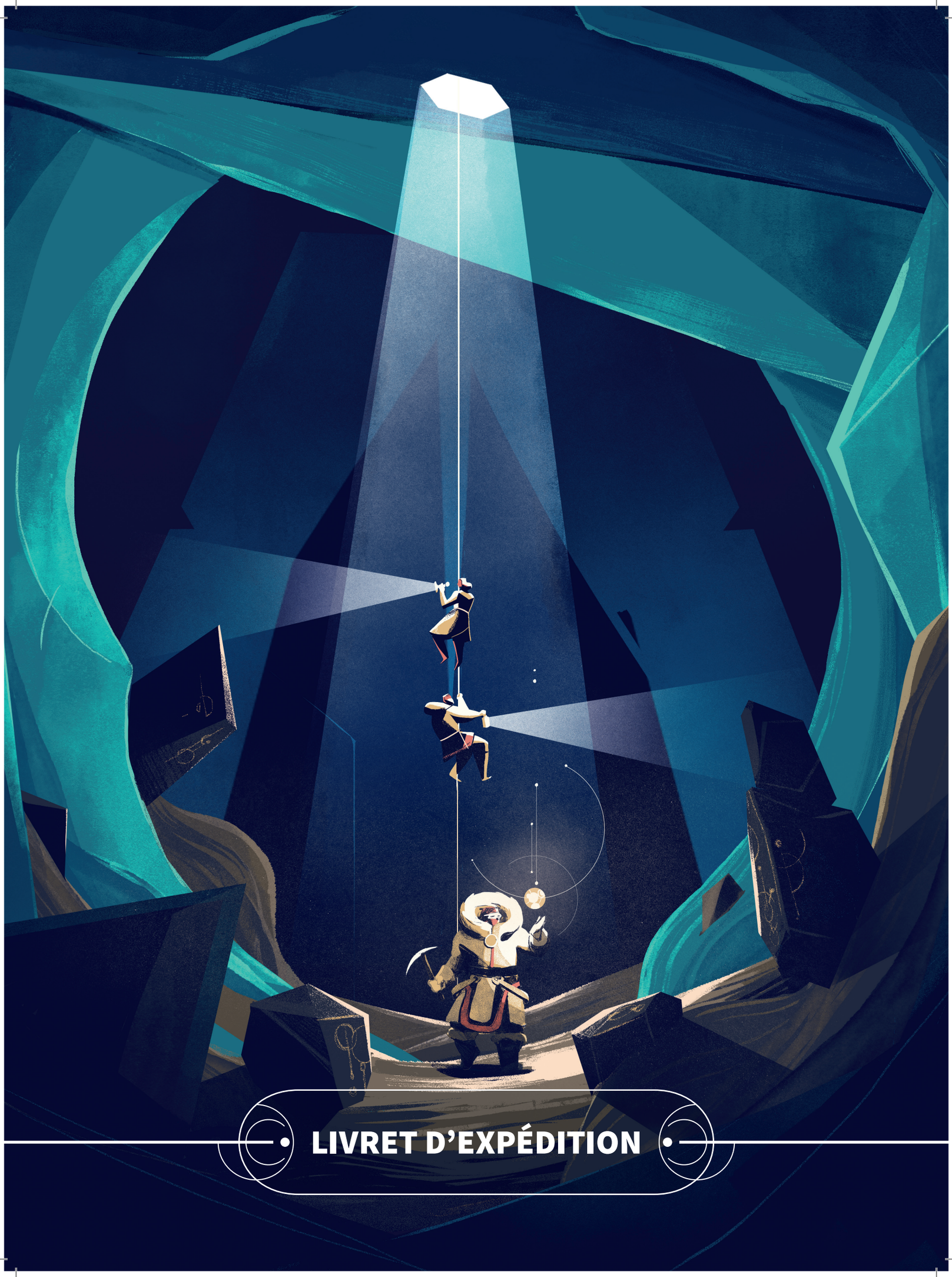


LIVRET D'EXPÉDITION



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 Anciens, où seraient enfouis les vestiges d'une civilisation antédiluvienne. 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 !

1-5 Explorateurs • 90 min • 14 ans et +

SOMMAIRE

Règles d'expédition

Aperçu et but du jeu . . . 2
Matériel . . . 2
Mise en place . . . 4
Déroulement d'une partie . . . 6
Actions . . . 8
Artefacts . . . 12
Points de Renommée & Cartes . . . 14
Fin de partie . . . 15
Variantes . . . 16

Annexes d'Expédition

Plateaux Guildes . . . 18
Tuiles Neige . . . 20
Tuiles Artefact . . . 22
Cartes Journal de Bord . . . 24
Cartes Décret . . . 25
Cartes Requête . . . 26
Liste des Requêtes . . . 27
Lexique . . . 28
FAQ . . . 29
This Way! Liens & Communauté . . . 30
Crédits & Remerciements . . . 31
Iconographie . . . 32

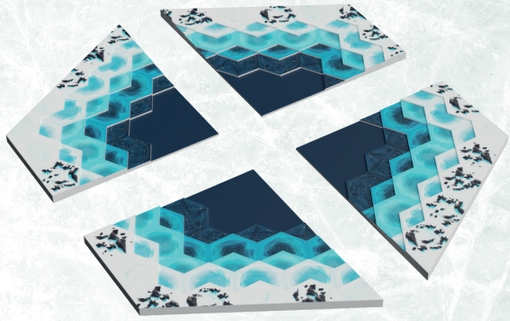
APERÇU ET BUT DU JEU

Vous incarnez chacun un Chef d'Expédition représentant une Guilde. En retirant peu à peu les tuiles du plateau, vous révélez les mystères que renferme I C E : objets, animaux, Artefacts, Édifices.

Rappelez-vous, la Guilde qui revient avec les plus grandes découvertes s'assure gloire et renommée et remporte la partie !

MATÉRIEL

1 Plateau de jeu en 4 parties



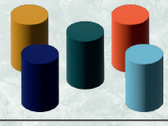
5 Plateaux Guilde



1 jeton Activation



5 marqueurs de points



153 tuiles

58 tuiles Neige

1 tuile Campement



11 tuiles Vierge



12 tuiles Tunnel



12 tuiles Nunatak



12 tuiles Faille



Tuiles de réserve
10 tuiles Flocon



37 tuiles Artefact de surface



27 tuiles Artefact intermédiaire



19 tuiles Artefact profond



12 tuiles Édifice



74 cartes

6 cartes Journal de Bord



11 cartes Décret



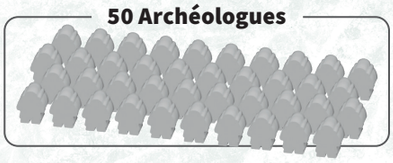
50 cartes Requête



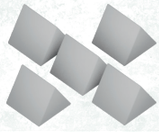
7 cartes aide de jeu



50 Archéologues



5 Camps



5 Chefs d'Expédition



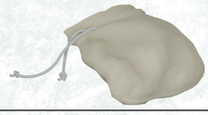
1 pion Guivre



5 pions Smilodon Boréal



1 sac de défausse en tissu



5 Aides d'exploration



1 jeton Premier Joueur



35 jetons 1 PR



20 jetons 5 PR



5 jetons Planification



1 Carnet de score



1 Livret d'Expédition



1 Livret des Édifices



MISE EN PLACE

Certains Navigateurs rapportèrent au fil de leurs aventures la description d'étranges constructions et objets pouvant être l'œuvre des Anciens. Cela marqua alors le départ des grandes expéditions à bord de leurs majestueux voiliers des glaces. Celles-ci se déroulent annuellement, lors des sept jours d'été, avec la phase de solstice où les températures peuvent atteindre exceptionnellement 4°C.

> **Premiers pas :** suivez la carte Arrivée (Premiers pas) pour votre première partie et la carte Arrivée pour les parties suivantes.



Plateau de jeu & tuiles

Mélangez séparément les tuiles Édifice, Artefact profond, Artefact intermédiaire, Artefact de surface et tuiles Neige.

Note des auteurs : à la fin d'une partie de I C E, pensez à ranger les tuiles tout en les mélangeant, cela évite de le faire au début de la prochaine partie.

La tuile Édifice révélée lors de la dernière partie représente l'Édifice que la dernière expédition a découvert. Son effet sera actif pendant cette partie (Cf. p. 16).

> **Premiers pas :** pour vos premières parties, ne jouez pas avec l'effet d'une tuile Édifice.

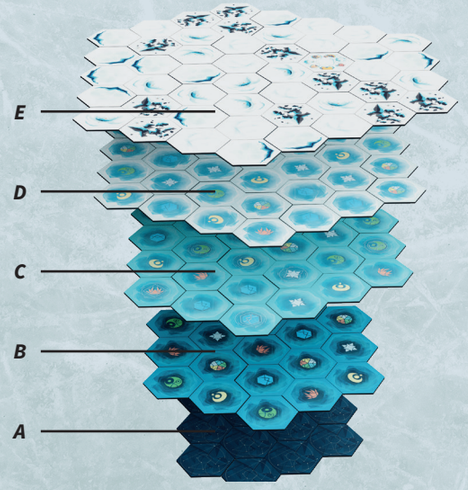
A. Après avoir assemblé les 4 parties du **plateau de jeu,** placez d'abord les **12 tuiles Édifice,** face cachée. Elles constituent le niveau le plus profond de I C E.

B. Puis placez les **19 tuiles Artefact profond,** face cachée, sur le niveau supérieur.

C. Placez alors les **27 tuiles Artefact intermédiaire,** face cachée, sur le niveau supérieur.

D. Placez ensuite les **37 tuiles Artefact de surface,** face cachée, sur le niveau supérieur.

E. Enfin, complétez le dernier niveau avec les **48 tuiles Neige,** face paysage vers le haut, elles forment la surface du jeu.



