

 **20mn**

 **8+**

 **2 JOUEURS**

# ICE TEAM

## RÈGLES DU JEU



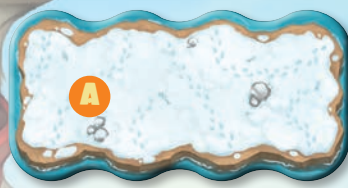
Un jeu de **Bruno Cathala**  
et **Matthew Dunstan**  
illustré par **Camille Chaussy**

### PRINCIPE

A la tête de votre équipe d'Ours, participez à une course effrénée et tentez de rapporter le plus grand nombre de Poissons à l'arrivée. Attention : sur cette banquise glissante, mouvante et fragile, tous les coups sont permis !

### MATÉRIEL

- A** 1 plateau Départ
- B** 1 plateau Village d'arrivée
- C** 4 plateaux Parcours
- D** 24 tuiles Banquise
- E** 8 tuiles Igloo (à coller sur les cases Igloo - 8 autocollants fournis)
- F** 8 figurines d'Ours (4 avec une écharpe verte, 4 avec une écharpe rouge)
- G** 30 jetons Poisson avec une face "Poisson frais" et une face "Poisson congelé" (20 avec 1 Poisson, 12 avec 2 Poissons et 8 avec 3 Poissons)
- H** 2 dés



Plateau Départ



Plateau Village d'arrivée



Avant votre première partie,  
collez les tuiles igloo sur leurs  
emplacements respectifs sur les  
4 plateaux de jeu à l'aide des  
autocollants double-face.

# MISE EN PLACE

**1** Arrangez les 4 plateaux **Parcours** comme vous le souhaitez. (Seule contrainte : le parcours doit être constitué de sorte qu'un Ours soit obligé de passer par au moins une case de chacun des 4 plateaux pour aller du départ à l'arrivée)

**2** Placez les plateaux **Départ et Village d'arrivée** aux deux extrémités du parcours (Le plateau Départ ne doit jamais être connecté directement à une case Igloo)

**3** Mélangez les 24 tuiles **Banquise**, et placez-les, aléatoirement, sur chaque case de mer à l'exception des cases non illustrées.

**4** Placez un jeton avec 1 **Poisson**, face "Poisson frais" sur chacune des cases **Igloo**. **Constituez une Réserve** **5** avec les jetons Poisson restants sur le coté de la surface de jeu. Ils seront utilisés plus tard dans la partie.

**Important :** pendant la partie, les jetons Poisson en votre possession représentent votre Stock personnel. Si nécessaire, lors des vols ou de la congélation, faites la "monnaie" avec la Réserve.

**6** Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 **Ours** sur le plateau Départ

**7** Placez les deux **dés** sur le bord de la surface de jeu

# BUT DU JEU

C'est la grande course annuelle des Ours polaires. À la tête de votre équipe d'Ours, **votre objectif est de ramener le plus grand nombre de Poissons à l'arrivée**. Chaque Ours arrivant au but sera grassement récompensé. Être le premier à ramener **ses 4 Ours** à l'arrivée peut donc vous



donner un réel avantage. Mais fouiller les igloos sur votre parcours est un autre bon moyen de récupérer des Poissons.

À vous de trouver le meilleur compromis entre le plus court chemin et des petits détours parfois bien rentables... Que la course commence !

# COMMENT JOUER ?

Lors de son tour, **un joueur doit effectuer 2 Actions** (exception : lors du 1<sup>er</sup> tour, le 1<sup>er</sup> joueur n'a qu'une action). Les joueurs jouent à tour de rôle. Pour effectuer ses deux actions, un joueur peut choisir le même Ours ou deux Ours différents.

## Effectuer une Action signifie :

- 1-Déplacer un de ses Ours **PUIS**
- 2-Déclencher l'effet de la tuile d'arrivée de cet Ours.

## 1 DÉPLACER UN OURS

Il existe **trois types** de déplacement :

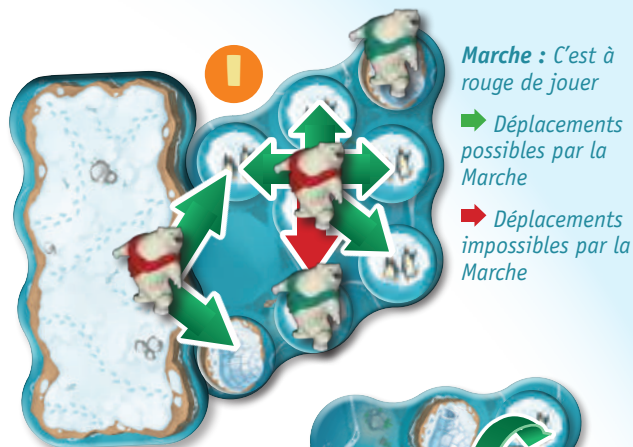
**1 LA MARCHÉ :** Déplacez un de vos Ours sur une tuile Banquise ou Igloo inoccupée, adjacente de son point de départ.

