cachée (car il a été utilisé), alors placez le nouvel Artefact par-dessus, face cachée également.



L'**Anima** d'un Artefact représente sa puissance : Anima 1 pour les Artefacts de Surface, et Anima 2 pour les Artefacts Profonds.



Anima 1 ***Anima 2***

De plus, chaque type d'Artefact présente l'une de ces **3 formes** :



Forme 1 ***Forme 2*** ***Forme 3***

Ces formes interviennent dans certains Décrets et Requêtes. Au cours de la partie, les Artefacts du plateau Guilde peuvent être dépensés pour valider des cartes Requête. **Ils sont alors transférés vers la zone représentant la cale du voilier.** Ils ne peuvent plus être utilisés pour valider d'autres Requêtes, mais ils vous feront toujours gagner des PR par le biais des cartes Décret en fin de partie.

Cale du voilier



Effets des 5 types d'Artefacts

Dès qu'un emplacement accueille un ou plusieurs Artefacts et totalise au moins 2 unités d'Anima (sachant que les jetons Étude comptent aussi), vous pouvez déclencher l'effet associé sous la forme d'une action gratuite.



Jan peut utiliser l'Artefact jaune, l'Artefact vert ou l'Artefact rouge.

Les effets d'Artefact ne peuvent être déclenchés qu'**une fois par Journée et par type**, et seulement si les Artefacts sont toujours présents sur le plateau Guilde.

Ainsi, vous ne pouvez pas déclencher les effets des Artefacts transférés vers la cale du voilier.

Artefacts d'Harmonie

Après la répartition des Explorateurs (voir étape C de « Fouiller » page 10), **prenez un Archéologue de la réserve** et placez-le sur la tuile où se trouve votre Chef d'Expédition.

L'effet de l'Artefact d'Harmonie peut être utilisé pendant sa propre fouille.



Artefacts d'Oblitération

Détruisez une tuile entièrement découverte adjacente à la tuile où se trouve votre Chef d'Expédition. Placez-la dans la pile de défausse.

Vous pouvez aussi utiliser un Artefact d'Oblitération pour détruire la tuile sur laquelle est votre Chef d'Expédition. Dans ce cas, il peut être combiné avec l'Artefact Philosophal pour récupérer cette tuile.

Tous les éléments de jeu présents sur la tuile oblitérée retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.



Artefacts Philosophaux

Récupérez une tuile au moment de son effondrement ou de sa destruction durant votre tour. Il peut s'agir d'une tuile Neige ou d'une tuile Artefact.

Vous ne pouvez pas utiliser l'Anima d'un Artefact Philosophal en train d'être fouillé afin de récupérer la tuile qui le recouvrait.



Artefacts Exaltés

Coût : 1

Dépensez 1 PE pour **déplacer un Archéologue de chaque tuile adjacente** à votre Chef d'Expédition vers la tuile de ce dernier.

Ce coût fait partie des PE dépensés lors de votre tour.



Artefacts d'Accomplissement

Ajoutez immédiatement 1 PE à votre piste de Points d'Exploration.

Ce gain de PE n'augmente pas le maximum de PE que vous pouvez dépenser pendant un tour, qui est toujours de 2.

+1 PE



Artefacts Prismatiques

Ils peuvent représenter n'importe quel type d'Artefact et ainsi être placés sur n'importe quel emplacement d'Artefact de votre plateau Guilde.

Lors de la phase Lever du soleil (et uniquement pendant cette phase), vous pouvez déplacer chacun de vos Artefacts Prismatiques vers un nouvel emplacement d'Artefact. Lors de la phase Coucher du soleil, vous pouvez valider des Requêtes en utilisant vos Artefacts Prismatiques comme des jokers.

Attention, les Artefacts Prismatiques n'ont pas de forme et ne peuvent pas servir à valider un Décret.

Lorsque vous déclenchez un effet d'Artefact, retournez la première tuile Artefact de l'emplacement correspondant sur sa face cachée (côté symbole visible). L'effet de ce type d'Artefact ne sera plus disponible durant cette Journée.

En revanche, si vous utilisez un jeton Étude comme Anima 1, ne le retournez pas. **Attention,** un jeton Étude seul ne suffit pas pour déclencher l'effet d'un Artefact.



Jan utilise l'Artefact rouge et l'Artefact vert. Il doit donc retourner la tuile Artefact rouge (mais pas le jeton Étude) et la tuile Artefact vert au sommet de la pile.

Si vous récupérez d'autres Artefacts de ce type pendant cette même Journée, placez-les sur la pile face cachée.

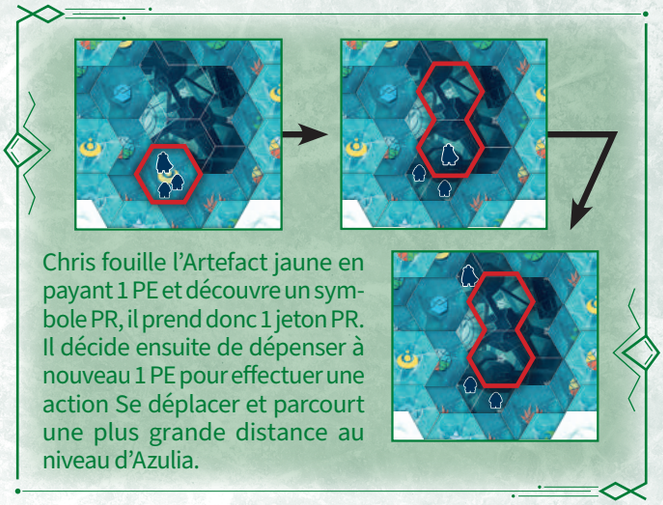
AZULIA, LA CITÉ DES NUUKAS

Bravo, Explorateurs, vous avez atteint le niveau inférieur de la Vallée des Nuukas et vous êtes sur le point de découvrir la Cité d'Azulia !

Ce niveau constitue un espace de jeu différent du reste du plateau. Il est fragmenté en plusieurs sections délimitées en blanc et vous permet de vous déplacer sur de plus grandes distances.

Si, après une fouille, vous découvrez entièrement un symbole PR, prenez 1 jeton PR.

Vous ne pouvez pas construire de Camp à ce niveau. Si un Camp devait descendre à ce niveau après une fouille, il serait remis dans la réserve à la place.



Chris fouille l'Artefact jaune en payant 1 PE et découvre un symbole PR, il prend donc 1 jeton PR. Il décide ensuite de dépenser à nouveau 1 PE pour effectuer une action Se déplacer et parcourt une plus grande distance au niveau d'Azulia.

POINTS DE RENOMMÉE ET CARTES

La Cité du Refuge est régie par le Conseil des Anciens. Celui-ci adresse fréquemment des Requêtes aux différentes Guildes pour répondre aux besoins de la Cité. L'enjeu pour les Guildes est de conserver leur place au sein du Conseil, ainsi que le renom qui en découle. De cela dépendront les ressources et privilèges qui leur seront dévolus.

Points de Renommée

Les Points de Renommée (PR) déterminent le renom de votre Guilde et donc votre score à la fin de la partie.

Lorsque vous gagnez des PR au cours de la partie, prenez-les sous la forme de jetons PR (1) et placez-les à côté de votre plateau Guilde. Le symbole PR (1) représente les points de Renommée que vous gagnerez en fin de partie.



Cartes

Cartes Journal de bord

Ces cartes sont **révélées pendant la phase Lever du soleil**, au début de chaque nouvelle Journée. Chaque carte déclenche un événement unique.

Ne révélez pas de carte Journal de bord au début de la première Journée.



Cartes Requête

Ces cartes sont personnelles. Chaque joueur commence avec 3 cartes Requête et peut en récupérer davantage au cours de la partie. Elles peuvent être validées pendant la phase Coucher du soleil (à partir de la Journée 2) en payant le coût associé à l'aide d'Artefacts et de jetons Étude. Détail des coûts dans les annexes (voir « Cartes Requête » page 28).



Coût à payer en Artefacts et/ou jetons Étude pour valider la carte

Si la carte est validée, gain en PR en fin de partie

Cartes Décret

Ces cartes sont **communes**. Elles permettent aux joueurs de gagner des PR en fonction des Artefacts et jetons Étude en leur possession. Au début de la partie, 3 cartes Décret sont révélées et placées près du plateau de jeu.

Contrairement aux Requêtes, les Décrets n'ont pas de coût, mais des conditions à remplir. Ils peuvent donc être validés plusieurs fois.



Condition à remplir qui permet de valider la carte une ou plusieurs fois en fin de partie

Gain en PR (cumulatif)

FIN DE LA PARTIE

Conditions

Le dernier chapitre de votre expédition commence à la fin de la quatrième Journée, une fois que tous les joueurs ont validé les Requêtes qu'ils étaient en mesure de payer.

Décompte des points

Servez-vous du bloc de score pour noter directement les scores obtenus par le biais des cartes Décret et Requête (sans prendre de jetons PR supplémentaires). Référez-vous aux pages 27 et 28 pour le décompte relatif aux cartes Décret et Requête.

Suivez les étapes suivantes pour compter les points de chaque joueur :

1. Cartes Décret

Tous les joueurs transfèrent les Artefacts encore présents sur leur plateau Guilde vers la cale du voilier, et remettent face visible tout jeton Étude retourné pour valider une Requête. À présent, chaque joueur compte combien de points lui rapportent les Décrets grâce à tous ses Artefacts et jetons Étude. Si un joueur remplit plusieurs fois la condition d'un Décret, il obtient son gain en PR à chaque fois.

Les joueurs notent le score final de renommée pour chacun des 3 Décrets.

Chaque jeton Étude compte comme un Artefact sans forme d'Anima 1. Les Artefacts Prismatiques ne peuvent pas être utilisés pour valider les Décrets.

2. Cartes Requête

Tous les joueurs défaussent les cartes Requête qu'ils n'ont pas réussi à valider.

Ils notent ensuite le score de renommée obtenu pour chacune des cartes Requête validées sur le bloc de score.

Les deuxièmes Requêtes validées au cours des Journées 2 et 3 rapportent chacune 2 PR bonus.

3. Jetons Point de Renommée

Les joueurs notent le total de leurs jetons PR.

S'ils possèdent un jeton Planification non utilisé, ils ajoutent un PR à leur score.

Le joueur ayant le score en PR le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Vous êtes maintenant prêts pour votre première expédition dans la Vallée des Nuukas !

Exemple de décompte



Artefacts et jetons Étude de la Guilde des Incandescents.

Grâce à ses Artefacts et ses jetons Étude, Daniele obtient 11 PR (2+3+6) par le biais des Décrets.



Au cours de la partie, elle a validé 5 Requêtes, obtenant ainsi 24 PR (4+5+6+5+4). Elle a réussi à valider une deuxième Requête lors de la Journée 3, obtenant ainsi 2 PR bonus. Malheureusement, elle n'est pas parvenue à valider ses 2 autres Requêtes, qui ne lui rapportent donc pas de points.



À cela s'ajoute le nombre de jetons PR en sa possession à la fin de la partie : 3 PR.



Score total de Daniele : 40 PR (11+24+2+3)

MODE EXPERT



La Malédiction des Nuukas

Vous serez bientôt des Chefs d'Expédition chevronnés, de véritables experts de la Vallée des Nuukas. Cependant, les Artefacts semblent perdre de leur éclat au fil des expéditions. Leur Anima s'affaiblit, ce qui réduit leur puissance. Des rumeurs à propos d'une certaine Malédiction se propagent parmi les Archéologues : en nous emparant de leurs trésors, nous nous serions exposés au courroux des Nuukas !