Mise en place commune

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

G. Placez **1 Camp et 1 Archéologue** sur la **tuile Campement.**

H. Formez une **réserve** à disposition des joueurs, avec les éléments suivants: les Archéologues et les Camps restants, les Smilodons, les jetons Planification, les tuiles Flocons, les jetons 1 PR et 5 PR.

I. Posez le **sac de défausse** à côté du plateau de jeu, les joueurs y placeront les tuiles défaussées durant la partie.

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 lors cette partie.

> **Premiers pas :** pour votre première partie, jouez avec les 3 cartes Décret Premier Pas (Cf. p. 25).

K. Mélangez les **cartes Requêtes** et formez une pioche. Vous viendrez former une défausse à côté de la pioche avec les cartes requêtes non conservées.

L. Mélangez les 6 **cartes Journal de Bord** qui forment la pioche Journal de Bord de cette partie.

> **Premiers pas :** formez la pioche en triant les cartes par ordre croissant, de façon à ce que la carte numérotée 1 soit celle du haut de la pioche.



Plateaux Guildes

1. Le nom de la Guilde et son illustration.
2. Un nombre de Points de Renommée de départ.
3. Une piste de Points d'Exploration (PE) accompagnée d'un marqueur de points.
4. La capacité spéciale de la Guilde.
5. Un espace pour déposer les Artefacts découverts pendant la partie.
6. Un espace libre à côté de votre plateau Guilde où vous placez les Artefact envoyés à la Cité.



Mise en place de chaque joueur

M. Choisissez un **plateau Guilde** et placez-le devant vous.
Le joueur choisissant la Guilde des Incandescents prend également le jeton Activation de cette Guilde

N. Prenez le **Chef d'Expédition** correspondant.

O. Prenez le **marqueur de points** de la couleur correspondante et placez-le sur la case cinq de la piste de Points d'Exploration de votre plateau.

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

Q. Mélangez les cartes Requête et distribuez-en 4 à chaque joueur qui en défausse 2 et **en conserve 2 face cachée**. Ces cartes Requête sont personnelles et seront validées en fin de partie par le joueur qui les possède.

Premiers pas : Pour votre première partie distribuez 2 cartes Requête à chaque joueur qu'il conserve.

Premiers pas : chaque joueur prend une aide d'exploration, récapitulant les phases de jeu, les différentes actions et les effets des Artefacts.

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

Légende du livret

Tout au long du livret nous utiliserons les termes :

- **Points d'Exploration** (**PE**) , permettant de réaliser des actions.Ils correspondent aux points d'actions des joueurs.
- **Points de Renommée** (**PR**) , correspondant aux points de victoire des joueurs.
- **Explorateurs**, correspondant aux **Chefs d'Expédition** et aux **Archéologues**.

Enfin vous rencontrerez ces **encadrés de couleur** :

Folk-lore : Immersion dans l'univers de I C E.

Premier Pas : À utiliser lors de vos premières parties.

Code d'exploration : Points de règles importants.

Exemple : Détail de parties jouées.

Note des auteurs : Points de stratégie et conseils.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Journées & Phases

Une partie est composée d'un maximum de **7 Journées,**
chacune comprenant **2 Phase de jeu :**

A. Phase de Préparation

Les joueurs la **réalisent ensemble**.

B. Phase d'Exploration

Composée de **plusieurs tours de table** où chaque joueur intervient **à son tour**. Durant cette seconde phase, chaque joueur possède une **réserve de PE** qu'il doit dépenser progressivement au cours de ses tours de jeu.

On réalise ainsi plusieurs tours de table jusqu'à ce que les joueurs aient terminé leur journée.

A. Phase de Préparation

1. Réinitialisation des PE

Les joueurs réinitialisent leur PE sur leur plateau Guilde : 5 PE, auxquels peut s'ajouter un point bonus via un jeton Planification, défaussez ce jeton le cas échéant (Cf. Jetons Planification p. 8).

Les points 2 et 3 ne sont pas réalisés lors de la première Journée, passez directement à la Phase d'Exploration.



2. Recharge des Artefacts

Les joueurs retournent côté recto tous les Artefacts de leur plateau Guilde. Si un joueur possède un ou plusieurs Artefacts Prismatiques sur son plateau Guilde, il peut les changer d'emplacement (Cf. Tuiles Artefact p. 12).



3. Nouvel événement

Le joueur à gauche du premier joueur de la journée précédente prend le **jeton Premier Joueur.** Puis il révèle la **première carte du paquet Journal de Bord** et les joueurs appliquent ses effets.

Passez ensuite à la Phase d'Exploration.

L'épuisement de la pioche Journal de bord est une condition de fin de partie (Cf. Fin de partie p. 15).





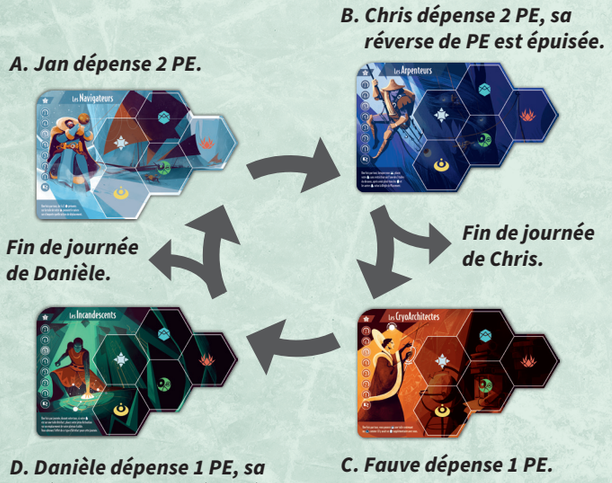
B. Phase d'Exploration

1. Réalisation des actions

Dans le sens horaire, à son tour, chaque joueur effectue des actions en dépensant des PE, il déplace son marqueur de la piste de PE d'une case vers le bas pour chaque PE dépensé.

Un joueur doit donc dépenser de 1 à 2 PE de sa réserve chaque tour.

Exemple d'un tour de jeu lors de la phase d'exploration :



A. Jan dépense 2 PE pour Se Déplacer et Fouiller, il lui reste 1 PE dans sa réserve.

B. Chris dépense ses 2 derniers PE en Fouillant. Il ne lui reste plus de PE dans sa réserve, sa Journée est donc terminée. Il peut envoyer jusqu'à 3 Artefacts à la Cité.

C. Fauve dépense 1 PE pour Planifier. Il lui reste 2 PE, elle décide de ne pas les dépenser et termine ainsi son tour de jeu.

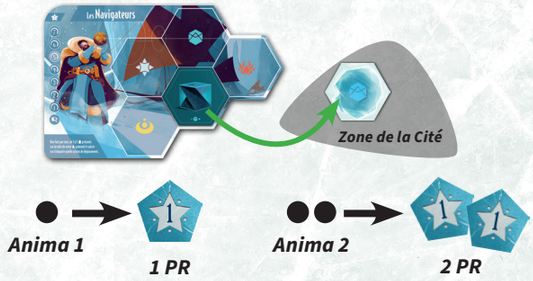
D. Danièle dépense son dernier PE pour appeler un nouvel archéologue. Sa Journée se termine et elle peut envoyer jusqu'à 3 Artefacts à la Cité.

Ce sera alors au tour de Jan puis de Fauve, qui possèdent chacun des PE dans leur réserve.

2. Fin de journée

Lorsqu'un joueur a épuisé sa réserve de points d'Exploration, et après avoir effectué d'éventuelles actions gratuites (Cf. p. 11, Jouer des effets ou des capacités), sa Journée est terminée. Il ne pourra plus réaliser d'actions cette Journée.

À ce moment, il peut envoyer à la Cité jusqu'à 3 Artefacts qui se trouvent sur son plateau Guilde.



Règle d'envoi à la Cité :

Lorsqu'un joueur envoie un Artefact à la Cité, il le pose, face cachée, dans la zone de la cité à côté de son plateau guilde. Il gagne 1 PR si c'est un Artefact d'Anima 1 ou 2 PR si c'est un Artefact d'Anima 2. (Cf. Tuiles Artefact p12)

Les PR gagnés au cours de la partie sont représentés par des jetons 1 PR et 5 PR.

Note des auteurs : Attention, les Artefacts restants sur le plateau Guilde en fin de partie seront défaussés et ne rapporteront aucun PR aux joueurs lors du décompte.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur Journée, passez à la phase de Préparation de la prochaine Journée.

ACTIONS

Voici la liste des actions que vous pouvez effectuer pendant la phase d'exploration à votre tour.



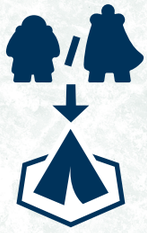
Construire un Camp

Coût : 1

Déposez un Camp pris de la réserve **et votre Chef d'Expédition** sur une tuile entièrement découverte (aucune autre tuile ne doit la recouvrir).

Les Archéologues et les Camps n'ont pas de couleur, ils sont communs à tous les joueurs.





Appeler

Coût : 1

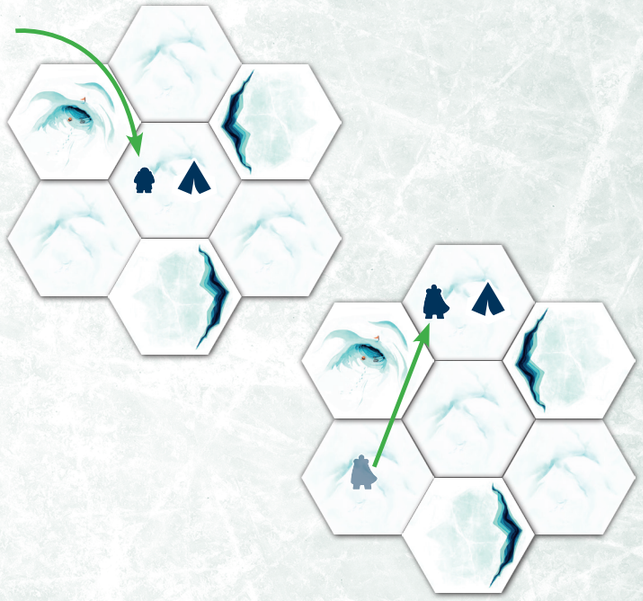
Placez un explorateur sur un camp :

Déposez 1 Archéologue pris de la réserve sur une tuile possédant un Camp.

ou

Déplacez votre Chef d'Expédition depuis une tuile ou depuis votre réserve, sur une tuile possédant un Camp.

