

STARUING WINTER

LIURET DES REGLLES

GA

**NATHAN PEQUIGNOT
HENRI ROBLIN
ДУШАН БОГДАНОВИЋ
(DUŠAN BOGDANOVIC)
CÉLINE DUMONT**

GD

**HADRIEN DELATTRE
ANTHONY BESSE
JEAN-CHARLES TREHIN
MAXIME BUTTIN**

SOMMAIRE

MATERIEL	1
THEME	5
DEROULEMENT	6
MISE EN PLACE	7
CRÉER LA ZONE DE JEU	7
PIONS ET JETONS	8
DÉTERMINER LA RÉSERVE DE NOURRITURE	8
DISTRIBUTIONS DES CARTES	8
ELEMENTS DE JEU	9
TUILES	9
CARTES	10
LES CARTES OBJET	10
PIONS	11
JETONS	12
RÉSERVE DU VILLAGE	12

SOMMAIRE

TOUR DE JEU	13
AVANT CHAQUE NOUVEAU DÉBUT DE TOUR DE TABLE	13
DISTRIBUTION DES JETONS ACTION	13
ATTRIBUTION DE L'ORDRE DE PASSAGE	13
DÉBUT DU TOUR DE TABLE	14
VILLAGEOIS	14
SE DÉPLACER (VILLAGEOIS)	14
POSER UN KOMRADE	17
PIOCHER UNE CARTE OBJET	18
ATTAQUER	18
OURS	19
UTILISER UNE CARTE SAISON	19
PIOCHER UNE CARTE SAISON	19
ATTAQUE	21
FIN DE TOUR	23
SAISON	23
CAS PARTICULIERS	23

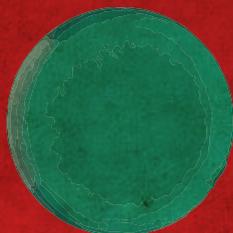
SOMMAIRE

FIN DE PARTIE	_____	25
ANNEXE	_____	26
LES CARTES SAISONS	_____	26
REMERCIEMENTS	_____	30

MATERIEL

85 JETONS

40 JETONS NOURRITURE



30 JETONS KOMRADE



15 JETONS ACTION



8 PIONS

6 PIONS VILLAGEOIS



2 PIONS OURS



MATERIEL

36 TUILES BIOMES REVERSIBLES

8 TUILES FORÊTS

4N - 2R - 2H



7 TUILES GLACIER

3N - 2R - 2H



7 TUILES RIVIÈRES

3N - 2R - 2H



7 TUILES MONTAGNES

3N - 2R - 2H



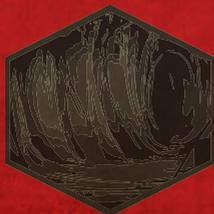
7 TUILES PLAINES

3N - 2R - 2H



7 TUILES SPECIALES

6 TUILES CAVERNE



1 TUILE VILLAGE



MATERIEL

22 CARTES

12 CARTES OBJETS

8 CARTES KOMRADE



4 CARTES MUNITIONS



10 CARTES SAISON



MATERIEL

**1 REGLE
DE PASSAGE**

**1 RESERVE
DU VILLAGE**

**1 LIVRET
DE REGLE**

BUT DU JEU

THEME

AU CŒUR DE LA SIBÉRIE, SE TROUVE LE VILLAGE DE KOZYL, VOTRE VILLAGE. L'AUTOMNE APPROCHE ET LE TERRIBLE HIVER SIBÉRIEN LUI SUCCÈDE. COLLECTEZ DE LA NOURRITURE POUR TENIR LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE AVANT L'ARRIVÉE DU PRINTEMPS. CONTREZ LES ATTAQUES D'UN OURS AFFAMÉ, RENDANT VOTRE SURVIE PLUS ARDUE ET PRIEZ POUR PASSER L'HIVER, EN LUTTANT CONTRE LE FROID ET LA FAIM. VOTRE VILLAGE DOIT SURVIVRE.



BUT DU JEU

DEROULEMENT

STARVING WINTER EST UN JEU DE COOPÉRATION ASYMÉTRIQUE OPPOSANT UN JOUEUR (OURS) À 3 AUTRES JOUEUR (VILLAGEOIS).