Aperçu

La Malédiction des Nuukas s'accompagne de règles supplémentaires qui rendent la partie plus intense. L'impact est d'autant plus ressenti par les joueurs un peu trop pressés dès le départ : la première Journée est plus dynamique, tandis que la fin de l'expédition s'avère un peu plus difficile.

Jetons Malédiction



Jetons Bénédiction



Marqueurs de points



Piste de la Malédiction



Mise en place

Dans le mode expert, vous jouez avec une piste de la Malédiction (placée au bas du plateau de jeu), un deuxième lot de marqueurs de points par joueur et 3 types de jetons : les jetons Bénédiction, les jetons Malédiction clairs, et les jetons Malédiction foncés.

Chaque joueur place un jeton Bénédiction sur l'emplacement de déclenchement d'Artefact de son plateau Guilde (voir Variante « Bénédiction » page 18). Puis chaque joueur place son marqueur de points sur la piste de la Malédiction, sur la case de départ appropriée :

À 2 joueurs : case 0

À 3 joueurs : case 1

À 4 ou 5 joueurs : case 2

Placez un jeton Malédiction clair sur les cases 4 et 5 (symbole d'Anima visible), et un jeton Malédiction foncé sur les cases 10 et 11 (symbole d'Anima visible). Placez ensuite des jetons supplémentaires (face Anima visible) sur la piste en fonction du nombre de joueurs :

À 3 joueurs : placez un autre jeton Malédiction clair sur la case 6, et un autre jeton Malédiction foncé sur la case 12.

À 4 joueurs : placez un autre jeton Malédiction clair sur les cases 4 et 6, et un autre jeton Malédiction foncé sur les cases 10 et 12.

À 5 joueurs : placez un autre jeton Malédiction clair sur les cases 4, 5 et 6, et un autre jeton Malédiction foncé sur les cases 10, 11 et 12.



Modification des règles

Lorsque vous jouez avec « La Malédiction des Nuukas », vous commencez avec un jeton Bénédiction. Par conséquent, **une seule unité d'Anima suffit pour déclencher un effet d'Artefact** (au lieu de deux). Autrement dit, au début de la partie, il est possible de déclencher l'effet d'un Artefact dès son obtention.

Un jeton Étude seul ne déclenche pas l'effet d'un Artefact.

Progression sur la piste de la Malédiction

Lorsque vous fouillez une tuile Artefact, avant de répartir les Explorateurs, vous devez avancer votre marqueur de points sur la piste de la Malédiction, à raison d'une case par unité d'Anima sur la tuile Artefact fouillée.

Si votre marqueur atteint une case accueillant un jeton Malédiction que vous ne possédez pas encore, prenez-le et placez-le face visible sur l'emplacement de déclenchement d'Artefact de votre plateau Guilde (défaussez le jeton précédent). La Malédiction s'abat sur vous !



Si votre marqueur atteint la case 7 : retournez votre jeton Malédiction clair. La Malédiction s'intensifie !



Si votre marqueur atteint la case 13 : retournez votre jeton Malédiction foncé. La Malédiction s'intensifie à nouveau !

Si votre marqueur dépasse la case 13 : félicitations, vous avez « pillé » la Vallée des Nuukas. Vous ne recevrez plus d'autres Malédictions, mais toutes les précédentes continuent à s'appliquer.

Malédictions

Dès que vous obtenez un jeton Malédiction, l'effet indiqué sur la face visible s'applique immédiatement. Lorsque vous retournez un jeton Malédiction, une nouvelle Malédiction s'applique, en complément des précédentes.



Jeton Malédiction clair : à présent, 2 unités d'Anima sont nécessaires pour activer un Artefact.



Jeton Malédiction clair retourné : les joueurs impactés peuvent emmener seulement 2 Archéologues lors de l'action Se déplacer.



Jeton Malédiction foncé : à présent, 3 unités d'Anima sont nécessaires pour activer un Artefact.



Jeton Malédiction foncé retourné : les joueurs impactés peuvent emmener seulement **1** Archéologue lors de l'action Se déplacer.

Les Malédictions des cases 7 et 13 ne concernent que l'action Se déplacer, pas les effets ou les capacités. Cette règle s'applique à toutes les Guildes, y compris celle des Navigateurs.



VARIANTES

Variante « Bénédiction »

Cette variante accélère la partie.

Pendant la mise en place, chaque joueur prend un jeton Bénédiction et le place sur l'emplacement de déclenchement d'Artefact de son plateau Guilde. Une unité d'Anima suffit pour déclencher un effet d'Artefact (au lieu de deux).

Un jeton Étude seul ne déclenche pas l'effet d'un Artefact.



Variante « Avantage » pour La Malédiction des Nuukas

Cette variante renforce la mécanique de rattrapage du mode expert.

Pendant la première étape de la phase Lever du soleil de chaque Journée (sauf la première), le ou les derniers joueurs sur la piste de la Malédiction prennent 1 jeton Étude qu'ils n'ont pas encore. S'ils possèdent déjà les 5 types de jetons Étude, ils prennent 2 jetons PR à la place.

Partie à 2 joueurs

Une partie à 2 joueurs se joue de la même façon, à quelques exceptions près :

Durant la phase Lever du soleil, chaque joueur remet sa réserve à 6 PE sur son plateau Guilde. Dans cette variante, les joueurs ne peuvent pas utiliser l'action Planifier.

La variante « Foncer » (décrite sur cette page) est obligatoire et les deux joueurs commencent avec 2 jetons Foncer chacun (au lieu d'un). Au début d'une nouvelle Journée, chaque joueur retourne tout jeton Foncer utilisé pour en afficher la face colorée, afin de le rendre disponible à nouveau.

Variante « Foncer » pour 3 joueurs

Cette variante rend la partie plus dynamique.

Chaque joueur commence avec un jeton Foncer (face colorée visible).

Les joueurs ont maintenant accès à une nouvelle action : Foncer. Elle est similaire à l'action Se déplacer, à la différence qu'elle permet de se déplacer de 2 tuiles adjacentes maximum (au lieu d'une) pour un coût de 1 PE. Elle permet d'emmener jusqu'à 3 Archéologues, comme d'habitude. Cependant, les joueurs ne peuvent utiliser cette action qu'une fois par Journée et, après l'avoir utilisée, retournent leur jeton Foncer pour en afficher la face grise. Au début d'une nouvelle Journée, tout jeton Foncer utilisé est retourné (face colorée visible) afin de le rendre à nouveau disponible.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser un effet, une capacité ou une action entre le début et la fin de ce déplacement.

Impact du Journal de bord sur la mise en place

Cette variante offre une plus grande diversité en début de partie.

Durant la mise en place, remplacez l'étape F par les instructions suivantes :

Révélez la première carte Journal de bord. N'appliquez pas ses effets normaux, utilisez plutôt le symbole de tuile Neige situé tout en haut de la carte Journal de bord pour placer des Archéologues de la façon suivante :

Si le symbole représente une tuile vierge, Tunnel, Faille ou Nunatak, placez 1 Archéologue sur chaque exemplaire de cette tuile.

Si le symbole représente la tuile Campement, placez 1 Archéologue sur chacune de ses 6 tuiles adjacentes. Puis répartissez 6 autres Archéologues à 2 tuiles de distance autour du Campement, une case sur deux, comme représenté ci-dessous.

Une fois les Archéologues placés conformément au type de tuile Neige, reprenez la mise en place à l'étape G en plaçant un Archéologue supplémentaire sur la tuile Campement, ainsi qu'une tuile Camp neutre si jouez à 4 joueurs ou moins.





Venez comparer vos meilleurs scores et suivez l'évolution des variantes ici :
https://thiswayeditions.com/variants



ANNEXES D'EXPÉDITION

Plateaux Guilde 20
Tuiles Neige 22
Tuiles Artefact 24
Cartes Journal de bord 26
Cartes Décret 27
Cartes Requête 28
Liste des Requêtes 29
Lexique 30
FAQ 31
Liens et communauté This Way! 32
Crédits et remerciements 33
Iconographie 36

PLATEAUX GUILDE

Chaque habitant du Refuge appartient à une Guilde représentant un corps de métier. Une hiérarchie complexe et inégalitaire s'est créée au sein de la Cité. Autour du Foyer du Refuge, au plus près de la chaleur, règne l'élite possédant des microjardins jalousement gardés. Puis, de manière concentrique, différentes classes sociales se succèdent, les plus modestes étant reléguées en périphérie.

Chaque Guilde possède un nombre de PR de départ (indiqué à droite du nom de la Guilde) et une capacité unique. Vous ne pouvez utiliser cette dernière que pendant votre tour.

Anaan' mok, **Navigateurs**

Une fois par tour, **1 Archéologue peut suivre votre Chef d'Expédition** lorsque vous vous déplacez via :

- L'action **Naviguer** ou l'action Construire un **Camp**
- L'utilisation d'une **tuile Neige**
- L'utilisation de la **capacité ci-dessous utilisable une fois par Journée**

Une fois par Journée, vous pouvez **déplacer gratuitement votre Chef d'Expédition vers la tuile accueillant votre Camp de Guilde**. Retournez alors votre Camp pour en afficher la face grise.

À tout moment (même pendant le tour d'un autre joueur), si la tuile accueillant le Camp des Navigateurs est fouillée ou défaussée, le joueur incarnant les Navigateurs doit déplacer son Camp vers une tuile Neige adjacente.

En l'absence de tuile Neige adjacente, il peut déplacer son Camp vers n'importe quelle tuile Neige.

Pendant la réinitialisation de la phase Lever du soleil, retournez votre Camp pour en afficher la face colorée.



L'Archéologue suit le Chef d'Expédition des Navigateurs lorsque ce dernier utilise l'action Naviguer pour rejoindre un Camp.

Sikarra, **Incandescents**

Une fois par Journée, pendant votre tour, si votre Chef d'Expédition se trouve sur une tuile Artefact, vous pouvez placer votre jeton Activation sur l'emplacement d'Artefact correspondant de votre plateau Guilde.

Le jeton Activation vous permet de déclencher l'effet de cet Artefact, durant n'importe quel tour de cette Journée, que l'emplacement correspondant accueille une telle tuile Artefact ou non.

Lorsque vous utilisez l'effet de cet Artefact, remettez le jeton Activation sur son emplacement normal, face grise visible. La Guilde des Incandescents est la seule à pouvoir déclencher l'effet d'un même type d'Artefact à deux reprises au cours d'une même Journée : une fois grâce aux Artefacts sur le plateau Guilde et une fois grâce à cette capacité.

Si votre Chef d'Expédition se trouve sur une tuile Artefact Prismatique, vous pouvez placer votre jeton Activation sur n'importe quel emplacement d'Artefact.

Pendant la réinitialisation de la phase Lever du soleil, retournez votre jeton Activation pour en afficher la face colorée.



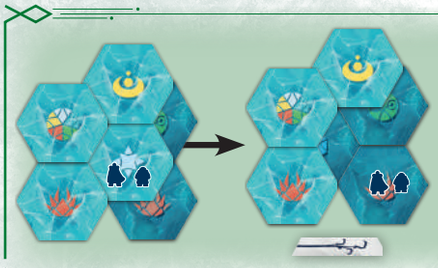
Lorsque le Chef d'Expédition des Incandescents se trouve sur un Artefact d'Oblitération, le joueur peut placer son jeton Activation sur l'emplacement correspondant. Il peut ensuite déclencher l'effet de cet Artefact durant n'importe quel tour de cette Journée.