Les Archéologues n'accompagnent pas le Chef d'Expédition lors de l'action Appeler (Cf. Action Se Déplacer).





Planifier

Coût : 1

Récupérez un jeton Planification. Ce jeton devra être dépensé pour augmenter votre réserve de 1 PE durant la phase de préparation de la prochaine Journée.

Un joueur ne peut posséder plus d'un jeton Planification. Il ne peut dépenser ce jeton durant la Journée où il l'a récupéré.





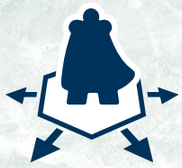
Surmener

Coût : 1

Vous pouvez dépenser 3 PE au lieu de 2 PE ce tour-ci.

L'action Surmener à un **coût en PR** et non en PE. Cette action ne vous fait pas gagner de PE, vous devez toujours les dépenser depuis votre réserve de Point d'Exploration.





Se déplacer

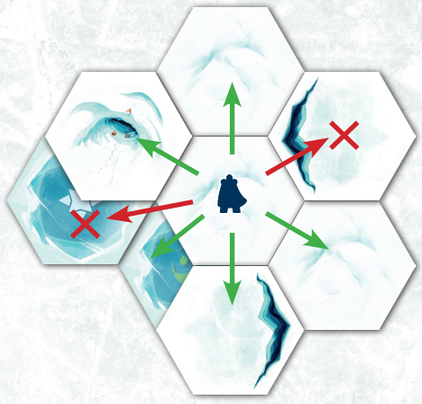
Coût : / tuile

Déplacez votre Chef d'Expédition sur une tuile adjacente (Cf. Règle de contiguïté). Lorsqu'un Chef d'Expédition Se déplace, il peut amener avec lui gratuitement de 1 à 3 Archéologues se trouvant sur sa tuile de départ.

Vous ne pouvez déplacer les Archéologues sans votre Chef d'Expédition.

Vous ne pouvez traverser une Faille (Cf. p. 20) avec votre Chef d'Expédition.

Les bords du plateau de jeu sont considérés comme des tuiles, et vous pouvez vous déplacer parmi elles. La seule exception concerne les bords du niveau de surface où vous ne pouvez pas vous déplacer.



Règle de contiguïté :

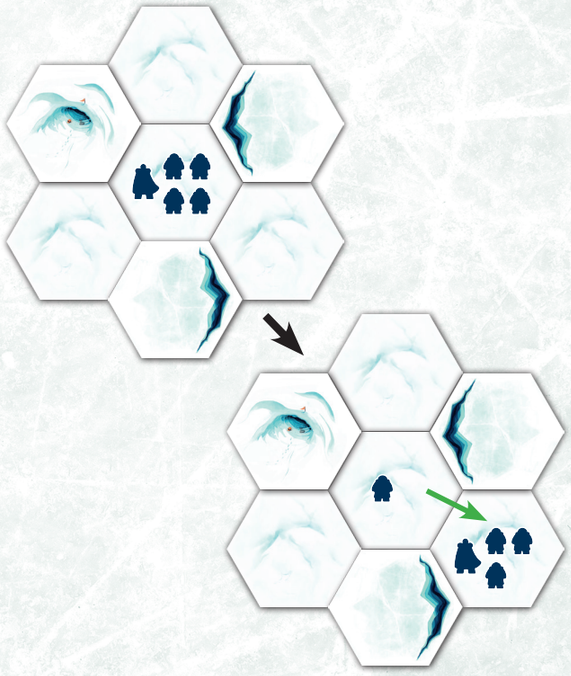
Une tuile est considérée comme adjacente à une autre si :

• Deux tuiles ont un côté adjacent et se situent sur le même niveau.



• Sur un niveau supérieur ou inférieur l'une recouvre l'autre partiellement.
Des tuiles ne sont pas considérées comme adjacents si seuls leurs sommets se touchent.





Exemple de déplacement :

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

Il déplace ensuite son Chef d'Expédition sur une autre tuile et amène avec lui les 2 Archéologues.

Ces actions lui coûte au final 2 PE.



ACTIONS



Fouiller

Coût : (3)

Retirez la tuile sur laquelle se situe votre chef d'expédition. Vous pouvez Fouiller une tuile entièrement découverte ou une tuile partiellement découverte s'il n'y a qu'une seule tuile dessus.

A. Retirez la tuile

Tout d'abord, ajustez le coût de base de 3 PE en suivant la **Règle des coûts de fouille** pour déterminer le coût de cette action.

- 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.

Note des auteurs : Même après avoir dépensé 2 PE, un joueur peut continuer de réaliser des actions coûtant 0 PE, comme Fouiller avec 3 Explorateurs ou jouer des tuiles Neige.

Règle des coûts de fouille :

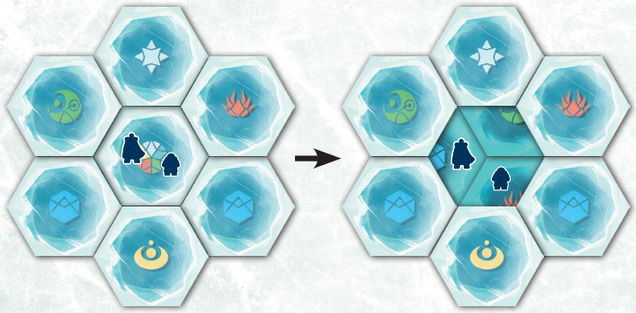
1. Modification du coût de base :
- Les tuiles contenant un Camp et les tuiles Nunatak coûtent 4 PE.
- Les tuiles partiellement recouvertes par une autre tuile coûtent 4 PE.

2. Réduction du coût grâce à la présence d'Explorateurs :
- Chaque Explorateur présent diminue le coût de 1 PE.
- Les Explorateurs sont : Votre Chef d'Expédition (et les Chefs adverses, s'ils sont présents) et les Archéologues.

3. Payez le coût restant en PE :
- Si c'est 0 PE, la fouille est gratuite.
- Sinon, payez le coût en PE.

B. Déplacez 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.**



Règle de Placement :

Après la fouille de la tuile supérieure, les Explorateurs ayant fouillé doivent être placés le plus équitablement possible parmi les trois tuiles situées en dessous.

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

Dans certains cas, il peut déjà y avoir des Explorateurs sur des tuiles inférieures suite à des fouilles précédentes. Il faut en tenir compte lorsque vous placez les Explorateurs.

Après avoir placé les Explorateurs, si un Camp était présent sur la tuile retirée, placez-le sur l'une des tuiles du dessous. Il ne peut pas être placé sur une tuile sur laquelle se trouve déjà un Camp, ni sur le bord du plateau.

C. Prenez la tuile

Si la tuile retirée est une tuile Neige, placez-la dans votre main face cachée. Si c'est une tuile Artefact, placez-la sur votre plateau Guilde côté recto sur l'Emplacement d'Artefact correspondant.

Exemple de fouille :

Fauve a réussi à rassembler avec son Chef d'Expédition 2 autres Archéologues sur une tuile Artefact partiellement recouverte.

Elle Fouille cette tuile, cela coûte normalement 4 PE, mais étant donné qu'il y a 3 Explorateurs sur la tuile, cette action ne lui coûte que 1 PE.

Elle défausse alors la tuile qui recouvre la tuile Artefact, et place l'artefact sur son plateau Guilde.

Puis elle répartit les 3 Explorateurs le plus équitablement possible sur les 3 tuiles ainsi révélées.



Règle d'Effondrement :

Dès qu'une tuile n'a plus qu'une seule tuile adjacente de même niveau, elle s'effondre : elle est placée dans le sac de défausse.

Tous les éléments de jeu présents sur la tuile effondrée sont remis dans leur réserve respective.

Une tuile adjacente à la bordure du plateau ne s'effondre que lorsqu'elle n'a plus aucune tuile adjacente du même niveau.



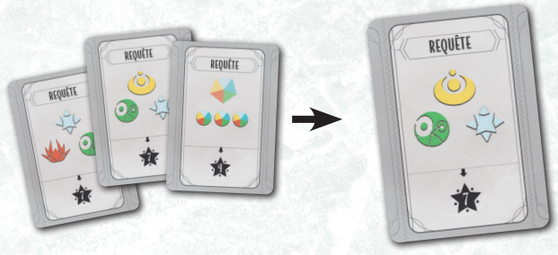


Consulter le Registre

Coût : 1

Piochez 3 cartes Requête, choisissez-en une et défaussez les 2 autres.

Chaque carte Requête non validée lors du décompte final vous fera perdre 2 PR.

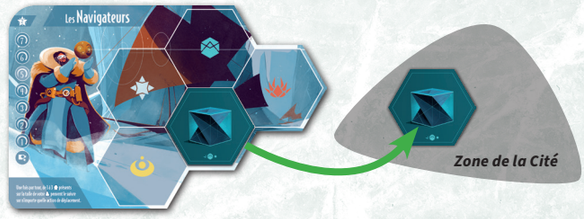




Renvoyer

Coût : 1

Passez directement à l'étape 2 de votre phase d'exploration. **Envoyez jusqu'à 4 Artefacts à la Cité,** au lieu de 3, et mettez fin à votre Journée.



