KANE KLENKO

NUNATAK

LE TEMPLE DE GLACE

Pour 1 à 4 architectes polaires à partir de 10 ans

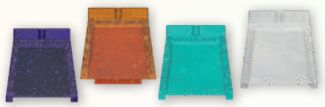
But du jeu

L'Antarctique, gigantesque étendue polaire battue par les vents, est parsemé de pics de glace appelés « nunataks ». Souvent considérés comme les sommets d'anciennes montagnes enfouies sous la neige, il s'agit en réalité d'anciens temples de glace érigés par un peuple tombé dans l'oubli…

Remontons donc le temps…
Vous faites partie de cette civilisation antique, et vous allez braver ce climat hostile pour bâtir le plus grand temple que l'humanité ait jamais connu ! Alors apprêtez vos outils, rassemblez vos bêtes, et amenez vos blocs de glace jusqu'au chantier ! Que les faveurs des ancêtres vous protègent et vous aident à bâtir Nunatak, le temple de glace qui témoignera de la grandeur de votre peuple pour les siècles à venir.

Placer des blocs de glace vous rapportera des points tout au long de la partie, mais c'est grâce à vos cartes que vous gagnerez le plus de points au moment du décompte final. Celui ou celle qui comptabilisera le plus de points remportera la partie !

Matériel



72 blocs de glace
(4 couleurs comptant 18 blocs chacune)



1 sommet du temple
(à assembler avant la première partie)



54 cartes Construction

- 8 mains-d'œuvre
- 7 sculpteurs de glace
- 9 artisans (3 « corde », 3 « pioche », 3 « scie à perche »)
- 7 bêtes de somme
- 6 ingénieures
- 5 ancêtres
- 4 mains-d'œuvre/ingénieures
- 6 sculpteurs de glace/artisans (2 « corde », 2 « pioche », 2 « scie à perche »)
- 2 bêtes de somme/ancêtres



8 tuiles Contour du plateau
(comportant piste Victoire et les pistes Ingénierie)



6 cartes Achèvement
(utilisées uniquement à 4 joueurs)



20 cartes Faveur



4 aides de jeu



54 dalles



4 disques de couleur



4 cubes de couleur



4 jetons Points de victoire
100/200



1 jeton Nunatak

Mise en place

1. Avant votre première partie, assemblez le sommet du temple comme indiqué sur la planche cartonnée.
2. Assemblez les tuiles Contour du plateau au centre de la table. Faites en sorte que chacun d'entre vous se retrouve avec une piste Ingénierie face à lui.
3. Triez les dalles en 4 piles selon le chiffre inscrit sur leur dos (1, 2, 3 ou 4), puis mélangez chaque pile séparément.
4. Disposez les 25 dalles marquées « 1 » face « symbole » visible en un carré de 5 par 5 dans la zone intérieure du contour : elles forment votre plateau de jeu.
5. Empilez les dalles restantes face « chiffre » visible à côté du plateau : la pile « 4 » tout au-dessous, puis la pile « 3 » et enfin la pile « 2 » par-dessus.
6. De la même façon, triez les cartes Construction en 4 piles selon le chiffre inscrit sur leur dos (1, 2, 3 ou 4), puis mélangez chaque pile séparément. Empilez les 4 piles Construction face cachée, avec les cartes numérotées « 4 » tout au-dessous et les cartes numérotées « 1 » au-dessus. Placez cette pioche à côté du plateau.
7. Révélez les 4 premières cartes de la pioche et placez-les en ligne face visible à côté de la pioche. Elles forment le **cortège**, c'est-à-dire les cartes qui sont à votre disposition. Elles seront renouvelées tout au long de la partie.
8. Mélangez les cartes Faveur, puis formez une pioche que vous placez face cachée à côté du plateau. Révélez-en les 2 premières cartes et placez-les face visible à côté de la pioche.
9. Chacun de vous choisit une couleur et prend les 18 blocs de glace, le cube et le disque correspondants.
10. Chacun de vous place son disque sur la case 0 de la piste Victoire et son cube sur la première case de sa piste Ingénierie (symbole).
11. Chaque joueur prend également 1 aide de jeu (au recto : déroulement d'un tour de jeu ; au verso : décompte final selon les types de cartes).
12. Placez les jetons Points de victoire à côté du plateau.

Mise en place à 3 joueurs



Pour que chacun ait le bon nombre de blocs de glace dans une partie à 2 ou 4 joueurs, appliquez les modifications suivantes :

Mise en place spécifique à 2 joueurs

Choisissez l'1 des deux couleurs non utilisées. Ce sera la couleur de Siku, la joueuse virtuelle. Vous n'avez besoin que de ses blocs de glace : rangez donc le cube et le disque de la couleur de Siku dans la boîte. Consultez la p. 7 pour connaître les autres modifications spécifiques aux parties à 2 joueurs.