**2 LE "SAUTE-OURSON" :** Un Ours peut sauter par dessus un autre Ours (de sa couleur ou non) pour arriver sur une tuile Banquise ou Igloo inoccupée. Lors d'une même Action, un Ours peut effectuer plusieurs sauts consécutifs (note : il n'est pas obligé de faire tous les sauts possibles). Sa tuile d'arrivée est celle sur laquelle il termine sa succession de sauts (les effets des tuiles intermédiaires ne sont pas résolus).

**3 LA NAGE :** Un Ours peut Nager **en ligne droite**, en traversant une ou plusieurs cases de mer le séparant d'une tuile Banquise ou Igloo inoccupée.

**Important :** Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un Ours par tuile Banquise ou Igloo.

**Les plateaux Départ et Village** d'arrivée sont chacun une seule grande case Banquise, voisine de chaque tuile Banquise ou Igloo qui leurs sont connectées et sont les seules cases sur lesquelles la limite d'un Ours par case ne s'applique pas.

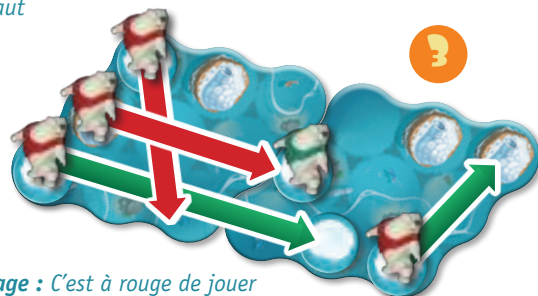
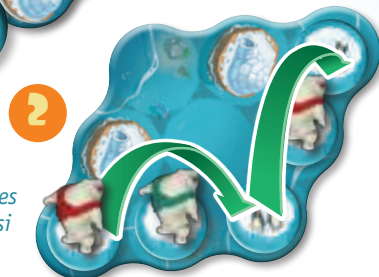


**Marche :** C'est à rouge de jouer

➡ Déplacements possibles par la Marche

➡ Déplacements impossibles par la Marche

**Saute-Ourson :** C'est à rouge de jouer. En un seul déplacement, il peut sauter par dessus les deux Ours. Il aurait aussi pu choisir d'arrêter son déplacement après le 1<sup>er</sup> saut



**Nage :** C'est à rouge de jouer

➡ Déplacements possibles par la Nage

➡ Déplacements impossibles par la Nage



**GLACE FRAGILE :** Certaines tuiles Banquise présentent des fissures. La glace est donc particulièrement fragile à cet endroit, et peut casser facilement. Si la **case de départ** de votre Ours est une case de glace fragile, retirez-la du jeu aussitôt le déplacement de l'Ours terminé. (S'il passe sur d'autres cases de glace fragile au cours de son déplacement, celles-ci restent en jeu).

## 2 DÉCLENCHER L'EFFET DE LA TUILE D'ARRIVÉE

La tuile d'arrivée de votre Ours est particulièrement importante. En effet, elle peut vous permettre de gagner des Poissons ou d'obtenir des petits avantages qui pourraient bien vous aider à avancer vers la victoire. **Choisissez votre parcours avec attention !**

***Rappel :** Seuls les effets de la tuile d'arrivée sont déclenchés. Les tuiles traversées lors d'un Saut-Ours ne sont pas prises en compte.*

### TUILES SANS EFFET



Ces cases n'ont absolument aucun effet lorsque votre Ours y termine son déplacement.

### TUILES PATTES D'OURS



Si votre Ours termine son déplacement sur une tuile avec des **Pattes d'Ours**, vous obtenez une **Action supplémentaire (déplacement + effet de la tuile d'arrivée)**, à effectuer immédiatement, avec le même Ours.

**Attention :** Les pattes d'Ours sont toutes des glaces fragiles. N'oubliez pas de retirer cette case du jeu lorsque votre Ours la quitte pour son Action supplémentaire.

Un Ours peut enchaîner **plusieurs Actions** supplémentaires, s'il termine chacun de ses déplacements sur des tuiles Pattes d'Ours.

### TUILES IGLOO



**Igloo non fouillé :** si votre Ours termine son déplacement sur une tuile **Igloo où il reste un Poisson** (non fouillé), récupérez le Poisson présent et placez-le devant vous face "Poisson frais" visible.

Puis lancez le **dé** et appliquez l'effet indiqué :



**Vous trouvez des Poissons supplémentaires :** Prenez

dans la réserve le nombre de Poissons indiqué, et placez-les face "Poisson frais" visible devant vous



**Volez à votre adversaire 2 de ses Poissons frais.** (s'il ne possède qu'un seul Poisson frais, vous ne lui volez que celui-ci – S'il n'en a aucun, cette face est sans effet)

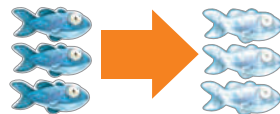


**Igloo déjà fouillé :** si votre Ours termine son déplacement sur une tuile **Igloo où il n'y a plus de Poisson** (déjà fouillé) vous ne bénéficiez d'aucun effet particulier. (Vous ne gagnez pas de Poisson et ne lancez pas le dé).