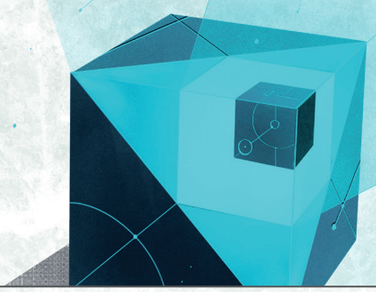
Jouer des effets ou des capacités

Coût : 0

- À tout moment durant son tour, **vous pouvez jouer gratuitement une tuile Neige** de votre main et appliquer son effet (y compris une tuile que vous venez de Fouiller). Les tuiles jouées sont ensuite placées dans le sac de défausse. (Cf. p. 20)
- Lorsque vous avez déverrouillé l'effet d'un Artefact, **vous pouvez déclencher cet Artefact gratuitement une fois par Journée.** (Cf. p. 13)
- **Chaque Guilde possède une capacité unique, certaines peuvent être utilisées comme des actions.** (Cf. p. 18)



ARTEFACTS



Les Artefacts apparaissent comme des vestiges des Anciens ayant survécu au temps. Certains de ces objets sont intacts et parfois encore utilisables ! Leur fonctionnement restant encore mystérieux, ils sont utilisés de façon empiriques par les habitants de la Cité, qui ne peuvent ni les reproduire ni les entretenir durablement. Ainsi les Artefacts sont considérés par la majorité comme des objets aux pouvoirs magiques, sources de prestige et de progrès mais aussi de dangers...

Présentation des Artefacts

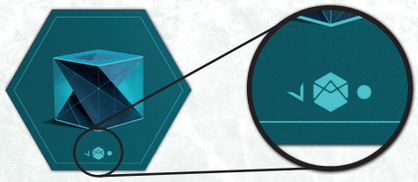
Les tuiles Artefact sont placées sur 3 niveaux différents, reconnaissables par leur couleur de plus en plus foncée selon l'enfouissement : Artefacts de surface, intermédiaires et profonds.

Au verso (côté pictogramme) d'une tuile Artefact on aperçoit, à travers la glace, le pictogramme correspondant à son Type.



Surface ***Intermédiaire*** ***Profond***

Au recto (côté illustration) on retrouve l'illustration, et au bas de celle-ci, la Forme, le Type, et l'Anima de l'Artefact.



Il y a **5 Types d'Artefacts** différents : Accomplissement, Exalté, Harmonie, Oblitération et Philosophal.



Accomplissement ***Exalté*** ***Harmonie***



Oblitération ***Philosophal***

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



Prismatique

Lorsqu'un joueur Fouille une tuile Artefact, il la pose sur l'Emplacement d'Artefact correspondant de son plateau Guilde. Un emplacement d'Artefact peut contenir plusieurs Artefacts du même type, dans ce cas formez simplement une pile.

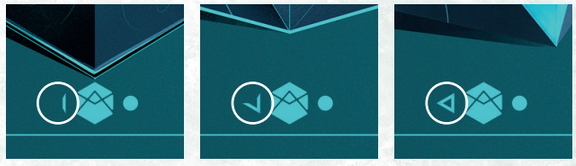


L'Anima d'un artefact représente sa puissance. Les Artefacts peuvent être trouvés sous deux puissances différentes :



Anima 1 ***Anima 2***

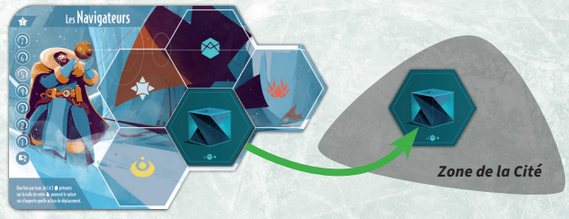
Chaque Type d'Artefact possède **3 Formes** différentes :



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

Ces Formes interviennent dans certaines cartes Requête et Décret.

Au cours de la partie, les Artefacts du plateau Guilde pourront être envoyés à la Cité. Ils permettront alors de valider des cartes Requête et de gagner des PR via des cartes Décret en fin de partie.



Lorsque vous envoyez un Artefact à la Cité, gagnez 1 PR si c'est un Artefact d'Anima 1 et gagnez 2 PR si c'est un Artefact d'Anima 2 (Cf. Règle d'envoi à la Cité p. 7).

Effets des 5 Types d'Artefacts

Dès qu'un Emplacement d'Artefact totalise 2 Anima ou plus, le joueur peut déclencher l'effet associé comme une action gratuite.

L'effet de chaque Artefact ne peut être déclenché qu'**une seule fois par Journée et par type,** et seulement s'ils sont toujours sur le plateau Guilde. Ainsi les Artefacts envoyés à la Cité ne vous octroie pas leur effets.

Lorsque vous déclenchez l'effet d'un Artefact, retournez le premier Artefact de l'Emplacement du Type utilisé côté verso. L'effet de ce Type d'Artefact est désormais épuisé, et ne pourra plus être utilisé à nouveau cette journée. Les Artefacts de ce Type, fouillés durant cette Journée, seront placés côté verso.



Artefacts de l'Oblitération

Défaussez une tuile entièrement découverte adjacente à la tuile où se situe votre Chef d'Expédition. Placez-la dans le sac de défausse.

Tous les éléments qui s'y trouvent sont remis dans la réserve, ou aux joueurs concernés.



Artefacts de l'Accomplissement

Ajoutez 1 PE à votre réserve.



Artefacts philosophaux

Récupérez une tuile qui est sur le point d'être défaussée depuis le plateau durant votre tour. Ce peut être une tuile Neige ou Artefact.

Vous pouvez ainsi récupérer une tuile effondrée, ou une tuile retirée du plateau via une capacité d'Artefact ou de tuile Neige.



Artefacts Exaltés

Dépensez **1 PE, pour déplacer** sur la tuile de votre Chef d'Expédition un **Archéologue issu de chacune des tuiles adjacentes.**



Artefacts de l'Harmonie

Après avoir **fouillé** et réparti les Archéologues, **prenez un Archéologue de la réserve et placez-le sur la tuile de votre Chef d'Expédition.**



Artefacts Prismatiques

Ils peuvent prendre n'importe quel type d'Artefact et ainsi être placés sur n'importe quel Emplacement d'Artefacts de votre plateau Guilde.

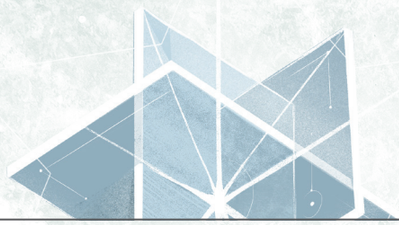


Lors de la phase de préparation, vous pouvez déplacer chacun de vos Artefacts Prismatiques sur un nouvel Emplacement d'Artefact.

À la fin de la partie, lorsque les joueurs comptabilisent leurs PR, vous devez choisir le Type final que prendra chacun de vos Artefacts Prismatiques pour le décompte des Requêtes et Décrets.

Attention les Artefacts Prismatiques n'ont pas de Forme.

POINTS DE RENOMMÉE & CARTES



La Cité est régie par le Conseil des Sages. Celui-ci adresse fréquemment des requêtes aux différentes Guildes pour répondre aux besoins de la ville. L'enjeu n'est rien moins que la conservation de la place de la Guilde au sein du Conseil, et de la renommée qui en découle. De cela dépendront les ressources et privilèges qui lui seront dévolus.

Points de Renommée

Les Points de Renommée (PR) déterminent la renommée de votre Guilde et donc son score final.

Lorsque des Points de Renommée sont gagnés au cours de la partie, prenez-les sous la forme de jetons 1 PR ou 5 PR et placez-les à côté de votre Plateau Guilde.



Cartes

Cartes Journal de Bord

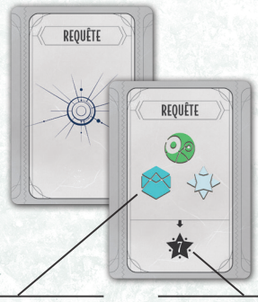
Ces cartes sont **dévoilées pendant la phase de préparation** au début de chaque journée. Ils déclenchent un événement ponctuel ou un effet actif durant cette Journée.

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



Cartes Requête

Ces cartes sont **personnelles**. Chaque joueur commence avec 2 cartes et peut en obtenir au cours de la partie via l'action Consulter le Registre. Elles ont besoin d'être validées en fin de partie en payant leur coût en Artefacts. Détail des coûts dans les Annexes (p26).



Coût à payer en Artefact en fin de partie pour valider cette Requête.

Gain en PR si la carte est validée

Cartes Décret

Ces cartes sont **publiques**. Elles permettent aux joueurs de gagner des PR en fonction des Artefacts qu'ils auront envoyés à la Cité au cours de la partie. 3 cartes Décret sont dévoilées lors de la mise en place du jeu et sont placées près du plateau de jeu.

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



Condition qui peut être validée plusieurs fois en fin de la partie.

Gain en PR (cumulatif)



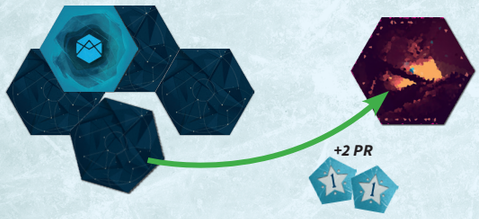
FIN DE PARTIE

Conditions

La phase finale de la partie débute dès qu'une de ces deux conditions est remplie :

1. Lorsqu'une tuile Édifice est **entièrement découverte, elle est retournée face illustration** (elle n'a pas besoin d'être Fouillée). Le joueur l'ayant révélée **gagne 2 PR,** puis l'ensemble des joueurs peuvent jouer un dernier tour en incluant le joueur ayant révélé l'Édifice, et la partie s'arrête. On procède alors au décompte final des points.

   Après votre partie, vous pourrez découvrir dans le livret des Édifices la nouvelle variante associée à cet Édifice.



OU

2. Lors de la phase de préparation, **la dernière carte Journal de bord est révélée.** Les joueurs effectuent alors une dernière Journée, et la partie s'arrête. On procède alors au décompte final des points.



