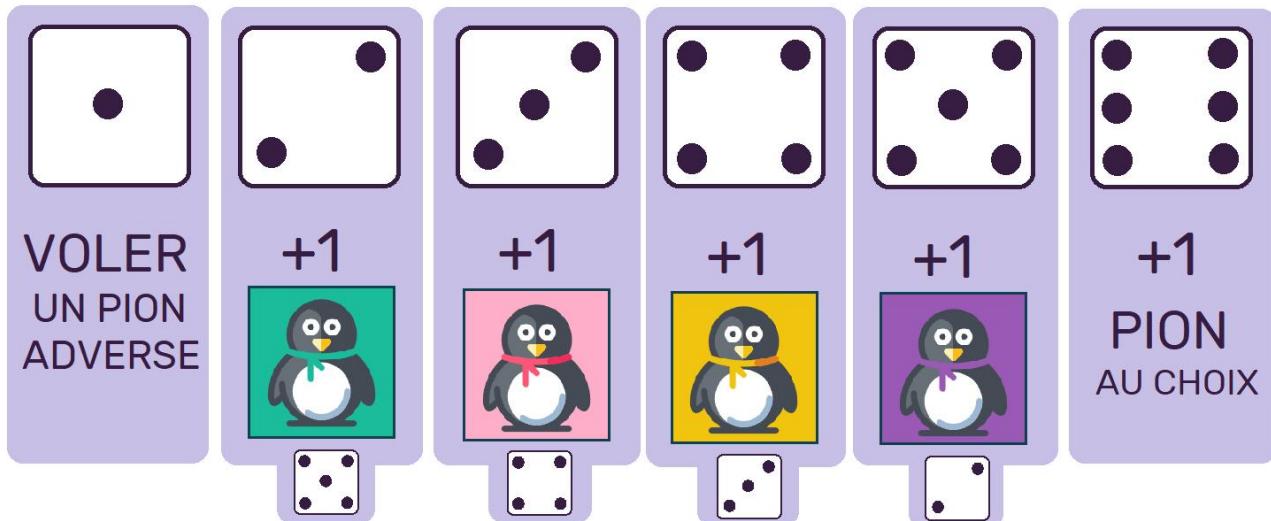
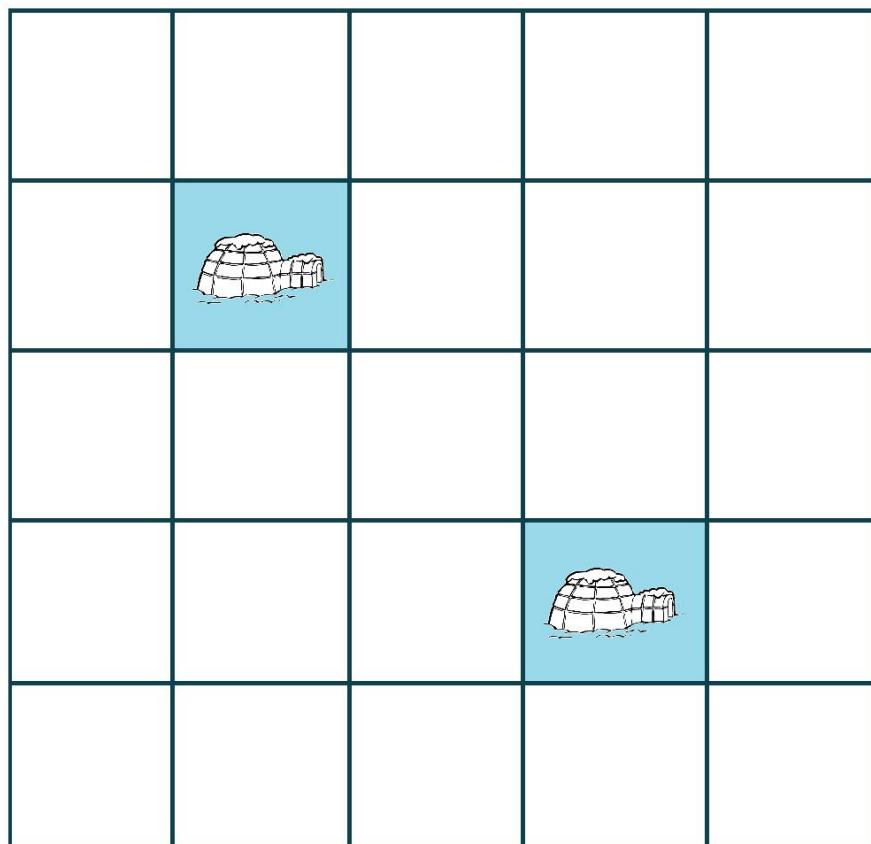
