

ICE

ÉDIFICES ET GUILDES

LIVRET D'EXPÉDITION



Le monde n'a pas toujours été tel que nous le connaissons. La neige et la glace n'ont pas toujours tout recouvert à perte de vue. Il y a de cela plusieurs millénaires, une civilisation au savoir incommensurable régnait librement sur les terres de l'Est.

Nous savons bien peu de choses sur cette société antique, qui revient pourtant dans de nombreux mythes et légendes, ayant laissé derrière elle un héritage et des icônes devenus sacrés.

Pour cause, une catastrophe colossale a dévasté ce monde, décimant cette civilisation et enterrant à tout jamais l'Eden qu'elle avait construit. L'origine de la grande Catastrophe reste un mystère, mais il est évident que nous lui devons l'âge de glace qui s'est ensuivi. Toute trace des Nuukas avait disparu sous la neige tombée au fil des millénaires...

... Jusqu'à ce que des expéditions signalent l'existence d'imposants Édifices, tel un testament de cette civilisation antique.

Sommaire

Aperçu du jeu . . . 3
Matériel . . . 3
Mise en place . . . 4
Nouvelle carte Journal de bord . . . 4
Nouveaux plateaux Guilde . . . 5
Faveurs de Guilde . . . 6
Expéditions . . . 8
Secteur 1 : Azulia . . . 10
Secteur 2 : Entre deux mers . . . 12
Secteur 3 : La cordillère vertigineuse . . . 14
Secteur 4 : Les déserts . . . 16
Secteur 5 : Le grand final . . . 18
Après les Expéditions . . . 19
Temple de la renommée . . . 19
Liens et communauté This Way! . . . 20
Crédits et remerciements . . . 20
FAQ . . . 21
À propos des Guildes . . . 22

Aperçu du jeu

Dans **Édifices et Guildes**, vous marchez sur les traces des Nuukas et découvrez de nombreux vestiges. Pour cela, de nouvelles expéditions sont organisées et vous vous aventurez au-delà de la Vallée des Nuukas pour affronter l'immensité de l'inlandsis. Lors de ces aventures, vous pourriez même avoir la chance de découvrir des Édifices ! Mais prenez garde : mettre au jour leurs secrets pourrait avoir des conséquences insoupçonnées.

Édifices et Guildes offre deux nouveaux axes palpitants pour jouer à I C E :

- **Les Faveurs de Guilde :** ajoutez ce plateau complémentaire aux parties I C E de votre choix pour profiter d'actions supplémentaires à chaque tour.
- **Les Expéditions :** utilisez la carte de I C E pour déterminer le prochain site d'exploration. Les Expéditions ajoutent un côté « legacy » à I C E avec de nouvelles mises en place, des découvertes et des variantes à tester au fil des parties !

Matériel

MATÉRIEL DES JOUEURS

2 plateaux Guilde



2 jetons Prédiction éclairée



1 jeton Outil d'alchimie



4 marqueurs de points



2 pions Chef d'Expédition



2 jetons Camp de Guilde



MATÉRIEL COMMUN

1 pion Wurm sentinelle



4 pion Smilodon



1 plateau Faveurs de Guilde



1 carte de I C E



19 cartes

13 cartes Édifice



5 cartes Artefact



1 carte Journal de bord



6 jetons d'Expédition



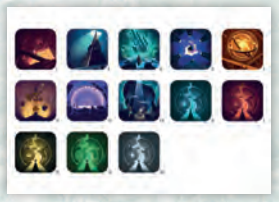
1 fiche Artefacts



1 sac de défausse en tissu



1 planche d'autocollants



15 jetons 3 PR



MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place standard de I C E en suivant le livret de règles du jeu de base.

Placez ensuite le **plateau Faveurs de Guilde** à proximité du plateau de jeu afin que tous les joueurs puissent le voir. Mélangez les **5 cartes Artefact** pour former une pioche face visible à côté de la Faveur des Incandescents, à droite du plateau Faveurs de Guilde.

Placez le **sac de défausse** à proximité du plateau de jeu. Il accueillera toutes les tuiles défaussées, à savoir les tuiles Neige jouées et les tuiles détruites ou effondrées.

Lorsque vous utilisez le plateau Faveurs de Guilde, il peut également accueillir les cartes Décret de chaque partie, ainsi que la carte Édifice en cours (voir « Application des effets du dernier Édifice » page 9).



NOUVELLE CARTE JOURNAL DE BORD



Lorsque vous jouez avec cette extension, mélangez la nouvelle carte Journal de bord avec les autres. Lorsqu'elle est révélée, choisissez aléatoirement une carte Édifice parmi les Édifices déjà découverts (voir le livret des Édifices à l'arrière de ce livret de règles). Appliquez l'effet de l'Édifice pour le restant de la partie en plus de tout autre Édifice actuellement en jeu, le cas échéant.

Ajoutez la carte Édifice supplémentaire à côté du plateau Faveurs de Guilde.

N'ajoutez ce Journal de bord qu'après avoir découvert au moins 1 Édifice (voir « Expéditions » page 8).



NOUVEAUX PLATEAUX GUILDE

I C E accueille 2 nouvelles Guildes ! Utilisez le jeton **Outil d'alchimie** seulement si vous jouez avec les Alchimistes, et les jetons **Prédiction éclairée** seulement si vous jouez avec les Éclairés. Il est tout à fait possible de jouer au jeu de base avec ces Guildes sans utiliser les autres éléments de l'extension.

Chizüne, Alchimistes



Une fois par Journée, vous pouvez retourner votre jeton **Outil d'alchimie** pour **récupérer aléatoirement 1 ou 2 tuiles du sac de défausse**. Si vous en récupérez deux, alors gardez-en une et remettez l'autre dans le sac.

Pendant la réinitialisation de la phase Coucher du soleil, si votre jeton Outil d'alchimie est utilisé, rendez-le à nouveau disponible (face colorée visible).



Chado, Éclairés



Une fois par tour, avant de fouiller une tuile, vous pouvez faire une prédiction :

- **Pour une tuile Neige,** prédisez son type – Animal, Expédition ou Nuuka (voir page 23 du livret de règles du jeu de base – puis procédez à la fouille et prenez la tuile. Si votre prédiction était juste, révélez la tuile Neige fouillée et gagnez 1 PE sur votre piste de points d'Exploration.

Le symbole au bas de la tuile Neige indique son type.

TUILES D'EXPÉDITION **TUILES ANIMALES** **TUILES DES NUUKAS**

- **Pour une tuile Artefact,** prédisez sa forme – Forme 1, Forme 2 ou Forme 3 – puis procédez à la fouille et prenez la tuile. Si votre prédiction était juste, gagnez 2 PR sous la forme de jetons.

La forme de l'Artefact est indiquée au bas de la tuile, à côté du symbole représentant son type.

FORME 1 **FORME 2** **FORME 3**

Dès que vous parvenez à faire une prédiction juste pour une tuile Neige ou une tuile Artefact, retournez le jeton Prédiction éclairée correspondant. Vous ne pouvez plus faire de prédiction pour cette catégorie au cours de cette Journée.

Pendant la réinitialisation de la phase Coucher du soleil, si vos jetons Prédiction éclairée sont utilisés, rendez-les à nouveau disponibles (face plus foncée visible).

FAVEURS DE GUILDE

Les Guildes principales de la Cité apportent leur soutien aux Chefs d'Expédition.



Présentation

Une fois par tour, en plus des 2 PE maximum dépensés pour les actions normales, les joueurs peuvent dépenser un jeton 1 PR pour bénéficier de la Faveur d'une Guilde et effectuer l'action Faveur associée.

Lors de la phase Lever du soleil, juste après l'application de la carte Journal de bord (sauf lors de la première Journée), placez un jeton 1 PR de la réserve sur chaque emplacement de Faveur du plateau Faveurs de Guilde.

Lors des Journées 3 et 4, continuez à ajouter un jeton 1 PR à chaque emplacement de Faveur pendant la phase Lever du soleil, même si ces emplacements en comptent déjà.

Le premier joueur à utiliser une Faveur récupère le ou les jetons PR présents sur celle-ci. Les joueurs peuvent payer la Faveur (1 PR) avec le ou les jetons PR récupérés.

Il existe 7 actions Faveur différentes :

FAVEUR DES NAVIGATEURS

Déplacez votre Chef d'Expédition vers n'importe quelle tuile n'accueillant aucun Explorateur.

Tout Archéologue présent ne suit pas le Chef d'Expédition lors de son déplacement. (Exception pour la Guilde des Navigateurs : 1 Archéologue peut le suivre.)



FAVEUR DES ALCHIMISTES

En plus du coût de 1 PR, un paiement supplémentaire est requis pour utiliser cette Faveur : sur votre plateau Guilde, vous devez dépenser au moins 2 unités d'Anima en retournant une ou plusieurs tuiles Artefact déclenchables au sommet d'une pile (sachant qu'un jeton Étude peut compter comme l'une de ces unités d'Anima).

Prenez ensuite 2 tuiles aléatoires dans le sac de défausse. Gardez-en une et remettez l'autre dans le sac.

Vous ne pouvez pas payer avec des Artefacts déjà déclenchés pendant cette Journée.



FAVEUR DES NOURRICIERS

Placez un Smilodon sur la tuile de votre choix. Il sera retiré au début de votre prochain tour. Une tuile accueillant un Smilodon est inaccessible :

- Cette tuile ne peut pas être fouillée. Elle peut tout de même s'effondrer ou être détruite, si tel est le cas, tous les éléments de jeu présents sur la tuile retournent dans la réserve ou chez leur propriétaire respectif.
- Les Explorateurs ne peuvent en aucun cas se déplacer vers cette tuile.
- Si un Explorateur devait être placé sur cette tuile, il retournerait dans la réserve ou chez son propriétaire.