Décompte des points

Premier pas : suivez l'aide de jeu de la carte Retour à la Cité.

Défaussez les Artefacts encore présents sur votre plateau Guilde. Retournez face visible les Artefacts envoyés à la Cité au cours de la partie. Choisissez le Type final que prend chacun de vos Artefacts Prismatiques.

Puis réalisez le décompte des points de chaque joueur en suivant ces phases:

1. Comptabilisation des Décrets

Additionnez les PR rapportés par vos Artefacts via les 3 Décrets révélés.

Si vous remplissez plusieurs fois la condition d'un Décret, vous obtenez son gain en PR à chaque fois.

2. Validation des Requêtes

Chaque joueur valide les Requêtes qu'il est en mesure de payer. Pour valider une Requête, un joueur doit en payer le coût avec les Artefacts qu'il a envoyés à la Cité au cours de la partie. Un même Artefact ne peut payer le coût de plusieurs Requêtes.

Additionnez les PR rapportés par vos Artefacts via les Requêtes validées.

Chaque Requête ne peut être validée qu'une seule fois.

Les Requêtes non validées vous font perdre 2 PR chacune.

3. Jeton Points de Renommée

Additionnez les PR rapportés par vos Jetons PR gagnés lors de la partie.

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

Exemple de décompte :



Via les Décrets et grâce aux Artefacts que Danièle a envoyé à la Cité au cours de la partie, elle totalise 17 PR (4 + 6 + 7).



Ses Artefacts lui permettent de valider 3 Requêtes sur 4. Elle soustrait 2 PR à ce total pour la Requête qu'elle n'a pas pu valider. Danièle totalise ainsi 14 PR (7 + 4 + 5 -2).



On ajoute à cela le décompte des jetons PR qu'elle a obtenu au cours de la partie : 8 PR.



Danièle totalise donc un score de 39 PR. Elle aurait pu optimiser d'avantage la validation de ces Requêtes. Saurez-vous trouver comment ?

Vous êtes maintenant prêt pour votre première expédition sur la vallée des Anciens !

VARIANTES

Les dernières expéditions archéologiques ont mis à jour d'énigmatiques structures géantes : les grands ouvrages, également appelés Édifices. Ces imposantes constructions, inaltérables et majestueuses, interrogent encore actuellement les équipées d'explorateurs.

Édifices

Dans I C E, vos parties ont un impact l'une sur l'autre. La Vallée des Anciens recèle nombre de secrets à découvrir… Chaque expédition pourra apporter un nouvel Édifice, et donc une nouvelle variante, avec laquelle vous êtes libre de jouer à la partie suivante.

Le **Livret des Édifices** vous permettra de découvrir progressivement le fonctionnement de chacun de ces 12 Édifices.

Note des auteurs : vous pouvez choisir au hasard votre édifice ou jouer avec plusieurs Édifices. À vos risques et périls !

Draft des Requêtes de départ

Distribuez 4 cartes Requête à chaque joueur. Chacun en sélectionne une, puis donne les cartes restantes à son voisin de gauche. Sélectionnez alors une seconde carte et défaussez les 2 cartes restantes.



Mode 2 joueurs

Ajustement de règle

- À 2 joueurs **l'action Se Déplacer permet un déplacement de 1 à 2 tuiles pour 1 PE.** Toutefois vous ne pouvez utiliser cette action qu'**une fois par tour.**

Mode solo

La version solo est une course contre la montre. Vous disposez de **10 Journées** pour valider les **3 objectifs suivants :**

- **Artefact :**
  Avoir envoyé à la Cité un minimum de **19 Artefacts**.
- **Requête :**
  Avoir validé un minimum de **7 cartes Requête**.
- **Édifice :**
  Avoir entièrement **découvert une tuile Édifice**.

Ajustements de règles

- Vous ne pouvez plus utiliser l'action Planifier.
- Lorsque la pioche de cartes Journal de Bord est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

Mode coopératif

Dans ce mode de jeu, les joueurs doivent avoir entièrement découvert une tuile Édifice et avoir atteint certains objectifs dans un temps restreint:

- **À 2 ou 3 joueurs :**
  - Découvrir un Édifice en **5 Journées maximum.**
  - Avoir envoyé **10 Artefacts** à la Cité par joueur.
  - Avoir remporté **25 PR** via la validation des cartes requêtes.
- **À 4 joueurs :**
  - Découvrir un Édifice en **4 Journées maximum.**
  - Avoir envoyé **9 Artefacts** à la Cité par joueur.
  - Avoir remporté **20 PR** via la validation des cartes requêtes.
- **À 5 joueurs :**
  - Découvrir un Édifice en **4 Journées maximum.**
  - Avoir envoyé **8 Artefacts** à la Cité par joueur.
  - Avoir remporté **20 PR** via la validation des cartes requêtes.

Ajustement de règle

- Lorsque vous utilisez l'action Appeler pour appeler un archéologue, cela vous coûte 2 PE (au lieu de 1).

En coopération à 2 joueurs, jouez à la fois avec les règles du mode 2 joueurs et du mode coopératif.

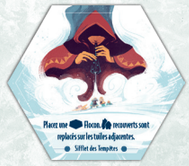
En mode solo ou coopératif, un joueur peut à tout moment défausser l'une de ces 3 tuiles Neige pour gagner 1 PE et 1 PR.



Smilodon Boréal



Pierre de Charisme



Sifflet des tempêtes

Bien que les modes solo et coopératif soient basés sur des objectifs, prenez note de vos Points de Renommé.
Lorsque vous jouerez à nouveau à ces modes, essayez de battre vos précédents scores !

Venez comparer votre meilleur score et trouver les dernières mises à jour sur les variantes ici :
https://thiswayeditions.com/fr/variantes



ANNEXES D'EXPÉDITION

Plateaux Guildes 18
Tuiles Neige 20
Tuiles Artefact 22
Cartes Journal de Bord 24
Cartes Décret 25
Cartes Requête 26
Liste des Requêtes 27
Lexique 28
FAQ 29
This Way! Liens & Communauté 30
Crédits & Remerciements 31
Iconographie 32

PLATEAUX GUILDES

Chaque habitant de la Cité appartient à une Guilde représentant un corps de métier. Une hiérarchie complexe et inégalitaire s'instaure au sein de la ville. Autour du Foyer de la Cité, au plus près de la chaleur, règne l'élite possédant de micros jardins-vergers 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 ainsi qu'une capacité unique. Celle-ci peut uniquement être utilisée pendant votre tour de jeu.

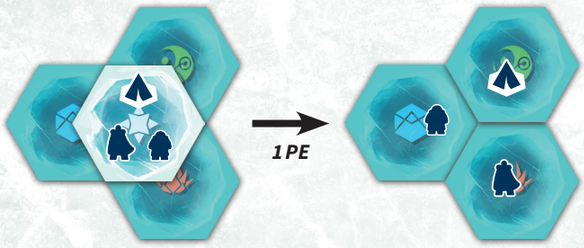
Premiers pas : pour votre première partie, ne prenez pas en compte les capacités et PR de départ liés aux Guildes.

Les CryoArchitectes (1 PR)

Une fois par tour, vous pouvez Fouiller une tuile contenant un Camp comme s'il y avait un Archéologue supplémentaire avec vous.

Après avoir creusé, comme d'habitude placez le Camp sur n'importe quelle tuile située en dessous.

Veuillez noter que les Camps modifient toujours le coût d'une Fouille et nécessitent donc de dépenser 4 PE pour être Fouillé.





Les Incandescents (3 PR)

Une fois par Journée, durant votre tour, si votre Chef d'Expédition est sur une tuile Artefact, vous pouvez placer votre jeton Activation sur l'Emplacement d'Artefact correspondant de votre plateau Guilde.

Vous obtenez l'effet de ce Type d'Artefact pour cette Journée.

Retournez votre jeton Activation sur la face grisée lorsque vous utilisez l'effet de cet Artefact. Les Incandescents sont la seule Guilde qui peut déclencher l'effet d'un même Type d'Artefact deux fois dans la même Journée : avec leur capacité et avec les Artefacts présents sur leur plateau Guilde.

Retirez votre jeton Activation à chaque fin de Journée.

Si votre Chef d'Expédition est sur une tuile d'Artefact Prismatique, vous ne pouvez pas utiliser votre capacité.

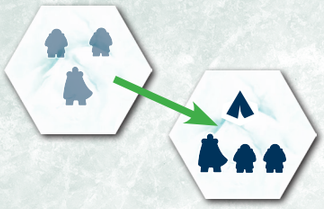




Les Navigateurs (2 PR)

Une fois par tour, de 1 à 3 Archéologues présents sur la tuile de votre Chef d'Expédition peuvent le suivre lors de son déplacement via :

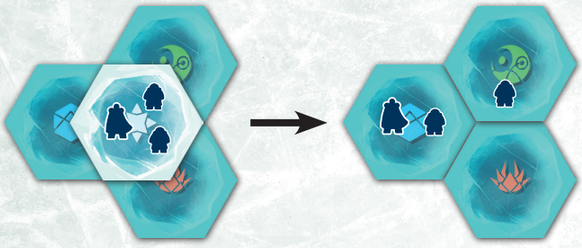
- l'action **Appeler**
- l'action **Construire un Camp**
- l'**utilisation** d'une **tuile Neige**





Les Arpenteurs (0 PR)

Une fois par tour, lorsque vous Fouillez, placez votre Chef d'Expédition sans restriction sur l'une des 3 tuiles situées en dessous, après avoir placé tous les Archéologues et les Chefs d'Expédition des autres joueurs selon la Règle de Placement.