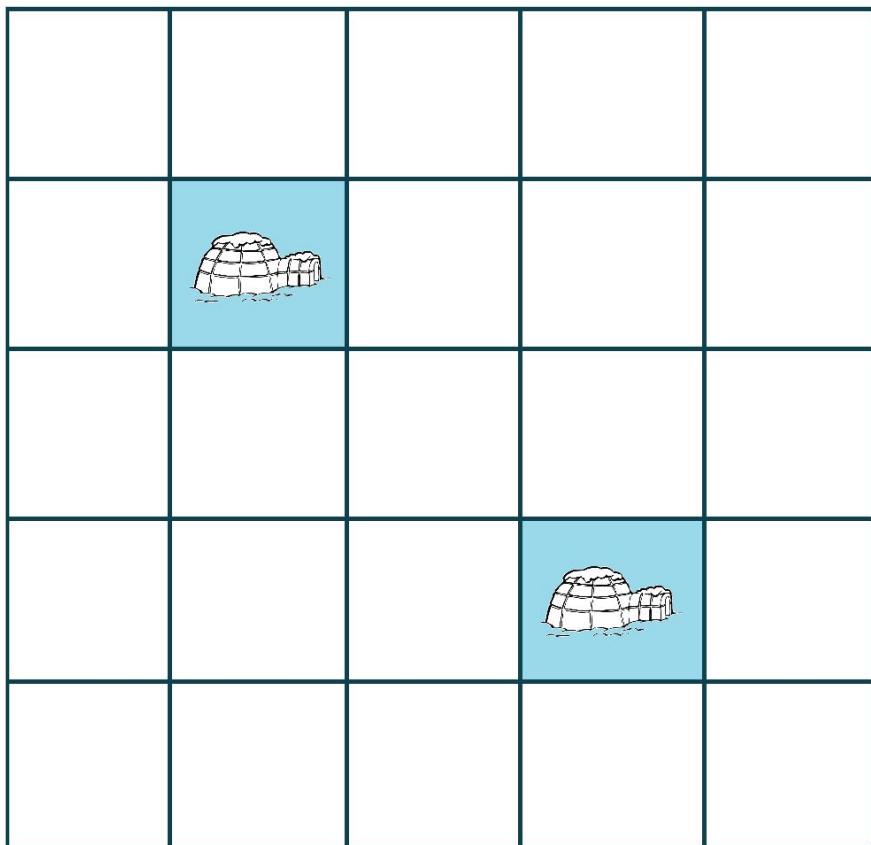