Jif, Arpenteurs



Une fois par tour, lorsque vous fouillez, vous pouvez retourner 1 de vos jetons Grappin et **placer votre Chef d'Expédition sur la tuile de votre choix** parmi les 3 tuiles en dessous, après avoir placé tous les Archéologues et autres Chefs d'Expédition selon la règle de placement.

Pendant la réinitialisation de la phase Lever du soleil, retournez seulement l'un de vos jetons Grappin pour en afficher la face colorée.



Après la fouille, le Chef d'Expédition et l'Archéologue sont placés sur la même tuile.

Aoï, Nourriciers



Une fois par tour, vous pouvez placer gratuitement 1 Archéologue issu de votre plateau Guilde sur une tuile Neige.

Votre Chef d'Expédition n'a pas besoin d'être sur la tuile où vous placez l'Archéologue.

Pendant la réinitialisation de la phase Lever du soleil, prenez jusqu'à 2 Archéologues de la réserve et placez-les sur votre plateau Guilde.



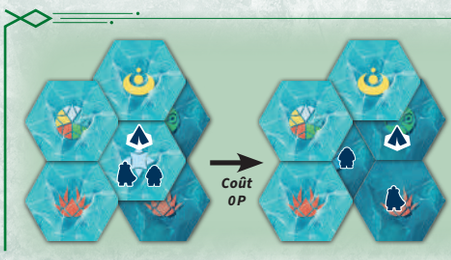
Ai-Den, Cryoarchitectes



Une fois par tour, vous pouvez **fouiller la tuile Artefact où se trouve votre Camp en payant 1 PE de moins** (au lieu de 1 PE de plus).

Une fois par Journée, vous pouvez reconstruire votre Camp en payant 1 PE, **même s'il est déjà présent sur le plateau de jeu** : prenez votre Camp et votre Chef d'Expédition, et placez-les sur n'importe quelle tuile complètement découverte. Retournez votre Camp pour en afficher la face grise.

Pendant la réinitialisation de la phase Lever du soleil, retournez votre Camp pour en afficher la face colorée.



Comme le Camp des Cryoarchitectes est présent, le coût de base de la fouille est réduit de 1 PE.

TUILES NEIGE

Le monde connu est un immense glacier appelé « inlandsis ». Cette nappe de glace qui recouvre le sol atteint parfois des milliers de mètres d'épaisseur. La plaine infinie est balayée par de puissants vents catabatiques pouvant atteindre 350 km/h ! De rares reliefs rocheux, les nunataks, ponctuent ce désert inhospitalier et offrent un peu de répit aux chars à glace.



Le plateau de jeu compte 48 tuiles Neige.

Une fois fouillées, ces tuiles Neige constituent la main des joueurs. Ces derniers peuvent les jouer gratuitement pendant leur tour.

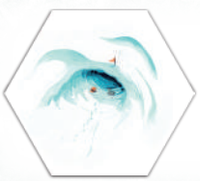
À la fin de votre tour, si votre main compte plus de 3 tuiles Neige, défaussez celles en excès.

Verso (paysage)

Les tuiles Neige illustrent la surface du monde glacé de I C E. On retrouve 5 types de paysage :



Vierge
Aucun effet spécial.



Tunnel
Placez un Archéologue sur chacune de ces tuiles lors de la mise en place.



Faille
Une faille est illustrée sur chaque face de ces tuiles et les Explorateurs ne peuvent pas les traverser. *Toute mention de déplacement dans une action, dans un effet ou dans une capacité ne constitue pas une exception à cette règle (sauf pour Sifflet des tempêtes et Raie manta des glaces).*



Nunatak
Fouiller ces tuiles coûte 1 PE supplémentaire.



Campement
Pendant la mise en place, placez un Camp et un Archéologue sur cette tuile.

Recto (illustration et effet)

Il existe 12 rectos différents, divisés en 3 catégories :



Essaim de termites polaires



Corde de rappel



Sifflet des tempêtes



Smilodon boréal



Char à glace



Talisman (de type Accomplissement, Philosophal, Exalté, Harmonie ou Oblitération)



Araignées blanches



Épave



Rune explosive



Raie manta des glaces



Survivants d'expédition



Gemme d'Anima



Survivants d'expédition

TUILES DES NUUKAS



Talisman (d'un type d'Artefact)
Fouillez gratuitement une tuile Artefact du type correspondant si votre Chef d'Expédition se situe dessus. Vous pouvez fouiller une tuile qui est partiellement recouverte par une seule autre tuile.

Vous ne pouvez pas fouiller un Artefact Prismatique avec un talisman.



Rune explosive
Détruisez (sans consulter l'autre face) 1 tuile entièrement découverte du plateau de jeu et sans Chef d'Expédition dessus. Placez-la dans la pile de défausse. Tous les éléments de jeu présents sur la tuile détruite retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.



Gemme d'Anima
Déclenchez l'effet de la tuile Artefact où se trouve votre Chef d'Expédition.

L'effet d'un Artefact d'Harmonie ne peut être déclenché qu'après une fouille permettant de placer votre Chef d'Expédition sur une tuile Artefact d'Harmonie inférieure.

Les tuiles déjà effondrées pendant les phases A et B d'une fouille ne peuvent pas être récupérées lorsque votre Chef d'Expédition est placé sur une tuile Artefact Philosophal pendant la phase C.

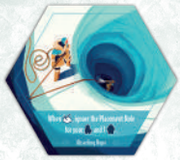
Vous devez tout de même payer 1 PE pour déclencher un Artefact Exalté.



Sifflet des tempêtes
Déplacez jusqu'à 2 Archéologues depuis n'importe quelle tuile vers une tuile accueillant un Camp.

Lors de ce déplacement, ignorez les failles.

TUILES D'EXPÉDITION



Corde de rappel
Lors d'une fouille, ignorez la règle de placement pour votre Chef d'Expédition et 1 Archéologue.
Répartissez d'abord tous les autres Explorateurs sur les 3 tuiles en dessous, puis placez votre Chef d'Expédition et cet Archéologue sur l'une de ces 3 tuiles.

Cette tuile peut être utilisée immédiatement (et donc pendant la fouille qui la révèle).





Char à glace
Prenez 2 Archéologues de la réserve : placez 1 Archéologue sur la tuile de votre Chef d'Expédition, et 1 Archéologue sur la tuile d'un autre Chef d'Expédition.



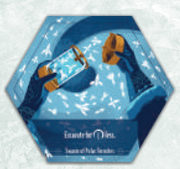
Survivants d'expédition
Lors d'une fouille, prenez 2 Archéologues supplémentaires dans la réserve. Ces survivants s'ajoutent aux Explorateurs que vous placez sur les tuiles situées en dessous en suivant la règle de placement.

Cette tuile peut être utilisée immédiatement (et donc pendant la fouille qui la révèle).



Épave
Gagnez 1 PE et 1 PR.

TUILES ANIMALES



Essaim de termites polaires
Fouillez pour 1 PE de moins.



Raie manta des glaces
Déplacez gratuitement votre Chef d'Expédition vers n'importe quelle tuile du plateau de jeu.
Les Archéologues présents sur sa tuile de départ ne le suivent pas.

Exception pour les Navigateurs : 1 Archéologue peut suivre le Chef d'Expédition. Lors de ce déplacement, ignorez les failles.



Smilodon boréal
Déplacez tous les Archéologues d'une tuile vers une même tuile adjacente.



Araignées blanches
Déplacez votre Chef d'Expédition de 1 à 2 tuiles dans n'importe quelle direction. Il peut emmener 1 Archéologue.
Exception pour les Navigateurs : 1 Archéologue supplémentaire peut suivre votre Chef d'Expédition pendant ce déplacement, soit 2 Archéologues au total.

TUILES ARTEFACT

Les tuiles Artefact sont réparties en deux catégories : 5 types de base et les tuiles Prismatiques.

Niveau des Artefacts de Surface

37 tuiles : 30 tuiles d'Anima 1, et 7 tuiles Prismatiques d'Anima 1.



Niveau des Artefacts Profonds

27 tuiles : 25 tuiles d'Anima 2, et 2 tuiles Prismatiques d'Anima 2.



CARTES JOURNAL DE BORD



Ces cartes représentent les événements vécus par les Explorateurs au cours de l'expédition. Révélez une carte Journal de bord à chaque début de Journée, excepté la première.

Lorsque vous appliquez les actions des cartes Journal de bord, aucune action normale (fouille, capacité, utilisation d'une tuile Neige, etc.) n'est possible avant le début officiel de la Journée.



Procédez dans l'ordre habituel, en commençant par le premier joueur.



S'il n'y a pas assez d'Archéologues dans la réserve, le premier joueur choisit les tuiles Artefact Prismatique sur lesquelles sont placés les Archéologues jusqu'à épuisement.



S'il n'y a pas assez d'Archéologues dans la réserve, le premier joueur choisit les tuiles Nunatak sur lesquelles sont placés les Archéologues jusqu'à épuisement.



Vous devez placer votre Camp sur une tuile, et non sur le bord du plateau.



Tous les éléments de jeu présents sur la tuile défaussée retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.



L'actuel premier joueur choisit son action d'abord, puis les autres dans le sens horaire.

Une fois que tous les joueurs ont effectué 1 ou 2 actions de ce Journal de bord, toute tuile Neige non acquise est placée dans la pile de défausse.



Si un joueur effectue cette action Se déplacer facultative, son Chef d'Expédition doit monter d'un niveau si cela est possible. Cette action gratuite permet d'emmener des Archéologues.



Les tuiles de départ des 2 Archéologues les plus proches peuvent être différentes, mais ne peuvent pas accueillir de Camp.



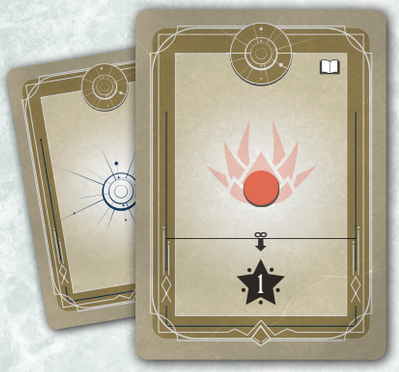
Notez que même si vous placez un Archéologue, aucune action normale (fouille, capacité, utilisation d'une tuile Neige, etc.) n'est possible avant le début officiel de la Journée.



Les tuiles Neige ainsi placées sur le plateau de jeu doivent recouvrir 3 tuiles du niveau en dessous (bords inclus) afin qu'il n'y ait pas de trou entre les niveaux. Lorsque vous déplacez les Explorateurs sur le point d'être recouverts par cette tuile Neige, respectez les conditions suivantes dans l'ordre donné :

- Les Explorateurs doivent être déplacés vers une autre portion de leur tuile actuelle (si possible).
- Les Explorateurs doivent être déplacés vers des tuiles n'accueillant pas d'autres Explorateurs (si possible).
- Les Explorateurs déplacés doivent être répartis le plus équitablement possible parmi les tuiles adjacentes.

CARTES DÉCRET



Ces cartes offrent aux joueurs des opportunités stratégiques de marquer des PR en fin de partie. Révélez 3 cartes Décret au début de la partie.



Chacun de vos jetons PR vous rapporte **1 PR**.



Chaque Artefact et jeton Étude du type correspondant rapporte **1 PR par unité d'Anima.**

Les Artefacts Prismatiques ne rapportent pas de points par le biais des Décrets.

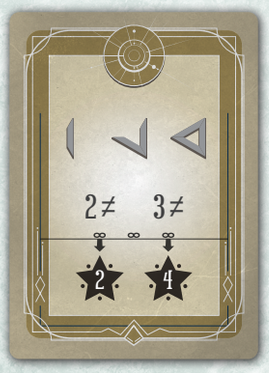


Chaque jeton Étude vous rapporte **1 PR**.