Mise en place spécifique à 4 joueurs

Mélangez les cartes Achèvement : elles ne sont utilisées que dans les parties à 4 joueurs. Placez 1 carte Achèvement face visible à côté du plateau et rangez les autres dans la boîte. Leur fonctionnement est expliqué à la p. 5. Chacun prend seulement 14 blocs de glace (au lieu de 18), puis en place 1 de sa couleur à côté de la carte Achèvement révélée. Rangez les blocs de glace restants dans la boîte.

Déroulement de la partie

La personne parmi vous qui a les mains les plus froides prend le jeton Nunatak et commence la partie. Ensuite, jouez dans le sens horaire.
À chaque tour, choisissez 1 carte Construction dans le cortège pour vous permettre de placer 1 bloc de glace sur une dalle du temple. Ainsi, plus vous placerez de blocs de glace, plus le temple s'élèvera vers le ciel.

Au cours de la partie, vous gagnerez des points en plaçant vos blocs de glace. À la fin de la partie, vous gagnerez des points en fonction des cartes que vous possédez. Chaque fois que vous marquez des points, avancez votre disque sur la piste Victoire.

Déroulement d'un tour de jeu

Votre tour de jeu se compose des étapes suivantes :

1. **Prenez 1 carte Construction**
2. **Placez 1 bloc de glace**
3. **Blocs de renfort ?** Gagnez des points de victoire.
4. **Ligne complétée ?** Déplacez votre cube sur votre piste Ingénierie.
5. **Carré complété ?** Gagnez des points de victoire.

1. Prenez 1 carte Construction

À votre tour, choisissez 1 carte Construction dans le cortège et placez-la face visible dans **votre zone de jeu**. Les cartes doivent y être placées en colonnes de même symbole (ou couleur) : vous pouvez ainsi voir rapidement combien vous possédez de cartes de chaque symbole.



Zone de jeu d'un joueur à la fin de la partie

Important : Vous ne pouvez pas prendre de carte dans le cortège dont le symbole n'apparaît sur aucune dalle disponible du temple. Une dalle est considérée comme disponible tant qu'aucun bloc de glace ne s'y trouve.

Exemple : *Il y a une carte Main-d'œuvre dans le cortège, mais il n'y a aucun symbole Main-d'œuvre ( ) visible sur les dalles du temple pour l'instant : vous ne pouvez donc pas la prendre.*

Remarque : *Dans le rare cas où il n'y aurait pas, dans le temple, de dalle disponible portant au moins un symbole correspondant à l'une des cartes du cortège, replacez les 4 cartes du cortège dans leur paquet, mélangez-le et révélez 4 nouvelles cartes. Recommencez autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que vous puissiez prendre une carte.*

2. Placez 1 bloc de glace

Après avoir placé la carte Construction choisie dans votre zone de jeu, placez 1 bloc de glace de votre couleur sur une dalle du temple au choix dont le symbole correspond à celui de la carte choisie.

Exemple : *Vous avez pris un sculpteur de glace : vous devez donc placer 1 de vos blocs de glace sur une dalle portant le symbole Sculpteur de glace ( ).*



Cartes aux pouvoirs spéciaux

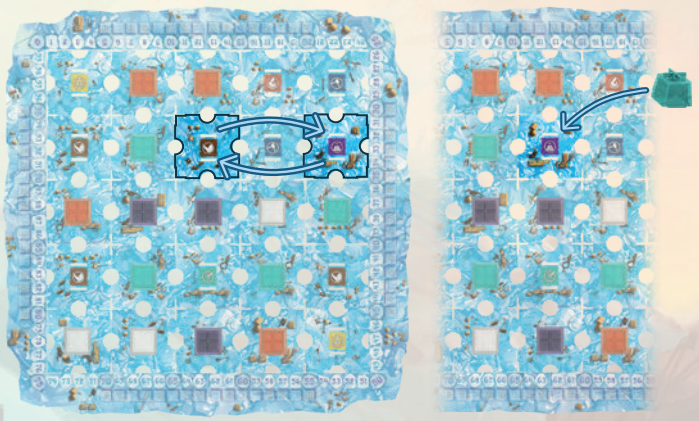
Les cartes Main-d'œuvre et Ancêtre ont différents pouvoirs, dont vous pouvez bénéficier au cours de la partie.

Mains-d'œuvre : Déplacer une dalle portant un symbole Main-d'œuvre ( )



Si vous avez pris une carte Main-d'œuvre, vous **pouvez** échanger de position une dalle disponible et n'importe quelle autre dalle disponible **avant** de placer votre bloc de glace dans le temple. Placez ensuite votre bloc de glace sur la dalle que vous venez de déplacer.