SI VOUS FAITES PARTIS DES VILLAGEOIS, VOTRE BUT SERA D'EXPLORER LE PLATEAU À LA RECHERCHE DE NOURRITURE. VOUS DEVREZ PROTÉGER VOS KOMRADES PENDANT LA RÉCOLTE ET RAMENER ASSEZ DE NOURRITURES AU VILLAGE POUR SURVIVRE JUSQU'À LA FIN DE L'HIVER.

SI VOUS INCARNEZ L'OURS, VOUS CHASSEREZ LES VILLAGEOIS, DÉTRUIREZ LEUR KOMRADE ET BLOQUEREZ TOUTES LEURS TENTATIVES DE SURVIE VIA VOS CARTES SAISON.

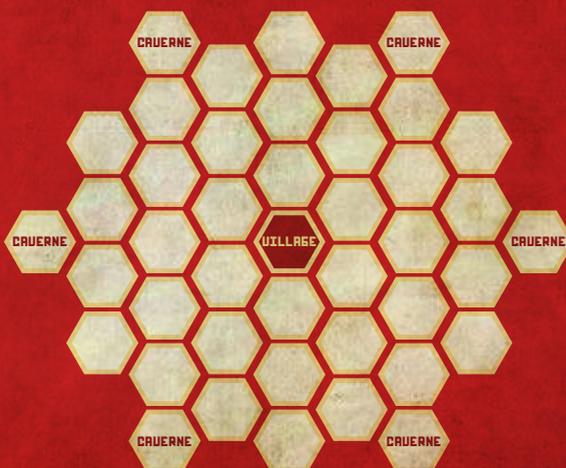
MISE EN PLACE

CREER LA ZONE DE JEU

PLACEZ LA TUILE VILLAGE AU CENTRE DE LA TABLE.
MÉLANGEZ LES 36 TUILES BIOMES ET FORMEZ 3 CERCLES AUTOUR DE LA TUILE VILLAGE.

PLACEZ LES TUILES BIOMES FACE RECTO.
DISPOSEZ CHACUNE DES TUILES CAVERNE AU MILIEU DES 6 CÔTÉ DE L'HEXAGONE FORMÉ AVEC LES TUILES BIOMES. (VOIR SCHÉMA)

NB : LAISSEZ UN LÉGER ESPACE ENTRE LES TUILES.



AUTOMNE	1
-1	
AUTOMNE	2
-1	
AUTOMNE	3
-1	
AUTOMNE	4
-1	
AUTOMNE	5
-1	
HIVER	6
-2	
HIVER	7
-2	
HIVER	8
-2	
HIVER	9
-2	
HIVER	10
-2	
FIN	11

MISE EN PLACE

PIONS ET JETONS

DONNEZ 2 PIONS VILLAGEOIS DE LA MÊME COULEUR À CHAQUE VILLAGEOIS.
CHAQUE VILLAGEOIS PREND 10 JETONS KOMRADES CORRESPONDANT À SA
COULEUR DE PION.

DONNEZ 2 PIONS OURS ET 4 JETONS ACTION AU JOUEUR OURS.
LES VILLAGEOIS PLACE CHACUN UN DE LEUR PIONS SUR LA CASE VILLAGES.
L'OURS PLACE UN DE SES PIONS SUR LA CASE CAVERNE DE SON CHOIX.

DETERMINER LA RESERVE DE NOURRITURE

FACILE : 9 NOURRITURES

NORMALE : 7 NOURRITURES

DIFFICILE : 5 NOURRITURES

UNE FOIS CHOISIE, PLACEZ UN NOMBRE DE JETON NOURRITURES ÉQUIVALENT À
CÔTÉ DE LA RÈGLE DE PASSAGE.

DISTRIBUTIONS DES CARTES

SÉPAREZ LES CARTES EN 2 PILES CORRESPONDANTES : OBJET ET SAISON.
MÉLANGEZ LA PILE DE CARTE OBJET ET DISTRIBUER 3 CARTES PAR JOUEUR
VILLAGEOIS.

MÉLANGEZ LA PILE DE CARTE SAISON ET DISTRIBUER 2 CARTES AU JOUEUR
OURS.