Par lot de 5 Artefacts de types différents : **4 PR**. Par lot de 4 Artefacts de types différents : **2 PR**.

Une même tuile Artefact ne peut pas compter pour plusieurs lots. Les Artefacts Prismatiques ne rapportent pas de points par le biais de ce Décret.



Chaque duo composé de **2 formes différentes** d'un **même type d'Artefact** rapporte **2 PR**.

Chaque trio composé de **3 formes différentes** d'un **même type d'Artefact** rapporte **4 PR**.

Une seule série possible par type d'Artefact.

Exemple de décompte pour les Décrets liés aux formes



CARTES REQUÊTE



Sur les 54 cartes Requête existantes, 41 sont uniques.

Il existe également 6 types de Requête différents (voir exemples ci-dessous).



Coût : 2 unités d'Anima provenant d'Artefacts Prismatiques.

Elles peuvent provenir de 1 ou 2 Artefacts.

Gain : 5 PR

Exemple de validation :





Coût : 3 unités d'Anima provenant d'Artefacts ou de jetons Étude de types Oblitération, Philosophal et Harmonie.

Gain : 5 PR

Exemple de validation :





Coût : 2 Artefacts ou jetons Étude différents de type Exalté, Philosophal ou Oblitération.

Gain : 4 PR

Exemple de validation :





Coût : 2 unités d'Anima de type Exalté ou 2 unités d'Anima de type Harmonie. Les unités d'Anima peuvent provenir d'Artefacts, de jetons Étude ou des deux.

Gain : 4 PR

Exemple de validation :

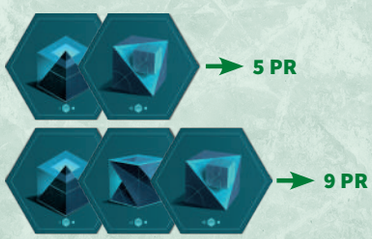


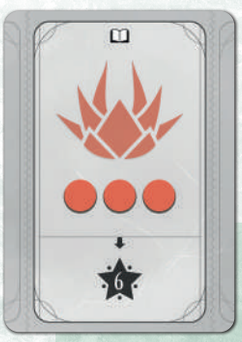


Coût : 2 ou 3 Artefacts d'Accomplissement, chacun de forme différente. Le nombre de PR gagnés dépend du nombre de formes différentes.

Gain : 5 ou 9 PR

Exemple de validation :





Coût : 3 unités d'Anima provenant d'Artefacts ou de jetons Étude d'Oblitération.

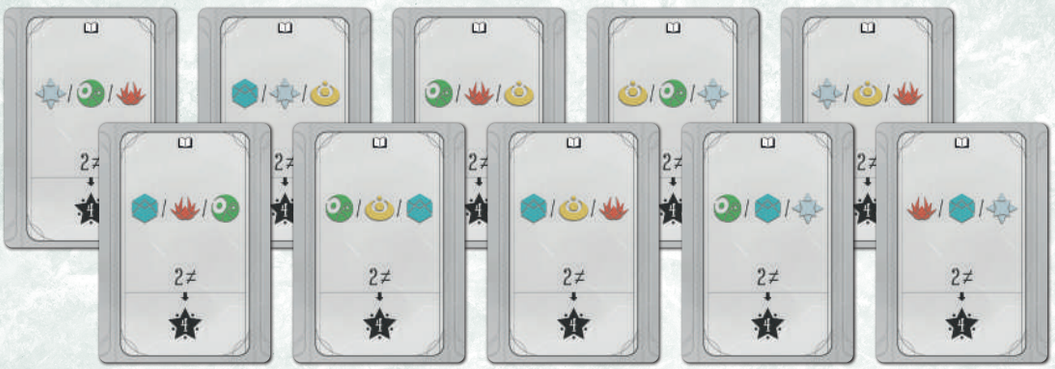
Elles peuvent provenir de 1, 2 ou 3 Artefacts.

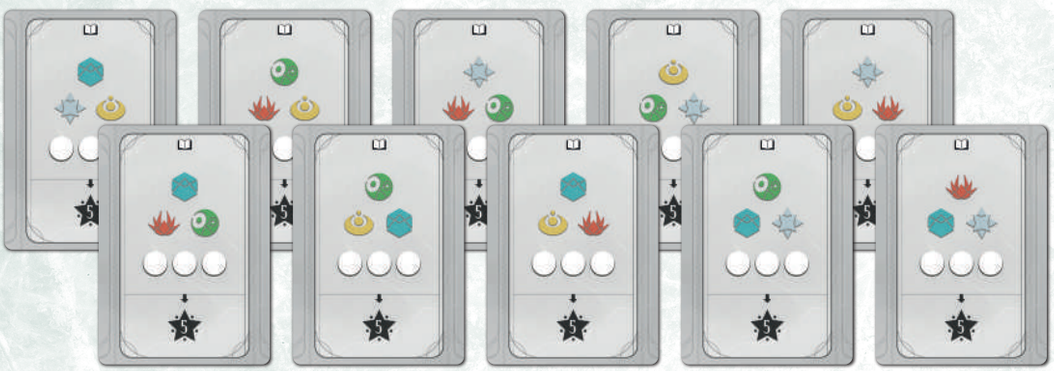
Gain : 6 PR

Exemple de validation :



LISTE DES REQUÊTES











LEXIQUE

Action : réalisée pendant la phase Exploration d'un joueur, elle peut être gratuite ou payante (avec des PE ou des PR).

Anima : définit la puissance d'un Artefact. Chaque petit rond représente 1 unité d'Anima, soit 1 à 2 unités par Artefact.

Archéologue : petit pion représentant une ressource neutre partagée par tous les joueurs.

Artefact : tuile possédant un type, une forme et une puissance (Anima). Après avoir fouillé une tuile Artefact, placez-la sur votre plateau Guilde. Les Artefacts ont des effets déclenchables une fois par Journée (voir « Effets des Artefacts » page 13) et permettent de valider des Requêtes.

Azulia : niveau le plus profond du plateau de jeu. Découvrir entièrement un symbole PR permet de prendre 1 jeton PR. Il est impossible de placer un Camp à ce niveau.

Cale du voilier : zone où sont transférés les Artefacts utilisés pour valider des Requêtes.

Carnet d'étude : emplacements du plateau Guilde dédiés à chaque type de jeton Étude.

Chef d'Expédition : pion coloré associé à une Guilde et symbolisant le joueur.

Construire un Camp : action permettant de placer un Camp disponible (ainsi que votre Chef d'Expédition) sur n'importe quelle tuile entièrement découverte et n'accueillant pas déjà un Camp.

Décret : carte commune permettant de gagner des PR en fin de partie.

Défausser une carte : placer la carte sur la pile de défausse correspondante.

Défausser une tuile : retirer une tuile du plateau de jeu ou de votre main, et la mettre directement dans la pile de défausse. Tous les éléments de jeu qui s'y trouvaient retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.

Détruire une tuile : retirer une tuile du plateau de jeu (grâce à un Artefact d'Oblitération ou une tuile Neige comportant une rune explosive) et la mettre directement dans la pile de défausse. Tous les éléments de jeu qui s'y trouvaient retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.

Effondrement : correspond à la défausse d'une tuile si la tuile d'en dessous est Fouillée, ou si elle n'est plus connectée qu'à une seule autre tuile. Tous les éléments de jeu qui s'y trouvaient retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.

Emplacement d'Artefact : chaque plateau Guilde possède 5 emplacements hexagonaux. Chacun d'entre eux est associé à un type d'Artefact.

Explorateurs : terme regroupant les Archéologues et les Chefs d'Expédition.

Forme d'Artefact : un Artefact d'un type donné peut être de 3 formes différentes (excepté les Artefacts Prismatiques). Ces formes interviennent dans la validation de certaines cartes Requête et Décret.

Fouiller : action permettant de prendre une tuile découverte ou partiellement recouverte par une seule tuile et sur laquelle se trouve votre Chef d'Expédition. Placez la tuile dans votre main ou sur un emplacement d'Artefact selon le type de tuile. Chaque Explorateur sur la tuile réduit de 1 PE le coût de la fouille (voir « Règle des coûts de fouille »).

Jeton Étude : jeton pouvant ajouter 1 unité d'Anima à un Artefact présent sur votre plateau Guilde, afin de déclencher son effet. Il peut également servir à valider certaines Requêtes en fin de partie. Un jeton Étude ne suffit jamais à déclencher l'effet d'un Artefact en l'absence de cet Artefact.

Journal de bord : carte à révéler en début de Journée (à l'exception de la première) et qui indique un événement.

Journée : les Journées segmentent la partie. Chaque Journée est composée de 3 phases : **Lever du soleil**, **Exploration** et **Coucher du soleil**.

Naviguer : action permettant de placer votre Chef d'Expédition sur un Camp.

Nunatak : tuiles Neige dont la fouille coûte 1 PE de plus.

Phase Coucher du soleil : commence lorsque le joueur a épuisé ses PE et ne peut plus réaliser d'action. Il peut alors prendre une carte Requête gratuite parmi les cartes Requête révélées (nombre de joueurs +2). En fonction de la Journée en cours, il peut également valider des Requêtes (page 7 dans la section « Déroulement d'une partie »).

Phase Exploration : correspond à la seconde phase d'une Journée. Elle est propre à chaque joueur. Les joueurs effectuent des actions en dépensant 1 à 2 PE. Lorsqu'un joueur n'a plus de PE, il commence sa phase Coucher du soleil.

Phase Lever du soleil : correspond à la phase commune à tous les joueurs. C'est la première de la Journée et elle comporte 4 étapes.

Piste des Journées : piste imprimée au bord du plateau de jeu et qui résume les différentes phases de chaque Journée.

Planifier : action permettant de récupérer un jeton Planification pour obtenir 1 PE de plus lors de la Journée suivante.

Plateau Guilde : plateau de chaque joueur sur lequel figurent sa piste de PE, ses PR de départ, sa capacité unique et des emplacements pour chaque type d'Artefact ainsi que pour chaque type de jeton Étude.

Points d'Exploration (PE) : correspondent aux points d'action des joueurs pendant les tours de table. Ils permettent de réaliser des actions à son tour pendant la phase Exploration de chaque Journée.

Points de Renommée (PR) : correspondent aux points de victoire des joueurs.

Prismatique : un Artefact Prismatique agit comme un joker et peut remplacer n'importe quel type d'Artefact.

Recruter : action permettant de prendre un Archéologue dans la réserve et de le placer sur un Camp.

Règle d'effondrement : en cas de fouille, il est possible qu'une tuile n'ait plus qu'une seule tuile adjacente à son niveau, auquel cas elle s'effondre (et rejoint la pile de défausse). Si des éléments de jeu étaient présents sur la tuile effondrée, ils retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif. Attention, un effondrement peut en provoquer un autre.

Règle de placement : lorsqu'une tuile est fouillée, les Explorateurs doivent être répartis aussi équitablement que possible parmi les tuiles révélées en dessous.

Règle des coûts de fouille : le coût d'une fouille est modifié de la façon suivante :

- 2 PE pour fouiller une tuile Neige, 3 PE pour une tuile Artefact de Surface,

et 4 PE pour une tuile Artefact Profond.