Exemple : *Vous avez pris une carte Main-d'œuvre, mais avant de placer votre bloc de glace dans le temple, vous décidez d'échanger la position d'une dalle et d'une dalle . Vous placez ensuite votre bloc de glace sur la dalle .*



Ancêtres : Obtenir une carte Faveur



Si vous avez pris une carte Ancêtre, choisissez, après avoir placé votre bloc de glace, 1 carte parmi les 2 faveurs visibles et placez-la dans votre zone de jeu.



Remarque : *Une carte Faveur présentant le symbole* 1x *ne peut pas être utilisée pendant le tour où vous l'avez prise.*

Note : Sur les dalles sont représentés les humains et objets mis à contribution pour la construction du temple. Y figurent également des abris et bâtiments provisoires, car l'édification d'une telle structure prend des années. Vous pouvez, au moment de placer votre bloc de glace, retourner la dalle qui l'accueille sur sa face « chiffre », pour indiquer que cette partie du temple est achevée. Cela n'a pas d'incidence sur le jeu.

3. Blocs de renfort ?

Juste après avoir posé votre bloc de glace, obtenez **1 point pour chacun de vos blocs de renfort** (il s'agit des blocs de votre couleur **soutenant** la dalle sur laquelle vous venez de placer votre bloc). Évidemment, ignorez cette étape quand vous placez un bloc de glace au rez-de-chaussée du temple.

Exemple : *Vous placez votre bloc (turquoise) sur cette dalle et obtenez immédiatement 3 points de victoire, puisque 3 de vos blocs (turquoise) soutiennent cette dalle.*



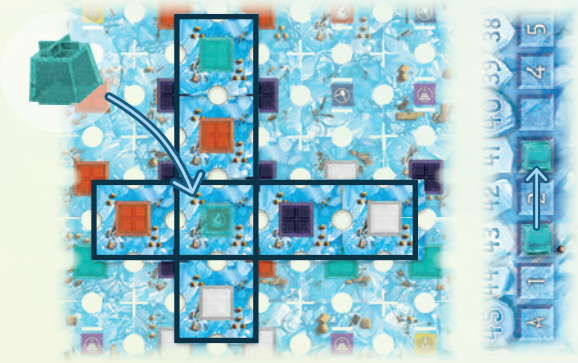
4. Ligne complétée ?

Vérifiez si vous avez complété une ligne du temple en plaçant votre bloc de glace. Une ligne (horizontale ou verticale quand vue du dessus) est considérée comme complétée s'il y a des blocs de glace sur toutes ses dalles, sur un même étage. Si vous complétez 1 ligne, **avancez votre cube d'1 case sur votre piste Ingénierie**. Si vous complétez 2 lignes d'un coup (une horizontale et une verticale), avancez de 2 cases.

Important : Les diagonales ne sont pas considérées comme des lignes. De plus, vous ne pouvez plus obtenir cette récompense au 4e étage du temple (lignes de 2 dalles) : n'avancez donc pas sur votre piste Ingénierie, même si vous « complétez une ligne » du 4e étage.

Si votre cube se trouve déjà sur la case 10 de votre piste Ingénierie, il n'avance plus. Cette piste servira au moment du décompte des points de vos cartes Ingénieure (voir Décompte des points – Ingénieures, p. 6).

Exemple : *Vous placez votre bloc de glace sur cette case. Cela vous permet de compléter 2 lignes et donc d'avancer votre cube de 2 cases sur votre piste Ingénierie.*



5. Carré complété ?

Si vous placez un bloc de glace de sorte qu'il vienne compléter un carré de 2x2 (composé donc de 4 blocs de glace), les joueurs présents dans ce carré marquent immédiatement les points de victoire suivants :

5 points pour celui ou celle qui possède **le plus de blocs** dans ce carré.

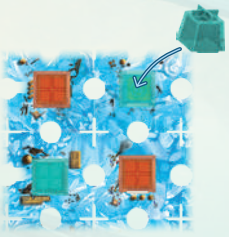
2 points pour la **2e personne** qui possède le plus de blocs dans ce carré.

En cas d'égalité…

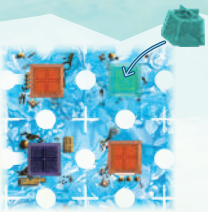
… le **joueur actif** – dont c'est le tour – l'emporte toujours (et marque donc 5 ou 2 points selon la situation).

… **pour la 2e place**, si le **joueur actif n'est pas concerné**, les 2 joueurs concernés se partagent la récompense : ils gagnent chacun 1 point.

… **dans une partie à 4 joueurs**, si le carré est composé de blocs de glace des 4 couleurs, le joueur actif gagne les 5 points. Les autres joueurs ne gagnent pas de points.