ELEMENTS DE JEU

TUILES

LES TUILES SONT SÉPARÉES EN 2 GROUPES :

LES TUILES BIOME

LES TUILES BIOMES POSSÈDE
UNE FACE RECTO ET VERSO
DIFFÉRENTE.

IL EXISTE 5 TYPES DE BIOMES:
FORET, RIVIÈRE, GLACIER,
MONTAGNE ET PLAINE.

POUR CHAQUE BIOMÉ, LA FACE
RECTO EST LA MÊME MAIS IL
EXISTE PLUSIEURS VARIANTES
POUR LA FACE VERSO :

-NEUTRE

RIEN NE SE PASSE.

-RESSOURCE

PERMET À UN KOMRADE DE
PRODUIRE DES RESSOURCES.

-HOSTILE

APPLIQUE UN MALUS DIFFÉRENT
SELON LE BIOME.

LES TUILES SPÉCIALES

ELLES POSSÈDENT LES MÊMES
FACE RECTO ET VERSO.
LES TUILES SPÉCIALES
COMPRENENT :

- VILLAGE

LA TUILE VILLAGE SERT DE LIEU
DE REPLIS POUR LES VILLAGEOIS
APRÈS AVOIR SUBI UNE ATTAQUE.
ELLE EST INACCESSIBLE À L'OURS.

-CAVERNE

LES TUILES CAVERNES SERVENT
DE REFUGE POUR L'OURS
APRÈS AVOIR SUBI UN TIR
DES VILLAGEOIS. ELLES SONT
INACCESSIBLES AUX VILLAGEOIS.

ELEMENTS DE JEU

CARTES

LES CARTES OBJETS

UNIQUEMENT UTILISABLE PAR LES VILLAGEOIS ET SE COMPOSENT DES CARTES :

MUNITION

LES CARTES MUNITIONS SONT UTILISÉES POUR COMBATTRE L'OURS.



KOMRADE

LES CARTES KOMRADE SONT UTILISÉES POUR PLACER DES JETONS KOMRADE SUR LES TUILES RESSOURCE. LES KOMRADES PRODUISENT LA NOURRITURE QUI SERA RÉCOLTÉ PAR LES VILLAGEOIS.

LES CARTES SAISON

UTILISÉES UNIQUEMENT PAR L'OURS, CHAQUE CARTE POSSÈDE SON PROPRE CÔÛT EN JETON D'ACTION ET UN EFFET UNIQUE.



ELEMENTS DE JEU

PIONS

PIONS VILLAGEOIS

CHAQUE VILLAGEOIS POSSÈDE
UNE PAIRE DE PIONS
DE LA MÊME COULEUR.
L'UN SERT À SE DÉPLACER
SUR LES TUILES, L'AUTRE SERT DE
REPÈRE SUR LA RÈGLE
DE PASSAGE.



PIONS OURS

L'UN SERT À L'OURS POUR
SE DÉPLACER SUR LES TUILES,
L'AUTRE SERT DE REPÈRE
SUR LA RÈGLE DE PASSAGE.



ELEMENTS DE JEU

JETON

JETONS NOURRITURE

LES JETONS NOURRITURES SONT LES RESSOURCES QUE DOIVENT RAMENER LES VILLAGEOIS AU VILLAGE.

JETONS ACTION

LES JETONS D'ACTION REPRÉSENTENT LE NOMBRE D'ACTION QUE POSSÈDE UN JOUEUR. LA PLUSPART DES ACTIONS DU JEU COUTES DES JETONS D'ACTION.

JETONS KOMRADE

LES JETONS KOMRADE SERVENT À PRODUIRE DES JETONS NOURRITURE SUR LES TUILES RESSOURCES. LES KOMRADES SONT ASSOCIÉS AUX PIONS VILLAGEOIS DE LA MÊME COULEUR.

RESERVE DU VILLAGE

LES VILLAGEOIS POSENT UN JETON NOURRITURE SUR LE NOMBRE DU TOUR ACTUEL. LA RÉSERVE DE NOURRITURE SE PLACE À GAUCHE OU À DROITE DE LA RÈGLE. A CHAQUE PASSAGE DE TOUR, LE JETON NOURRITURE «TÉMOIN» DE DÉPLACE VERS LE BAS.