- Chaque Explorateur présent sur la tuile fouillée réduit le coût de 1 PE.
- Si la tuile fouillée est partiellement recouverte par une autre tuile, l'action coûte 1 PE supplémentaire et la tuile qui la recouvrait s'effondre (elle est défaussée).
- Fouiller les tuiles accueillant un Camp et/ou les tuiles Nunatak (voir page 10) coûte 1 PE supplémentaire.
- L'augmentation du coût d'une fouille ne peut jamais être supérieure à +1 PE, peu importe le nombre de modificateurs.

Requête : carte personnelle pouvant rapporter des points en fin de partie. Les Requêtes sont validées pendant la phase Coucher du soleil à l'aide des Artefacts présents sur le plateau Guilde.

Se déplacer : action permettant de déplacer votre Chef d'Expédition vers une tuile adjacente. Jusqu'à 3 Archéologues peuvent le suivre.

Surmener : action permettant de dépenser 1 PE de plus ce tour-ci (3 au lieu de 2 maximum). Cette action coûte 1 PR.

Tour d'un joueur : se déroule durant la phase Exploration d'un joueur et consiste à dépenser 1 à 2 PE (3 PE grâce à l'action Surmener) pour réaliser une ou plusieurs actions.

Tuile adjacente : d'après la règle de contiguïté, une tuile est considérée comme adjacente à une autre tuile si :

- Elle est au même niveau que l'autre tuile et possède une arête en commun avec elle.
- Elle est au niveau au-dessus ou en dessous, mais elle est partiellement recouverte par l'autre tuile ou elle la recouvre partiellement.

Tuiles Neige : tuiles représentant la surface. Une fois retirées du plateau de jeu, elles forment la main des joueurs. Elles peuvent être jouées (action gratuite) durant son tour.

Type d'Artefact : les Artefacts sont définis par leur appartenance à l'un des 5 types, à savoir Accomplissement, Exalté, Harmonie, Philosophal ou Oblitération. Chaque type est représenté par un symbole spécifique au bas des tuiles Artefact.

Tuile découverte : tuile n'ayant plus aucune tuile la recouvrant (partiellement ou intégralement).

FAQ

- **Quel est le nombre maximal de PE avec lequel je peux débuter une Journée ?**

  Vous pouvez commencer la Journée avec un maximum de 6 PE dans certaines situations (avec un jeton Planification, par exemple). Votre réserve de PE peut être augmentée au cours de la Journée grâce à certains Artefacts et tuiles, mais elle ne peut jamais dépasser 6 PE.

- **Est-il possible de placer un Camp sur une tuile qui en accueille déjà un ?**

  Non. Après la fouille d'une tuile accueillant un Camp, si vous ne pouvez pas le placer sur une tuile valide, remettez-le dans la réserve.

- **Que se passe-t-il s'il n'y a plus d'Archéologues dans la réserve ?**

  Vous ne pouvez plus utiliser l'action Recruter. Dans le cas d'une tuile Neige vous permettant d'ajouter des Archéologues sur le plateau de jeu, cela n'est plus possible.

- **Que faire si je dois prendre un jeton PR, mais il n'y en a plus dans la réserve ?**

  Les jetons PR sont les seuls éléments inépuisables du jeu. Si la réserve de jetons PR est vide, utilisez un substitut.

- **Puis-je bénéficier des effets des Artefacts transférés vers la cale du voilier ?**

  Non. Les Artefacts transférés vers la cale du voilier n'étant plus présents sur le plateau Guilde, ils ne peuvent plus servir à déclencher un effet d'Artefact.

- **Puis-je valider une carte Requête demandant 3 unités d'Anima avec deux Artefacts d'Anima 2 ?**

  Oui. Vous pouvez valider des cartes Requête avec plus d'Anima que nécessaire.

- **Existe-t-il une limite au nombre d'Explorateurs présents sur une même tuile ?**

  Non. Il n'y a pas de limite au nombre d'Explorateurs qu'une tuile peut accueillir. Dans le cas où une petite portion de tuile doit accueillir un grand nombre d'Explorateurs, prenez deux marqueurs de points identiques non utilisés. Mettez de côté ce groupe d'Explorateurs et associez-y l'un de ces marqueurs, puis utilisez l'autre marqueur comme rappel de sa position sur le plateau de jeu.

- **Lorsque je valide une Requête, dois-je choisir uniquement parmi les Artefacts au sommet des piles ?**

  Non. Vous pouvez choisir N'IMPORTE QUEL ARTEFACT présent sur votre plateau Guilde.

- **Le joueur incarnant les Navigateurs peut-il construire son Camp sur une tuile Artefact ?**

  Non. Si la tuile accueillant le Camp des Navigateurs est fouillée ou défaussée, le joueur incarnant les Navigateurs doit le déplacer vers n'importe quelle tuile Neige adjacente. En l'absence de tuile Neige adjacente, il choisit n'importe quelle tuile Neige du plateau de jeu.

FAQ APPROFONDIE

https://thiswayeditions.com/ice/extended-faq/

STRATÉGIES

https://thiswayeditions.com/ice/strategies

LIENS ET COMMUNAUTÉ THIS WAY!

Retrouvez-nous sur : thiswayeditions.com/fr/ !

- Suivez l'actualité de This Way!
- Découvrez l'équipe, ainsi que les jeux et extensions à venir.
- Téléchargez les règles dans différentes langues.
- Demandez des pièces manquantes du jeu.

Suivez également **@thiswayice** sur :

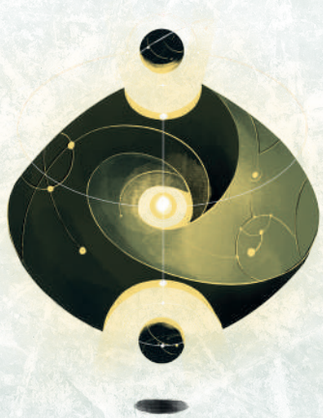
Pour les joueurs les plus passionnés : rejoignez la communauté geek du site **Board Game Geek**.

Un lien pour les trouver tous !

Posez toutes vos questions sur les règles, donnez votre avis sur le jeu ou partagez votre meilleur score.

Soyez aux premières loges pour découvrir les prochains projets de This Way! Rejoignez notre serveur Discord, où les créateurs partagent leurs idées et demandent l'avis de la communauté sur certains aspects des jeux.

Jouez à la version numérique de I C E grâce au **Tabletop Simulator** de la plateforme Steam.



Si vous avez reçu un produit avec un composant abimé ou manquant, merci de contacter notre service client partenaire à Naylor Games (**support@naylorgames.com**) et ils vous aideront.

Si vous avez des questions sur les mécaniques de jeu ou le lore, merci de nous contacter à : **contact@thiswayeditions.com** et nous seront ravis d'en discuter avec vous !

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

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

Conception du mode solo : **Mauro Gibertoni**

Direction artistique et illustrations : **Léonard Dupond**

Graphismes : **Denis Hervouet** et **Alexis Vanmeerbeeck**

Relecture des règles en anglais : **Pauline Lelievre, Anton Kawasaki, Stefen Gueguen, François Alligier, Kyle Lukacoivc** et **Jason Crawford**

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**

Conception de l'insert : **Matt Healey**

Vidéo promotionnelle : **Noémi Gruner, Antoine Delabarre, Hadrien Kobylarz, Christophe Gruner** et **Fog Ryû**

Testeurs : **tous les joueurs** qui nous ont fait de nombreux retours sur **Tabletop Simulator** !

Merci à tous les critiques qui nous ont aidés à mettre en avant le jeu, notamment **Alex Radcliffe**, **Tim Chuon** et... **Mike DiLisio** !

Campagne : ce jeu a pu voir le jour grâce à **nos généreux contributeurs** qui ont soutenu le projet durant la première campagne de financement sur Kickstarter en mai 2021, notre campagne de soutien sur Gamefound en juin 2023 et notre campagne *I C E Unlimited* sur Gamefound en mai 2024. Vous pouvez retrouver *I C E* dans les projets « Jeux » du site Kickstarter, ainsi que *I C E Limited* et *I C E Unlimited* sur le site Gamefound.

Merci à **Basara**, **Druss**, **Mustang mvp** et **Nixx** pour leur soutien et leurs précieux retours.

Merci à **Jason Crawford** pour son incroyable persévérance et son œil avisé.

Merci à **Ali Glidden** et **Brian Sanderson** pour leur précieuse aide, leur soutien et leurs retours !

Nous remercions les contributeurs dont les suggestions ont inspiré les nouvelles cartes Journal de bord : **Damian Unitt** et **Jason Keller** (Blizzard), **Jonas Kürpic** (In extremis), **Jean-François Patenaude** (Tempête de neige), **FrostyVern** (Caravane marchande) et **Jacob Wadsworth** (Coup de pouce).

Merci aux contributeurs **Emanuel Balzan, Adrian Chorlton et Kenneth Tan** pour leur regard sur le livret de règles.

Merci à **Tyler Lipchen** chez **Panda Games** pour son efficacité et sa disponibilité.

Merci à **Anton Kawasaki** pour son investissement et la communication de This Way!

Merci à toute l'équipe **BAMM** pour son travail approfondi et son enthousiasme.

Enfin, un grand merci à **Faustine** et **Noémi** pour leur soutien inconditionnel et leur patience depuis 2019, ainsi qu'à **Chris** et **Da** pour nous avoir donné le goût du jeu et l'envie folle d'en créer !

© 2025 This Way!
www.thiswayeditions.com

THIS WAY!





I C E
EDIFICES & GUILDS

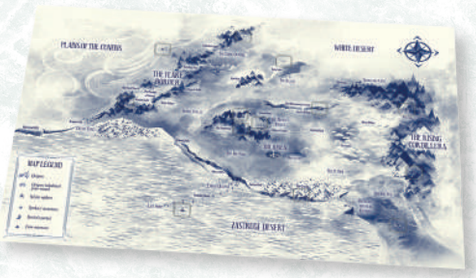


LE PLATEAU FAVEURS DE GUILDE : 7 NOUVELLES ACTIONS

2 NOUVELLES GUILDES : LES ALCHIMISTES ET LES ÉCLAIRÉS



LA CARTE DE I C E





I C E
RELICS

LES RELIQUES : UN NOUVEAU TYPE DE TUILE



2 NOUVELLES GUILDES : LES PRÉDICATEURS ET LES TÉLÉPATHES





2-4 · 45' · 10+

FOUNDERS

Alliances secrètes et déductions stratégiques

La Caravane est arrivée aux pieds du majestueux Édifice il y a quelques jours à peine et tout reste à faire.

En tant que Fondateurs, c'est à vous que revient la conception de la toute première Cité. Chacun d'entre vous a reçu des objectifs différents de la part du Conseil. Découvrez vos partenaires secrets et, ensemble, trouvez le meilleur moyen d'organiser les quartiers. Seulement n'oubliez pas que le prestigieux titre de Conseiller en chef ne peut revenir qu'à une seule personne.





Découvrez un système unique de cartes Objectif secrètes !

Agencez les tuiles de la Cité en fonction de vos propres objectifs, trouvez des alliés secrets et aidez-les tandis que vous bâtissez ensemble la Cité.



40 tuiles Cité recto verso, pour concevoir une Cité unique.

Plongez dans les origines de I C E. Un préquel qui se déroule 300 ans plus tôt.

© 2025 This Way! SAS. Tous droits réservés.

