

DISQUE SOLAIRE ET TUILES GELÉES



Disque solaire

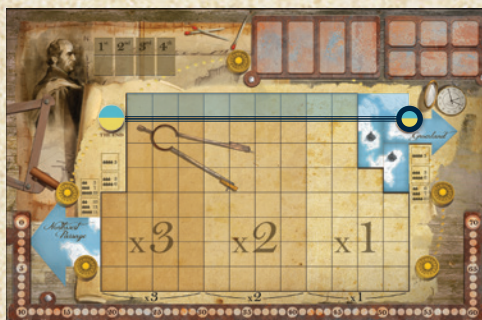
Le plateau de jeu se construit au fur et à mesure que les joueurs posent les tuiles Exploration, composées de terre et de mer. En fonction des saisons, ces tuiles sont plus ou moins gelées.

Le Disque solaire est placé sur la position III de l'Arc solaire au début de la partie. C'est sa position qui détermine les parties gelées et les parties dégelées du plateau (voir schémas ci-dessous).

Le Disque Solaire doit être positionné de manière à ce que sa séparation soit à l'horizontale : sa partie « froide » en haut et sa partie « chaude » en bas.



Position IV : aucune tuile n'est gelée



Positions III et V



Positions II et VI



Positions I et VII

– Les tuiles placées strictement **AU-DESSUS** de la ligne de séparation sont entièrement gelées, la mer devient de la glace. La tuile est considérée comme entièrement composée de terre : elle est inaccessible aux Navires, les Traîneaux peuvent s'y déplacer librement (voir *Exemple 1*). Un Navire présent sur une tuile entièrement gelée est bloqué jusqu'au dégel.

– Les tuiles placées strictement **AU-DESSOUS** de la ligne de séparation sont dégelées, les zones de terre sont accessibles aux Traîneaux et les zones de mer sont accessibles aux Navires (voir *Exemple 1*). Un Traîneau présent sur une tuile dégelée doit être déplacé sur une zone terrestre ou encore gelée de la tuile où il se trouve.

– Les tuiles placées à **CHEVAL** sur la ligne de séparation du soleil, sont gelées dans leur partie supérieure et dégelées dans leur partie inférieure. La partie supérieure de la tuile est inaccessible aux Navires et accessible aux Traîneaux. La partie inférieure est accessible aux Navires dans ses zones de mer et accessible aux Traîneaux dans ses zones de terre (voir *Exemple 1*).

Les Déplacements sur cases gelées sont expliqués dans la section Action D – Déplacement.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en **dix saisons d'Exploration**, chaque saison correspond à un Tour de jeu.

Un **TOUR DE JEU** est composé de :

- **LA PHASE D'ACTION**, qui correspond à l'ensemble des actions de tous les joueurs.
- **LA FIN DU TOUR**, qui correspond à l'Avancée du Disque solaire et à la Préparation de la nouvelle saison.

PRÉCISION

Le plateau est divisé en trois zones qui servent à calculer le gain en points de Prestige (voir *Gagner du Prestige*).



EXEMPLE 1

Les tuiles A et B sont strictement au-dessus de la ligne de séparation du Disque solaire. Elles sont entièrement gelées, les Navires ne peuvent y pénétrer. La tuile C est strictement au-dessous de la ligne de séparation. Les tuiles D et E sont à cheval sur la ligne de séparation.

PRÉCISIONS

CAS N°1

Si un Navire est sur une tuile placée à cheval sur la ligne de séparation du soleil au moment du gel ou du dégel, le Navire est placé sur la partie dégelée si elle contient de l'eau.

CAS N°2

Si au moment du dégel un Traîneau ne peut être déplacé sur une zone terrestre ou encore gelée de la tuile où il se trouve, il est perdu ainsi que tous les pions Équipage de la colonne Traîneau.

PHASE D'ACTION

Chaque joueur dispose de 7 **pions Équipage** qu'il peut utiliser pour effectuer plusieurs actions parmi les actions suivantes :



Chaque joueur dispose d'un espace sur son plateau individuel composé de deux colonnes : une colonne Navire et une colonne Traîneau. Chacune des deux colonnes comporte deux cases : une « Disponible » et une « Au repos ».

Les pions Équipage dans la colonne Navire correspondent aux actions effectuées par le Navire, et ceux dans la colonne Traîneau correspondent aux actions effectuées par le Traîneau.

Au début de la partie, tous les pions Équipage sont dans la colonne Navire. Cependant, lorsqu'un joueur aura déployé son Traîneau (voir *Action E – Transfert d'Équipage*), il pourra également effectuer des actions avec son Traîneau.

