

Traduction des cartes « Thin Ice »



En harmonie avec la nature
(At one with nature)

À tout moment

L'ours polaire ne peut pas être déplacé vers vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.



À pas de loup
(Bear-ly there)

Immédiatement après l'obtention d'un ours sur le dé

L'ours polaire ne fissure pas de tuile ou ne provoque pas la défausse d'une tuile fissurée ce tour.



Facilement distrait
(Easily distracted)

Immédiatement après l'obtention d'un ours sur le dé

Bougez l'ours durant ce tour.



Hibernation
(Hi-bear-nation)

À tout moment

L'ours se rendort. Couchez-le sur le côté.
L'ours doit à nouveau être réveillé avant de se déplacer.



RRRAAHHHH!
(RRRAAHHHH!)

À tout moment

Si vous êtes adjacent à l'ours, vous pouvez l'éloigner de vous d'une tuile, mais il ne peut pas poursuivre un autre joueur.



J'l'ai vu venir
(Saw it coming)

Immédiatement après que l'ours soit venu sur votre tuile

Vous décidez sur quelle tuile adjacente vous déplacez quand vous êtes poursuivi par l'ours blanc.



Fusée éclairante
(Flare)

Immédiatement après l'obtention d'un ours sur le dé

L'ours ne peut pas se déplacer durant ce tour.



Gilet de sauvetage
(Life Jacket)

À tout moment

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez tomber en mer tout en restant vivant et en jeu.
Ceci vous permet aussi de vous déplacer d'un espace de mer vers un autre espace de mer.



Pagayage effréné
(Paddle like mad)

À tout moment ou dès que vous "partez à la dérive"

Déplacez la tuile sur laquelle vous êtes d'un espace orthogonalement.



**Êtes-vous sûr ?
(Are you sure ?)**

**Immédiatement après un
lancer de dé**

Le joueur doit relancer le dé.



**Attrape ça !
(Catch this!)**

À tout moment

Choisissez un joueur sur une tuile adjacente. Ce joueur doit lancer le dé. S'il tombe sur le symbole de l'ours, il gagne cette carte. S'il ne tombe pas sur le symbole de l'ours, son meeple est couché sur le côté et il passe son prochain tour. Il doit aussi défausser une carte.



**Let's vote on that
(Let's vote on that)**

**Immédiatement après qu'une
carte ait été jouée**

Chaque joueur (même s'il est déjà éliminé) vote pour déterminer si l'effet de la carte jouée a lieu. Si le NON est majoritaire (ou à égalité avec le oui pour une partie à 4 joueurs), l'effet de la carte est annulé.



**Panique générale !!
(Mass panic!!)**

À tout moment

Tout le monde doit passer les cartes de sa main au joueur situé à sa gauche ou à sa droite, selon le sens choisi par la personne qui a joué cette carte.



**Oh non, vous ne pouvez pas
(Oh no you don't)**

**Immédiatement après qu'une
carte ait été jouée**

Annule l'effet de la carte qui vient d'être jouée.



**Erreur soudaine
(Sudden slip)**

À tout moment

Le joueur actif ne termine pas son tour.



**Quel est le plan ?
(What's the plan?)**

À tout moment

Regardez les cartes de la main d'un joueur.



**Solidaire
(In it together)**

Au début de votre tour

Choisissez immédiatement le meeple d'un autre joueur sur une tuile adjacente. Si vous "tombez en mer" durant ce tour, le meeple choisi tombe lui aussi en mer au même endroit.



**Saut puissant
(Mighty Leap)**

Durant votre tour

Pour votre déplacement, vous pouvez passer par-dessus un adversaire situé sur une tuile adjacente.



Cours...
(Run...)

Durant votre tour

Déplacez votre pion d'une tuile supplémentaire ce tour.



Deux ça va
(Two's company)

Durant votre tour

Pendant votre déplacement de ce tour, vous pouvez vous déplacer sur une tuile non fissurée qui est occupée par un autre meeple.



Zénitude
(Zen moment)

Durant votre tour

Regardez les 3 premières cartes événements. Choisissez-en une et mettez les deux autres soit au-dessus, soit au-dessous de la pioche.



Vague de froid
(Cold Snap)

À tout moment

Regelez n'importe quelle tuile fissurée.



Inversion des glaces
(Ice shift)

À tout moment

Vous pouvez échanger la position de deux tuiles adjacentes, même si elles sont occupées par un ours polaire ou un joueur.



De la glace ?
(Ice with that?)

À tout moment

Prenez une tuile glace ou glace fissurée de la défausse des tuiles et placez-la face visible à côté de n'importe quelle autre tuile.



Ça bouge
(It's moving)

Durant votre tour

Vous avez un déplacement de tuile supplémentaire ce tour.



Sliding in style
(Sliding in style)

À tout moment

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, un joueur qui quitte une tuile ne la fissure pas ou ne cause pas la défausse d'une tuile fissurée.