



# BIENVENUE DANS **BOMB' ARCTIC**

**LA COMPÉTITION QUE CHAQUE  
CHAMPION BORÉAL RÊVE DE  
REMPORTER EN ATTEIGNANT  
LE SOMMET DE L'ICEBERG AVANT  
LES AUTRES. POUR CELA, CHACUN  
VA DEVOIR RUSER AFIN DE  
TROMPER SES ADVERSAIRES...  
ET ÉVITER LA CHUTE !**

## **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Au début de son tour, le Champion révèle une carte Pari présentant différentes Voies, avec diverses conséquences positives et négatives. Le Champion choisit l'une des Voies accessibles, tandis que ses adversaires tentent de deviner la Voie choisie.

Si le Champion parvient à brouiller les pistes, il avance et peut décider de révéler une nouvelle carte Pari. Si ses adversaires l'interceptent, c'est un échec et son tour s'achève.

Dès qu'un Champion atteint le sommet de l'Iceberg, il remporte la partie !



**VOUS POUVEZ ÉGALEMENT  
APPRENDRE À JOUER EN  
REGARDANT LA VIDÉO**



## MATÉRIEL



5 CARTES  
CHAMPIONS



30 CARTES  
VOIES



5 PIONS  
CHAMPIONS



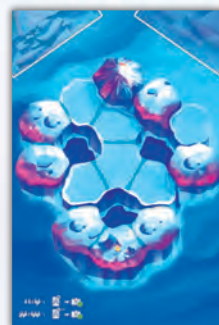
9 TUILES  
BANQUISES



4 TUILES  
AVALANCHES



5 AIDES  
DE JEU



1 PLATEAU ICEBERG  
(RECTO VERSO)



30 JETONS RESSOURCES  
(10 DE CHAQUE)



5 CARTES RÉSUMÉS



54 CARTES PARI

## MISE EN PLACE

- 1 Posez au centre de la table le **plateau Iceberg** : la face A présente une piste plus courte que la face B. Placez à proximité les **jetons** et les **tuiles**.
- 2 Mélangez les **cartes Pari** et placez-les en une pile face cachée, sur le plateau Iceberg.
- 3 Chaque joueur choisit un **pion Champion** qu'il place sur la case de départ.
- 4 Chaque joueur pose devant lui sa **carte Champion**, face visible, et prend en main ses 6 **cartes Voies**. Il prend également 1 **jeton** de chaque type : , et .



**PARTIES À 2 JOUEURS :** Mélangez les 6 cartes Voies d'un Champion neutre (= non sélectionné), et placez-les en une pile face cachée entre les joueurs.

La personne vêtue d'une polaire démarre la partie.



## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur est composé de 4 étapes successives obligatoires, puis d'une étape facultative.

**I. LE JOUEUR RÉVÈLE LA PREMIÈRE CARTE PARI DE LA PIOCHE.**

**II. TOUS LES JOUEURS CHOISSENT SECRÈTEMENT UNE CARTE VOIE.**

**III. TOUS LES JOUEURS RÉVÈLENT LA CARTE VOIE CHOISIE.**

**IV. LES CONSÉQUENCES DE LA CARTE PARI SONT APPLIQUÉES.**

**V. UNIQUEMENT EN CAS DE SUCCÈS DE SON PARI, LE JOUEUR PEUT TENTER UN NOUVEAU PARI.**

C'est à Kina de jouer.

### I. KINA RÉVÈLE LA PREMIÈRE CARTE PARI DE LA PIOCHE

Elle place la carte Pari sur le plateau Iceberg face visible (au-dessus des précédentes dès le 2<sup>e</sup> Pari). Chaque carte Pari offre entre 3 et 5 Voies, avec chacune :

✓ les conséquences d'un succès en haut

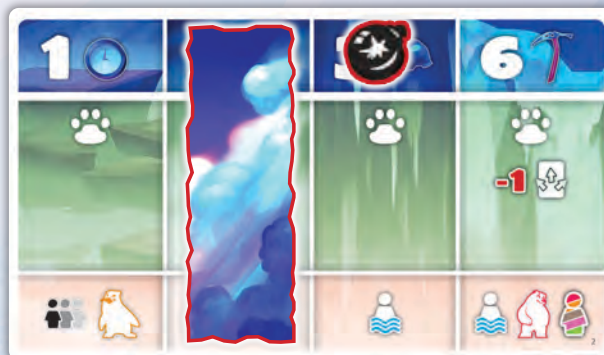
✗ les conséquences d'un échec en bas

Chacun de ses adversaires, dans le sens horaire, peut placer 1 ou plusieurs ●<sup>+</sup>, chacune sur une Voie accessible différente, sans jamais réduire le nombre de Voies accessibles en dessous de 2.