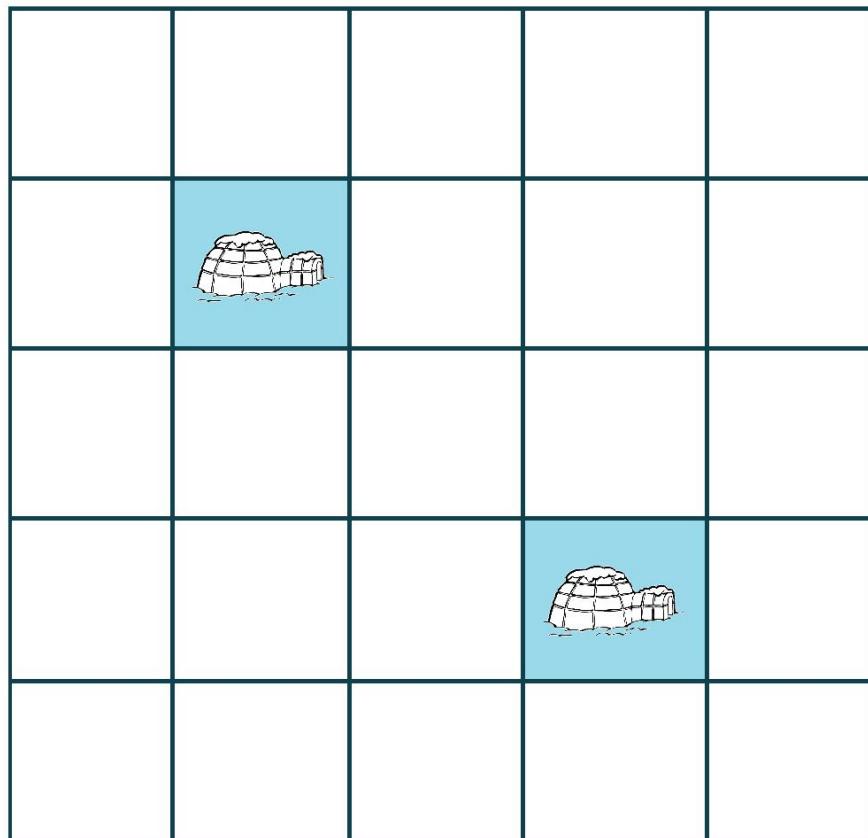
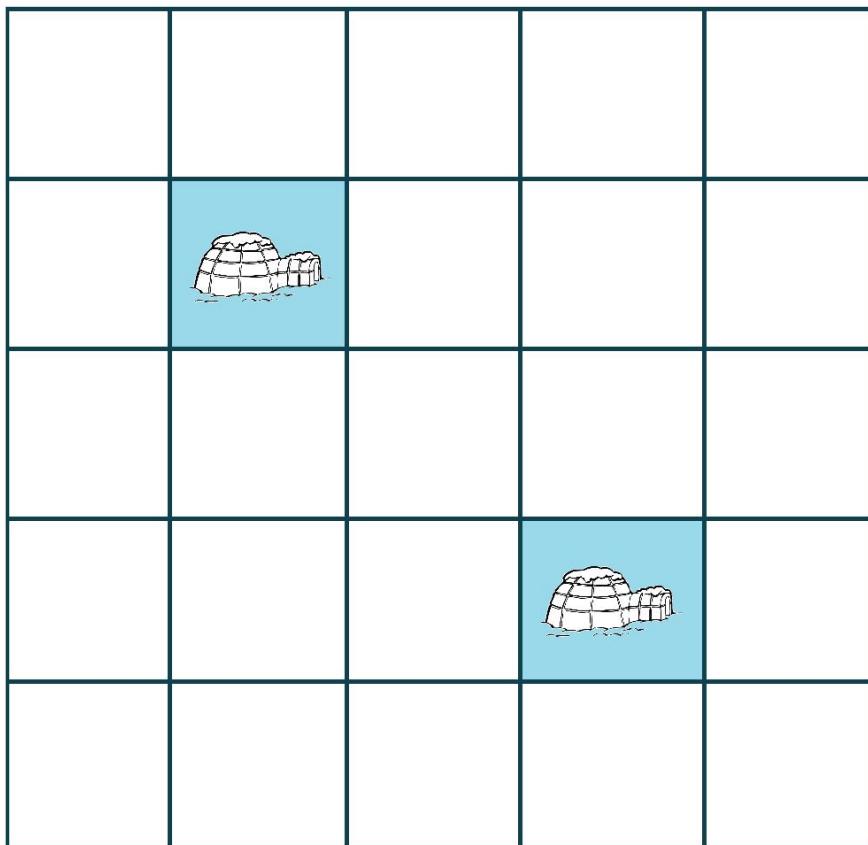
AIDE DE JEU