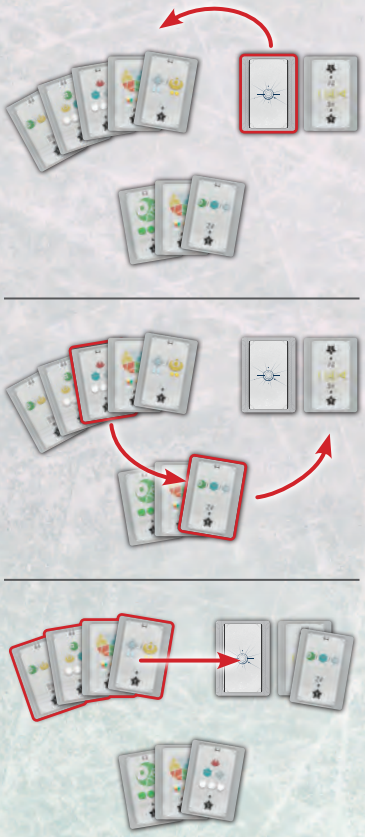
Les Explorateurs déjà présents sur la tuile peuvent la quitter s'ils peuvent se déplacer.





FAVEUR DES ÉCLAIRÉS

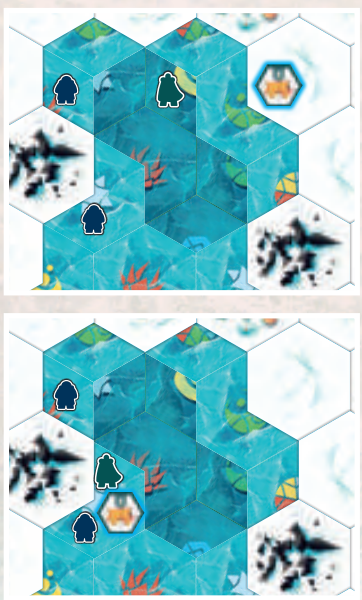
Regardez les 5 prochaines cartes Requête de la pioche. Vous pouvez en garder une, mais si vous le faites, vous devez défausser une de vos cartes Requête actuelles. Remettez les cartes Requête non conservées au sommet de la pioche dans l'ordre de votre choix.



FAVEUR DES CRYOARCHITECTES

Retirez un Camp présent sur n'importe quelle tuile. Pendant ce tour, vous pouvez utiliser l'action Construire un Camp sur n'importe quelle tuile, y compris une tuile qui n'est pas complètement découverte.

Pour cela, vous devez tout de même payer 1 PE.



FAVEUR DES ARPENTEURS

Déplacez un Archéologue vers n'importe quelle tuile adjacente n'accueillant pas d'Explorateur.



FAVEUR DES INCANDESCENTS

Déclenchez l'effet d'Artefact de la carte Artefact située à côté de cette Faveur (vous devez toujours payer 1 PR pour l'Artefact Exalté). Puis défaussez cette carte Artefact et révélez la prochaine. (Pour savoir quand certains Artefacts peuvent être déclenchés, voir « Effets des 5 types d'Artefacts » à la page 13 du livret de règles du jeu de base.)

Si les cartes Artefact sont épuisées, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche face visible.



EXPÉDITIONS

En découvrant la Vallée des Nuukas, les explorateurs ont aussi mis la main sur des vestiges de la civilisation des Nuukas, les Artefacts, dont l'utilisation a rapidement révolutionné le quotidien des habitants de la Cité. Plus tard, l'ère des grandes expéditions a conduit à la découverte d'immenses structures énigmatiques dans les profondeurs de la Cité : les Édifices.

Chaque partie de I C E est une expédition. Dans le jeu de base, ces expéditions vous conduisent systématiquement dans la Vallée des Nuukas.

Dans **Édifices et Guildes**, les joueurs peuvent aller bien plus loin en suivant la carte de I C E.

Sélection d'une Expédition

Tout d'abord, les joueurs doivent choisir une Expédition accessible. Les conditions de départ de l'Expédition sont illustrées par des petits carrés sous le titre.



Ils correspondent aux Édifices que les joueurs doivent avoir découverts lors d'une Expédition précédente.

Seules « Expédition dans la Vallée » et « Au cœur des crevasses » sont accessibles lors d'une première partie, car elles ne nécessitent aucun Édifice.

Mise en place de l'Expédition

Avant le grand départ, les joueurs doivent appliquer la mise en place spécifique à l'Expédition choisie.

Disposition des tuiles Neige

À part celles du secteur 1, toutes les Expéditions nécessitent une disposition spécifique. **Les tuiles Neige doivent être placées en suivant rigoureusement la disposition donnée** par le schéma. Les espaces grisés indiquent que les tuiles Neige doivent y être placées aléatoirement, comme d'habitude.

Exemple de disposition



Jetons d'Expédition

Certaines Expéditions nécessitent des jetons d'Expédition, à placer lors de la mise en place ou à utiliser pendant l'Expédition. Ces jetons ont 2 faces aux effets différents.



Face Araignées

Si un Chef d'Expédition se déplace vers une tuile accueillant un jeton Araignées, il doit effectuer un déplacement supplémentaire gratuit vers une tuile adjacente sans jeton Araignées. Ce déplacement gratuit permet d'emmener des Archéologues.

Vous ne pouvez pas Construire un Camp sur une tuile accueillant un jeton Araignées.

Le jeton Araignées reste sur le plateau de jeu même si un Explorateur passe dessus. Il n'est retiré que si la tuile correspondante s'effondre ou est détruite.



Le joueur représentant les Navigateurs utilise l'action Naviguer pour placer son Chef d'Expédition sur la tuile Campement, puis dépense 1 PE supplémentaire pour se déplacer vers une tuile adjacente.



Puisque cette tuile accueille un jeton Araignées, il effectue un déplacement supplémentaire gratuit et emmène l'Archéologue présent par la même occasion.





Face Char

Si un joueur déplace son Chef d'Expédition vers une tuile accueillant un jeton Char, il prend ce dernier et le place dans sa réserve personnelle. Pendant son tour, il peut défausser un jeton Char pour placer un Archéologue de la réserve sur la tuile où se trouve son Chef d'Expédition.

Remarque : les jetons Araignées et Char n'ont pas les mêmes effets que les tuiles Araignées blanches et Char à glace.

Le joueur représentant les Alchimistes utilise l'action Naviguer pour placer son Chef d'Expédition sur la tuile Campement, puis dépense 1 PE supplémentaire pour se déplacer vers une tuile adjacente, emmenant l'Archéologue présent par la même occasion.



Il se déplace vers une tuile accueillant un jeton Char.



Il le prend et le place dans sa réserve personnelle. Il peut l'utiliser immédiatement ou le garder pour un prochain tour.



Mise en place additionnelle

Il est possible qu'une règle spéciale vienne s'ajouter à la mise en place.

Remarque : la variante avec Journal de bord (voir page 18 du livret de règles du jeu de base) ne permet pas de jouer les Expéditions.

Application des effets du dernier Édifice

Enfin, s'il ne s'agit pas de votre première Expédition, placez la carte du dernier Édifice découvert dans l'emplacement tout à droite du plateau Faveurs de Guilde. **La variante liée à cet Édifice s'applique pour toute la partie.**

(Lorsque vous découvrez un Édifice, référez-vous au livret des Édifices à l'arrière de ce livret de règles pour en savoir plus sur ses effets.)



À la fin de l'Expédition

À l'issue d'une partie, prenez l'autocollant correspondant à l'Édifice découvert et collez-le sur la carte de I C E. Référez-vous au petit symbole pour identifier le bon emplacement sur la carte.

Rendez-vous ensuite à la page 19 de ce livret de règles, où vous trouverez le Temple de la renommée, la liste complète des Expéditions et leurs conditions. Le vainqueur de la partie écrit son nom (et la Guilde qu'il représentait), le nombre de joueurs lors de cette partie et le score qu'il a obtenu sur la ligne de l'Expédition correspondante.

Si vous jouez toutes les Expéditions avec le même groupe de joueurs, vous pouvez y voir une campagne compétitive ! Le joueur ayant remporté le plus de parties à l'issue des 13 Expéditions devient un « Explorateur de l'extrême » ! (En cas d'égalité sur le nombre de parties remportées, additionnez les scores de victoire pour déterminer le véritable Explorateur de l'extrême. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.)

Chaque Expédition terminée indique l'Édifice découvert. Ce dernier aura un impact sur votre prochaine partie de I C E !

SECTEUR 1

AZULIA

L'équipage s'apprête à quitter le Refuge à bord de l'un de nos plus grands voiliers des glaces. Les différentes Guildes participantes ont déjà chargé tout leur équipement. L'enthousiasme de la foule venue assister au grand départ est à son comble et le vent souffle dans les voiles.



Expédition dans la Vallée

Nous approchons à vive allure du légendaire Détroit de Johaan...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Lorsque vous ajoutez les trois Décrets à la partie, assurez-vous d'inclure le **Décret d'Accomplissement**. Vous pouvez choisir les deux autres aléatoirement, comme d'habitude.

Lorsque vous formez le niveau supérieur des tuiles Neige, assurez-vous qu'**aucune tuile Tunnel** n'est **adjacente à la tuile Campement**.