Une Voie peut NE PAS être accessible pour 3 raisons :

- Un adversaire a placé 1 ●<sup>+</sup> dessus.
- La carte Voie correspondante est placée face visible devant Kina, suite à un précédent Pari.
- La Voie demande 1 ●<sup>+</sup> pour être empruntée et Kina n'en a pas.

**NB :** Afin d'éviter toute erreur, vous pouvez placer 1 tuile Avalanche sur chaque Voie inaccessible.



## II. TOUS LES JOUEURS CHOISISSENT SECRÈTEMENT UNE CARTE VOIE

Chaque joueur choisit une Voie qui est accessible à Kina, en plaçant devant lui une carte face cachée. Les joueurs ne peuvent pas se concerter, ni choisir leur carte au hasard.

Dans l'hypothèse où Kina n'aurait qu'une seule Voie accessible, elle est obligée de la choisir.

Dans l'hypothèse rare où elle n'aurait aucune Voie accessible, Kina tombe à l'eau et son tour prend fin immédiatement, en ignorant les étapes III à V ci-dessous.

## III. TOUS LES JOUEURS RÉVÈLENT LA CARTE VOIE CHOISIE

- ✓ **Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs**, le Pari de Kina est un succès si aucun de ses adversaires n'a joué la même carte qu'elle.
- ✓ **Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs**, le Pari de Kina est un succès si aucun ou un seul de ses adversaires a joué la même carte qu'elle.
- ✗ **Sinon, le Pari de Kina est un échec.**

**PARTIES À 2 JOUEURS :** Révélez la première carte Voie de la pioche du Champion neutre en même temps que les cartes Voies des 2 joueurs. Elle compte comme celle d'un second adversaire tentant de deviner la Voie choisie par Kina. Les cartes révélées pour le Champion neutre sont empilées les unes sur les autres jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une carte Voie dans sa pioche. À ce moment-là, reprenez les 6 cartes Voies, mélangez-les et replacez la pioche face cachée.



## IV. LES CONSÉQUENCES DE LA CARTE PARI SONT APPLIQUÉES

- ✓ **En cas de succès**, Kina applique la partie haute de la carte Pari pour la Voie choisie.



- ✗ **En cas d'échec**, Kina applique la partie basse de la carte Pari pour la Voie choisie, puis son tour prend fin immédiatement.



## V. UNIQUEMENT EN CAS DE SUCCÈS DE SON PARI, KINA PEUT TENTER UN NOUVEAU PARI

Si Kina souhaite tenter un nouveau Pari :

- Elle laisse ses cartes Voies jouées durant ce tour face visible devant elle.
- NB :** En multipliant les Paris successifs, les Voies accessibles s'amenuisent.
- Ses adversaires reprennent en main leur carte Voie jouée ce tour-ci.
- Kina enchaîne les étapes précédemment décrites, en commençant par révéler une carte Pari.

Si Kina ne souhaite pas tenter de nouveau Pari, son tour prend fin immédiatement.

**Le tour de jeu de Kina peut prendre fin de 3 façons :**

- ✗ Dès qu'elle tombe à l'eau,
- ✗ Après un échec à un Pari,
- ✓ Ou si elle ne souhaite pas tenter de nouveau Pari après un succès à un Pari.

Tous les joueurs reprennent leurs cartes Voies en main. Le joueur à gauche de Kina débute son tour.

## FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un Champion atteint le sommet de l'Iceberg , remportant immédiatement la victoire. Il était chaud comme la braise, mais a su garder son sang-froid !

### TOMBER À L'EAU

Kina tombe à l'eau si :

- Son pion est sur une case Eau à la fin de n'importe quel tour.
- Aucune Voie ne lui est accessible lors de son Pari.
- L'échec de son Pari contient .

Lorsqu'un joueur tombe à l'eau, il replace son pion Champion sur  et gagne 1 , 1  et 1 .