POINTS DE VICTOIRE :

- NOMBRE DE qui forment la plus grande ligne
- +
- NOMBRE DE qui forment le plus grand groupe
- +
- NOMBRE DE autour de chaque igloo
- +
- NOMBRE DE solitaires (sans voisin)





Ice Town

Règle du Jeu

De 2 à 4 joueur.se.s
Dès 5 ans
10 à 15 minutes

Matériel : 4 plateaux de jeu, 80 mini cartes Pingouin (20 de chaque couleur), 1 aide de jeu, 1 dé (à fournir)

But du jeu : Remporter le plus de points.

Préparation du jeu : Chaque joueur.se place un plateau devant lui.elle. Les cartes Pingouin forment 4 tas de couleurs différentes dont la quantité varie selon le nombre de joueur.se.s :

Pour une partie à **2 joueur.se.s**, mettre **10 exemplaires de chaque couleur**,

Pour une partie à **3 joueur.se.s**, mettre **15 exemplaires de chaque couleur**,

Pour une partie à **4 joueur.se.s**, mettre **20 exemplaires de chaque couleur**.

L'aide de jeu est placée entre les joueur.se.s. Le jeu est prêt à commencer.

Déroulement du jeu :

À tour de rôle, en commençant par le la premier.ère joueur.se, les joueur.se.s lancent le dé. Selon le résultat, chacun.e effectue l'une des actions suivantes :

1. Il.elle peut « **voler** » un **Pingouin** au choix sur le plateau de l'un.e de ses adversaires, puis le place sur n'importe quel emplacement libre de son propre plateau ;
2. Il.elle prend un **Pingouin vert** de la réserve, et le place au choix sur un emplacement libre de son plateau ;
3. Il.elle prend un **Pingouin rose** de la réserve, et le place au choix sur un emplacement libre de son plateau ;
4. Il.elle prend un **Pingouin jaune** de la réserve, et le place au choix sur un emplacement libre de son plateau ;
5. Il.elle prend un **Pingouin violet** de la réserve, et le place au choix sur un emplacement libre de son plateau ;
6. Il.elle prend un **Pingouin au choix** de la réserve, et le place sur un emplacement libre de son plateau.

Une fois l'action effectuée, c'est au tour du de la joueur.se suivant.e.

Si une couleur de Pingouins est épuisée, la prochaine fois qu'un.e joueur.se fera le résultat de dé correspondant, il.elle se référera à la couleur dont le dé du dessous est égal à cette valeur.

Par exemple : le tas de Pingouins verts est épuisé, et Délia fait un 2 : elle prend alors un Pingouin violet à la place (qui correspond à ce résultat).

Fin du jeu et décompte des points : Dès que la deuxième pile est épuisée, on termine le tour de jeu, afin que chacun.e ait joué le même nombre de tours, puis on compte les points selon ces règles :

Pingouins verts : on compte le nombre de pingouins verts qui forment la plus longue ligne orthogonale sur son plateau : c'est le nombre de points remportés ;

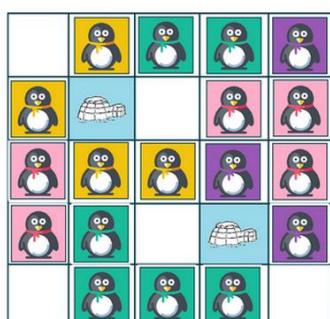
Pingouins roses : on compte le nombre de pingouins roses qui forment le plus gros groupement sur son plateau: c'est le nombre de points remportés ;

Pingouins jaunes : on compte le nombre de Pingouins jaunes autour de chaque igloo : c'est le nombre de points remportés ;

Pingouins violets : on compte 1 point pour chaque Pingouin violet isolé, sans voisin violet direct (c'est-à-dire orthogonalement).

Puis on additionne tous ces points : cela donne le score final de chaque joueur.se. Celui.celle qui a le plus élevé remporte la victoire !

Exemple de décompte de points :



POINTS REMPORTÉS :

PINGOUINS VERTS : la plus longue ligne est égale à 4 pingouins = 4 POINTS

PINGOUINS ROSES : le plus gros groupement est égal à 3 pingouins = 3 POINTS

PINGOUINS JAUNES : 4 autour du premier igloo et 1 autour du deuxième = 5 POINTS

PINGOUINS VIOLETS : 3 pingouins isolés = 3 POINTS

TOTAL : $4 + 3 + 5 + 3 = 15$ POINTS