TOUR DE JEU

AVANT CHAQUE NOUVEAU DÉBUT DE TOUR DE TABLE

DISTRIBUTION DES JETONS ACTION

LES VILLAGEOIS SE RÉPARTISSENT UN TOTAL DE 6 JETONS D'ACTION.
CHAQUE VILLAGEOIS DOIT AVOIR, AU MINIMUM 1 POINT D'ACTION
ET AU MAXIMUM 4 POINTS D'ACTION. L'OURS PREND TOUJOURS 4 JETONS
ACTION AU DÉBUT DE TOUR DE TABLE.

ATTRIBUTION DE L'ORDRE DE PASSAGE

LES VILLAGEOIS DÉCIDENT DE LEUR ORDRE DE PASSAGE ET PLACE LEURS JETONS
SUR LA RÈGLE. UNE FOIS L'ORDRE DES VILLAGEOIS CHOISI, L'OURS CHOISI
SON ORDRE DE PASSAGE INDÉPENDAMMENT DES VILLAGEOIS ET PLACE
SON PION SUR LA RÈGLE. LES VILLAGEOIS DÉPLACENT ENSUITE LEURS PIONS SUR
LA RÈGLE SELON L'ORDRE CHOISI PRÉCÉDEMMENT. L'OURS NE PEUT PAS CHOISIR
2 TOURS D'AFFILÉ LE MÊME ORDRE DE PASSAGE.

SITUATION: LES VILLAGEOIS DÉCIDENT DE PASSER 1ER, 2ÈME ET 3ÈME.
L'OURS CHOISI DE PASSER 2ÈME.

IL PLACE SON JETON SUR LA DEUXIÈME CASE. LES VILLAGEOIS PLACENT DONC
LEURS JETONS SUR LES CASES N°1, 3 ET 4.

LE NOUVEL ORDRE DEVIENT: VILLAGEOIS, OURS, VILLAGEOIS, VILLAGEOIS.

TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (VILLAGEOIS)

POUR CHAQUE JOUEUR VILLAGEOIS QUI JOUE, RÉALISER UNE COMBINAISON
PARMILES 4 POSSIBILITÉS SUIVANTES:

- A) SE DÉPLACER
- B) POSER UN KOMRADE
- C) PIOCHER UNE CARTE OBJET
- D) ATTAQUER (NÉCESSITE UNE CARTE MUNITION)

A LA FIN DE CHAQUE TOUR D'UN VILLAGEOIS, LES KOMRADES ASSOCIÉS
À CE VILLAGEOIS PRODUISENT 1 JETON DE NOURRITURE.

SE DÉPLACER

POUR 1 POINT ACTIONS, VOUS POUVEZ DÉPLACER VOTRE PION SUR UNE TUILE
BIOMES OU VILLAGE ADJACENTE. LORSQU'UN VILLAGEOIS SE DÉPLACE
SUR UNE TUILE FACE RECTO, IL LA RÉVÈLE FACE VERSO.

SI DES JETONS NOURRITURES SE TROUVENT SUR LA TUILE, LE VILLAGEOIS
LES RÉCUPÈRE ET LES PLACES DEVANT LUI. UN VILLAGEOIS POSSÈDE
UN MAXIMUM DE 3 JETONS NOURRITURE À LA FOIS.

TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (VILLAGEOIS)

SE DÉPLACER

NEUTRE

LA TUILE BIOME RETOURNÉE N'A AUCUN EFFET SUR LE JOUEUR VILLAGEOIS. AUCUN JETON KOMRADE NE PEUT Y ÊTRE POSÉ.



RESSOURCE

LA TUILE BIOME RETOURNÉE N'A AUCUN EFFET SUR LE JOUEUR VILLAGEOIS. LE JOUEUR VILLAGEOIS PEUT Y POSER UN JETON KOMRADE.

EXCEPTION : LES KOMRADES PLACÉS SUR DES TUILES BIOME RESSOURCE FORÊT, PRODUISENT 2 FOIS PLUS DE NOURRITURE À LA FIN DU TOUR DU JOUEUR VILLAGEOIS QUI LES A PLACÉS.



TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (VILLAGEOIS)

SE DÉPLACER

HOSTILE

LA TUILE BIOME RETOURNÉE APPLIQUE UN EFFET SUR LE JOUEUR VILLAGEOIS. L'EFFET VARIE SELON LE TYPE DE BIOME HOSTILE SUR LAQUELLE SE TROUVE LE VILLAGEOIS. CES EFFETS SONT :

GLACIER : LE VILLAGEOIS SUR LA TUILE CHOISI UNE CARTE OBJET DE SA MAIN QU'IL DOIT DÉFAUSSER.



PLAINE : LE VILLAGEOIS SUR LA TUILE DÉFAUSSE UNE CARTE OBJET MUNITION.

FORÊT : LE VILLAGEOIS SUR LA TUILE DÉFAUSSE 2 CARTES OBJET KOMRADES.



RIVIÈRE : L'OURS EST INVULNÉRABLE ET NE PEUT ÊTRE ATTAQUÉ.

MONTAGNE : LE VILLAGEOIS SUR LA TUILE DÉFAUSSE UNE CARTE OBJET KOMRADE.



TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (VILLAGEOIS)

SE DÉPLACER

HOSTILE

L'EFFET NE S'APPLIQUE QUE SI LE VILLAGEOIS DÉSIRE TRAVERSER LA TUILE BIOME HOSTILE POUR ALLER SUR UNE AUTRE TUILE RÉVÉLÉE OU NON. DANS LE CAS OÙ LE VILLAGEOIS NE RÉPOND PAS AUX CONDITIONS DE DÉFAUSSE, IL RESTE SUR LA TUILE BIOME HOSTILE JUSQU'À LA FIN DE SON TOUR. LE VILLAGEOIS CONSERVE SES POINTS D'ACTION RESTANTS ET POURRA SE DÉPLACER NORMALEMENT À SON PROCHAIN TOUR.

POSER UN KOMRADE

UN VILLAGEOIS SE TROUVANT SUR UNE TUILE RESSOURCE PEUT, EN UTILISANT 1 CARTE KOMRADE DE SA MAIN ET 1 JETON D'ACTION, POSER UN KOMRADE DE VOTRE COULEUR SUR LA CASE. UN MAXIMUM DE 2 JETONS KOMRADE PEUT ÊTRE POSÉ SUR UNE TUILE BIOME RESSOURCE.



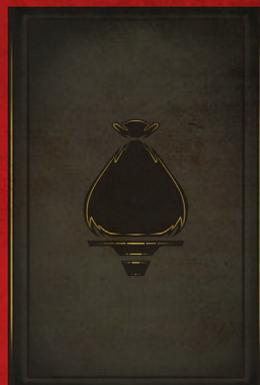
TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (VILLAGEOIS)

PIOCHER UNE CARTE OBJET

UN VILLAGEOIS PEUT PIOCHER UNE CARTE
CONTRE 1 JETON D'ACTION.

SI À N'IMPORTE QUEL MOMENT UN
VILLAGEOIS POSSÈDE PLUS DE 3 CARTES,
IL DOIT EN DÉFAUSSER JUSQU'À EN AVOIR 3.



ATTAQUER

SI UN VILLAGEOIS SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QUE L'OURS
(EXCEPTÉ UNE TUILE RIVIÈRE HOSTILE), IL PEUT ATTAQUER L'ATTAQUER EN
UTILISANT 1 JETON D'ACTION. (VOIR SECTION ATTAQUE)

TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (OURS)

OURS

A SON TOUR, L'OURS RÉALISE UNE COMBINAISON PARMIS LES 4 POSSIBILITÉS SUIVANTES :

- A) SE DÉPLACER
- B) UTILISER UNE CARTE SAISON
- C) PIOCHER UNE CARTE SAISON
- D) ATTAQUER

NB: SE DÉPLACER, PIOCHER UNE CARTE SAISON, ATTAQUER UNE TUILE COMPORTANT DES JOUEURS ET/OU JETONS KOMRADES ONT UN COÛT DE 1 JETON D'ACTION. L'UTILISATION D'UNE CARTE SAISON À SON PROPRE COÛT DE JETONS D'ACTION.