EXEMPLE DE  
CASE BANQUISE



EXEMPLE  
DE CASE EAU

### EFFET DES JETONS

-  : À défausser pour pouvoir emprunter certaines Voies d'une carte Pari.
-  : À placer sur la carte Pari d'un adversaire pour le priver d'une Voie, à condition de lui laisser au moins 2 Voies accessibles.
-  : À défausser à tout moment pour placer 1  sur une case Eau. Dès qu'il n'y a plus aucun pion Champion dessus, retirez .

### CONSÉQUENCES D'UN PARI

✓ **En cas de succès :**

 : Kina PEUT avancer son pion Champion d'une case sur l'Iceberg.

+1  : Kina gagne 1 .

-1  : Kina DOIT payer 1  en le remettant dans la réserve.

 : Si elle souhaite tenter un nouveau Pari, Kina DOIT poser devant elle face cachée une carte Voie de sa main.

✗ **En cas d'échec, à résoudre de gauche à droite :**

 : Kina tombe à l'eau.

 : L'adversaire le plus éloigné du sommet  PEUT avancer son pion Champion d'une case sur l'Iceberg. Si plusieurs adversaires sont concernés, ils peuvent tous bénéficier de cet effet dans le sens horaire.

 : L'adversaire représenté PEUT avancer son pion Champion d'une case sur l'Iceberg.

 : Dans le sens horaire, tous les adversaires PEUVENT avancer leur pion Champion d'une case sur l'Iceberg.

**NB :** Dans ces 3 derniers cas, Kina n'avance jamais son pion Champion : seuls ses adversaires sont concernés.

Après quelques parties, n'hésitez pas à corser les choses à l'aide des modules Instincts Révélés et Patrouille Polaire, jouables ensemble ou séparément !

## MODULE INSTINCTS RÉVÉLÉS

**MISE EN PLACE :** Lors de l'étape 4, placez votre carte Champion face visible.

**DÉROULEMENT D'UN TOUR :** Chaque Champion dispose d'un pouvoir unique :



Choisit les 3 ressources qu'il gagne quand il tombe à l'eau.



Avance d'1 case quand un adversaire avance grâce à 🐾🐾.



Ignore l'effet 🗑️.



Peut décider de passer son tour après avoir révélé la carte Pari.



Gagne 1 🐾 si au moins 1 🐾 est utilisée sur sa carte Pari.

Un jeu de Elodie Prudent et illustré par Apolline Etienne

Graphisme : Denis Hervouet

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls,  
17 000 La Rochelle

📱 @potamgames

2025 © Tous droits réservés.  
Reproduction interdite.



DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU

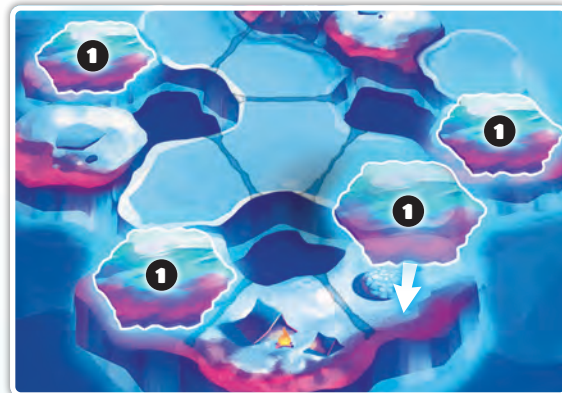


OU

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

## MODULE PATROUILLE POLAIRE

**MISE EN PLACE :** Après l'étape 1, piochez au hasard 4 tuiles Banquise. Placez-les sur les 4 emplacements du plateau Iceberg, face visible.



Puis retournez les, face Patrouille Polaire visible.

**DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :** Chaque membre de la Patrouille Polaire a un effet unique :



Lorsque votre pion Champion entre sur cette tuile, gagnez immédiatement 1 🐾.



Lorsque votre pion Champion entre sur cette tuile, placez également dessus le ou les pions Champions situés le plus loin du sommet.



Défaussez 1 🗑️ avant de pouvoir avancer votre pion Champion sur cette tuile. Si vous n'avez pas de 🗑️, trouvez un autre chemin !



Lors de la première étape de votre tour, révéléz 2 cartes Pari. Choisissez-en 1 : placez-les sur les cartes Pari précédentes, avec celle choisie par-dessus face visible.