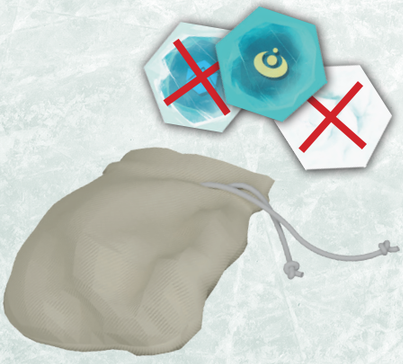




Les Alchimistes (2 PR)

Une fois par Journée, vous pouvez récupérer au hasard jusqu'à 3 tuiles du sac de défausse, choisissez-en une et remettez les 2 autres dans le sac.

Si c'est une tuile Neige mettez-la dans votre main. Si c'est un Artefact placez-le sur votre plateau Guilde.





TUILES NEIGE

Le monde connu est un immense glacier : l'Inlandsis. Cette nappe de glace recouvrant la terre atteint parfois des milliers de mètres d'épaisseur. Cette plaine infinie est balayée par des vents puissants : les vents catabatiques soufflant jusqu'à 350 km/h ! De rares reliefs rocheux, un répit pour les chars à glace, ponctuent ce désert inhospitalier : les nunataks.

Le plateau de jeu comporte 48 tuiles Neige. La Réserve comporte 10 tuiles Neige supplémentaires, les tuiles Flocon.

Une fois fouillées, ces tuiles forment les mains des joueurs. Les joueurs pourront les jouer gratuitement durant leur tour.

Vous ne pouvez avoir plus de 4 tuiles Neige en main, au delà défaussez toutes tuiles Neige que vous pourriez obtenir.



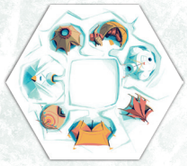
Tuile Neige



Tuile Flocon

Verso (face paysage)

Lorsqu'elles sont sur le plateau, les tuile Neige illustrent la surface du monde glacé de I C E. On retrouve 5 Types de paysages :



Campement
Placez un Camp et un Archéologue sur cette tuile lors de la mise en place.



Tunnel
Placez un Archéologue sur cette tuile lors de la mise en place.



Faille
Ces tuiles présentent une illustration de faille sur deux côtés, les Explorateurs ne peuvent traverser ces deux côtés.

Les effets des tuiles Neige, les capacités de Guilde, et les effets d'Artefact ne dérogent pas à cette règle.



Nunatak
Ces tuiles coûtent 1 PE supplémentaire pour être fouillées.



Vierge
Aucun effet spécial.



Recto (face illustration et effet)

Il existe 12 rectos différents, répartis en 3 Types :

Tuiles Animal



Araignées Blanches
Déplacez tous les Archéologues d'une tuile vers une des tuiles adjacentes.



Essaim de Termites Polaires
Fouillez une tuile Neige gratuitement si votre Chef d'Expédition se situe dessus.

Vous pouvez Fouiller une tuile qui est partiellement recouverte.



Raie Manta des Glaces
Déplacez votre Chef d'Expédition gratuitement sur n'importe quelle tuile du plateau.

Les Archéologues présents sur cette tuile ne se déplacent pas avec votre Chef d'Expédition.



Smilodon Boréal
Déposez le pion Smilodon sur une tuile. Au début de votre tour, remettez ce pion dans la réserve.

Une tuile avec un Smilodon est Inaccessible :

- Cette tuile ne peut pas être Fouillée (elle peut toujours s'Effondrer).
- Les Explorateurs ne peuvent pas se déplacer sur cette tuile.
- Les Explorateurs qui devraient être placés sur cette tuile sont remis dans la réserve à la place.



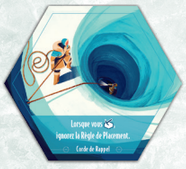
Pion Smilodon



Tuiles Expédition



Char à Glace
Déposez 1 Archéologue sur la tuile de votre Chef d'Expédition et un autre Archéologue sur la tuile d'un autre Chef d'Expédition. Gagnez 1 PR.



Corde de Rappel
Lors d'une Fouille, ignorez la Règle de placement : répartissez les Explorateurs sur les tuiles du dessous comme bon vous semble.

Cette tuile peut être utilisée immédiatement pour la Fouille qui l'a révélée.



Épave
Gagnez 1 PE et 1 PR. Puis choisissez un autre joueur, il gagne à son tour 1 PE.

Si ce joueur a déjà terminé sa Journée, il commencera sa prochaine Journée avec 1 PE supplémentaire à la place.



Survivants d'Expédition
Lors d'une Fouille, prenez 2 Archéologues supplémentaires de la réserve. Ces survivants rejoignent les autres Explorateurs que vous placez sur les tuiles situées en dessous, en suivant la Règle de Placement.

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

Cette tuile peut être utilisée immédiatement pour la Fouille qui l'a révélée.

Tuiles Anciens



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.

Vous ne pouvez pas Fouiller un Artefact Prismatique avec un Talisman.



Pierre de Charisme
Dépensez 1 PR pour jouer Pierre de Charisme. Pendant ce tour vous pouvez contrôler n'importe quel Chef d'Expédition comme votre propre Chef d'Expédition : les Archéologues suivent celui-ci, vous pouvez Fouiller et récupérer les tuiles ainsi fouillées.

Les actions effectuées avec ce Chef d'Expédition sont décomptées de votre propre piste de PE.



Rune Explosive
Défaussez face cachée une tuile du plateau entièrement découverte. Les éléments de jeu présents dessus sont remis dans la réserve, ou aux joueurs concernés. Vous ne pouvez défausser une tuile avec un Camp.



Sifflet des Tempêtes
Placez une tuile Flocon sur n'importe quel emplacement du plateau. La tuile doit ainsi être posée sur 3 tuiles (ou bords de plateau) sans aucun vide en dessous, et doivent toucher au moins deux autres tuiles du même niveau. Tous les Explorateurs qui se trouvent sur des tuiles entièrement recouvertes sont déplacés le plus équitablement possible sur des tuiles adjacentes à leur emplacement.

Vous ne pouvez pas recouvrir un Camp ou un Smilodon.

TUILES ARTEFACT

Les tuiles Artefacts sont réparties en 5 Types de base et un Type Prismatique de la manière suivante :

Niveau Artefacts de surface

37 tuiles : 30 Anima 1 et 7 Prismatiques Anima 1.



Niveau Artefacts i

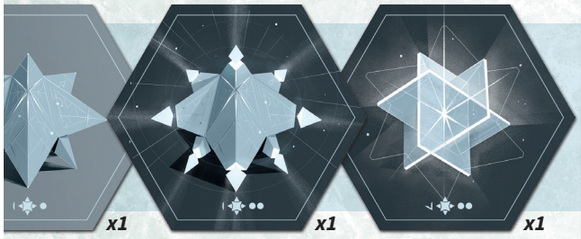
27 tuiles : 15 Anima 1, 10 Anima 2 e

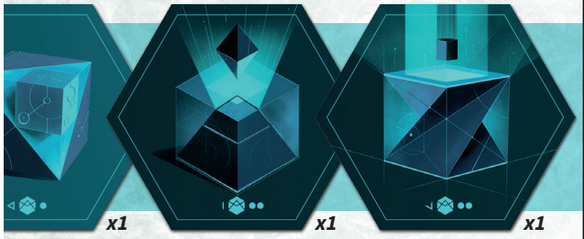


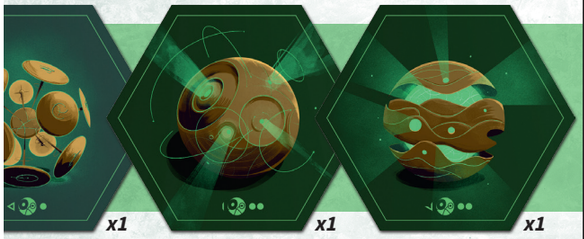
s intermédiaires

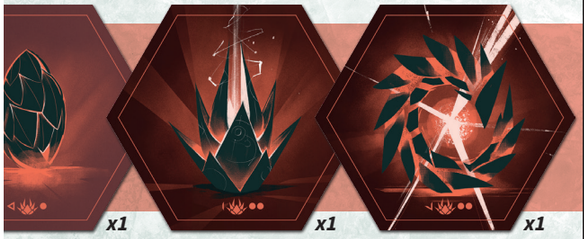
2 et 2 Prismatiques Anima 1.







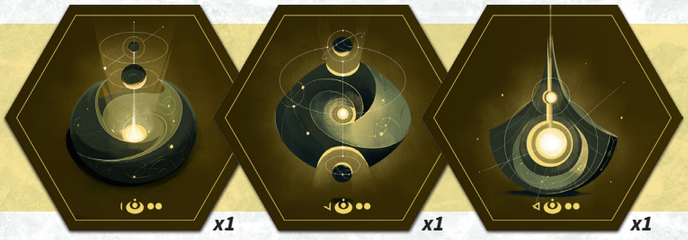






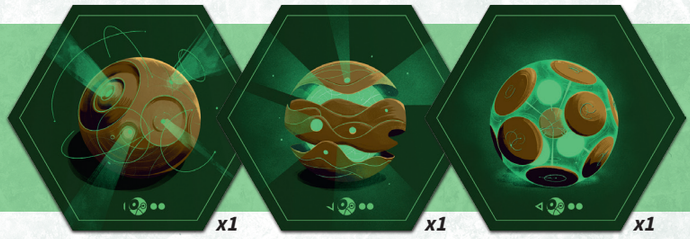
Niveau Artefacts profonds

19 tuiles : 15 Anima 2 et 4 Prismatiques Anima 2.













CARTES JOURNAL DE BORD

Ces cartes représentent les évènements que les Explorateurs traversent au cours de l'expédition. Révélez une carte Journal de Bord à chaque début de Journée, exceptée la première.





En cas d'épuisement de la réserve, déposez les Archéologues en commençant par le premier joueur dans le sens horaire, jusqu'à épuisement.



En cas d'épuisement de la réserve, le premier joueur choisit les tuiles Artefact Prismatique sur lesquelles placer les Archéologues.