SE DÉPLACER (OURS)

POUR 1 JETON ACTION, VOUS POUVEZ DÉPLACER VOTRE PION SUR UNE TUILE BIOME OU CAVERNE ADJACENTE. LORSQUE L'OURS SE DÉPLACE, IL NE RÉVÈLE PAS LES TUILES BIOME ET N'EST PAS AFFECTÉ PAR LES MALUS DE TERRAIN (EXCEPTÉ RIVIÈRE HOSTILE).

TOUR DE JEU

TOUR DE TABLE (OURS)

UTILISER UNE CARTE SAISON

SEULEMENT DURANT SON TOUR L'OURS PEUT UTILISER DES CARTES SAISON. POUR UTILISER UNE CARTE, IL DOIT UTILISER LE NOMBRE DE JETONS D'ACTION ET REMPLIR LA CONDITION MARQUÉE DESSUS. UNE FOIS LA CARTE JOUÉE, APPLIQUER SON EFFET IMMÉDIATEMENT ET DÉFAUSSEZ LA. (EXCEPTÉ «MARQUAGE DE TERRITOIRE»).

PIOCHER UNE CARTE SAISON

L'OURS PEUT PIOCHER UNE CARTE SAISON CONTRE 1 JETON D'ACTION.

ATTAQUER

SI L'OURS SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QU'UN KOMRADE OU D'UN VILLAGEOIS, IL PEUT L'ATTAQUER POUR 1 JETON D'ACTION. SI UN KOMRADE ET UN VILLAGEOIS SE TROUVENT SUR LA MÊME TUILE, L'ATTAQUE COUTE TOUJOURS 1 JETON D'ACTION. (VOIR SECTION ATTAQUE)

TOUR DE JEU

ATTAQUE

SI L'OURS SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QU'UN KOMRADE SANS VILLAGEOIS, IL PEUT L'ATTAQUER EN UTILISANT 1 JETON D'ACTION. SI UN KOMRADE ET UN VILLAGEOIS SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE, L'ATTAQUE COUTE 1 JETON D'ACTION. EN CAS D'ATTAQUE DE L'OURS SUR UNE TUILE BIOME OCCUPÉE PAR UN PION VILLAGEOIS.

LES VILLAGEOIS PRÉSENTS SUR LA TUILE PEUVENT:

- FAIRE FUIR L'OURS AVEC UNE CARTE OBJET MUNITION.

LES VILLAGEOIS UTILISENT UNE CARTE MUNITION POUR FAIRE FUIR L'OURS, CETTE ACTION NE CONSOMME PAS DE JETON D'ACTION.

- FUIR SANS UTILISER DE CARTE OBJET MUNITION.

LES VILLAGEOIS PRÉSENTS FUIENT AU VILLAGE ET L'ATTAQUE RÉUSSI.

SI LES VILLAGEOIS UTILISENT UNE CARTE MUNITION, L'OURS PEUT UTILISER LA CARTE «PEAU DURE» AUGMENTANT LE NOMBRE DE MUNITIONS NÉCESSAIRES POUR PROVOQUER SA FUIE. SI LE MONTANT DE MUNITIONS N'EST PAS ATTEINT ALORS LA CARTE MUNITION UTILISÉE ET «PEAU DURE» SONT DÉFAUSSÉES ET L'ATTAQUE DE L'OURS RÉUSSI.

TOUR DE JEU

ATTAQUE

SI UN VILLAGEOIS SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QUE L'OURS ET POSSÈDE UNE « MUNITION », IL PEUT ATTAQUER L'OURS AU PRIX D'UNE CARTE « MUNITION » ET D'UN POINT D'ACTION. SI L'OURS POSSÈDE LA CARTE « PEAU DURE », PEUT L'UTILISER POUR SE DÉFENDRE. SI L'OURS RÉUSSIT, APPLIQUEZ LES EFFETS SUIVANTS:

-DÉTRUISEZ LES KOMRADES PRÉSENTS SUR LA TUILE.

-DÉTRUISEZ JETONS NOURRITURES PRÉSENT SUR LA TUILE.

-RENOVROYEZ LES VILLAGEOIS PRÉSENTS SUR LA TUILE AU VILLAGE ET RETIREZ LEURS JETONS NOURRITURE.