Exemple n° 1 : *Vous placez 1 bloc qui complète un carré. Ce dernier est alors composé de 2 blocs qui vous appartiennent, et de 2 blocs d'une autre joueuse. Vous êtes à égalité, mais vous l'emportez car c'est votre tour (vous êtes le joueur actif). Vous obtenez donc 5 points et votre adversaire 2.*

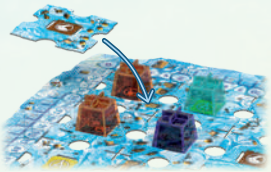


Exemple n° 2 : *Vous placez 1 bloc qui complète un carré. Les 2 blocs orange sont à Lou, le bloc bleu foncé est à Élie et le bloc turquoise est à vous. Lou gagne 5 points de victoire et vous 2 (vous êtes à égalité avec Élie, mais vous l'emportez car c'est votre tour).*



Exemple n° 3 : *Vous placez 1 bloc qui complète un carré. Les 2 blocs turquoise sont à vous, le bloc orange est à Lou et le bloc bleu foncé est à Élie. Vous gagnez 5 points de victoire. Comme ce n'est le tour ni de Lou ni d'Élie et qu'elles sont à égalité, elles se partagent la récompense de 2 points et en gagnent chacune 1.*

Remarque : *Il est possible qu'en plaçant un seul bloc de glace, vous complétiez plusieurs carrés simultanément. Dans ce cas, décidez dans quel ordre vous attribuez les points pour les différents carrés complétés.*



Après avoir distribué les points pour un carré complété, piochez la dalle suivante et placez-la sur les 4 blocs de glace formant ce carré. Cette nouvelle dalle fait partie du nouvel étage du temple. Si vous complétez plusieurs carrés avec un seul bloc, choisissez le premier carré pour lequel vous allez compter les points, placez ensuite la dalle, et continuez avec le deuxième carré.

Important : Cette nouvelle dalle pourra accueillir un bloc de glace dès le tour du joueur suivant. Vous pouvez poser un bloc de glace sur une dalle même si l'étage du temple auquel elle appartient n'a pas encore toutes ses dalles.

Fin du tour

À la fin de votre tour, piochez 1 nouvelle carte Construction et placez-la dans le cortège afin qu'il y ait à nouveau 4 cartes révélées.

Remarque : *Quand la pioche sera épuisée, vers la fin de la partie, vous ne reformerez pas de pioche : vous n'aurez plus que les cartes du cortège à disposition. Dans le rare cas où aucun des symboles sur les cartes du cortège ne correspond à des dalles disponibles, prenez n'importe quelle carte Construction et placez votre bloc de glace sur n'importe quelle dalle. Placez la carte que vous venez de prendre dans la colonne de son type.*

Si vous avez obtenu une carte Faveur grâce à un ancêtre, révélez-en 1 nouvelle afin qu'il y ait toujours, 2 cartes Faveur révélées à la fin de chaque tour.

Dalles doubles et cartes Construction doubles

Certaines dalles présentent 2 symboles différents.

Vous pouvez placer un bloc de glace sur une dalle double quand vous prenez dans le cortège une carte Construction présentant l'un de ses symboles.



Exemple : *Vous pouvez placer un bloc de glace sur cette dalle double (mi-artisan, mi-sculpteur de glace) si vous prenez une carte Artisan ou Sculpteur de glace.*

Certaines cartes Construction présentent 2 symboles différents.



Vous devez placer un bloc de glace sur une dalle présentant l'un de ses symboles. Placez ensuite cette carte dans votre colonne de cartes du symbole choisi (de sorte qu'il se retrouve en haut de la carte, pour la lire dans le bon sens).

Exemple : *Vous avez choisi cette carte (mi-ingénieure, mi-main-d'œuvre) pour pouvoir placer un bloc de glace sur une dalle portant un symbole Ingénieure. Vous ajoutez alors cette carte à vos cartes Ingénieure, et non à vos cartes Main-d'œuvre.*

Fin de la partie

La partie se termine dès que le 4e étage du temple (carré de 2x2) est achevé, c'est-à-dire quand il n'y a plus de cartes Construction ni dans la pioche ni dans le cortège et que tous les blocs de glace ont été placés. Procédez alors au décompte des points.

Parties à 4 joueurs

Dans une partie à 4, il doit normalement rester 2 cartes Construction dans le cortège au moment où les joueurs ont placé tous leurs blocs de glace. Consultez alors la carte **Achèvement** révélée pour savoir qui bénéficiera d'un tour supplémentaire. Celui ou celle qui remplit le mieux la condition inscrite sur la 1re ligne de cette carte prend l'1 des cartes Construction restantes et place son bloc supplémentaire (celui placé près de la carte Achèvement lors de la mise en place) selon la règle habituelle. La 2e personne remplissant le mieux cette même condition fait alors de même en prenant la dernière carte Construction.