Placez ensuite un **jeton Araignées** sur chacune des 6 tuiles adjacentes à la tuile Campement.





MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section « **Face Araignées** » à la page 8 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Portail d'Accomplissement** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement I de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E21 du livret des Édifices.



ÉDIFICE I DÉVERROUILLÉ

PORTAIL D'ACCOMPLISSEMENT

À la découverte d'Azulia

La Cité d'Azulia se dévoile sous nos yeux et nous ressentons le poids de l'Histoire à chacun de nos pas...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

L'utilisation du plateau Faveurs de Guilde est obligatoire pour cette Expédition. Avant le début de la première Journée, **placez un jeton 1 PR** sur chacun des sept emplacements Faveur.



MODIFICATION POUR CETTE PARTIE

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Orbe estival** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **II** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E13 du livret des Édifices.



ÉDIFICE II DÉVERROUILLÉ
ORBE ESTIVAL

Dans les profondeurs d'Azulia

Tandis que nous nous enfonçons dans la Cité des Nuukas, l'air semble se charger d'une certaine énergie...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

L'utilisation du plateau Faveurs de Guilde est obligatoire pour cette Expédition. Avant le début de la première Journée, **placez un jeton 1 PR** sur chacun des sept emplacements Faveur.

L'utilisation de la piste de la Malédiction est également obligatoire pour cette Expédition. **Le marqueur de chaque joueur est avancé d'une case sur la piste** comparé à d'habitude. Par exemple, lors d'une partie à 3 joueurs, tous les joueurs commencent à la case 2 au lieu de la case 1.



MODIFICATION POUR CETTE PARTIE

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Wurm sentinelle** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **III** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E5 du livret des Édifices.

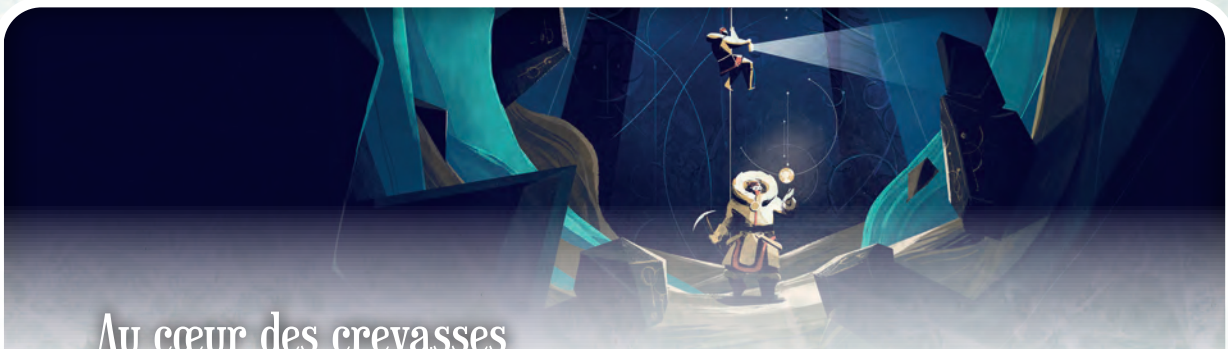


ÉDIFICE III DÉVERROUILLÉ
WURM SENTINELLE

SECTEUR 2

ENTRE DEUX MERS

Nous nous dirigeons vers le Col Lahuan et nous apprêtons à emprunter de mystérieuses crevasses. La voie ouverte par les Fondateurs nous conduit vers des territoires chargés d'Histoire. Quelle expérience riche en émotions !



Au cœur des crevasses

C'est comme si ce paysage ininterrompu formait un labyrinthe où nous devions nous perdre...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE



Placez les tuiles Neige et les **jetons Char** selon le schéma suivant :



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Char »** à la page 9 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Rocher mystique** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **IV** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E19 du livret des Édifices.



ÉDIFICE IV DÉVERROUILLÉ
ROCHER MYSTIQUE

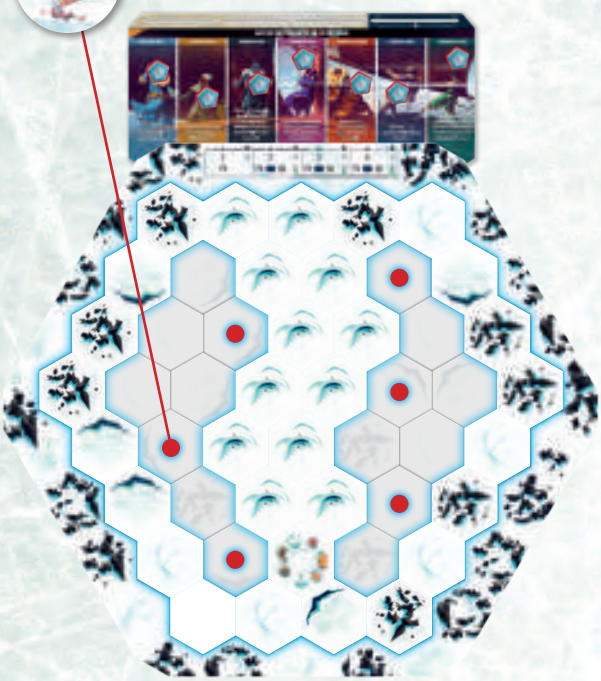
Sur les traces des Fondateurs

La route des Fondateurs commence à l'Avant-poste Enigas, comme pour nous rappeler d'où nous venons...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

L'utilisation du plateau Faveurs de Guilde est obligatoire pour cette Expédition. Avant le début de la première Journée, **placez un jeton 1 PR** sur chacun des sept emplacements Faveur.

Placez les tuiles Neige et les **jetons Char** selon le schéma suivant :



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Char »** à la page 9 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Antenne accélératrice** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **V** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E7 du livret des Édifices.



ÉDIFICE V DÉVERROUILLÉ

ANTENNE ACCÉLÉRATRICE

Comme un sombre miroir

Nous distinguons des ombres menaçantes à travers l'épaisse couche de glace...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

L'utilisation de la piste de la Malédiction est obligatoire pour cette Expédition et le marqueur de chaque joueur est avancé d'une case sur la piste comparé à d'habitude. Par exemple, lors d'une partie à 3 joueurs, tous les joueurs commencent à la case 2 au lieu de la case 1.

Placez les tuiles Neige et les **jetons Char** selon le schéma suivant :



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Char »** à la page 9 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Polyèdre impossible** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **VI** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E11 du livret des Édifices.



ÉDIFICE VI DÉVERROUILLÉ

POLYÈDRE IMPOSSIBLE

SECTEUR 3

LA CORDILLÈRE VERTIGINEUSE

La Cordillère projette une ombre glaciale sur notre chemin. Le froid sera bien plus mordant en altitude. D'autant que les éléments risquent de se déchaîner étant donné le brouillard qui s'épaissit !



Descente dans le gouffre

Au fur et à mesure que nous nous en approchons, ce qui semblait être une simple faille ressemble de plus en plus à un abîme sans fond...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Placez les tuiles Neige selon le schéma suivant :



MODIFICATION POUR CETTE PARTIE

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Sphère de confinement** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **VII** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E17 du livret des Édifices.



ÉDIFICE VII DÉVERROUILLÉ

SPHÈRE DE CONFINEMENT

Une brume silencieuse

Nous progressons malgré une visibilité si réduite que nous voyons à peine les autres membres de la cordée...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Placez les tuiles Neige et les **jetons Araignées** selon le schéma suivant :



MODIFICATION POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Araignées »** à la page 8 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Lotus monolithique** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **VIII** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E9 du livret des Édifices.



ÉDIFICE VIII DÉVERROUILL

LOTUS MONOLITHIQUE

L'ascension de la cordillère

Des bruits inquiétants nous parviennent de toutes parts tandis que nous progressons dans le brouillard...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE



Lorsque vous ajoutez les trois Décrets à la partie, assurez-vous d'inclure le **Décret d'Oblitération**. Vous pouvez choisir les deux autres aléatoirement, comme d'habitude. Placez les tuiles Neige et les **jetons Araignées** selon le schéma suivant :



MODIFICATION POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Araignées »** à la page 8 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Portail d'Oblitération** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **IX** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E21 du livret des Édifices.



ÉDIFICE IX DÉVERROUILLÉ

PORTAIL D'OBLITÉRATION

SECTEUR 4

LES DÉSERTS

Nous apercevons l'Avant-poste du relief, bordé par les Lacs jumeaux et longé par le Désert blanc. Pour autant, cette vue ne marque pas l'arrêt de notre expédition, puisque nous prévoyons d'explorer les frontières au-delà des montagnes.



La passe du désert

L'étendue immaculée nous entoure et la glace craque sous nos pas...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Lorsque vous ajoutez les trois Décrets à la partie, assurez-vous d'inclure le **Décret d'Harmonie**. Vous pouvez choisir les deux autres aléatoirement, comme d'habitude.





Placez les tuiles Neige et les **jetons Char** selon le schéma suivant :



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Char »** à la page 9 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Portail d'Harmonie** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **X** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E21 du livret des Édifices.



ÉDIFICE X DÉVERROUILLÉ

PORTAIL D'HARMONIE

Parmi les Smilodons

Nos pieds s'enfoncent dans la neige poudreuse alors qu'un silence menaçant nous enveloppe...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Placez les tuiles Neige selon le schéma suivant.

Placez un **pion Smilodon** sur la tuile Campement. Puis placez un pion Smilodon sur chaque Journée de la piste des Journées, sauf la première.