SI L'OURS ÉCHOUE, APPLIQUEZ LES EFFETS SUIVANTS:

-L'OURS FUIT VERS LA TUILE CAVERNE LA PLUS PROCHE (SI 2 TUILES CAVERNES SONT À ÉGAL DISTANCE, L'OURS CHOISI ENTRE LES 2.)

-L'OURS NE PEUX PAS SE DÉPLACER JUSQU'À LA FIN DU TOUR MAIS PEUX UTILISER SES JETONS D'ACTIONS RESTANTS.

TOUR DE JEU

FIN DE TOUR

CHAQUE JOUEUR SE DÉFAUSSE DE SES JETONS D'ACTION RESTANT. RETIREZ 1 OU 2 JETONS NOURRITURE SELON LA SAISON ACTUELLE.

SAISON

UNE PARTIE SE DÉROULE EN 2 SAISONS, L'AUTOMNE ET L'HIVER.

L'AUTOMNE EST PRÉSENT DU TOUR 1 AU TOUR 5.

A CHAQUE FIN DE TOUR AUTOMNE, RETIREZ 1 JETON NOURRITURE DE LA RÉSERVE.

L'HIVER EST PRÉSENT DU TOUR 6 AU TOUR 10.

A CHAQUE FIN DE TOUR D'HIVER, RETIREZ 2 JETONS NOURRITURE DE LA RÉSERVE.

CAS PARTICULIER

DÉFAUSSE ET MAIN DES JOUEURS

CHAQUE CARTE UTILISÉE EST DÉFAUSSÉE
(EXCEPTÉ LA CARTE SAISON 3: MARQUAGE DE TERRITOIRE).

UNE FOIS QUE TOUTES LES CARTES DE LA PIOCHE ONT ÉTÉ DÉFAUSSÉES.
MÉLANGER LA DÉFAUSSE ET CRÉER UNE NOUVELLE PIOCHE. LES VILLAGEOIS ONT UNE MAIN MAXIMUM DE 3 CARTES L'OURS N'A PAS DE MAIN MAXIMUM.

TOUR DE JEU

CAS PARTICULIER

INTERRUPTION DE MOUVEMENT

SI L'OURS SE DÉPLACE SUR UNE TUILE OÙ SE TROUVE UN VILLAGEOIS SANS L'ATTAQUER, LE VILLAGEOIS PEUT INTERROMPRE LE TOUR DE L'OURS ET L'ATTAQUER SI :

- LE VILLAGEOIS N'A PAS ENCORE JOUÉ DURANT CE TOUR DE TABLE.

-LE VILLAGEOIS POSSÈDE UNE CARTE MUNITION.

SI UN VILLAGEOIS SE DÉPLACE SUR UNE TUILE OÙ SE TROUVE L'OURS SANS L'ATTAQUER, L'OURS PEUT INTERROMPRE LE TOUR DU VILLAGEOIS ET L'ATTAQUER SI L'OURS N'A PAS ENCORE JOUÉ DURANT CE TOUR DE TABLE. (VOIR SECTION ATTAQUE).

UNE INTERRUPTION DE MOUVEMENT NE PROVOQUE PAS LA FIN DU TOUR DU JOUEUR INTERROMPUE. UNE INTERRUPTION DE MOUVEMENT NE PEUT ÊTRE DÉCLARÉE QU'AU MOMENT OÙ LE JOUEUR CIBLE ARRIVE SUR LA TUILE. COLLECTE NOURRITURE À PLUSIEURS SUR UNE MÊME TUILE.

SI PLUSIEURS VILLAGEOIS SE TROUVENT SUR UNE TUILE AYANT PRODUIT DES RESSOURCES AU TOUR DE TABLE PRÉCÉDENT. C'EST LE PREMIER QUI JOUE DURANT CE TOUR DE TABLE QUI COLLECTE LES JETONS NOURRITURE SUR LA TUILE.

TOUR DE JEU

FIN DE PARTIE

LA PARTIE SE FINIT QUAND L'UN DES DEUX CAMPS ATTEINT SON OBJECTIF.

CONDITION DE VICTOIRE / DÉFAITE

VICTOIRE VILLAGEOIS :

LE VILLAGE DOIT ARRIVER AU DÉBUT DU 11ÈME TOUR AVEC UNE RÉSERVE DE RESSOURCES, SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 1.

