

THIN ICE

C'était le voyage d'une vie en Alaska pendant le magnifique été Artique pour admirer les paysages à couper le souffle et la vie sauvage mais, malheureusement, les choses ne se sont pas passées comme prévu.

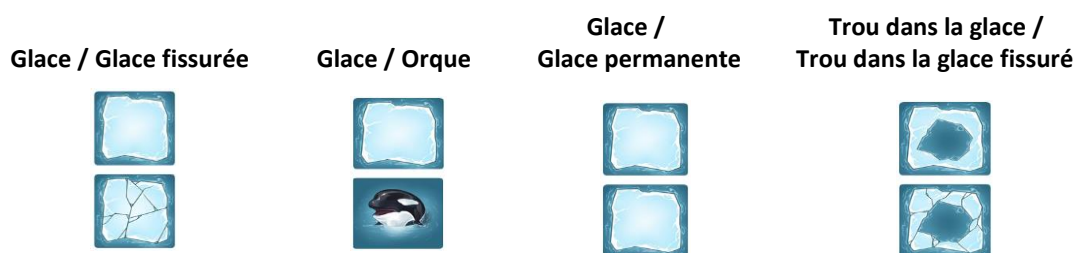
Après deux jours sur la glace nous avons perdu le contact radio avec le navire. Nous sommes donc retournés au point de rendez-vous, pour constater que le bateau n'était pas là ! La seule chose qu'il nous restait à faire était d'attendre les secours. Mais sur la glace fine se désagrégeant autour de nous morceau par morceau ce n'était plus qu'une question de temps avant que se produise l'inévitable !

Pire, un rugissement à glacer le sang retentit dans la brume, annonçant l'arrivée dans prédateur affamé. Piégés entre un ours polaire et les profondeurs glacées il ne restait qu'une seule chose à faire : continuer à se déplacer ... aussi longtemps que possible !

Objectif: Etre le dernier joueur, appelé le **survivant**, à ne pas être "perdu en mer" or "à la dérive".

Contenu: 36 tuiles, 5 tuiles extension, 6 points joueur, 1 jeu de carte "événements", 1 ours polaire et les règles du jeu.

Mise en place: Les tuiles: il y a 4 types de tuiles à double-face:



Modes de jeu:

Il y a 3 modes de jeu: Basique, Intermédiaire et Avancé. Commencer par le mode basique permettra aux joueurs de se familiariser rapidement avec les règles principales avant de passer au mode intermédiaire et avancé.

Mise en place du mode "Basique" pour 3 à 4 joueurs:

Prenez une des tuiles "trou dans la glace" et placez-la au centre de la table. Choisissez au hasard 24 des autres tuiles et placez-les coté "glace", puis mélangez-les (sans les retourner).

Avec les 24 tuiles coté glace, réalisez une grille de 5 tuiles sur 5 autour de la tuile "trou dans la glace", en laissant un espace entre chaque tuile. Placez l'ours polaire couché sur le côté sur la tuile "trou dans la glace".

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune et dans le sens des aiguilles d'une montre, place son pion joueur sur une tuile inoccupée adjacente au trou dans la glace.

Note: le mot "adjacent" dans Thin Ice signifie toujours un des 8 espaces autour d'une tuile.



Jouer en mode Basique:

En commençant par le joueur le plus jeune et dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur;

Pendant son **tour** un joueur doit réaliser **3 actions** dans **n'importe quel ordre**:

- déplacer son pion
- déplacer une tuile (qui peut l'être)
- lancer le dé et réaliser l'action indiquée

Déplacer son pion:

Le joueur **doit** déplacer son pion de sa tuile vers une tuile adjacente de type **Glace, Glace fissurée, Glace permanente, Trou dans la glace, Trou dans la glace fissuré**. Un joueur qui déplace son propre pion sur une tuile "Trou dans la glace" ou "Trou dans la glace fissuré" ne tombe pas dans le trou.

Adjacent signifie une des 8 tuiles autour de la tuile sur laquelle se trouve le pion (horizontalement, verticalement ou en diagonale)

Le joueur ne **peut pas** déplacer son pion sur une tuile **orque** (ou **kraken** - voir les tuiles extension) ou une tuile sur laquelle se trouve l'ours ou un autre joueur, sauf si indiqué par une carte événement.