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Durant la phase Lever du soleil de chaque nouvelle Journée, le nouveau premier joueur **prend le pion Smilodon** de la Journée en cours et le **place sur n'importe quelle tuile adjacente** à un Smilodon déjà présent sur le plateau de jeu.

Les Smilodons sont imbattables dans cette Expédition et restent sur le plateau de jeu pendant toute la partie. Une tuile accueillant un Smilodon est inaccessible, comme d'habitude. Si une tuile accueillant un Smilodon est détruite ou s'effondre, le joueur actif place ce Smilodon sur l'une des trois tuiles situées en dessous.

Puisque cela est impossible, si un pion Smilodon devait être placé au niveau d'Azulia, il serait remis dans la réserve à la place.

Si vous jouez avec le plateau Faveurs de Guilde, la Faveur des Nourriciers ne peut pas être utilisée dans cette Expédition, même si un pion Smilodon est remis dans la réserve.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Singularité temporelle** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **XI** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E15 du livret des Édifices.



ÉDIFICE XI DÉVERROUILLÉ

SINGULARITÉ TEMPORELLE

Errance aux frontières

Au vu des rafales continues, nous avons adopté une formation resserrée pour continuer notre progression...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE



Lorsque vous ajoutez les trois Décrets à la partie, assurez-vous d'inclure le **Décret Philosophal**. Vous pouvez choisir les deux autres aléatoirement, comme d'habitude.

Placez les tuiles Neige selon le schéma suivant.

Pour cette Expédition, ne placez pas d'Archéologue sur les tuiles Tunnel lors de la mise en place et ne placez rien sur la tuile Campement.

Prenez les **Camps de 2 Guildes non utilisées**, ainsi que **2 Camps neutres**. Placez l'un de ces Camps et 1 Archéologue sur chacune des tuiles indiquées sur le schéma.

Chaque joueur commence avec un jeton Char.



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

Référez-vous à la section **« Face Char »** à la page 9 pour connaître le fonctionnement de ces jetons.

Appliquez les effets du dernier Édifice découvert.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Portail Philosophal** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **XII** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E21 du livret des Édifices.



ÉDIFICE XII DÉVERROUILLÉ

PORTAIL PHILOSOPHAL

SECTEUR 5

LE GRAND FINAL

Il semblerait que notre voyage périlleux touche à sa fin. Chaque Guilde a dû puiser dans ses dernières ressources pour faire face au Passage tempétueux. Mais les écailles du dragon ont-elles livré tous leurs mystères ?



Dans la gueule du dragon

Encerclés par les arêtes montagneuses, nous découvrons le Lac suspendu...

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE



Lorsque vous ajoutez les trois Décrets à la partie, assurez-vous d'inclure le **Décret Exalté**.

Vous pouvez choisir les deux autres aléatoirement, comme d'habitude.

Placez les tuiles Neige selon le schéma suivant.



MODIFICATIONS POUR CETTE PARTIE

NE JOUEZ PAS avec le dernier Édifice découvert. À la place, jouez avec les 3 Édifices suivants : **Wurm sentinelle, Sphère de confinement et Lotus monolithique.** Placez-les à côté du plateau Faveurs de Guilde.

FIN DE LA PARTIE

Votre groupe d'expédition a découvert l'Édifice **Portail Exalté** ! Placez l'autocollant correspondant sur l'emplacement **XIII** de la carte I C E.

Plus d'informations sur cet Édifice à la page E21 du livret des Édifices.



ÉDIFICE XIII DÉVERROUILLÉ
PORTAIL EXALTÉ

Cette grande étape restera gravée dans l'Histoire. Alors que l'Ère des expéditions touche à sa fin, les Guildes remettent le cap sur la Cité du Refuge pour y partager leurs nombreuses découvertes sur les Nuukas, ainsi que certains mystères encore inexpliqués...

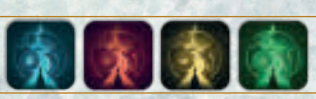
APRÈS LES EXPÉDITIONS

Une fois toutes les Expéditions jouées, vous pouvez tester différentes mises en place en positionnant les tuiles Neige selon vos envies lors des parties suivantes. De même, vous pouvez utiliser les jetons d'Expédition à votre guise pour jouer dans des environnements pleins d'araignées, avec de nombreux chars ou un mélange des deux.

N'hésitez pas à jouer avec les Édifices que vous avez découverts. Vous pouvez même jouer avec plusieurs Édifices à la fois. Dans ce cas, ne placez pas les cartes Édifice dans l'emplacement dédié du plateau Faveurs de Guilde, mais plutôt à côté de celui-ci.

Retrouvez les meilleures Expéditions partagées par les autres joueurs sur le Discord de la communauté This Way! (en anglais uniquement, dans le canal #great-expeditions) :

TEMPLE DE LA RENOMMÉE

EXPÉDITION	CONDITION	NB DE JOUEURS	VAINQUEUR ET GUILDE	SCORE	
Expédition dans la Vallée	*Aucune*				
À la découverte d'Azulia					
Dans les profondeurs d'Azulia	 				
Au cœur des crevasses	*Aucune*				
Sur les traces des Fondateurs					
Comme un sombre miroir					
Descente dans le gouffre					
Une brume silencieuse					
L'ascension de la cordillère	 				
La passe du désert					
Parmi les Smilodons	 				
Errance aux frontières	 				
Dans la gueule du dragon					

LIENS ET COMMUNAUTÉ THIS WAY!

Un lien pour les trouver tous !

La communauté This Way! sur Discord

Le site Web de This Way!

I C E : Édifices et Guildes sur BGG

Suivez également **@thiswayice** sur :

Si vous remarquez un élément endommagé ou manquant à la réception du produit, vous pouvez contacter nos partenaires chez Naylor Games (**support@naylorgames.com**). Leur équipe d'assistance clientèle sera à même de vous aider.

Si vous avez des questions relatives aux règles ou à l'univers de I C E, vous pouvez nous écrire à **contact@thiswayeditions.com** et nous nous ferons un plaisir d'échanger avec vous !

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteurs : **Bragou** et **Sams**
Conception du mode solo : **Mauro Gibertoni**
Direction artistique et illustrations : **Léonard Dupond**
Graphismes : **Denis Hervouet** et **Alexis Vanmeerbeeck**
Relecture des règles en anglais : **Anton Kawasaki**
Traduction française et relecture : **Kathy Way** et **Matthieu Emont** pour **The Geeky Pen**
Relecture des règles en français : **Florent Reymond-Gaudry**
Fabrication : **Panda Game Manufacturing**

THIS WAY!

© 2025 This Way!
www.thiswayeditions.com

FAQ

- **Je représente la Guilde des Alchimistes et j'ai retourné mon jeton Outil pour récupérer 2 tuiles du sac de défausse, mais ce dernier n'en contient qu'une. Que se passe-t-il ?**

  S'il ne reste qu'une tuile dans le sac, prenez-la sans remettre d'autre tuile dans le sac. Cela vaut également lorsque la Faveur des Alchimistes est utilisée sur le plateau Faveurs de Guilde.

- **Puis-je utiliser le plateau Faveurs de Guilde si je n'ai pas de jeton PR ? (En notant quelque part que je suis à -1 PR.)**

  Non. Le seul moyen d'activer une Faveur de Guilde est d'utiliser un jeton PR actuellement en votre possession ou présent sur la Faveur en question. (Vous pouvez récupérer le ou les jetons PR présents sur une Faveur avant d'en dépenser un pour déclencher l'action, mais vous DEVEZ pouvoir déclencher l'action pour récupérer le ou les jetons.)

- **Je veux utiliser la Faveur des Nourriciers sur le plateau Faveurs de Guilde, mais tous les pions Smilodon sont déjà sur le plateau de jeu. L'action associée à la Faveur est-elle tout de même possible ?**

  Oui. Vous pouvez encore utiliser cette action. Il suffit de choisir un pion Smilodon déjà présent sur le plateau de jeu et de le placer sur une autre tuile.

- **En parlant de Smilodons, quand tous les pions Smilodon sont utilisés, comment les joueurs sont-ils censés repérer le leur ? (Afin de se souvenir du pion Smilodon à retirer au début de leur prochain tour.)**

  En général, les joueurs se souviennent de leur pion Smilodon. Cependant, si vous ne jouez pas avec la piste de la Malédiction, vous pouvez utiliser les marqueurs de points supplémentaires pour distinguer les différents pions Smilodon. Si vous jouez avec la piste de la Malédiction, alors utilisez des pions de remplacement pour identifier le Smilodon de chaque joueur.