ICONOGRAPHIE

Actions

- Construire un Camp
- Recruter
- Naviguer
- Se déplacer
- Étudier
- Fouiller
- Planifier
- Surmener
- Foncer

Matériel

- Tuile
- Tuile Neige

Autres

- Points d'Exploration (PE)
- Points de Renommée (PR) de fin de partie
- Points de Renommée (PR) immédiats
- Archéologue
- Chef d'Expédition
- Explorateurs
- Camp
- Cale du voilier
- Déclenchement d'Artefact
- Phase Lever du soleil
- Phase Exploration
- Phase Coucher du soleil
- Nuuka

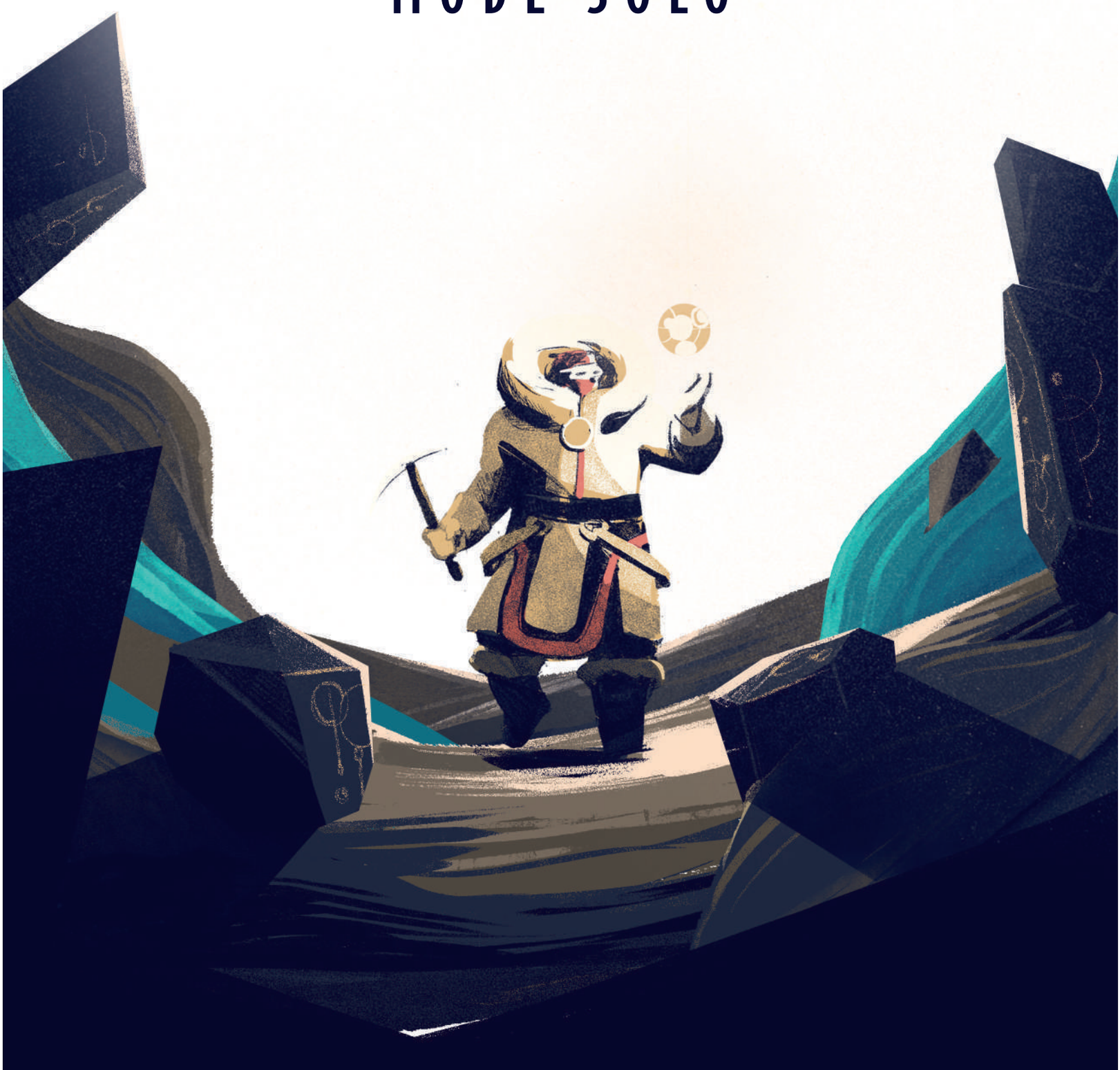
Artefacts

- Accomplissement
- Exalté
- Harmonie
- Oblitération
- Philosophal
- Prismatique
- N'importe quel type
- Puissance d'Anima
- Forme 1
- Forme 2
- Forme 3



I·C·E

MODE SOLO



MODE SOLO

Ce livret de règles vous explique comment jouer en solo contre un Automa. L'Automa est un adversaire virtuel qui remplace un autre véritable joueur. Votre but est de battre son score.

Dans le mode solo, vous devez appliquer les règles du mode 2 joueurs, à savoir :

- Action Planifier indisponible
- 2 jetons Foncer par Journée
- 6 PE au début de chaque Journée

MATÉRIEL ADDITIONNEL POUR LE MODE SOLO

5 plateaux Guilde Automa

Disponibles à l'arrière des plateaux Guilde



30 cartes

21 cartes Action



9 cartes Requête Automa



1 aide de jeu (solo)



Mise en place

Procédez à la mise en place du plateau de jeu et de votre zone personnelle comme dans une partie à 2 joueurs. Orientez le plateau de jeu de sorte à avoir la piste des Journées en haut (voir schéma). La zone de l'Automa se prépare légèrement différemment.

A. Choisissez aléatoirement un plateau Guilde Automa et mettez dans sa reserve les PR initiaux indiqués dessus.

B. Placez le Chef d'Expédition et le Camp correspondants à proximité du plateau Guilde.

C. Placez 1 marqueur de points sur la case 6 de la piste de PE.

D. Placez un marqueur de points d'une Guilde inutilisée sur le sommet supérieur gauche du plateau de jeu (voir schéma). Il devient le « marqueur Direction ».

E. Prenez les cartes Action numérotées de 1A à 7A. Notez qu'il existe plusieurs versions des cartes 5A, 6A et 7A. Ne prenez que les cartes correspondant à la Guilde choisie pour l'Automa (voir symbole de Guilde au bas de chaque carte).

- **Navigateurs**
- **Arpenteurs**
- **Incandescents**
- **Cryoarchitectes**
- **Nourriciers**

Identifiez les cartes présentant un X en bas, choisissez-en 3 aléatoirement, puis remettez toutes les autres dans la boîte.

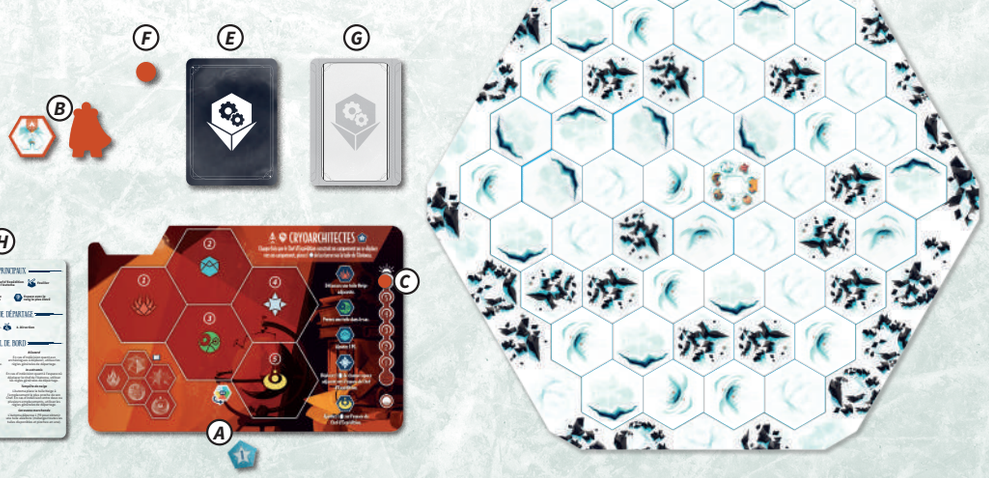
L'Automa devrait maintenant avoir 10 cartes. Mélangez-les et formez une pioche face cachée. Il s'agit de la pioche Action de l'Automa.

F. Prenez le deuxième marqueur de points de la Guilde de l'Automa et placez-le à proximité de la pioche Action. Il devient le « marqueur Action ».

G. Prenez aléatoirement 1 carte Requête Automa parmi les trois options proposées dans la difficulté souhaitée : I pour le niveau débutant, II pour le niveau intermédiaire ou III pour le niveau expert. Placez cette carte face cachée dans la zone de l'Automa.

H. Placez l'aide de jeu de sorte à pouvoir la lire facilement.

Vous prenez le jeton Premier joueur.



Définitions

Ce livret de règles emploie les termes suivants :

- **ESPACE :** tout endroit atteignable par les Explorateurs sans enfreindre les règles. Un espace peut être une tuile (partiellement ou complètement découverte), une section de la Cité d'Azulia ou un bord du plateau de jeu.
- **GRADE (D'ESPACE) :** calculé en fonction du nombre total d'Archéologues présents sur un espace et sur tous les espaces adjacents. Certaines cartes Action impliquent un déplacement du Chef d'Expédition de l'Automa vers l'espace avec le grade le plus élevé du plateau de jeu.
- **VOUS, VOTRE, VOS :** ces termes renvoient toujours à vous, le véritable joueur.

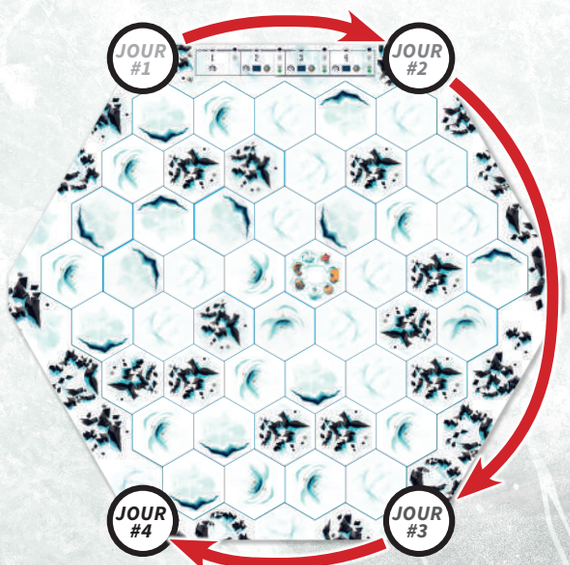
PRÉSENTATION

Voici les étapes ou modifications supplémentaires à prendre en compte lorsque vous jouez avec l'Automa.

Lever du soleil

Passez cette phase lors de la première Journée.

A. Déplacez le marqueur Direction vers le prochain sommet dans le sens horaire. N'utilisez que les deux sommets supérieurs et les deux sommets inférieurs du plateau de jeu (voir schéma).



B. Remettez le marqueur de l'Automa sur la case 6 de sa piste de PE.

C. Sur le plateau Guilde de l'Automa, retournez tout Artefact déclenché lors de la Journée précédente (face disponible visible).

D. Le jeton Premier joueur passe chez l'autre joueur.

E. Révélez une carte Journal de bord et appliquez ses effets. Certaines cartes Journal de bord demandent aux joueurs de faire un choix. Dans ce cas, consultez l'aide de jeu pour déterminer le choix de l'Automa.

Exploration - Tour de l'Automa

Au tour de l'Automa, piochez une carte Action. (Si la pioche Action est épuisée, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse pour former une nouvelle pioche Action.)

Puis résolvez tous les symboles présents sur la carte Action, de gauche à droite et de haut en bas (voir « Actions des cartes de l'Automa » page 8). Si certains symboles ne peuvent pas être appliqués, passez-les.