En cas d'égalité : Prenez en compte la 2e ligne de la carte Achèvement : elle vous départagera. S'il y a toujours égalité, c'est celui ou celle qui joue en dernier dans l'ordre du tour (voir dernière ligne de la carte Achèvement) qui bénéficie du tour supplémentaire.

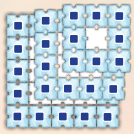
Exemple : *Tout le monde a placé ses blocs de glace dans le temple et il reste encore 2 cartes Construction dans le cortège. La carte Achèvement révélée indique : « Le plus de bêtes de somme à 1 symbole ». Élie et vous en possédez plus que les autres, mais vous en avez autant. Appliquez alors la 2e ligne de la carte pour vous départager : « Le plus de bêtes de somme à 2 symboles ». Entre vous deux, c'est Élie qui possède le plus de bêtes de somme à 2 symboles : c'est donc elle qui commence. Elle choisit 1 carte Construction, puis place son bloc de glace supplémentaire sur une dalle correspondante. Ensuite, c'est à vous de prendre la dernière carte Construction et de placer votre bloc de glace supplémentaire*

Décompte des points



Avant le décompte des points, vous pouvez jouer vos cartes Faveur présentant le symbole Fin de la partie : .

Sommet du temple





Celui ou celle qui a placé le plus de blocs de glace sur les dalles formant les bords du temple (tous les étages pris en compte) gagne 7 points de victoire et place le sommet du temple.

En cas d'égalité, c'est la personne qui a le plus de blocs sur les dalles bordant le rez-de-chaussée qui gagne les 7 points et place le sommet. S'il y a toujours égalité, faites de même avec l'étage du dessus, et ainsi de suite. Si vous ne pouvez toujours pas départager les joueurs ex aequo, personne ne remporte ces 7 points de victoire. Dans ce cas-là, c'est celui ou celle qui est en dernière position sur la piste Victoire qui place le sommet.

Points des cartes Construction



Calculez ensuite les points des cartes Construction récupérées durant la partie. Prenez le 1er symbole indiqué sur l'aide de jeu ( ) et comptez les points de chacun pour ce type (Main-d'œuvre). Avancez le disque de chaque joueur sur la piste Victoire en fonction de son résultat. Si un joueur dépasse les 100 points, il place un jeton Points de victoire devant lui, sur sa face « 100 ». S'il dépasse les 200 points, il retourne le jeton sur sa face « 200 ».



Mains-d'œuvre

Si vous possédez le plus de mains-d'œuvre, vous gagnez 20 points. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent chacun 12 points.
Les autres joueurs gagnent 2 points par main-d'œuvre.

Sculpteurs de glace

Plus vous possédez de sculpteurs de glace, plus vous marquez de points :

Nombre de sculpteurs de glace	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75

Artisans

Il existe 3 types d'artisans, chaque type ayant un outil spécifique : pioche, corde ou scie à perche. Vous gagnez des points en fonction du nombre d'artisans du même type que vous possédez, et 10 points par lot comptant chacun des 3 outils (pioche, corde, scie) :

Nombre d'artisans de chaque type	1	2	3	4	5
Points	0	3	8	15	24



Remarque : *Comptez vos points pour chaque type d'artisans, puis par lots. Ainsi, une même carte peut rapporter des points parce qu'elle est du même type que d'autres, et parce qu'elle complète une combinaison « pioche, corde, scie ».*

Exemple : *Parmi vos artisans, 2 ont des cordes, 2 des pioches et 3 des scies à perche. Vous obtenez donc 3 points pour ceux qui ont des cordes, 3 points pour ceux qui ont des pioches, et 8 points pour ceux qui ont des scies à perche. Vous gagnez en outre 20 points pour vos 2 combinaisons « pioche, corde, scie ».*

Bêtes de somme

Calculez vos points en multipliant le nombre de bêtes de somme que vous possédez par l'ensemble de symboles figurant sur ces cartes.

Exemple : *Ici, cela ferait 2 cartes x 3 symboles =* 6.



Ingénieures

Calculez vos points en multipliant le nombre d'ingénieures que vous possédez par le chiffre que vous avez atteint sur votre piste Ingénierie. Si votre cube n'est pas sur une case chiffrée, **reculez**-le jusqu'à la dernière case chiffrée.



Exemple : *3 cartes Ingénieures x case 3 =* 9.



Ancêtres

Chaque ancêtre présente, en haut à droite de sa carte, les symboles de 2 des 6 types de cartes. Vous gagnez 1 point pour chacune de vos cartes Construction portant l'un de ces 2 symboles.



Exemple : *Cette carte Ancêtre présente les symboles Artisan ( ) et Ancêtre ( ). Vous obtenez donc 1 point pour chaque artisan et chaque ancêtre (celui-ci compris) que vous possédez.*

Cartes Faveur

Gagnez 2 points par carte Faveur non utilisée.