Pour réaliser une action, un joueur doit utiliser un nombre de pions Équipage correspondant au coût de l'action (voir *LISTE DES ACTIONS*). Pour cela, il fait passer ses pions Équipage dépensés de la ligne « Disponible » à la ligne « Au repos », en restant dans la même colonne (voir *Exemple 2*).



DÉROULEMENT DE LA PHASE D'ACTIONS :

La phase d'Action se déroule en plusieurs tours de table. En suivant l'ordre du tour, chaque joueur effectue une ou plusieurs actions. Une fois que tous les joueurs ont joué, un nouveau tour de table commence, et ce jusqu'à ce que TOUS les joueurs aient Passé (voir *Action H - Passer*).

À son tour, un joueur :

- **DOIT effectuer une action.** Il utilise le nombre de pions Équipage correspondant à son coût. **S'il n'a plus de pions Équipage « Disponible », la seule action possible est de Passer.**
- Une fois son action réalisée, il **PEUT effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires.** Chaque action supplémentaire lui coûte 1 pion Équipage de plus que le coût normal (voir *Exemples 3 et 4*).

FIN DU TOUR

1. Avancée du Disque solaire

- Le **Disque solaire** est déplacé d'un cran sur l'**Arc solaire**, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (voir *Exemple 5*).

2. Préparation de la nouvelle saison

- **Tous les pions Équipage épuisés** passent de la ligne « Au repos » à la ligne « Disponible » des plateaux individuels, en restant dans la même colonne.
- Les marqueurs de tour des joueurs sont déplacés de la seconde ligne de l'ordre du tour (voir *Action H – Passer*) à la première ligne.



EXEMPLE 2

Le joueur ocre pioche une tuile. Il dépense un pion Équipage qui passe dans la case « Au repos » de la colonne Navire.



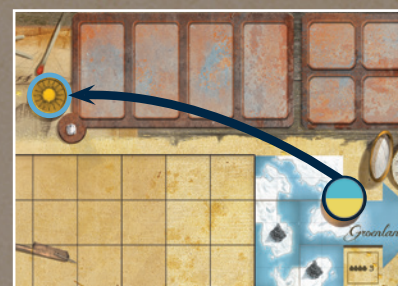
EXEMPLE 3

Un joueur déplace son Navire d'une tuile. Cette action lui coûte un pion Équipage. Pour déplacer à nouveau immédiatement son Navire, cela lui coûtera 2 autres pions Équipage : un pion pour le déplacement, et un pion pour le surcoût de l'action.



EXEMPLE 4

Un joueur veut, dans la même action, piocher une tuile, la déposer, et s'y déplacer avec son Navire. Le coût total est de 5 pions. Un pion pour piocher, deux pions pour déposer la tuile et deux pions de plus pour s'y déplacer.



EXEMPLE 5

Au début de la première saison du jeu, le Disque solaire est placé sur la position III de l'Arc solaire. À la fin de celle-ci, le disque est déplacé d'un cran.

LISTE DES ACTIONS



ACTION A – Piocher une tuile

Coût : 1 pion Équipage

Le joueur prend **AU CHOIX** :

- UNE **grande tuile Exploration**, parmi les quatre disponibles.
- UNE **petite tuile Exploration**, parmi les six disponibles.

Le joueur place la tuile devant lui de manière à constituer une réserve, en attendant de la poser (voir l'Action C – Placer une tuile). Le nombre de tuiles possédées par joueur n'est pas limité.



ACTION B – Rafraîchir les tuiles et Piocher

Coût : 2 pions Équipage

Le joueur **DOIT** :

1 - Rafraîchir : le joueur retire les quatre grandes tuiles Exploration disponibles sur le plateau et les remplace par quatre tuiles piochées au hasard. Les tuiles retirées sont remises dans la réserve.

2 - Piocher une tuile : le joueur prend soit une grande soit une petite tuile Exploration et l'ajoute à sa réserve de tuiles.