Utilisez toujours le marqueur Action pour identifier le symbole que vous êtes en train de résoudre pour l'Automa. Une fois résolu, déplacez le marqueur vers le symbole suivant, résolvez-le et ainsi de suite.

Une fois tous les symboles de la carte Action résolus, le tour de l'Automa est terminé.

Coucher du soleil

Lorsque l'Automa a épuisé tous ses PE, sa Journée prend fin.

1. Nouvelle Requête

L'Automa ne fait rien pendant cette étape. Lorsque votre Journée prend fin, piochez 3 cartes Requête. Vous pouvez prendre l'une d'entre elles en main. Défaussez toutes les cartes Requête non acquises.

2. Validation des Requêtes

L'Automa ne fait rien pendant cette étape, puisqu'il n'utilise pas les cartes Requête standard. L'Automa conserve tous ses Artefacts sur son plateau Guilde et ne les transfère jamais vers la cale du voilier.

3. Défausse des Requêtes

L'Automa ne fait rien pendant cette étape.

Fin de la partie

La fin de la quatrième Journée déclenche la fin de la partie.



Décompte des points de l'Automa

Avant de calculer son score final, prenez tous les Artefacts et jetons Étude du plateau Guilde de l'Automa et formez différentes piles en fonction du type. (Les jetons Étude sont considérés comme des Artefacts sans forme d'Anima 1 de leur couleur et doivent donc être placés sur les piles correspondantes.)
Révélez ensuite la carte Requête Automa et calculez le score final de l'Automa en additionnant tous ses PR :

- **Jetons PR gagnés au cours de la partie**
- **PR gagnés grâce aux cartes Décret**
- **PR gagnés grâce à la carte Requête Automa**

Le calcul de points gagnés grâce aux cartes Décret se fait normalement, à l'aide des Artefacts et des jetons Étude de l'Automa.

Toutes les cartes Requête Automa présentent des conditions différentes.

Consultez la carte Requête Automa en jeu et calculez les PR gagnés grâce à chaque pile d'Artefacts en fonction de sa condition.

Procédez pile par pile, puis additionnez le tout.

Nombre d'Artefacts



L'Automa gagne des PR en fonction du nombre d'Artefacts et de jetons Étude composant chaque pile (1, 2 ou 3 et plus).

Nombre d'unités d'Anima



L'Automa gagne des PR en fonction du nombre total d'unités d'Anima (1 à 2, 3 à 4 ou 5 et plus) dans chaque pile (Artefacts et jetons Étude combinés).

Nombre de formes différentes



L'Automa gagne des PR en fonction du nombre de formes différentes composant chaque pile (1, 2 ou 3). Les jetons Étude et les Artefacts Prismatiques n'entrent pas en compte ici, puisqu'ils n'ont aucune forme.

Si vous battez le score de l'Automa, vous remportez la partie !

Exemple de décompte pour l'Automa

- PR gagnés au cours de la partie : 6 PR.
- PR gagnés grâce aux cartes Décret : 4 PR pour l'Anima blanc, 3 PR pour l'Anima jaune et 2 PR pour les jetons Étude.
- PR gagnés grâce à la carte Requête Automa (nombre d'Artefacts/jetons Étude composant chaque pile) : 5 PR pour la pile blanche, 5 PR pour la pile rouge, 3 PR pour la pile jaune, 3 PR pour la pile Prismatique, 3 PR pour la pile bleue et 0 PR pour la pile verte.

Au total, l'Automa obtient 34 PR.



Processus de sélection pour les actions/déplacements de l'Automa

Pendant la partie, vous devez régulièrement choisir l'espace ciblé par la prochaine action ou le prochain déplacement de l'Automa. Cependant, il est fréquent que plusieurs espaces soient valides.

Par exemple :

- Quand l'Automa doit déplacer son Chef d'Expédition et que plusieurs espaces sont valides.
- Quand l'Automa déplace des Archéologues d'un espace vers un autre grâce à son Chef d'Expédition.
- Quand l'Automa doit retirer une tuile du plateau de jeu.

Dès que vous devez choisir entre plusieurs espaces valides, appliquez les critères suivants dans l'ordre donné pour déterminer l'espace ciblé. (S'il reste plusieurs espaces valides après avoir appliqué le premier critère, appliquez le deuxième critère pour faire une nouvelle sélection parmi les espaces restants et ainsi de suite. Ce processus vous aide toujours à déterminer l'espace ciblé.)

Espace ciblé par l'action ou le déplacement de l'Automa :

1. L'espace avec le grade le plus élevé (c.-à-d. avec le plus d'Archéologues présents dessus et sur les espaces adjacents).

2. Une tuile pouvant être fouillée par l'Automa s'il se déplace vers elle. (La fouille est légèrement différente pour l'Automa, voir « Fouille des tuiles » page 5.)

3. Le premier espace valide rencontré par l'Automa en utilisant le marqueur Direction comme guide (voir ci-dessous).

Utilisation du marqueur Direction :

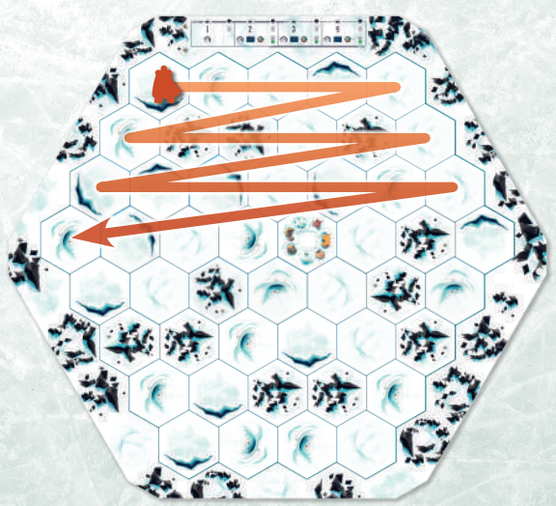
Pour déterminer un espace en fonction du marqueur Direction, repérez les différents espaces valides en partant du marqueur Direction, rangée par rangée, en vous éloignant progressivement.

Lors de la Journée 1, lorsque le marqueur Direction est sur le sommet supérieur gauche, repérez tous les espaces valides de la gauche vers la droite et du haut vers le bas. (voir schéma ci-dessous)

Lors de la Journée 2, lorsque le marqueur Direction est sur le sommet supérieur droit, repérez tous les espaces valides de la droite vers la gauche et du haut vers le bas.

Lors de la Journée 3, lorsque le marqueur Direction est sur le sommet inférieur droit, repérez tous les espaces valides de la droite vers la gauche et du bas vers le haut.

Lors de la Journée 4, lorsque le marqueur Direction est sur le sommet inférieur gauche, repérez tous les espaces valides de la gauche vers la droite et du bas vers le haut.



Actions spécifiques à l'Automa

Cette section décrit les caractéristiques spécifiques de l'Automa :

- **Capacité de Guilde**
- **Fouille des tuiles**
- **Activation du Chef d'Expédition de l'Automa**
- **Construction d'un Camp**
- **Effets d'Artefact pour l'Automa**

Capacité de Guilde

Chaque Guilde accorde une capacité spécifique à l'Automa, décrite sur son plateau Guilde. Cette capacité est active pendant toute la partie, alors pensez à toujours l'utiliser pendant le tour de l'Automa, si applicable.

Fouille des tuiles

La fouille est différente pour l'Automa. Il fouille seulement lorsque le symbole ( ) est activé sur sa carte Action (voir page 8) et si les conditions données ci-dessous sont remplies. Le coût de base des tuiles n'est pas pris en compte et l'Automa ignore tout modificateur de coût lié aux Camps, aux tuiles Nunatak et aux tuiles recouvrantes. L'Automa utilise une méthode simplifiée et la fouille dépend du nombre d'Explorateurs accompagnant son Chef d'Expédition sur la tuile :

- **Si le Chef d'Expédition de l'Automa est accompagné d'au moins 1 autre Explorateur** (1 Archéologue ou votre Chef d'Expédition), alors il peut fouiller une tuile Neige avec l'action Fouiller.
- **Si le Chef d'Expédition de l'Automa est accompagné d'au moins 2 autres Explorateurs** (Archéologue(s) avec ou sans votre Chef d'Expédition), alors il peut fouiller n'importe quelle tuile Artefact avec l'action Fouiller, quelle que soit la profondeur de l'Artefact.

L'Automa ne peut fouiller que si les règles de fouille normales sont respectées (par exemple, toute tuile recouverte par plusieurs tuiles ne peut pas être fouillée).

Si la tuile fouillée est recouverte par une seule autre tuile, la tuile recouvrante s'effondre et elle est défaussée, comme dans les règles normales.

Après la fouille, suivez ces étapes :

1. L'Automa récupère la tuile. Si c'est une tuile Neige, placez-la face cachée à proximité de son plateau Guilde. L'Automa n'utilise pas les tuiles Neige comme vous, mais il les récupère tout de même pour pouvoir appliquer certaines cartes Action. L'Automa peut avoir un nombre illimité de tuiles Neige dans sa main.

Si c'est une tuile Artefact, placez-la sur le plateau Guilde de l'Automa sur l'emplacement correspondant (face visible ou face cachée, comme dans les règles normales).

Quand l'Automa récupère un Artefact Prismatique, placez-le sur l'emplacement d'Artefact lui permettant de totaliser 2 unités d'Anima, si possible.

Si plusieurs emplacements d'Artefact remplissent cette condition ou si aucun ne la remplit (par exemple, si tous les emplacements d'Artefact de l'Automa totalisent déjà 2 unités d'Anima ou si son plateau Guilde est vide), alors placez l'Artefact Prismatique récupéré sur l'emplacement d'Artefact avec le chiffre imprimé le plus bas.

Exemple



L'Automa fouille une tuile Artefact Prismatique. Celle-ci est placée sur l'Artefact d'Harmonie jaune, car tous les autres emplacements d'Artefact de son plateau Guilde totalisent déjà 2 unités d'Anima.

2. Répartissez le Chef d'Expédition de l'Automa et tous les autres Explorateurs le plus équitablement possible sur les espaces révélés sous la tuile fouillée en suivant l'ordre suivant :

A. Placez le Chef d'Expédition de l'Automa sur le premier espace valide. En présence de plusieurs espaces valides, choisissez le premier espace déterminé par le marqueur Direction.

B. Placez tous les Archéologues en poursuivant dans le sens horaire. S'il vous reste des Archéologues à placer après en avoir placé un sur tous les espaces révélés, continuez la répartition en repartant de l'espace du Chef d'Expédition de l'Automa.

C. Si votre Chef d'Expédition fait partie des Explorateurs à répartir, poursuivez dans le sens horaire en essayant de le placer sur l'espace avec le moins d'Archéologues.

En présence d'un Camp sur la tuile fouillée, replacez-le sur l'espace du Chef d'Expédition de l'Automa, si possible.

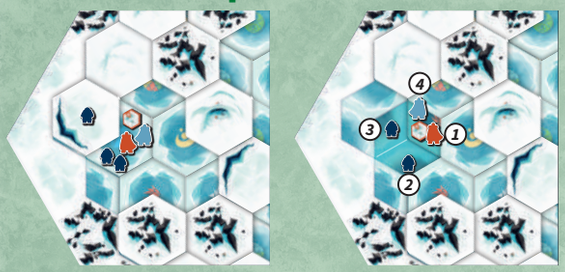
Si l'Automa découvre complètement une section de la Cité d'Azulia, il gagne un jeton 1 PR.