Combinaisons complètes de cartes

Gagnez 10 points par lot comptant chacun des 6 symboles (main-d'œuvre, sculpteur de glace, artisan, bêtes de somme, ingénieure et ancêtre).



Qui gagne la partie ?

Celui ou celle qui totalise **le plus de points de victoire** à la fin du décompte **remporte la partie**. En cas d'égalité, c'est la personne qui a placé le plus de blocs de glace sur les dalles bordant le temple qui l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs ex aequo, ils se partagent la victoire.

Cartes Faveur



Il existe 3 types de règles de pose pour les cartes Faveur :

Immédiat : Vous devez utiliser ces cartes immédiatement après les avoir prises. Si vous ne le faites pas, vous ne pourrez plus les utiliser et devrez les mettre de côté jusqu'à la fin du jeu. Dans ce cas, elles vous rapporteront toutefois 2 points chacune en fin de partie (comme les autres cartes Faveur non utilisées).

Usage unique : Vous pouvez conserver ces cartes pour les utiliser plus tard. Pendant votre tour, vous pouvez utiliser autant de cartes Faveur que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez pas utiliser la carte « Usage unique » récupérée lors du tour en cours. Une fois qu'une carte « Usage unique » a été utilisée, retirez-la du jeu : elle ne vous rapportera pas de points en fin de partie.

Fin de la partie : Mettez de côté les cartes de ce type jusqu'à la fin de la partie et appliquez leurs effets au moment du décompte final.

Précisions concernant certaines faveurs

Faveur de prévoyance
Vous pouvez jouer cette carte à la fin du tour d'un joueur, une fois qu'une nouvelle carte Construction a rejoint le cortège.

Si, lors de votre prochain tour, une dalle correspondant à la carte Construction réservée est disponible, vous devez prendre cette carte. S'il n'y a pas de dalle disponible, prenez une autre carte du cortège. Mais au tour suivant, vous regarderez si vous pouvez prendre la carte réservée ou non, et ainsi de suite jusqu'à la placer dans votre zone de jeu.

Faveur d'abondance
Après avoir pris la carte et placé le bloc de glace de votre premier tour, complétez le cortège (de sorte qu'il contienne toujours 4 cartes Construction) avant de jouer votre second tour. Placez cette carte près du cortège en guise de rappel jusqu'à votre prochain tour, que vous sauterez, puis défaussez-la.

Faveur de divination / Faveur de propagation
Vous pouvez jouer ces cartes même lorsque ce n'est pas votre tour.

Faveur de transformation
Si vous transformez l'une de vos cartes en artisan, vous pouvez choisir son type d'outil. Si vous la transformez en bêtes de somme, elle compte comme une carte sans symbole multiplicateur lors du décompte final. Si vous la transformez en ancêtre, elle ne vous rapporte pas de points, mais elle peut vous servir à compléter une combinaison de types de cartes.

Faveur de discernement
Si votre cube, sur votre piste Ingénierie ne se trouve pas sur une case chiffrée, obtenez les points de la case chiffrée suivante.

Parties à 2 joueurs

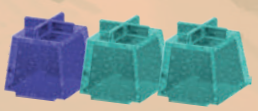
Pour découvrir ce jeu, mieux vaut jouer à 3 ou 4 joueurs. Dans les parties à 2 joueurs, matérialisez une 3e joueuse appelée Siku. Siku fait partie intégrante du jeu, mais ne peut pas marquer de points. C'est vous et votre adversaire qui placez les blocs de glace de Siku.

Mise en place

Retirez les 2 cartes Faveur présentant le symbole 👪+.

Choisissez une couleur que vous utiliserez pour représenter Siku. Chacun de vous prend 9 blocs de glace appartenant à Siku en plus des 18 blocs de glace de sa propre couleur.

Chacun des vrais joueurs forme ensuite des lots de blocs de glace composés de 3 blocs (2 de votre couleur et 1 de celle de Siku), puis en prend 1 et le place devant lui : c'est votre lot actif personnel. Disposez les autres lots à côté du plateau.



Lot de 3 blocs de glace

Déroulement d'une partie à 2 joueurs

À votre tour, prenez 1 carte Construction dans le cortège et décidez si vous l'utilisez **pour Siku ou pour vous**.

- Si vous l'utilisez **pour vous**, placez-la dans votre zone de jeu, prenez l'1 de vos blocs dans votre lot actif puis placez-le selon la règle habituelle.
- Si vous l'utilisez **pour Siku**, prenez le bloc de Siku dans votre lot actif puis placez-le selon la règle habituelle. Défaussez ensuite la carte (placez-la à côté du plateau face visible pour former sa défausse, si c'est la première). S'il s'agit d'une carte Main-d'œuvre, placez-la face visible, en colonne, à côté de la défausse de Siku. S'il s'agit d'une carte Ancêtre, Siku n'obtient pas de carte Faveur.
- Utilisez les 3 blocs de glace de votre lot actif avant d'entamer un nouveau lot.