ACTION C – Placer une tuile

Coût : 1 pion Équipage

Le joueur place sur le plateau **UNE tuile** prise dans sa réserve personnelle en suivant les conditions de pose suivantes :

- La tuile doit être placée en respectant le quadrillage pointillé du plateau.
- Les tuiles sont recto-verso. Les petites tuiles doivent être placées face Exploration visible. Lorsqu'un joueur place une grande tuile Exploration, il est libre de choisir le côté sur lequel il la place.
- La tuile doit être placée de manière à avoir un côté (grand ou petit) adjacent à une tuile (dessinée sur le plateau ou déjà placée) sur laquelle se trouve le joueur (Navire ou Traîneau selon celui qui effectue l'action).
- Les zones terrestres et maritimes de la tuile posée doivent correspondre à celles de toutes les tuiles avec lesquelles elle entre en contact (orthogonales ou diagonales, voir Exemple 6).
- Une tuile ne peut en aucun cas être posée de manière à supprimer toute possibilité de joindre par voie maritime la flèche du Groenland (Est) à celle du Northwest Passage (Ouest).

Si la tuile posée arbore un symbole, un jeton correspondant est immédiatement placé sur le symbole de la tuile.

Si en plaçant une tuile, un joueur crée un espace vide de la taille d'une petite tuile complètement cerné par d'autres tuiles : il prend la petite tuile correspondant à la configuration dans les pioches Exploration et la place de manière à combler l'espace (voir Exemple 7). Si plusieurs espaces sont créés, le joueur responsable les comble tous. Si au moment de combler un espace, il n'y a plus de petites tuiles adaptées, le joueur prend n'importe quelle petite tuile et la place face Joker visible. Les parties de mer et de terre d'une tuile Joker correspondent aux parties de mer et de terre de la tuile qu'elle remplace.



- JETONS CARTOGRAPHIES -

Une île est fermée lorsque l'ensemble de ses zones terrestres, sur au moins deux tuiles, est entièrement cerné par des zones maritimes, ou par les limites du plateau.

Si en plaçant une tuile ou en comblant un espace vide un joueur ferme une île, il gagne un jeton Cartographie qu'il prend dans la réserve et qu'il place sur l'emplacement de son plateau individuel. Il marque immédiatement le nombre de points en fonction du nombre de tuiles qui forment l'île (voir Gagner du prestige). Si le joueur ferme plusieurs îles lors d'un même tour, il prend autant de jetons Cartographie que d'îles qu'il a complétées (voir Exemple 8).

PRÉCISIONS

- Les pointillés sur les tuiles servent simplement de repères visuels lors de la pose des tuiles, mais ils n'ont aucune valeur, et n'interfèrent pas dans le déplacement.
- Un Navire présent sur une tuile l'est sur toute la surface maritime de la tuile. Le joueur peut le positionner comme il le souhaite.



EXEMPLE 6

Pour placer une tuile, les zones de terre et de mer doivent correspondre à celles des tuiles avec lesquelles elle entre en contact et ce même **DIAGONALEMENT**. Un coin de terre doit entrer en contact avec un coin de terre, de la même manière qu'un coin de mer doit entrer en contact avec un coin de mer.



EXEMPLE 7

Le joueur blanc place la tuile A et crée ainsi un espace vide cerné de tuiles (B). Il prend donc la petite tuile correspondante et la place dans cet espace.



EXEMPLE 8

Le joueur gris place la tuile A. La partie de terre de la tuile B est complétée par la partie de terre de la tuile A, fermant une île. Le joueur gris récupère un jeton Cartographie et gagne 1 point de Prestige car l'île est composée de deux tuiles (voir Gagner du Prestige et plateaux individuels).



ACTION D – Déplacement

Coût : 1 pion Équipage

Déplacement du Navire : Le joueur déplace son Navire sur **UNE tuile adjacente** (diagonales exclues) reliée à la tuile où il se trouve par une voie maritime.

Déplacement du Traîneau : Le joueur déplace son Traîneau sur **UNE tuile adjacente** (diagonales exclues) reliée à la tuile où il se trouve par une zone terrestre. Le Traîneau ne peut pas traverser la mer sauf si elle est gelée.

Plusieurs Navires et Traîneaux peuvent occuper la même tuile.

- LES TUILES GELÉES -

Une tuile gelée, ou une partie gelée de tuile (voir *Disque solaire et tuiles gelées*), est inaccessible pour un Navire. Si un Navire, suite au changement de saison, se retrouve sur une tuile gelée, il est emprisonné dans la glace et ne peut plus se déplacer jusqu'au dégel (voir *Exemple 10*). Une tuile gelée est considérée comme entièrement terrestre, un Traîneau peut s'y déplacer librement.



ACTION E – Transfert d'Équipage

Coût : 1 pion Équipage

Cette action n'est possible que si le Navire et le Traîneau d'un joueur sont sur la même tuile ou si le Traîneau n'a pas encore été déployé.