- **J'utilise la Faveur des Arpenteurs pour déplacer un Archéologue vers une tuile accueillant un jeton Araignées. L'Archéologue doit-il également effectuer un déplacement supplémentaire gratuit vers une tuile adjacente ?**

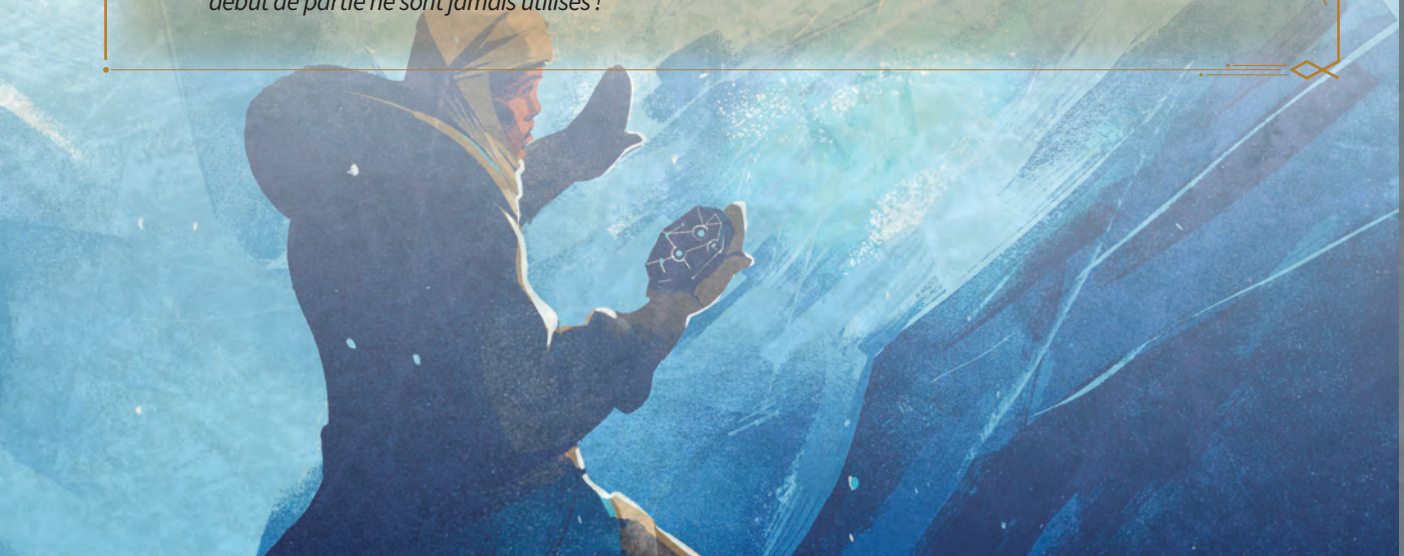
  Non. Les Archéologues déplacés vers une tuile accueillant un jeton Araignées sans Chef d'Expédition n'effectuent pas de déplacement supplémentaire.

- **Certaines Expéditions indiquent qu'il faut utiliser le plateau Faveurs de Guilde ou la piste de la Malédiction. Dès lors, si une Expédition ne les mentionne pas, ces éléments ne peuvent pas être utilisés pour la jouer ?**

  Le plateau Faveurs de Guilde et la piste de la Malédiction peuvent être utilisés dans TOUTES les Expéditions, mais le choix est laissé aux joueurs ! En revanche, si le plateau Faveurs de Guilde ou la piste de la Malédiction sont précisés dans une Expédition, alors ces éléments et une légère modification de la mise en place sont obligatoires pour jouer cette Expédition.

- **Au lancement de l'Expédition « Errance aux frontières », il n'y a que quatre Archéologues sur le plateau de jeu. Est-ce correct ? Comment peut-on jouer une Expédition avec si peu d'Archéologues ?**

  N'oubliez pas que chaque joueur commence avec un jeton Char, ce qui veut dire que d'autres Archéologues vont faire leur entrée. Les joueurs devront également utiliser l'action « Recruter » davantage dans cette Expédition. Et puis, soyons francs : lors des parties normales, de nombreux Archéologues placés sur le plateau de jeu en début de partie ne sont jamais utilisés !





À PROPOS DES GUILDES

NAVIGATEURS

Perçus comme des aventuriers remarquables ou des trublions enjoués, les Navigateurs sont avant tout des explorateurs intrépides. Ils ne sont jamais avares de récits épiques, souvent difficiles à se représenter, et rapportent de leurs voyages des cartes détaillées des nunataks et lacs gelés. À bord de leurs voiliers des glaces, les Navigateurs cherchent continuellement à repousser les frontières du monde connu. Autrefois secondaire, cette Guilde est devenue l'une des sept principales de la Cité grâce à l'avènement des grandes expéditions annuelles.

ALCHIMISTES

Passés maîtres dans l'art de modifier, restructurer et transformer tout ce qui leur passe sous la main, les Alchimistes sont des artisans prodigieux. Leur expertise fait aussi d'eux les marchands de la Cité, dont ils fixent les règles commerciales. Étant donné la rareté des ressources dans l'ICE, l'artisanat repose fortement sur le recyclage des matériaux et objets endommagés ou obsolètes. Les Alchimistes possèdent de nombreux talents, mais ont tous le même mode opératoire : déconstruire pour reconstruire.

NOURRICIERS

Capables de faire face aux Smilodons tant redoutés, de surmonter les pires tempêtes et de survivre plusieurs jours à des températures inférieures à -40 °C, les Nourriciers défient les éléments de l'inlandsis comme nuls autres. C'est ainsi qu'ils parviennent à nourrir au quotidien plus de 10 000 habitants. Composée des trois corps de métier que sont les chasseurs, les pêcheurs et les horticulteurs, cette Guilde est la plus grande de la Cité. C'est d'ailleurs à sa taille qu'elle doit sa place au Conseil.



ÉCLAIRÉS

Doués de précognition, les Éclairés sont respectés pour leur capacité à prédire les tempêtes et autres événements à venir. Les Navigateurs les consultent pour planifier leurs expéditions et les Nourriciers, leurs saisons de chasse. Les Éclairés s'immergent dans l'eau glacée pour faire baisser leur température corporelle et entrer dans une transe qui leur permet d'avoir des visions. La Guilde et les cinq familles qui la composent cherchent à protéger ce don de précognition héréditaire.

CRYOARCHITECTES

Les Cryoarchitectes sont des constructeurs hors pair. Ils sont arrivés avec les premiers pionniers et font partie des Guildes les plus anciennes. On leur doit la configuration de la Cité, ainsi que la construction de ce chef-d'œuvre en briques de glace axé autour du Foyer. Face à la rareté des matériaux à disposition, les Cryoarchitectes ont appris à maîtriser la glace et s'en sont servi pour construire la majorité de l'infrastructure. Seuls les étudiants les plus brillants peuvent espérer rejoindre cette Guilde prestigieuse.

ARPENTEURS

Trouver sa voie dans la glace, tel est le mantra de cette Guilde relativement jeune. Depuis la progression des fouilles dans la Vallée des Nuukas, leur expertise en tant qu'éclaireurs permet d'accélérer la recherche d'artefacts. Forts de leur ingéniosité, les Arpenteurs sont toujours en quête de nouvelles techniques pour mettre au jour les meilleures veines de glace, et c'est donc tout naturellement qu'ils collaborent avec les Cryoarchitectes. Leur savoir-faire sans égal leur donne accès à des cavités autrement inaccessibles et à des failles de plusieurs centaines de mètres.

INCANDESCENTS

Les Maîtres Incandescents entretiennent un lien spécial avec les artefacts : un simple contact suffit parfois à les activer, ou au moins à comprendre le pouvoir qu'ils renferment. Seuls les rares élus ayant passé le rituel possèdent cette affinité si spéciale. Sans les Incandescents, la Vallée des Nuukas n'aurait jamais été découverte et les portes des Édifices seraient restées à jamais fermées. Cette Guilde fournit également les techniciens chargés de réguler l'énergie, la chaleur et la lumière que produit le Foyer.

PORTAILS D'ARTEFACTS

Ces Édifices éveillent le pouvoir caché des Artefacts de leur type uniquement. Tous les Artefacts du type donné possèdent 1 unité d'Anima supplémentaire pendant toute la partie (y compris en fin de partie et au moment du décompte pour les Décrets et les Requêtes).

- Les Artefacts de Surface du type donné sont maintenant considérés comme des Artefacts d'Anima 2.
- Les Artefacts Profonds du type donné sont maintenant considérés comme des Artefacts d'Anima 3.

Cette modification s'applique au coût nécessaire pour déclencher l'Artefact, aux cartes Requête et aux cartes Décret.

Cette modification ne s'applique pas à la piste de la Malédiction. Lorsque vous fouillez un Artefact, vous devez toujours avancer de 1 ou 2 cases sur la piste de la Malédiction, en fonction du nombre d'unités d'Anima imprimées sur la tuile Artefact.