**Note :** vous pourrez aussi récupérer des Poissons sur le plateau Village d'arrivée.

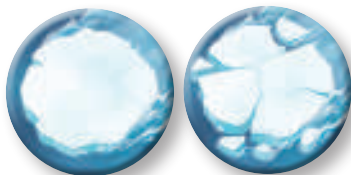
### TUILES PINGUINS

Les Pingouins sont vos amis ! Si votre Ours termine son déplacement sur **une case avec des Pingouins**, ils vous aident à congeler quelques-uns de vos Poissons frais afin de les mettre définitivement à l'abri : **Chaque Pingouin** sur cette case vous permet de retourner un de vos Poissons sur sa face "Poisson congelé".



**Avantage :** vos Poissons congelés ne peuvent pas être volés !

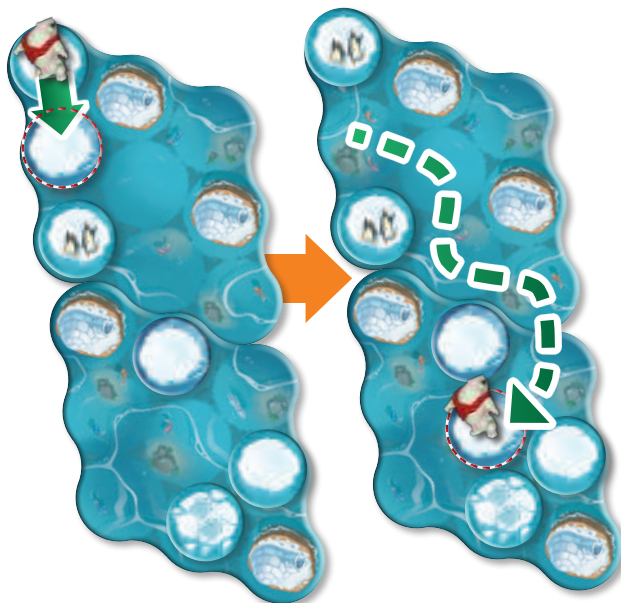
## TUILES DÉRIVANTES



Si votre Ours termine son déplacement sur une tuile **Dérivante**, vous devez la faire dériver (si possible). Il y a deux types de Dérive :

### 1 - LA DÉRIVE SIMPLE :

Déplacez la tuile sur une case de mer adjacente sans tuile, d'autant de cases que vous le souhaitez. Un bon moyen de se déplacer vite et loin !



### 2 - LA DÉRIVE EN BLOC :

Déplacez la tuile en poussant sur une surface de mer voisine la ou les autres tuile Banquise situées devant elle. Cette poussée se fait en ligne droite par rapport à la tuile d'où l'Ours est arrivé, d'autant de cases que souhaité. Il est interdit de pousser des tuiles Banquise hors du plateau !

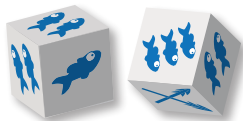


**À noter :** Lorsque votre Ours termine son déplacement sur une tuile Dérivante, vous devez effectuer son effet du moment qu'une possibilité de le faire existe et la déplacer d'au moins une case. Si aucun déplacement de la tuile Dérivante n'est possible, ignorez alors l'effet de la tuile.

## PLATEAU VILLAGE D'ARRIVÉE



Le Plateau Village d'arrivée vous permet de récupérer d'autres Poissons. Chaque fois qu'un de vos Ours termine son déplacement sur le plateau Village d'arrivée, lancez les deux dés, et appliquez le résultat du dé de votre choix.



## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur amène son 4<sup>e</sup> Ours à l'arrivée.

Il termine son Action normalement (il lance les deux dés et applique le résultat de celui de son choix).

**La partie est maintenant terminée.**

- Chacun fait le compte de ses Poissons (Poissons frais + congelés).
- Le plus fort total l'emporte.
- En cas d'égalité, le joueur qui a amené tous ses Ours à l'arrivée l'emporte.

## LA QUESTION

**- Que se passe-t-il si, lors de mon tour, je ne peux effectuer aucun déplacement ?** (Si aucun de mes Ours encore sur le plateau ne peut ni Nager, ni faire du Saut-Ours, ni se déplacer normalement)

Ce cas est extrêmement rare, mais peut effectivement se produire. Dans ce cas, la partie prend fin immédiatement. Le joueur bloqué a perdu. À vous d'anticiper afin d'éviter de vous retrouver dans une telle situation !

## CRÉDITS



Un jeu de Bruno Cathala et Matthew Dunstan, illustré par Camille Chaussy  
Édité par : The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris  
david@theflyinggames.com - Packaging, direction artistique : Origames