Le joueur répartit librement ses sept pions Équipage entre les colonnes Navire et Traîneau de son plateau individuel. L'Équipage transféré reste dans le même état « Disponible » ou « Au Repos ». Le pion Équipage utilisé pour cette action peut également être transféré.

- DÉPLOYER SON TRAÎNEAU -

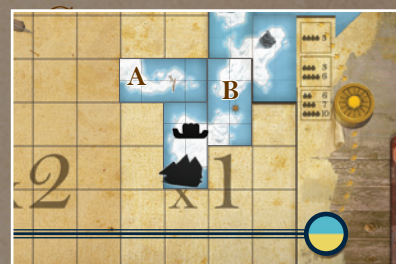
Lorsque des pions Équipage sont transférés pour la première fois depuis la colonne Navire, à la colonne Traîneau, le joueur prend son Traîneau et le place sur une zone de terre de la tuile où se trouve son Navire (voir *Exemple 9*). Si à un moment dans la partie tout l'Équipage est transféré depuis le Traîneau vers le Navire, le Traîneau est enlevé du plateau et remis sur le plateau individuel du joueur.

Le Traîneau est obligatoirement déployé sur une partie de terre. Il est impossible de le déployer sur une tuile entièrement composée d'eau, sauf si elle est entièrement gelée.



EXEMPLE 9

Le joueur gris transfère 4 pions Équipage depuis son Navire vers son Traîneau. Son Traîneau est déployé et placé sur la même tuile que son Navire.



EXEMPLE 10

Le Navire du joueur noir est pris dans la glace et ne peut plus se déplacer. Cependant, son Traîneau peut se déplacer librement sur les tuiles A et B.



EXEMPLE 11

Le Navire du joueur noir peut ici ramasser le jeton Détruit de la tuile où il se trouve.



ACTION F – Explorer un site Franklin ou un Détruit

Coût : 3 pions Équipage



Le joueur peut ramasser un jeton Franklin ou Détruit si son Navire ou son Traîneau se trouve sur la même tuile que le jeton (voir *Exemple 11*).

Le jeton est ensuite placé sur le plateau individuel du joueur, qui marque immédiatement le nombre de points correspondants (voir *Gagner du prestige*).



EXEMPLE 12

Le Navire du joueur noir peut ici ramasser le jeton Cairn de la tuile où il se trouve.



ACTION G – Découvrir un Inuit ou un Cairn

Coût : 2 pions Équipage



Le joueur peut ramasser un jeton Inuit ou Cairn si son Navire ou son Traîneau se trouve sur la même tuile que le jeton (voir *Exemple 12*).

Le jeton est ensuite placé sur le plateau individuel du joueur, qui marque immédiatement le nombre de points correspondants (voir *Gagner du prestige*).

ACTION H – Passer

Un joueur peut choisir de Passer et de ne faire aucune des autres actions à son tour, même s'il lui reste des pions Équipage « Disponible ». Il met « Au Repos » tous ses pions restants et ne peut plus faire d'action lors de ce tour de jeu.

Si un joueur n'a plus de pions Équipage « Disponible », il DOIT Passer.

Un joueur qui Passe place son marqueur sur la première case libre de la seconde ligne de l'ordre du tour (voir *Exemple 13*). Lorsque tous les joueurs ont Passés, le tour de jeu prend fin (voir *Fin du tour*).



EXEMPLE 13

Le joueur blanc est le premier à Passer, il place son marqueur de tour sur la première case de la seconde ligne de l'ordre du tour. Le joueur ocre Passe en deuxième et se place sur la première case libre et ainsi de suite. Le joueur blanc sera donc le premier à jouer lors de la prochaine saison.

GAGNER DU PRESTIGE

Découverte du Northwest Passage

Lorsqu'un joueur déplace son Navire ou son Traîneau sur la flèche Northwest Passage, il gagne le **jeton Northwest Passage** de la valeur la plus élevée toujours sur le plateau. Il marque immédiatement un nombre de points égal à la valeur du jeton, en avançant son disque de score sur la piste de score.

Chaque joueur ne peut obtenir qu'un seul de ces jetons.

Le retour au Groenland

Les Expéditions doivent retourner au Groenland. Le premier joueur à rentrer gagne le **jeton Groenland** de la valeur la plus élevée toujours sur le plateau. Il marque immédiatement un nombre de points égal à la valeur du jeton, en avançant son disque de score sur la piste de score. Un joueur peut rentrer au Groenland sans être allé jusqu'au Northwest Passage.