Une tuile avec un Smilodon est Inaccessible (Cf. Smilodon boréal p. 20). S'il y a plusieurs tuiles à égalité ayant le plus d'Explorateurs, placez si possible un Smilodon sur chacune. (Le 1er joueur choisit où s'il n'y a pas assez de Smilodon disponible).



Vous ne pouvez défausser une tuile Édifice.



La pioche est effectuée dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. Si la réserve de tuiles Flocon est vide, prenez une tuile au hasard dans le sac de défausse.



Si votre Chef d'Expédition n'est pas sur le plateau, prenez la place d'un Archéologue, qui est alors remis dans la réserve.

CARTES DÉCRET

Ces cartes donnent une orientation stratégique aux joueurs pour marquer des PR lors de la fin de partie. Révélez-en 3 en début de partie.

Premières pas : Pour votre première partie, révélez les 3 cartes Décret « Premiers Pas ». Ces cartes ont un symbole blanc en bas :







Chaque **Artefact d'Anima 1** vous rapporte **1 PR.**



Chaque **Artefact Prismatique** vous rapporte **2 PR.**



Chaque **Artefact** du Type correspondant rapporte **1 PR** par **Anima**.

Les Artefacts Prismatiques ne rapportent pas de points via ces Décrets



Chaque **Artefact d'Anima 2** vous rapporte **2 PR.**



Chaque carte **Requête validée** vous rapporte **2 PR.**



Chaque Artefact unique, de **Type et de Forme différent,** vous rapporte **1 PR.**

Les Artefacts d'un même Type peuvent rapporter des points tant qu'ils ont des Formes différentes. Ne prenez pas en compte les différences d'Anima pour ce Décret.

Les Artefacts Prismatiques ne rapportent pas de points via ce Décret.

Exemple de décompte :



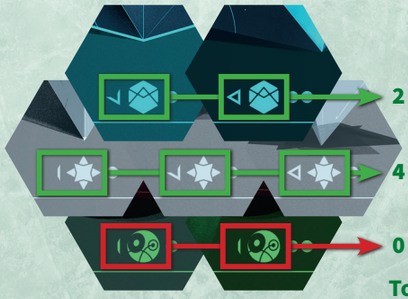
= 4 PR



Chaque duo de **2 Formes différentes** d'un **même Type d'Artefact** vous rapporte **2 PR.**

Chaque trio de **3 Formes différentes** d'un **même Type d'Artefact** vous rapporte **4 PR.**

Exemple de décompte :



2 PR

4 PR

0 PR

Total = 6 PR

CARTES REQUÊTE

Ces cartes personnelles représentent les Requêtes de la Cité et doivent être validées par les joueurs en fin de partie. Il y a 50 cartes Requête dont 42 différentes qui se décomposent en 7 types décrits dans les exemples ci-dessous.





Coût : 1 Artefact de l'Accomplissement, 1 Artefact Exalté et 1 Artefact de l'Harmonie.

Gain: 7 PR

Exemple de validation :





Coût : 2 Anima d'Artefacts Prismatiques.

Ces Anima peuvent provenir de 1 ou 2 Artefacts.

Gain : 5 PR

Exemple de validation :





Coût : 3 Anima provenant d'Artefacts de l'Obliteration et/ou d'Artefact Philosophal.

Ces Anima peuvent provenir de 2 ou 3 Artefacts

Gain : 5 PR

Exemple de validation :





Coût : 3 Anima de n'importe quel Type d'Artefact.

Ces Anima peuvent provenir de plusieurs Types différents et ils peuvent provenir de 2 ou 3 Artefacts.

Gain: 4 PR

Exemple de validation :





Coût : 1 Artefact de l'Harmonie et 1 Artefact Philosophal.

Gain : 4 PR

Exemple de validation :

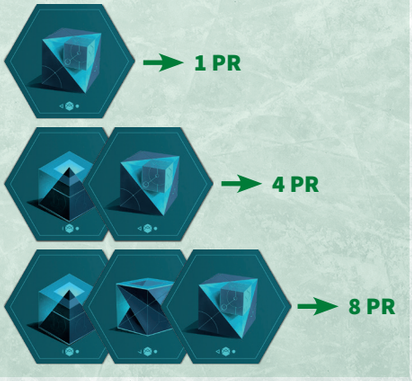




Coût : Il peut être payé avec 1, 2 ou 3 Artefacts de l'Accomplissement, chacun de Formes différentes. Son gain dépendra du nombre de Formes différentes.

Gain : 1, 4 ou 8 PR

Exemple de validation :





Coût : 3 Anima d'Artefacts de l'Obliteration.

Ces Anima peuvent provenir de 2 ou 3 Artefacts.

Gain : 6 PR

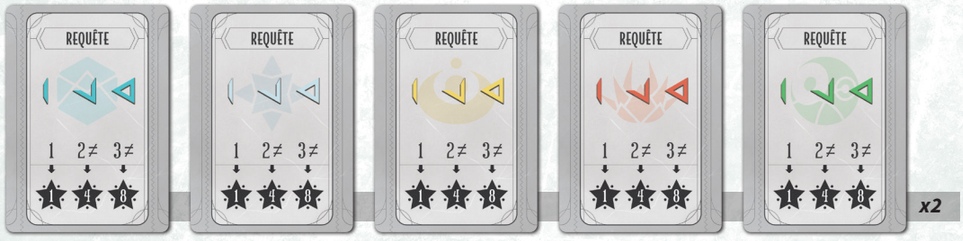
Exemple de validation :



LISTE DES REQUÊTES



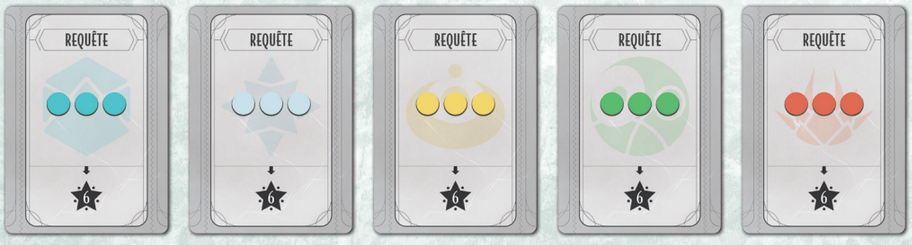












LEXIQUE

Action (p. 8) : réalisée pendant la phase d'exploration d'un joueur, elle peut être payante (via des PE ou PR) ou gratuite.

Anima (p. 12) : définit la puissance d'un Artefact.

Appeler (p. 8) : action permettant de poser un Explorateur sur un Camp.

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

Artefact (p. 12, 22) : tuile possédant un Type, une Forme et une puissance d'Anima. Après les avoir fouillées on les dépose sur son plateau Guilde. En fin de Journée les joueurs pourront les envoyer à la Cité.

Chef d'Expédition : meeple coloré rattaché à une Guilde et symbolisant le joueur.

(La) Cité : Zone où les joueurs peuvent envoyer leurs artefacts à la fin d'une Journée. (Règle d'envoi à la Cité).

Construire un Camp (p. 8) : action permettant de poser un Camp et son Chef d'Expédition sur une tuile entièrement découverte.

Consulter le Registre (p. 11) : action permettant de tirer 3 cartes Requête, d'en choisir 1 et de défausser les 2 autres.

Décret (p. 14, 25) : carte commune permettant de gagner des PR lors du décompte.

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

Défausser une tuile : enlever une tuile du plateau de jeu, ou de sa main, en la mettant directement dans le sac de défausse. Remettre dans leurs réserves respectives tous les éléments de jeu qui s'y trouvent.

Édifices (p. 15) : tuiles les plus profondes du jeu, elles définissent des variantes du jeu. Révéler une tuile Édifice est une condition de fin de partie.

Effondrement (p. 11) : correspond au fait qu'une tuile est défaussée si elle n'est plus connectée qu'à une autre tuile. (Voir Règle d'Effondrement).

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

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

Forme d'Artefact (p. 12) : un Artefact d'un Type donné peut être de 3 formes différentes, exceptés les Artefacts Prismatiques. Ces Formes interviennent pour certaines cartes Requête et Décrets.

Fouiller (p. 10) : action qui vous permet de prendre une tuile, sur laquelle votre Chef d'Expédition est placé, qui est découverte ou recouverte par une seule tuile. Placez la tuile dans votre main ou dans votre zone d'Artefact selon le type de tuile. Chaque Explorateur sur la tuile réduit le coût en PE de la Fouille de 1.

Journal de Bord (p. 6, 14, 24) : cartes à retourner en début de Journée, à l'exception de la première, et indiquant un événement à réaliser.

Journée (p. 6, 7) : les Journées segmentent le jeu, elles sont divisées en 2 phases de jeu : phase de Préparation et phase d'Exploration.

Nunatak (p. 10, 20) : tuiles Neige nécessitant 1 PE de plus pour être fouillées.

PE (p. 6, 7) : Points d'Exploration correspondant aux points d'actions des joueurs. Ils permettent de réaliser des actions pendant la phase d'exploration de chaque journée.

Phase de préparation (p. 6) : commune à tous les joueurs, elle correspond à la première phase d'une Journée et comporte 3 parties.

Phase d'exploration (p. 7) : propre à chaque joueur, elle correspond à la seconde phase d'une Journée et comporte 2 parties. D'abord, les joueurs effectuent des actions en dépensant de 1 à 2 PE. Lorsqu'un joueur n'a plus de PE il peut envoyer jusqu'à 3 Artefacts à la Cité, puis sa journée est terminée.

Planifier (p. 8) : action permettant de récupérer un jeton Planification pour obtenir 1 PE de plus à la Journée suivante.

Plateau Guilde (p. 5, 18) : plateau des joueurs sur lesquels figure la piste de PE, les PR de départ, une capacité unique, et des emplacements pour chaque Type d'Artefact.

PR (p. 14) : Points de Renommée correspondant aux points de victoire du jeu.

Prismatiques (p. 13) : Artefacts agissant comme des jokers et pouvant remplacer n'importe quel Type d'Artefact.