Fouille : exemple 1



L'Automa fouille un Artefact d'Accomplissement bleu, puis place son Chef d'Expédition sur l'espace le plus à droite parmi ceux révélés en dessous, car il s'agit du premier espace valide en utilisant le marqueur Direction comme guide. L'Automa place ensuite tous les autres Archéologues dans le sens horaire, en passant l'espace accueillant déjà 2 Archéologues. Les numéros sur le schéma indiquent l'ordre dans lequel tous les Explorateurs sont placés.

Fouille : exemple 2



L'Automa (orange) fouille un Artefact d'Accomplissement bleu. La tuile recouvrante est défaussée et l'Archéologue qui s'y trouvait retourne dans la réserve. Puis les Explorateurs de la tuile fouillée sont répartis :

Dans cet exemple le marqueur Direction est sur le sommet supérieur droit, le Chef d'Expédition de l'Automa est donc placé sur l'espace en haut à droite. Les Archéologues sont ensuite répartis dans le sens horaire.

Votre Chef d'Expédition (bleu) est placé sur l'espace comptant le moins d'Archéologues.

Le Camp est également placé sur l'espace du Chef d'Expédition de l'Automa (d'autant qu'il ne peut pas être placé sur le bord du plateau de toute façon). Les numéros sur le schéma indiquent l'ordre dans lequel tous les Explorateurs sont placés.

Activation du Chef d'Expédition de l'Automa



L'activation du Chef d'Expédition de l'Automa est une action spécifique des cartes Action (voir page 8). Cette section détaille toutes les possibilités de cette action très polyvalente.

En général, l'activation du Chef d'Expédition de l'Automa implique l'ajout d'Archéologues ou de Camps, ou encore le déplacement du Chef d'Expédition vers un autre espace.

Lorsque le Chef d'Expédition de l'Automa se déplace vers un espace adjacent, il emmène jusqu'à 3 Archéologues.

L'action réalisée dépend des conditions suivantes :

- **Si le Chef d'Expédition est sur un espace accueillant un Camp et aucun Archéologue,** ajoutez-y 1 Archéologue de la réserve.
- **Si le Chef d'Expédition est sur un espace accueillant un Camp et exactement 1 Archéologue,** déplacez le Chef d'Expédition vers un espace adjacent accueillant au moins 1 Archéologue. En l'absence d'espace valide, l'Automa ajoute 1 Archéologue de la réserve sur l'espace de son Chef d'Expédition.
- **Si le Chef d'Expédition est sur un espace sans Camp et accueillant 1 Archéologue maximum,** déplacez le Chef d'Expédition vers un espace adjacent accueillant au moins 1 Archéologue. En l'absence d'espace valide, l'Automa place un nouveau Camp (voir « Construction d'un Camp » page 7).
- **Si le Chef d'Expédition est sur un espace accueillant 2 Archéologues ou plus (avec ou sans Camp),** déplacez le Chef d'Expédition vers un espace adjacent pouvant être fouillé. En présence de plusieurs tuiles pouvant être fouillées, l'Automa préfère les tuiles situées à un niveau inférieur. S'il reste plusieurs espaces valides, appliquez le processus de sélection général.
- **En l'absence de tuile adjacente à l'espace du Chef d'Expédition pouvant être fouillée,** ce dernier essaie de se déplacer vers une tuile située à un niveau supérieur. (Les espaces au bord du plateau de jeu ne sont pas des espaces valides, puisque ce ne sont pas des tuiles.) Si ce déplacement est impossible, l'Automa construit un Camp (voir « Construction d'un Camp » page 7).

  Autrement dit, l'Automa cherche des Archéologues jusqu'à en avoir au moins 2. Après cela, il cherche des tuiles pouvant être fouillées.

  Cette logique est résumée sur l'aide de jeu.

Activation du Chef d'Expédition de l'Automa si hors du plateau de jeu

Au début de la partie, le Chef d'Expédition de l'Automa n'est pas présent sur le plateau de jeu, et il est également possible qu'il le quitte au cours de la partie. Dans ce cas, si une carte Action vous demande d'activer le Chef d'Expédition de l'Automa, considérez qu'il est sur un espace sans Camp, sans Archéologue et non adjacent à un autre espace. Dès lors, en suivant le processus d'activation du Chef d'Expédition, l'Automa construit un Camp ou déplace son Chef d'Expédition vers un Camp existant. En général, il s'agit de l'espace avec le grade le plus élevé (voir la définition de « Grade »). Dans tous les autres cas, appliquez le processus de sélection général.



Cet exemple illustre trois activations successives du Chef d'Expédition :



Activation 1 : le Chef d'Expédition de l'Automa se situe sur un espace sans Camp et n'accueillant qu'un Archéologue ①. Il cherche donc à se déplacer vers un espace adjacent accueillant des Archéologues ②.

Activation 2 : avec 3 Archéologues, le Chef d'Expédition cherche maintenant des tuiles pouvant être fouillées. Ce n'est le cas d'aucune tuile adjacente, donc il monte d'un niveau. Parmi les deux espaces valides, il choisit celui avec le plus d'Archéologues ③, conformément au processus de sélection général.

Activation 3 : toujours à la recherche de tuiles pouvant être fouillées, le Chef d'Expédition se déplace vers la tuile adjacente où cette action est possible ④, et réalisera l'action si le symbole Fouiller apparaît sur la carte Action de l'Automa.

Construction d'un Camp

Quand l'Automa doit construire un Camp, il le fait sur l'espace valide avec le grade le plus élevé.

L'Automa privilégie toujours son Camp personnel, puis les Camps neutres disponibles, le cas échéant. S'il n'y a plus de Camp à construire, déplacez le Chef d'Expédition de l'Automa vers un Camp déjà présent sur le plateau de jeu (toujours l'espace valide avec le grade le plus élevé).

Effets d'Artefact pour l'Automa

Tout comme les véritables joueurs, l'Automa peut activer un Artefact une fois par Journée si l'Artefact en question totalise au moins 2 unités d'Anima (Artefacts et éventuel jeton Étude combinés).

Quand une carte Action vous demande d'activer un des Artefacts de l'Automa, vous devez activer l'Artefact face visible avec le chiffre imprimé le plus bas de son plateau Guilde. Après activation, retournez la pile d'Artefacts de sorte à afficher leur face cachée.

Les effets d'Artefact de l'Automa sont légèrement différents de ceux des véritables joueurs. Ils sont expliqués ici et résumés sur le plateau Guilde de l'Automa.

: l'Automa retire une tuile Neige adjacente à l'espace de son Chef d'Expédition.

: l'Automa récupère immédiatement et aléatoirement 1 tuile de la pile de défausse.

: l'Automa gagne immédiatement 1 PE.

: l'Automa déplace immédiatement 1 Archéologue (si disponible) de chaque espace adjacent à son Chef d'Expédition vers son espace (sans dépenser de PE).

: l'Automa ajoute immédiatement 1 Archéologue de la réserve sur l'espace de son Chef d'Expédition.

Si vous ne pouvez pas appliquer l'effet d'un Artefact, passez au prochain Artefact d'Anima 2 (à savoir l'Artefact du prochain chiffre imprimé sur le plateau Guilde de l'Automa).

MODE EXPERT

Pour corser les choses, vous pouvez ajouter la piste de la Malédiction.

Les effets de la piste de la Malédiction ne s'appliquent qu'à vous, tandis que l'Automa continue à suivre les règles normales du mode solo.



Actions des cartes de l'Automa

Cette section explique l'effet de chaque symbole présent sur les **cartes Action de l'Automa.**



Déplacez le marqueur de 1 case vers le bas sur la piste de PE de l'Automa.



Déplacez le marqueur des PE de 2 cases vers le bas. S'il ne reste que 1 PE à l'Automa, déplacez le marqueur de 1 PE vers le bas à la place. Tous les autres symboles de la carte doivent tout de même être résolus.



L'Automa récupère un jeton 1 PR.



L'Automa active 1 Artefact de son plateau Guilde. L'Artefact doit totaliser au moins 2 unités d'Anima. En présence de plusieurs Artefacts valides, activez l'Artefact avec le chiffre imprimé le plus bas sur le plateau Guilde. Pour l'Automa, les effets d'Artefact sont légèrement différents (voir « Effets d'Artefact » page 7 ou le plateau Guilde de l'Automa).



L'Automa fouille la tuile de son Chef d'Expédition s'il y a assez d'Archéologues (voir « Fouille des tuiles » page 5).



Piochez une autre carte Action et résolvez tous ses symboles, sauf ceux impliquant de déplacer le marqueur des PE vers le bas.

ATTENTION : si vous devez piocher une nouvelle carte pour l'Automa et que la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse SAUF la carte Action actuelle. Cette dernière sera défaussée avec la nouvelle carte Action piochée, à la fin du tour de l'Automa.



Activez le Chef d'Expédition de l'Automa (voir « Activation du Chef d'Expédition de l'Automa » page 6).



Activez le Chef d'Expédition de l'Automa en appliquant la restriction suivante : son Chef d'Expédition ne peut pas se déplacer vers l'espace de votre Chef d'Expédition (voir « Activation du Chef d'Expédition de l'Automa » page 6).



Ce symbole représente une condition. Si le Chef d'Expédition de l'Automa remplit la condition relative au nombre d'Archéologues présents sur son espace, appliquez ce qui suit le symbole.



L'Automa récupère le jeton Étude correspondant à la tuile Artefact où se trouve son Chef d'Expédition. Si le Chef d'Expédition ne se trouve pas sur une tuile Artefact ou s'il se trouve sur un Artefact Prismatique, passez ce symbole.



Pour les actions suivantes, une tuile Neige doit être défaussée afin que la deuxième partie de l'action se réalise. Si l'Automa ne possède pas de tuile Neige, passez cette action. De plus, si la deuxième partie de l'action ne peut pas être réalisée, ne défaussez pas de tuile Neige.



L'Automa gagne deux jetons 1 PR.



Placez 1 Archéologue de la réserve sur la tuile du Chef d'Expédition de l'Automa, et 1 Archéologue sur la tuile de votre Chef d'Expédition.



L'Automa gagne un jeton 1 PR et 1 PE.



Déplacez 1 Archéologue de l'espace de votre Chef d'Expédition vers l'espace du Chef d'Expédition de l'Automa.



Activez l'effet d'Artefact correspondant à l'espace du Chef d'Expédition de l'Automa (voir « Effets d'Artefact pour l'Automa » page 7). Si le Chef d'Expédition de l'Automa se trouve sur une tuile Neige, ignorez cette action.



L'Automa fouille gratuitement la tuile du Chef d'Expédition, peu importe le nombre d'Archéologues présents. Si la fouille est impossible à cause du nombre de tuiles recouvrantes, ignorez cette action.



Déplacez le Chef d'Expédition de l'Automa vers l'espace avec le grade le plus élevé du plateau de jeu.



Déplacez le Chef d'Expédition de l'Automa vers l'espace du plateau de jeu où se trouve votre Chef d'Expédition.



Activez le Chef d'Expédition de l'Automa (voir « Activation du Chef d'Expédition de l'Automa » page 6).



Placez le nombre indiqué d'Archéologues de la réserve sur la tuile du Chef d'Expédition de l'Automa.



Identifiez l'espace adjacent au Chef d'Expédition de l'Automa comptant le plus d'Archéologues. Déplacez tous les Archéologues de cet espace vers l'espace du Chef d'Expédition de l'Automa. En présence de plusieurs espaces valides, choisissez le premier espace déterminé par le marqueur Direction. En l'absence d'Archéologues adjacents, ignorez cette action.