Si durant son tour un joueur ne peut pas déplacer son pion sur une tuile **Glace, Glace fissurée, Glace permanente, Trou dans la glace, Trou dans la glace fissuré** il doit se déplacer sur un espace "mer" adjacent et devient "**perdu en mer**". Le joueur sort du jeu et son pion est enlevé, cependant pendant son tour il peut toujours lancer le dé.

Quand le joueur quitte une tuile **glace** ou **trou dans la glace**, la tuile est **immédiatement** retournée afin de dévoiler son autre côté. Quand un joueur quitte une tuile "**fissurée**", la tuile est **immédiatement** retirée du jeu et placée sur une pile de tuiles défaussées.

B) Déplacer une tuile Glace, Glace permanente, Trou dans la glace ou Orque:

Le joueur **doit** déplacer, si possible, une tuile. Les seules qui peuvent être déplacées sont les tuiles : **Glace, Glace permanente, Trou dans la glace et Orque** (ou **Kraken et les tuiles extension** - voir "Tuiles extension")

La tuile peut être déplacée d'une **case** verticalement ou horizontalement (mais **pas en diagonale**) vers un espace adjacent vide.

Une tuile "glace fissurée" ou "trou dans la glace fissuré" **ne peut pas** être déplacée. Une tuile avec le point d'un autre joueur ou l'ours polaire **ne peut pas** être déplacée..

Une tuile déplacée qui **n'est plus** adjacente à au moins une autre tuile est "**à la dérive**" est retirée du jeu et défaussée **à la fin** du tour du joueur. Si il y a un pion joueur sur la tuile quand elle est retirée, le joueur est "**à la dérive**" et sort du jeu (et son pion est retiré du jeu). A son tour il continue cependant à lancer le dé.

Si l'ours polaire est sur une tuile quand elle est retirée, il est placé directement dans l'espace vide (la mer) sous la tuile et l'ours est toujours en jeu (de grand nageurs, ces ours polaires)

Si une tuile **orque** est déplacée sur un espace vide ou se trouve l'ours polaire. Le joueur ayant déplacé l'orque doit immédiatement déplacer l'ours polaire vers un espace adjacent (mer ou tuile excepté l'orque ou le kraken). Si l'ours est déplacé sur une tuile avec un pion joueur, le joueur sera "**chassé**" (voir la section C ci-dessous : déplacer l'ours polaire)

C) Lancer le dé: Les différentes faces du dé sont :



Déplacer l'ours polaire

La première fois que le symbole ours polaire apparaît lors du lancer du dé, l'ours polaire se réveille et est placé debout sur la tuile **Trou dans la glace**. La bête est réveillée !

Une fois l'ours polaire réveillé, les lancers "ours polaire" suivants l'ours devra être déplacé. Le joueur **doit** déplacer l'ours vers n'importe quelle tuile adjacente (**glace, glace fissurée, glace permanente, trou dans la glace, trou dans la glace fissuré**) ou espace "mer" adjacent. L'ours polaire peut être déplacé d'un espace mer vers un autre. L'ours polaire ne peut pas être déplacé vers une tuile **orque** (ou **kraken**).

Si l'ours polaire quitte une **tuile glace** ou **trou dans la glace**, la tuile est immédiatement retournée. Si il quitte une tuile **fissurée**, cette tuile est immédiatement retirée du jeu et défaussée.

Si l'ours polaire est déplacé sur une tuile avec un pion joueur, le joueur est immédiatement "**chassé**". Le joueur déplaçant l'ours place le pion chassé sur n'importe quelle tuile **vide** de son choix excepté la tuile **orque** et la tuile d'où vient l'ours. Si le joueur chassé est placé sur une tuile **trou dans la glace** ou **trou dans la glace fissuré**, le joueur tombe dans le trou, son pion est couché sur la tuile et il passe le prochain tour. L'ours polaire ne tombe jamais dans le trou - il est bien trop intelligent pour cela !

Si il n'est pas possible de placer le pion **chassé** sur une tuile adjacente **vide** (rappelez-vous qu'il ne peut pas être placé sur la tuile d'où vient l'ours ni une tuile sur laquelle se trouve le pion d'un autre joueur), le pion doit être placé sur un espace "mer" adjacent. Il est "**perdu en mer**" et retiré du jeu. Le joueur continue cependant de lancer le dé à son tour.