ROCHER MYSTIQUE

Effet

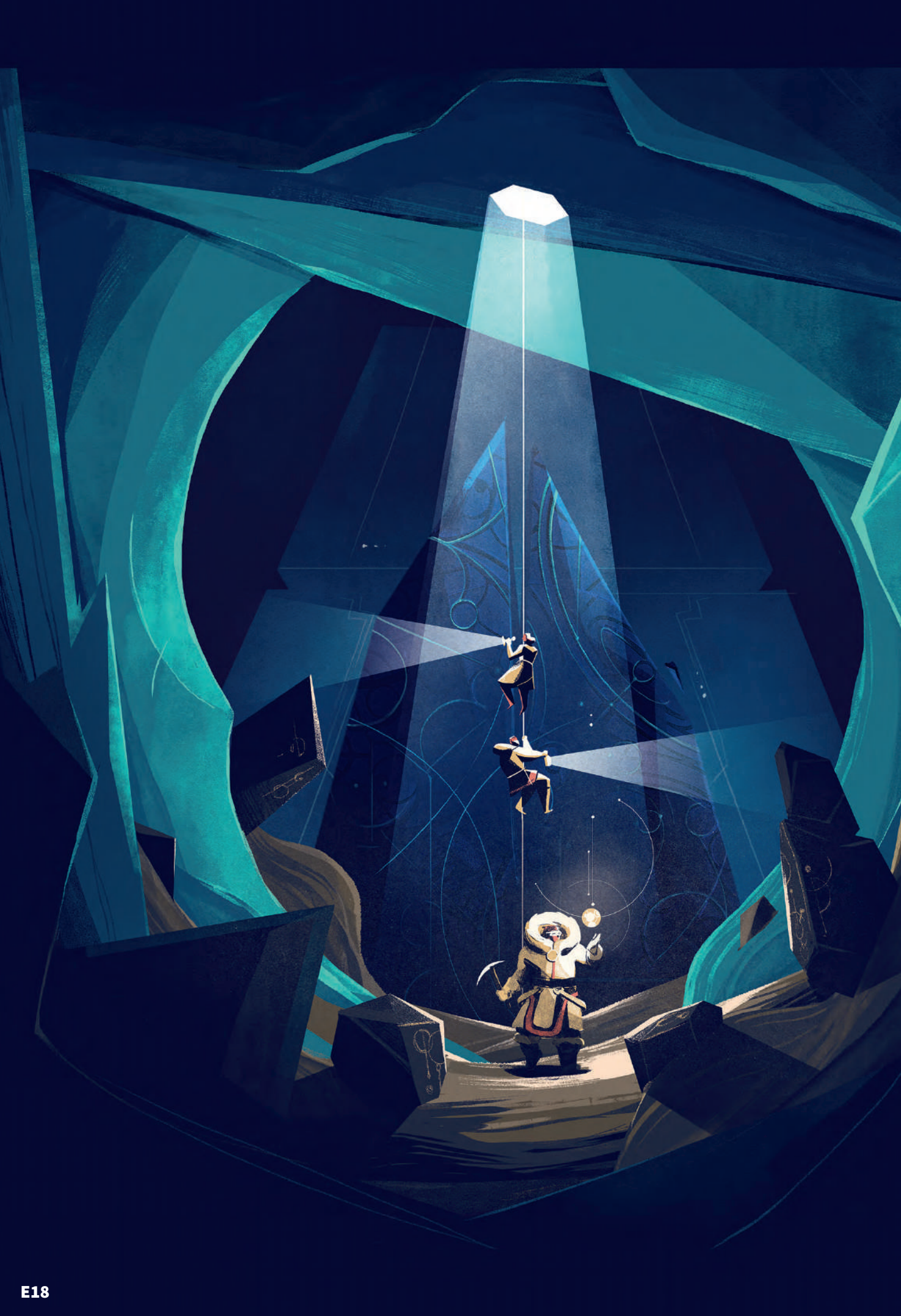
Lorsqu'une nouvelle carte Journal de bord est révélée, vérifiez le symbole Artefact au bas de la carte. Placez un jeton Étude (si disponible) sur chacun des Artefacts correspondants visibles sur le plateau de jeu.

- Dès qu'un joueur déplace son Chef d'Expédition vers une tuile accueillant un ou plusieurs jetons Étude, il en récupère un s'il ne possède pas encore de jeton de ce type.
- Ces Artefacts peuvent être partiellement ou complètement découverts.
- Une tuile peut accueillir plusieurs jetons Étude.
- Si vous devez placer un jeton Étude sur la tuile d'un Chef d'Expédition, ce joueur le récupère immédiatement. Si vous devez placer un jeton Étude sur une tuile accueillant plusieurs Chefs d'Expédition, ces joueurs récupèrent immédiatement un jeton Étude chacun en prenant les jetons Étude supplémentaires nécessaires dans la réserve. S'il n'y a plus assez de jetons Étude dans la réserve, la priorité est donnée aux joueurs suivants dans l'ordre des tours.



Remarque : *les joueurs ne peuvent pas avoir plusieurs jetons Étude d'un même type. Si un joueur ne peut pas récupérer un jeton Étude, celui-ci reste disponible pour les autres joueurs. Le stock de jetons Étude dans la réserve est limité, par conséquent un joueur ne peut pas utiliser l'action Étudier pour un type d'Artefact s'il n'y a plus de jeton Étude correspondant dans la réserve.*



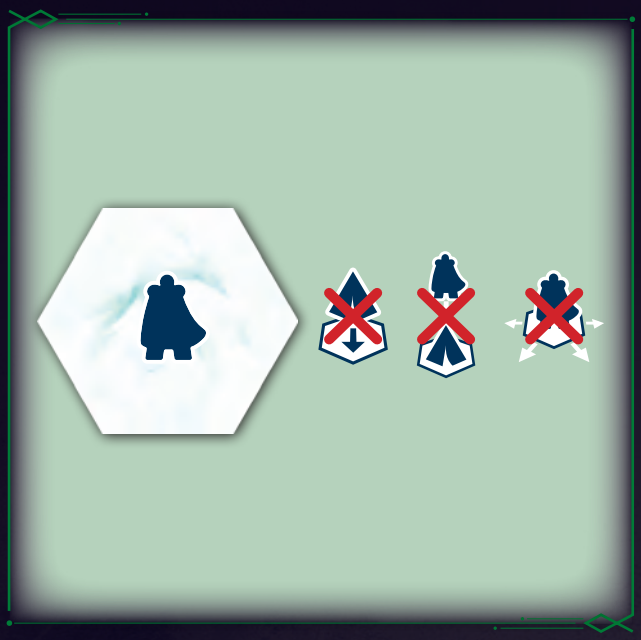


SPHÈRE DE CONFINEMENT

Effet

Un Chef d'Expédition ne peut jamais se trouver sur la même tuile qu'un autre Chef d'Expédition. Les joueurs ne peuvent donc pas utiliser une action **Se déplacer**, **Naviguer** ou **Construire un Camp** ni jouer une **tuile Neige** si cela déplacerait leur Chef d'Expédition vers la tuile d'un autre Chef d'Expédition.

Cette règle s'applique également au placement des Chefs d'Expédition après une fouille.







SINGULARITÉ TEMPORELLE

Effet

Lorsque vous révélez une nouvelle carte Journal de bord, placez sur le plateau de jeu un jeton **1 PR** sur chaque Artefact du type spécifié par le symbole au bas de la carte.



- Dès qu'un joueur déplace son Chef d'Expédition vers une tuile accueillant un ou plusieurs jetons PR, il les récupère.
- Ces Artefacts peuvent être partiellement ou complètement découverts.
- Une tuile peut accueillir plusieurs jetons PR.
- Si vous devez placer un jeton 1 PR sur la tuile d'un Chef d'Expédition, ce joueur le récupère immédiatement.
- Si vous devez placer un jeton 1 PR sur une tuile accueillant plusieurs Chefs d'Expédition, ces joueurs récupèrent immédiatement un jeton 1 PR chacun en prenant les jetons 1 PR supplémentaires nécessaires dans la réserve.
- Si une tuile est complètement recouverte ou défaussée, remettez ses jetons PR dans la réserve.





ORBE ESTIVAL

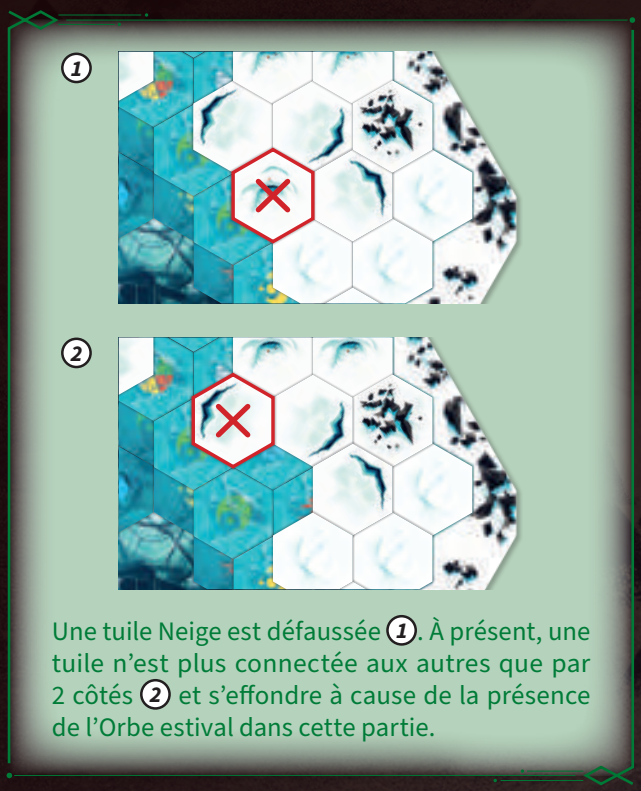
Effet

Au cours de cette partie, les tuiles s'effondrent plus facilement.

Lorsqu'une tuile n'est plus connectée que par 2 côtés ou moins, elle s'effondre.

Rappel : les bords du plateau de jeu sont considérés comme des tuiles.

Désormais, les tuiles adjacentes au bord du plateau peuvent s'effondrer.



Une tuile Neige est défaussée (1). À présent, une tuile n'est plus connectée aux autres que par 2 côtés (2) et s'effondre à cause de la présence de l'Orbe estival dans cette partie.





POLYÈDRE IMPOSSIBLE

Mise en place et matériel

Placez un jeton 1 PR sur chaque Artefact de la fiche Artefacts.



Effet

Lorsqu'un joueur fouille un Artefact dont la combinaison Type et Forme n'avait pas encore été découverte au cours de la partie, il peut prendre le jeton 1 PR de l'emplacement correspondant sur la fiche Artefacts.

L'Anima de l'Artefact n'est pas pris en compte pour l'effet de cet Édifice.

En l'absence de jeton PR sur l'emplacement correspondant, vous ne gagnez pas de PR.





LOTUS MONOLITHIQUE

Effet

Si une ou plusieurs tuiles Neige s'effondrent pendant le tour d'un joueur, ce dernier doit retourner chacune d'entre elles pour en révéler la face visible avant qu'elles soient défaussées ou récupérées grâce à l'Artefact Philosophal.