Les cartes de Siku ne rapportent pas de points de victoire. Elle n'a d'ailleurs pas de disque sur la piste Victoire et pas de piste Ingénierie. Toutefois, prenez en compte les blocs de glace de Siku quand vous attribuez les points d'un carré complété. Ses cartes Main-d'œuvre ainsi que ses blocs placés sur les dalles bordant le temple influent également lors du décompte final. Ils servent respectivement à déterminer le joueur qui possède le plus de mains-d'œuvre, et le joueur qui posera le sommet du temple.



L'auteur : Kane Klenko est né en 1974. Il vit avec sa femme et ses deux fils à proximité de Madison, dans le Wisconsin, aux États-Unis. Il crée des jeux familiaux de niveau facile à modéré, avec une préférence pour les jeux en temps réel et les jeux de dés. Avec *Nunatak*, un jeu de construction en trois dimensions, il démontre qu'il sait aussi créer des jeux familiaux à l'allure plus classique.

L'auteur et les éditeurs remercient toutes les personnes ayant participé aux tests, aux relectures et à la création du jeu.

Remerciements de l'auteur : Je remercie Carrie, ma fantastique épouse. Sans toi je n'y serais jamais arrivé. Je remercie également tous mes testeurs : Sandy Klenko, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Keith Matejka, Nathan Schieve, Kerryn Foley, Scott Foley, Natalie Coombs, Garrett Coombs, Kinsey Roberts, Alex Rosenbaum, Quentin Bremer, Aarin Duwe, Mitch Zuleger, Aimee Borgen, Cory Borgen, Kallen Klenko, Jim Hansen, Wayne Humfleet, Dan Harwood, Matt Bowman, Heather Parks, Kevin Hicks, Stephan Esser, Carter Klenko, Kyilee Rogers, Seth Van Orden, Kate Johnson, Mike Cuellar, Jeremy Roper, Tim Last, Scott Schultz, Aeryn McVay, Kevin Lund, Chad Kirchner, Ari Borlick, Shannyn North, Chris Mruzik, Heath Ruetten, Harrison Dilts, Riley St Claire, Cassy Beach, Benjamin Loef, Randy Oberbroeckling, Jay Nabedian, Marissa McConnell, Hailey Cassidy, Chase Hinesman, Will Norton, Dave Lin, Jeremy Weaver, Harrison Dunn, Brett Myers, Adelheid Zimmerman, Steven Dast, Isaac Juarez, Patrick McNeil, Jack McNeil, Joe Leuzinger, Phil Amylon, Julie Yeager, Coleen Cusack, Ruth Imhoff, JT Smith, Sarah Bownds.

Développement du jeu : Carrie Klenko
Rédaction : Wolfgang Lüdtke
Support rédactionnel : Peter Neugebauer
Relecture allemande : Sebastian Wenzlaff
Illustration : Kwanchai Moriya
Design et modèle 3D : Kane Klenko et Kallen Klenko
Direction artistique : Kane Klenko
Conception graphique : Stephen Kerr
Conception du logo : Brigette Indelicato

Graphisme : Fiore GmbH
Développement technique produit : Carsten Engel
Production : Alicia Kaufmann
Édition française : IELLO
Cheffe de projet version française : Marie-Laure Faurite
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas

© 2023 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne
© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France
www.iello.fr
Tous droits réservés
Imprimé en Chine

Le jeu solo

Mise en place

La mise en place est identique à celle d'une partie à 3 joueurs : il y aura 2 joueurs factices. Les cartes du cortège ne doivent pas être disposées en ligne, mais en losange, comme illustré ci-contre. Placez le cube du premier joueur factice à gauche de la carte de gauche, et le cube du second joueur factice à droite de celle de droite.



Placez le jeton Nunatak devant vous.

Retirez les cartes présentant le symbole 👪+ ou 👪+.

Déroulement de la partie

Remarque : *Lorsque les joueurs factices marquent des points ou complètent des lignes, ils ne marquent pas réellement de points et n'avancent pas de cube (ils n'ont pas de piste Ingénierie).*

Votre tour de jeu se déroule comme dans une partie classique. Les cartes du cortège ne sont cependant **pas renouvelées après le tour de chaque joueur.**

À votre tour, choisissez votre carte dans le cortège selon la règle habituelle.

En revanche, lors du tour d'un joueur factice, ce dernier doit prendre la carte la plus proche de son cube. Si celle juste à côté n'est plus disponible ou s'il ne peut pas la jouer (pas de dalle disponible correspondante), il prend la carte disponible suivante dans le sens horaire, et ainsi de suite.