Déplacer une tuile supplémentaire: Le joueur **doit**, si c'est possible, déplacer une tuile. Le joueur peut déplacer une deuxième fois la même tuile ou choisir d'en déplacer une autre. Toutes les règles relatives aux mouvements de tuile s'appliquent.

Fissurer ou retirer une tuile: Le joueur **doit**, si c'est possible, fissurer une tuile **glace** ou **trou dans la glace** (en la retournant) **ou** retirer et défausser une tuile déjà fissurée. Une tuile sur laquelle se trouve un pion joueur ou l'ours polaire **ne peut pas** être fissurée ou retirée.

Geler une tuile: Le joueur **doit**, si c'est possible, geler (retourner) une tuile **fissurée** y compris la tuile **trou dans la glace fissuré** ou la tuile **orque** (ou **kraken**). Une tuile sur laquelle se trouve un pion joueur ou l'ours polaire **ne peut pas** être gelée.

Lancer de dé des joueurs exclus du jeu: Tout joueur dont le pion est "perdu en mer" ou "à la dérive" est exclu du jeu, mais le joueur doit toujours lancer le dé à son tour et **doit** réaliser l'action indiquée si c'est possible.

Le survivant / gagnant: La partie continue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur qui n'est pas "perdu en mer" ou "à la dérive". Le jeu s'arrête alors immédiatement est le joueur restant est déclaré le "survivant".

CONSEIL DE SURVIE: Rester près du centre du jeu diminue vos chance de vous retrouver "à la dérive" ou "perdu en mer". Désolé, c'est le seul un tant soit peu utile que nous ayons !

Le Mode Intermédiaire: Dans le mode intermédiaire on utilise toutes les règles du mode basique et les cartes événement (EVENT) fournies avec le jeu.

- 1) Avant que le jeu commence mélanger les cartes événement et distribuer 2 cartes face cachée à chaque joueur.
- 2) Chaque personne lit ses cartes pour déterminer ce qu'elles font et quand elles peuvent être jouées
- 3) Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer en même temps.
- 4) Un joueur peut défausser autant de cartes qu'il le désire **à la fin de son tour**.
- 5) **Au début de son tour** un joueur peut prendre des cartes sur le dessus du packet afin d'avoir à nouveau 2 cartes en main.

Types de cartes: Il y a trois types de cartes événement :

- a) **Play anytime**
- b) **Play during your turn.**
- c) **Play immediately after**

Une carte **play anytime** peut être jouée à n'importe quel moment du jeu. Quand la carte est jouée l'action est réalisée selon les instructions et la carte est ensuite défaussée

Une carte **play during your turn** peut uniquement être jouée pendant le tour du joueur et avant le début du tour du joueur suivant. Quand la carte est jouée l'action est réalisée selon les instructions et la carte est ensuite défaussée

Une carte **play immediately after** doit être jouée après qu'une action spécifique se produise comme indiqué sur la carte. Quand la carte est jouée l'action est réalisée selon les instructions et la carte est ensuite défaussée

Le Mode avancé: On utilise les mêmes règles que le mode intermédiaire, mais la façon dont les tuiles de départ sont placées est plus intéressante.

- 1) Un joueur est "le donneur" pour la partie. Le donneur prend une tuile "trou dans la glace" est la place devant lui.
- 2) Le donneur place toutes les autres tuiles coté glace et les mélange consciencieusement sur la table.
- 3) Le donneur donne à autre chaque joueur **6 tuiles** coté glace et en prend 5. Les joueurs peuvent regarder les deux cotés de leur tuiles.
- 4) Le donneur place la tuile "trou dans la glace" au centre de la table et y place l'ours polaire couché sur le coté.
- 5) Dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du donneur, chaque personne place une tuile jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été placées. Chaque tuile placée **doit** être adjacente à une tuile déjà sur la table et peut être placée de n'importe quel coté.
- 6) Dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du donneur, chaque personne place son pion sur la tuile de son choix. Le jeu est alors joué selon les règles intermédiaire. Restez sur la glace!