VICTOIRE OURS :

LE VILLAGE N'ATTEINT PAS LA FIN DE L'HIVER PAR ÉPUISEMENT DES STOCKS DE NOURRITURE (ÉGAL À 0 OU EN DESSOUS).

ANNEE

LES CARTES SAISON

UTILISÉES UNIQUEMENT PAR L'OURS DURANT SON TOUR (EXCEPTÉ «PEAU DURE»), CES CARTES ONT LA PARTICULARITÉ D'AVOIR DES EFFETS SPÉCIAUX APPLICABLE DURANT LA PARTIET LEURS PROPRES COÛTS EN JETONS D'ACTION.

CRI (1 JETONS ACTION)

DÉCALE UN VILLAGEOIS SUR UNE TUILE ADJACENTE (SAUF TUILE CAVERNE) CHOISIE PAR L'OURS. LE VILLAGEOIS NE RÉVÈLE PAS LA TUILE.



HURLEMENT (2 JETONS ACTION)

DÉCALE TOUS LES VILLAGEOIS SUR UNE TUILE ADJACENTE (SAUF TUILE CAVERNE) CHOISIE PAR L'OURS. LES VILLAGEOIS NE RÉVÈLENT PAS LES TUILES.



ANNEXE

LES CARTES SAISON

MARQUAGE (2 JETONS ACTION)

DÉTRUISEZ TOUS LES KOMRADES ET RESSOURCES SUR LA TUILE OÙ VOUS VOUS TROUVEZ. AUCUN KOMRADE NE POURRA ÊTRE POSÉ SUR LA TUILE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. PLACEZ CETTE CARTE SUR LA TUILE CORRESPONDANTE.



SOUTERRAIN (1 JETON ACTION)

DÉPLACEZ VOUS SUR N'IMPORTE QUELLE TUILE DU MÊME BIOME QUE CELUI OÙ VOUS VOUS TROUVEZ.

ALERTE NEIGE (2 JETONS ACTION)

DÉTRUISEZ TOUTES LES RESSOURCES QUI N'ONT PAS ÉTÉ COLLECTÉES PAR LES VILLAGEOIS.



ANNEE

LES CARTES SAISON

LONGUE MARCHÉ (2 JETONS ACTION)

JUSQU'À LA FIN DU TOUR, TOUTES LES ACTIONS D'UN VILLAGEOIS CHOISI COÛTENT 2X PLUS DE JETON D'ACTION.



DOUBLE RATION (1 JETONS ACTION)

APPLIQUE L'EFFET DE LA PROCHAINE CARTE SAISON JOUÉE 2 FOIS.



AVALANCHE (2 JETONS ACTION)

ÉCHANGEZ LES PLACES DE 2 TUILLES BIOMES JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. DÉPLACER LES TUILLES AVEC LES ÉLÉMENTS PRÉSENTS DESSUS.



ANNEE

LES CARTES SAISON

BLIZZARD (3 JETONS ACTION)

SÉLECTIONNEZ UNE TUILE BIOME. JUSQU'À LA FIN DU TOUR, LA TUILE CHOISIE ET TOUTE CELLE ADJACENTE SONT AFFECTÉES PAR L'EFFET BLIZZARD. TANT QUE L'OURS SE TROUVENT SUR UNE TUILE AFFECTÉE PAR BLIZZARD, TOUTES SES ACTIONS COÛTENT 0 JETON D'ACTION (EXCEPTER UTILISATION DE CARTE SAISON ET PIOCHER). L'OURS NE PEUT PAS SE DÉPLACER SUR UNE TUILE QUI N'EST PAS AFFECTÉE PAR LE BLIZZARD.



PEAU DURE (0 JETONS ACTION)

UTILISABLE SEULEMENT DURANT UNE ATTAQUE. NÉCESSITE L'UTILISATION DE 3 CARTES MUNITIONS POUR FAIRE FUIR L'OURS.

REMERCIEMENTS

GUILLAUME BENOIT

XAVIER LARDY

DYLANE BLOND

GAMESUP

ETHAN MELIS

GROUPE LEGO CITY