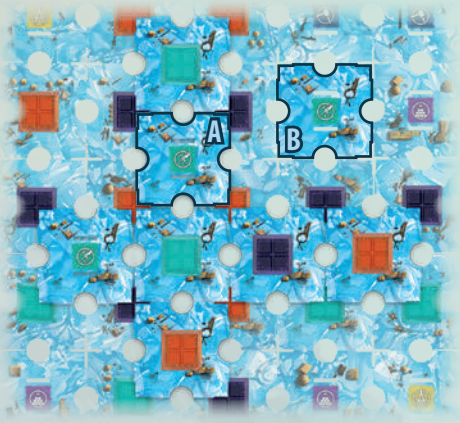
Important : Renouvelez entièrement les 4 cartes du cortège si plus aucune d'entre elles ne peut être jouée.

Remarque : *Les joueurs factices ne peuvent pas utiliser la capacité de la main-d'œuvre permettant d'échanger la position de 2 dalles.*

Pour placer un bloc de glace, les joueurs factices appliquent les règles suivantes, dans l'ordre indiqué, en fonction de la carte qu'ils ont prise :

Si le joueur factice a le choix entre plusieurs dalles pour placer son bloc de glace, choisissez l'endroit qui lui ferait marquer le plus de points. Pour ce faire, calculez les points qu'il gagnerait en complétant un carré, une ligne, ou en comptabilisant ses blocs de renfort, selon la règle habituelle.

Important : Considérez que compléter une ligne ferait gagner 1 point au joueur factice, au lieu des points Ingénierie habituels.



Le joueur factice bleu foncé a pris une carte Artisan. Il obtiendrait 3 points en plaçant son bloc sur la dalle A (2 points de blocs de renfort et 1 point pour avoir complété une ligne), mais 5 points en le plaçant sur la dalle B (il compléterait un carré à l'étage inférieur en y ayant le plus de blocs). Vous devez donc placer son bloc de glace sur la dalle B.

Si plusieurs dalles permettraient au joueur factice de marquer le même nombre de points, déterminez la dalle à choisir selon ces critères, dans l'ordre :

1. Celle qui rapporte des points pour avoir complété un **carré** ;

2. Celle qui rapporte des points pour avoir complété une **ligne** ;

3. Celle qui rapporte des points pour ses **blocs de renfort**.

Si l'égalité entre deux dalles persiste, placez si possible le bloc de glace du joueur factice vers le milieu du temple, loin des bords.

S'il y a toujours indécision, choisissez la dalle qui vous convient le mieux.

Les cartes que prennent les joueurs factices sont retirées du jeu, **excepté** les cartes Main-d'œuvre. Elles sont placées à côté de leurs réserves de blocs de glace respectives, et serviront à déterminer qui en détient le plus grand nombre à la fin de la partie.

Remarque : *Si un joueur factice prend une carte double Main-d'œuvre/Ingénieure, placez son bloc de glace sur la dalle qui lui rapporterait le plus de points. Si une égalité entre deux dalles ne peut pas être résolue, placez son bloc de glace sur une dalle portant le symbole Main-d'œuvre (👷) et placez la carte symbole 👷 en haut.*

Fin de la manche

Quand les deux joueurs factices ont joué, la manche prend fin. Suivez alors les étapes suivantes :

1. Révélez 3 nouvelles cartes Construction pour compléter le cortège (dans le sens horaire, en commençant juste après la carte qui s'y trouve encore).

2. Avancez le cube de chacun des joueurs factices d'1 cran dans le sens horaire au niveau du cortège.

3. Passez le jeton Nunatak au joueur suivant, dans le sens horaire. Le plus simple est de le placer près du cube du joueur factice dont c'est le tour.

Autres remarques

Si un joueur factice prend une carte Ancêtre, retirez du jeu la carte Faveur située le plus loin de la pioche.

Complétez éventuellement les cartes Faveur disponibles juste après le tour du joueur en ayant choisi une, selon la règle habituelle. Chaque fois qu'un joueur prend une carte Faveur, placez la nouvelle immédiatement à droite de la pioche. Si l'autre carte s'y trouve déjà, faites-la glisser d'1 cran vers la droite pour pouvoir placer la nouvelle à côté de la pioche.

À la fin de la partie, gagnez 7 points si vous avez le plus de blocs bordant le temple, puis placez le sommet du temple évaluez votre score :

100–150 : Neige fondue
Vous pouvez faire mieux.

151–185 : Boule de neige
Vous vous améliorez, mais votre ouvrage semble fait de neige lourde qui pourrait s'effondrer…

186–200 : Glaçon
Petit, mais bien gelé au moins.

201–225 : Bloc de glace
Voilà un bon début !

226–250 : Iceberg
Vous avez atteint les bonnes dimensions ! Reste à présent le travail de précision.

251 ou plus : Temple de glace
Vous avez réussi ! Votre ouvrage traversera les âges !