Si cet effet révèle une tuile Nuuka, le joueur peut la récupérer gratuitement et l'ajouter à sa main (sans avoir besoin d'activer l'Artefact Philosophal).

Si cet effet révèle une tuile Animal, le joueur peut SOIT activer son Artefact Philosophal (si possible) pour la récupérer, SOIT la placer à côté de son plateau Guilde. Il est impossible d'utiliser les tuiles Animal ainsi placées pour leur effet, mais elles rapportent chacune 1 PR au joueur en fin de partie.

Si cet effet révèle une tuile Expédition, elle est placée dans le sac de défausse, à moins que le joueur la récupère à l'aide de l'Artefact Philosophal.

Cet effet ne fonctionne pas sur les tuiles détruites.

Les tuiles Animal jouées depuis la main d'un joueur sont tout de même défaussées.

Appliquez également cet effet aux tuiles Neige en cas d'effondrements en chaîne.

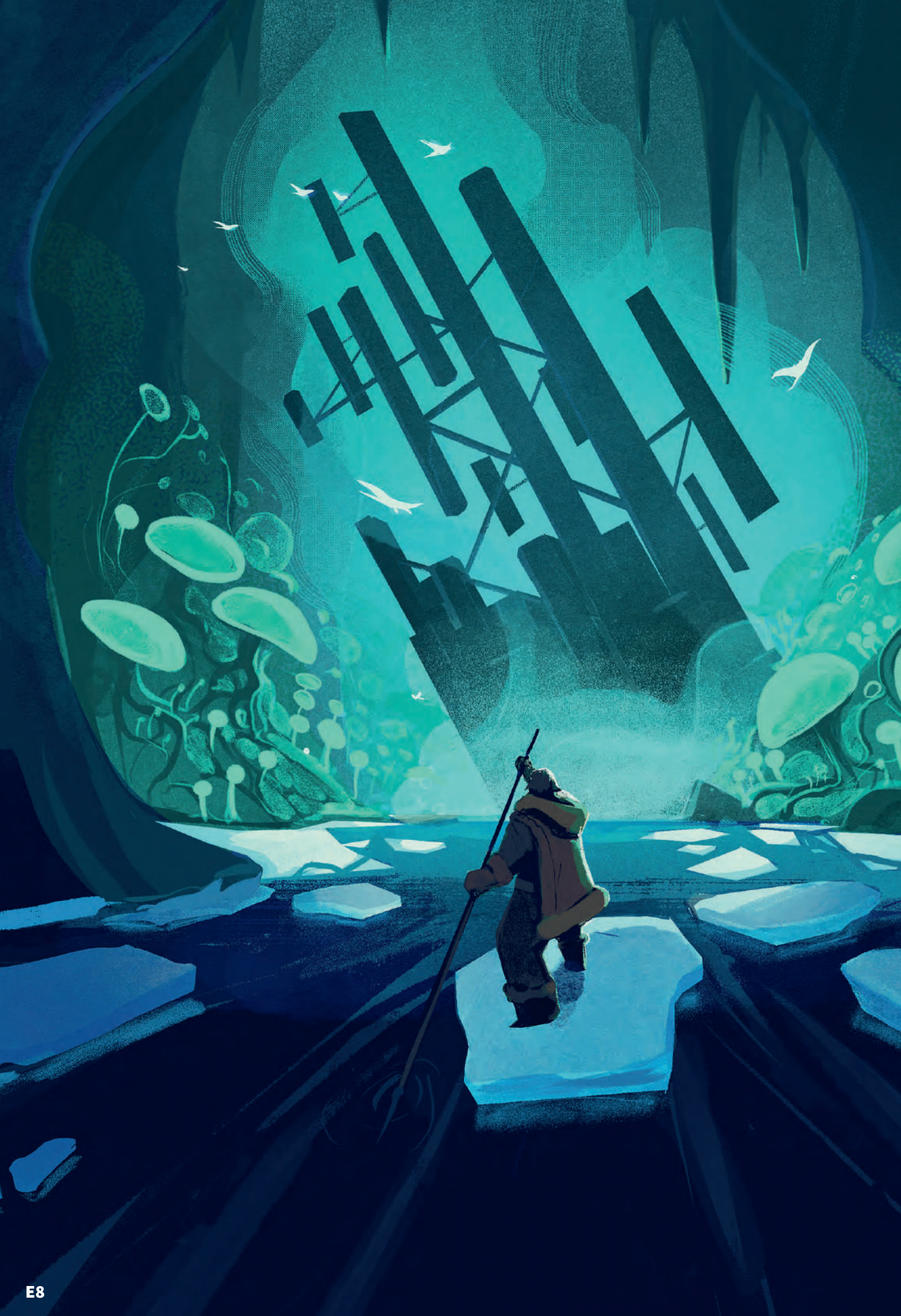
Le joueur représentant les Navigateurs fouille une tuile, provoquant ainsi l'effondrement d'une tuile Neige.



Il révèle la tuile effondrée :

- Si c'est une tuile **Rune explosive**, il peut la prendre.
- Si c'est une tuile **Araignées blanches**, il peut la placer à côté de son plateau Guilde. S'il le fait, elle lui rapporte 1 PR en fin de partie.
- Si c'est une tuile **Épave**, il la place dans le sac de défausse.





ANTENNE ACCÉLÉRATRICE

Mise en place

Placez un marqueur de points inutilisé sur le bord du plateau de jeu, au niveau de l'un des 6 sommets. Il devient le « marqueur de l'Antenne accélératrice ».

Effet

Au début de chaque Journée (sauf la première), immédiatement après avoir pioché et appliqué l'effet d'une carte Journal de bord, le marqueur de l'Antenne accélératrice se déplace vers le prochain sommet dans le sens horaire et son effet s'applique :

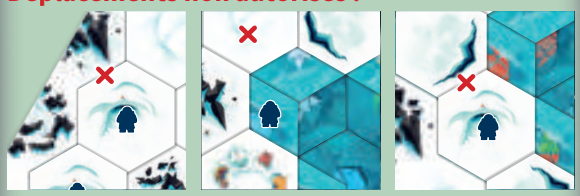
Pour chaque tuile accueillant un ou plusieurs Archéologues, 1 Archéologue effectue un déplacement dans la direction de l'Antenne accélératrice, si possible. Par exemple, si le marqueur de l'Antenne accélératrice est situé en haut à gauche (comme sur le schéma ci-contre), tous les Archéologues qui se déplacent vont essayer de le faire selon une diagonale haut-gauche. Au contraire, si le marqueur de l'Antenne accélératrice avait été sur le sommet tout à droite, alors ces Archéologues auraient essayé de se déplacer vers la droite.

Si un Archéologue ne peut pas se déplacer (parce qu'il est situé sur le bord du plateau, au niveau d'un sommet ou à cause d'une faille), alors il reste sur place.

Le marqueur de l'Antenne accélératrice se déplace de sommet en sommet dans le sens horaire.

Quand le marqueur de l'Antenne accélératrice est situé sur le sommet en haut à gauche :

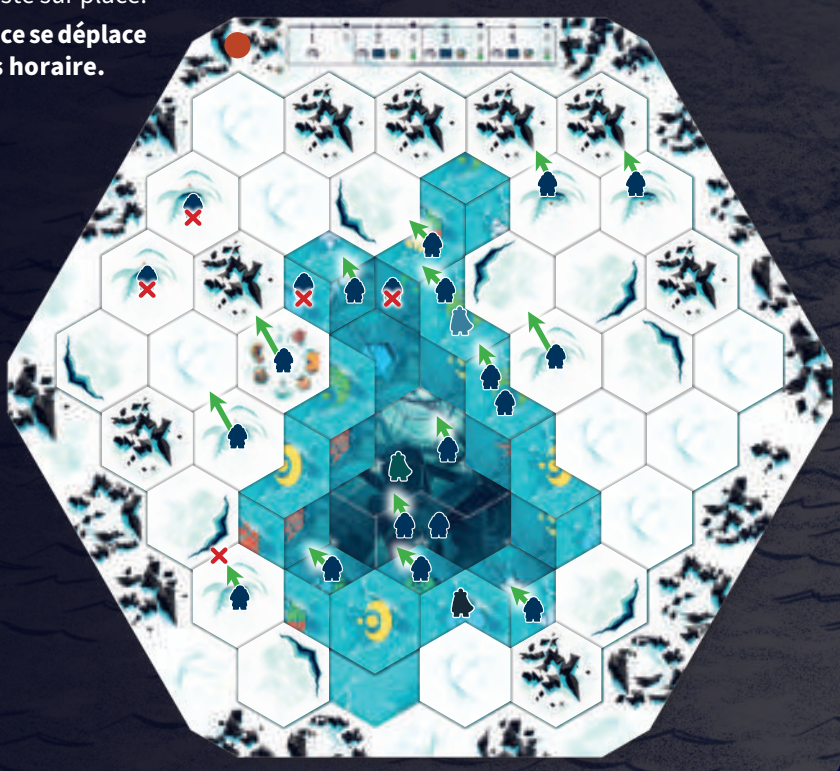
Déplacements non autorisés :