JEUX D'EQUIPE::

- 1) Les joueurs forment des équipes. Par ex: 3 équipes de 2 joueurs, une équipe de 2 et une équipe de 3 joueurs, etc
- 2) Le jeu est disposé comme d'habitude en suivant les règles du mode choisi (Basique, Intermédiaire, Avancé)
- 3) L'Equipe avec le plus jeune joueur commence. Le tour de l'équipe est constitué des actions suivantes **dans n'importe quel ordre:**
 - a) Chaque joueur déplace son pion selon les règles.
 - b) L'Equipe (pas chaque joueur de l'équipe) déplace une tuile en suivant les règles.
 - c) Un joueur lance le dé pour l'équipe et décide qui dans l'équipe réalisera l'action indiquée par le dé
- 4) C'est alors le tour de l'autre équipe, qui suit les même règle de tour.
- 5) L'Equipe qui perd TOUS ses joueurs en premier à perdu et l'équipde survivante est déclarée vainqueur.

Jeu à 2 joueurs: Il y a deux possibilités pour un jeu à 2 joueurs :

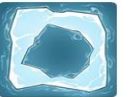
Jeu normal avec un grille de tuile de 5 x 5 ou 4 x 4.

Chaque joueur à 2 pions et joue en suivant les règles du jeu en équipe expliquées ci-dessus.

Tuiles extension:

Les tuiles du jeu étendu peuvent être ajoutées aux tuiles normales ou certaines tuiles normales peuvent être remplacées par le même nombre de tuile extension utilisées.

Le Kraken: quand le trou dans la glace est retourné et dévoile le Kraken, celui-ci entre en jeu. Le Kraken se déplace de la même façon qu'une tuile non fissurée. Toute les règles de mouvement de tuile s'appliquent. Cette tuile peut être gelée et redevenir un trou dans la glace.



Si le Kraken est déplacé sur un espace occupé par l'orque ou l'ours polaire, ce dernier est déplacé vers un espace libre adjacent (ou une tuile vide pour l'ours polaire) par la personne qui a déplacé le Kraken. Si l'animal (ours ou orque) ne peut pas être déplacé il est retiré du jeu.



Quand un joueur joue l'ours polaire lors du lancé de dé, il a deux choix : déplacer l'ours polaire en suivant les règle de mouvement de l'ours, ou détruire et défausser une tuile adjacente au Kraken. Si un pion joueur se trouve sur la tuile, le joueur qui a lancé le dé place le pion sur une tuile vide adjacente à la tuile détruite. Si le pion ne peut pas être déplacé sur une tuile adjacente vide il est "perdu en mer" et retiré du jeu.

Les tuiles morceaux de glace: ces tuiles ne permettent au joueur d'entrer et de sortir que dans certaines direction. Les règles habituelles s'appliquent.



Les tuiles morceau de glace en rotation: ces tuiles ne permettent au joueur d'entrer et de sortir que dans certaines direction.. Quand un joueur sort de la tuile il doit être retourné sur le coté fissuré comme d'habitude et la tuile **doit** ensuite être tournée de 90 degrés vers la gauche ou la droite par rapport à la position originale de la glace non fissurée sur la tuile. Toutes les règles normales s'appliquent.

Variantes:

Si vous voulez jouer un partie plus "amicale" utilisez la variante suivante :

Un joueur qui est "à la dérive" à jusqu'à la fin de **SON** tour pour l'empêcher. Si il n'y parvient pas il sort du jeu et son pion est retiré.

Si vous voulez une partie plus compétitive utilisez la variante suivante :

Quand un joueur est "perdu en mer" ou "à la dérive" il ne peut plus lancer le dé pendant son tour.

Game Design: Gary & Lily Cambell-Smith and Nick Street

Game development: Alan Williams & Colin Capelin

Illustration: Emilie Majarian & Waits in Graves

Playtesters: Siobhan Capelin, Luke Maddocks, Charlie Monaghan, Nick Lewis, Kevin Hearne and Andy Compton.

All the playtesters at the Heidelberger Stahleck Castle event 2015 and at Gambit Games UK

Thanks to: Will Bowen, Nick Murphy Cunningham, Marco Reinartz and our families.

All our supporters and the Kickstarter supporters that made this possible – you know who you are.

Kickstarter contributors: ThomasDN, Jason Lheureux, Joshua Blaylock, Andrew, Glen Young, David Wilson, IcyChris & Burtram Anton.

© Mind Games, Emilie Majarian Illustration & Waits in Graves 2016