Règle de contiguïté (p. 9) : une tuile est considérée comme adjacente à une autre tuile si :

- Sur un même niveau elle a un côté commun avec celle-ci.
- Sur un niveau supérieur ou inférieur elle recouvre, ou est recouverte, partiellement par celle-ci.

Règle d'Effondrement (p. 11) : dès qu'une tuile n'a plus qu'une seule tuile adjacente de même niveau, elle s'effondre : elle est défaussée. Si des éléments de jeu étaient présents sur la tuile effondrée, remettez-les dans leur réserve respective.

Règle d'envoi à la Cité (p. 7) : Lorsqu'un joueur envoie un Artefact à la Cité, il le pose, face cachée, dans la zone de la cité à côté de son plateau guilde. Il gagne 1 PR si c'est un Artefact d'Anima 1 ou 2 PR si c'est un Artefact d'Anima 2.

Règle des coûts de fouille (p. 10) :
Le coût d'une fouille est modifié de la façon suivante :

- Chaque Explorateur diminue le coût de 1 PE.
- Si la tuile fouillée est en partie recouverte par une autre tuile, l'action coûte 1 PE supplémentaire et la tuile qui la recouvrait s'effondre : elle est défaussée.
- Les tuiles contenant un Camp et/ou les tuiles Nunatak (voir p. 20) coûtent 1 PE supplémentaire pour être fouillées.
- L'action Fouiller ne peut jamais être supérieure à 4 PE.

Règle de placement (p. 10) : lorsqu'une tuile est Fouillée, les Explorateurs doivent être placés aussi équitablement que possible parmi les tuiles révélées en-dessous.

Renvoyer (p. 11) : action permettant d'envoyer un Artefact supplémentaire à la Cité. Cette action met fin à votre Journée.

Requête (p. 14, 26) : carte personnelle à valider lors du décompte, à l'aide des Artefacts envoyés à la Cité au cours de la partie.

Se Déplacer (p. 9) : action permettant de déplacer son Chef d'Expédition sur une tuile adjacente. Jusqu'à 3 Archéologues peuvent le suivre.

Smilodon Boréal (p. 20, 24) : Une tuile avec un Smilodon est Inaccessible (voir Tuile Inaccessible)

Surmener (p. 8) : action permettant de dépenser 1 PE de plus ce tour-ci (3 au lieu de 1 à 2). Cette action coûte 1 PR.

Tour de jeu d'un joueur (p. 7) : se déroule durant la phase d'exploration d'un joueur, il consiste à dépenser de 1 à 2 PE (3 PE en utilisant Surmener) pour réaliser une ou plusieurs actions.

Tuile adjacente (p. 9) : (Voir Règle de contiguïté).

Tuile découverte : une tuile entièrement découverte est une tuile n'ayant plus aucune tuile au-dessus d'elle. Une tuile partiellement découverte est recouverte par une seule tuile entièrement découverte.

Type d'Artefact (p. 12) : les Artefacts sont définis par leur appartenance à l'un des 5 Types : Accomplissement, Exalté, Harmonie, Philosophal, Oblitération, représentés par un logo spécifique au bas de la tuile.

Tuile Flocon (p. 20) : tuiles Neige de la réserve utilisées ponctuellement au cours d'une partie.

Tuile Inaccessible (p. 20) :
- Cette tuile ne peut pas être Fouillée (elle peut toujours s'Effondrer).
- Les Explorateurs ne peuvent pas se déplacer sur cette tuile.
- Les Explorateurs qui devraient être placés sur cette tuile sont remis dans la réserve à la place.

Tuiles Neige (p. 20) : tuiles de surface du jeu, elles forment la main des joueurs une fois retirées du plateau. Elles peuvent être jouées durant son tour.

FAQ

- **Est-ce qu'une tuile Nunatak avec un Camp coûte 5 PE pour être Fouillé ?**

  Non, le coût d'une Fouille ne peut jamais être supérieur à 4 PE, même avec différents modificateurs.

- **Quel est le nombre maximum d'Artefacts que je peux envoyer dans la zone de la Cité par Journée ?**

  Normalement 3, mais vous pouvez envoyer jusqu'à 4 Artefacts à la Cité avec l'action Renvoyer.

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

  La réserve de PE peut être augmentée au cours de la Journée, mais ne peut pas dépasser 7 PE.

- **Est-il possible de poser un Camp sur une tuile en possédant déjà un ?**

  Non ce n'est pas possible. Si après la Fouille d'une tuile avec un Camp, vous ne pouvez pas le replacer 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 pas utiliser l'action Appeler un Archéologue.

- **Je souhaite réaliser l'action Consulter le Registre mais il n'y a plus de carte Requête dans la pioche.**

  Mélangez les cartes de la défausse et formez une nouvelle pioche Requête.

- **Je dois prendre un jeton PR mais il n'y en a plus de disponible, que faire ?**

  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 envoyés à la Cité ?**

  Les Artefacts envoyés à la Cité n'étant plus présents sur le plateau Guilde, ils ne sont donc plus comptabilisés pour déverrouiller un effet d'Artefact.

- **Je dois piocher une tuile Flocon mais la réserve de tuile est vide, comment faire ?**

  Si la Réserve de tuile Flocon est vide prenez une tuile Neige au hasard dans le sac de défausse, si vous piochez un Artefact remettez-le et piochez une autre tuile.

- **Puis-je utiliser une tuile Sifflet des tempêtes pour poser une tuile sur les tuiles du premier niveau ?**

  Vous ne pouvez poser de tuiles au-dessus du niveau Neige.

- **Puis-je valider une carte Requête demandant 3 Animas avec deux Artefacts à 2 Anima ?**

  Vous pouvez valider les cartes Requêtes avec plus d'Anima que nécessaire.

- **En mode coopératif, la révélation d'une tuile Édifice met-elle fin à la partie ?**

  Oui ! Faites bien attention si vous le faites avant d'avoir rempli les objectifs liés aux nombre de joueurs, vous perdrez la partie !

- **Certains éléments graphiques sur les tuiles ou les cartes semblent ne pas être utilisés dans le jeu…**

  Il existe dans I C E une composante Legacy, représentée par les variantes apportées par les tuiles Édifices. Ces éléments graphiques seront donc utilisés par certains Édifices.

THIS WAY! LIENS & COMMUNAUTÉ

Retrouvez-nous sur thiswayeditions.com !

- Rester au courant des nouveautés de This way !
- Rencontrer l'équipe et découvrir les jeux et extensions à venir.
- Télécharger les règles dans différentes langues.
- Demander des pièces manquantes du jeu.

Retrouvez nous également avec **@thiswayice** sur :

Pour les plus gamers, rejoignez la communauté geek du site **Board Game Geek**.

Rejoignez la communauté sur Facebook et Discord !

Poser toutes vos questions sur les règles, donner votre avis sur le jeu, ou partager votre meilleur score.

Être aux premières loges pour suivre les prochains projets de This Way !. Les créateurs y échangent leurs réflexions et y sollicitent la communauté sur les aspects de Game design.

Venez jouer à la version digitale de I C E, sur **Tabletop Simulator** de la plateforme Steam.





CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Auteurs : **Hugo Freyermuth** et **Samson F. Perret**

Direction artistique et illustrations : **Léonard Dupond**

Design graphique : **Alexis Vanmeerbeeck**

Relecture de règles : **Pauline Lelievre, Anton Kawasaki, Stefen Gueguen, Florent Reymond-Gaudry, François Alligier, Kyle Lukacoivc**

Traduction : **Torsten Sammet, Jurgen Degryse, Bruce Fletcher**

Fabrication : **Panda Game Manufacturing**

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

Vidéo Kickstarter : **Noémi Gruner, Antoine Delabarre, Hadrien Kobylarz**

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

Campagne : Ce jeu a vu le jour grâce à la contribution de **3937 contributeurs** lors de la première campagne Kickstarter en mai 2021. À retrouver sur le site Kickstarter dans les projets "Jeux".

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

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

Merci à **Nicolas Smeers** d'**Azao Games** pour son accompagnement sur la fabrication des prototypes.

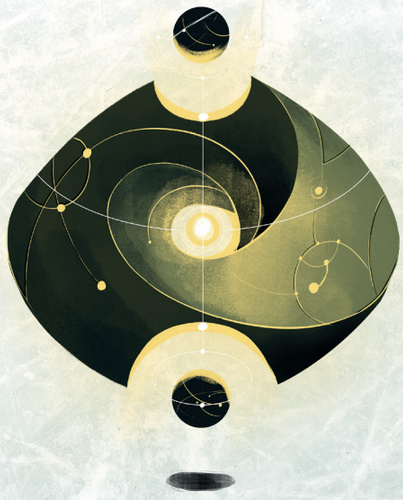
Merci à **Romain Libersa** pour son travail graphique sur les logos d'Artefacts et ses conseils avisés.

Merci à **Collin Spanberger** pour son aide et ses apports sur la communauté ludique.

Merci à **Anton Kawasaki** pour son enthousiasme et son investissement dans le site web de This Way!

Enfin pour leur soutien inconditionnel et leur patience durant ces 3 années, **Faustine** et **Noémi**, et pour nous avoir donné le goût du jeu et l'envie folle d'en créer, **Chris** et **Da**, un grand merci !

© 2022 This Way!
www.thiswayeditions.com



ICONOGRAPHIE

Actions


Construire un Camp


Appeler


Se Déplacer


Consulter le Registre


Fouiller


Planifier


Surmener


Renvoyer

Artefacts


Accomplissement

Exalté

Harmonie


Oblitération


Philosophal


Prismatique


N’importe quel Type


Puissance d’anima

Forme 1


Forme 2


Forme 3

Autres


Point d’Exploration (PE)


Point de Renommée (PR)


Archéologue


Chef d’Expédition


Explorateurs


Camp


Smilodon


Envoyer à la cité

Éléments de jeu


Tuile

Cartes



Carte Requête validée