Une fois que l'Expédition du joueur est rentrée au Groenland, celui-ci ne jouera plus pour le reste de la partie même si son Traîneau ou son Navire est encore sur le plateau de jeu (voir Décompte final des points – Malus d'Abandon).

Relever les traces de l'Expédition

Le plateau est divisé en trois zones : x1, x2, x3.

Dès qu'un joueur récupère un **jeton Cairn ou Inuit**, il marque immédiatement 2 points multipliés par le coefficient de la zone où se trouve le jeton (2, 4 ou 6 points). **Dès qu'un joueur récupère un jeton Détroit ou Franklin**, il marque immédiatement 1 point multiplié par le coefficient de la zone où se trouve le jeton (1, 2 ou 3 points). Son disque de score est déplacé du nombre de points correspondants sur la piste de score.

Le coefficient de la zone (x1, x2 ou x3) est déterminé par l'emplacement du jeton sur la tuile, ce même si la tuile est à cheval sur deux zones (voir Exemple 14).

Cartographier les îles

Dès qu'un joueur complète une île (voir ACTION C - Placer une tuile), il marque immédiatement des points de Prestige en fonction du nombre de tuiles qui composent l'île comme indiqué sur les plateaux individuels (voir Exemple 15).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin : soit à la fin de la phase d'action de la dixième saison d'Exploration, soit si toutes les Expéditions sont rentrées au Groenland.

Décompte final des points

En plus des points accumulés lors de la partie, les joueurs reçoivent des points de Prestige selon le nombre de jetons qu'ils possèdent. Un même jeton peut servir pour les points d'Exploration et pour les points de Série.

POINTS D'EXPLORATION : Les joueurs comptent leurs jetons par type de Découverte : Franklin, Détroit et Cartographie. Le joueur avec le plus de jetons d'un type marque les points de la première place, celui qui vient après lui marque ceux de la deuxième place et le joueur suivant ceux de la troisième comme indiqué sur les plateaux individuels. Un joueur sans jeton d'une catégorie ne marque jamais de points de majorité dans celle-ci.

En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo réservent autant de positions que leur nombre mais ils sont positionnés sur la position LA PLUS FAIBLE, et cela se répercute sur les joueurs suivants. Ainsi, si deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de jetons, ils réservent la 1^{ère} et 2^{ème} position, mais sont placés sur la 2^{ème} et marquent le nombre de points correspondants. Le joueur suivant occupera donc la 3^{ème} position (voir Exemple 16).

POINTS DE SÉRIE : Chaque série composée d'un jeton de chaque type de Découverte (un Inuit, un Cairn, un Franklin, un Détroit et une Cartographie) rapporte 6 points de Prestige bonus.

MALUS D'ABANDON : Tout Traîneau et/ou Navire qui n'est pas rentré au Groenland avant la fin de la dixième saison d'Exploration est perdu. Lorsqu'un Navire ou un Traîneau est perdu, les pions Équipage qui s'y trouvent sont perdus en même temps. **Tout Navire et/ou Traîneau perdu donne un malus de -2 points par pion Équipage présent dans sa colonne. Un Navire abandonné donne un malus de -2 points (voir Exemple 17).**

Le joueur ayant accumulé le plus de points de Prestige est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui est retourné au Groenland en premier est déclaré vainqueur.

Remerciements

J'aimerais remercier les nombreux et patients testeurs de Ludo-Outaouais, ainsi que mes collègues des Artisans Ludiques du Canada, qui me montrent chaque jour comment être un meilleur designer.

Conception
et réalisation :
Yves Tourigny

Illustration :
Stéphane Poinso

Agence :
Forgenext

Membre des Artisans
Ludiques du Canada
www.gameartisans.ca



EXEMPLE 14

La tuile A est à cheval sur deux zones. Le jeton Inuit est dans la zone x1. Si un joueur le ramasse, il bénéficiera du coefficient x1 et gagnera donc 2 points de Prestige.



EXEMPLE 15



EXEMPLE 16

Les joueurs blanc et noir ont 3 jetons chacun. Le joueur ocre a 1 jeton. Le joueur gris n'a pas de jetons et n'est donc pas en lice pour les majorités. Les joueurs blanc et noir sont positionnés sur la deuxième place et marquent 7 points chacun. Le joueur ocre est donc en troisième position. Il marque 4 points.



EXEMPLE 17

Le joueur blanc a abandonné son Traîneau. Il perd donc -2 points par pion d'Équipage dans la colonne Traîneau, c'est-à-dire $-2 \times 3 = -6$ points.