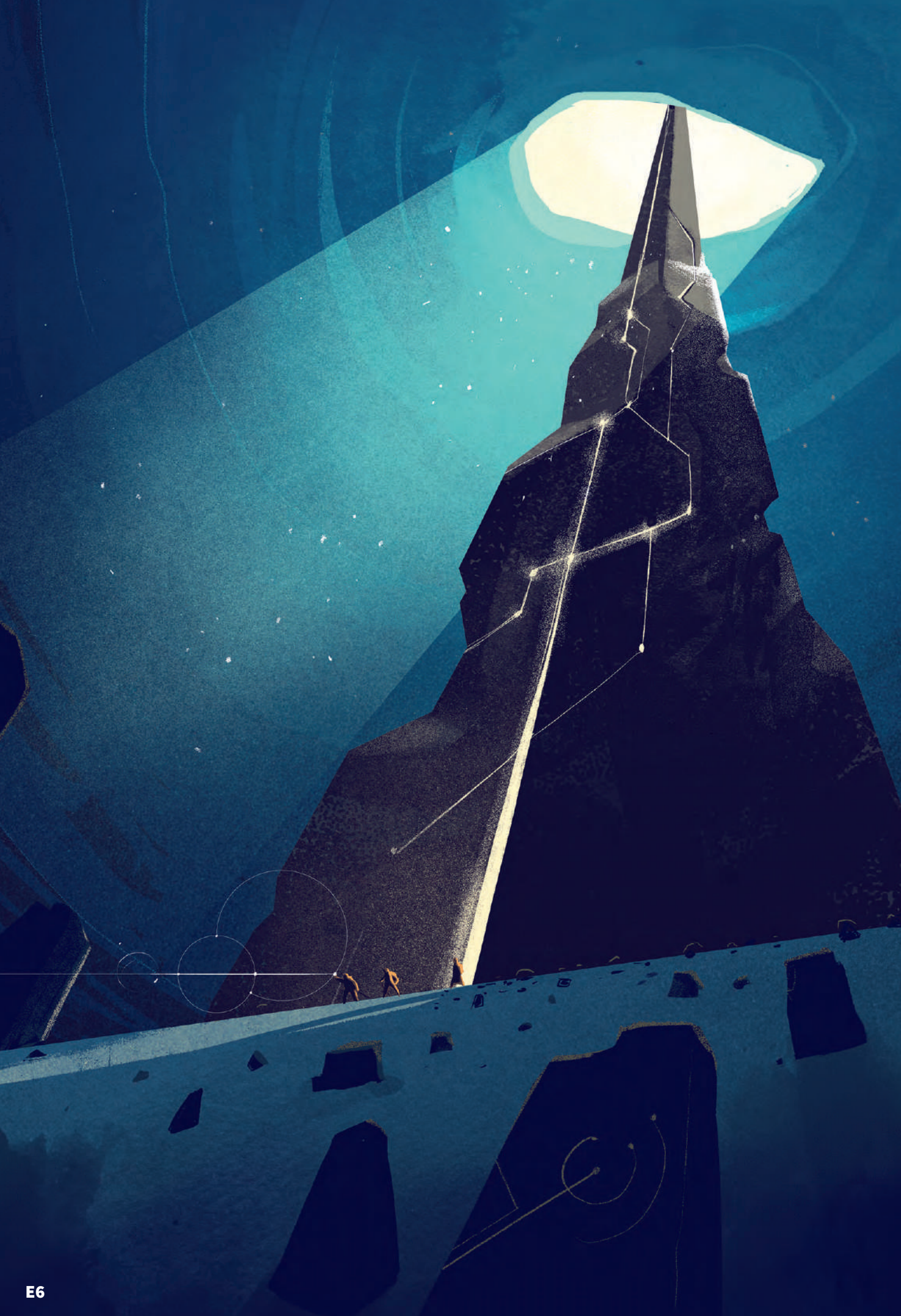


Déplacements autorisés :









WURM SENTINELLE

Mise en place et matériel

Au début de la première Journée, le premier joueur place le **pion Wurm** à 3 tuiles de distance de la tuile Campement. Si cette tuile accueille un ou plusieurs Archéologues, le joueur les déplace vers des tuiles adjacentes (pas plus d'un Archéologue par tuile).

1 pion Wurm



Effet

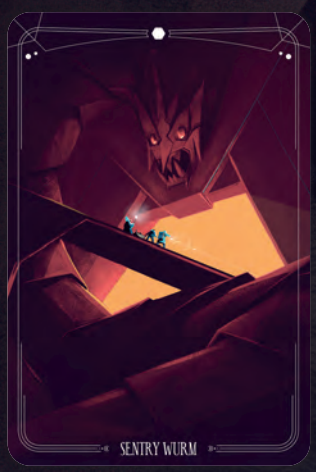
À partir de la deuxième Journée, à la fin de chaque phase Lever du soleil, le Wurm se déplace 5 fois : dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur déplace le Wurm d'une tuile jusqu'à ce qu'il ait effectué 5 déplacements successifs. Le Wurm ne peut pas revenir sur une tuile déjà traversée pendant une même Journée.

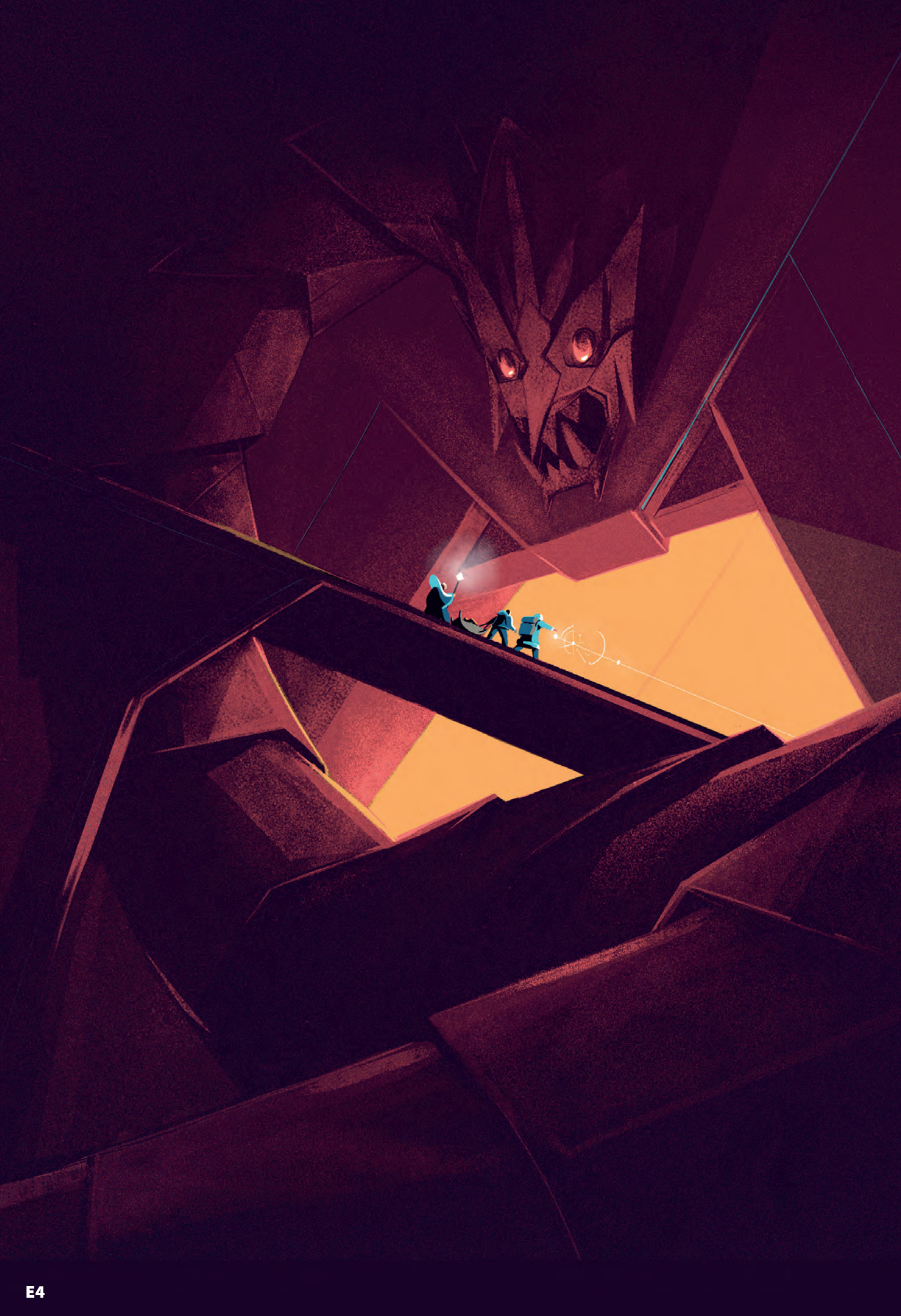
Si le Wurm rencontre des Explorateurs, le joueur à l'origine du déplacement distribue ces Explorateurs comme bon lui semble sur des tuiles adjacentes. Il est interdit de placer des Archéologues sur la tuile que le Wurm vient de quitter.



Exceptions

- Les Explorateurs ne peuvent pas se déplacer vers la tuile du Wurm.
- Si la fouille d'une tuile peut causer l'effondrement de celle du Wurm, alors cette fouille est impossible.
- Le Wurm peut traverser les failles.
- Vous ne pouvez pas recouvrir le Wurm d'une tuile Neige.
- La tuile accueillant le Wurm peut être défaussée grâce à certaines mécaniques de jeu. Dans ce cas, le joueur actif place le Wurm sur l'une des trois tuiles révélées. En présence d'Explorateurs sur la nouvelle tuile du Wurm, le joueur ayant défaussé la tuile déplace ces Explorateurs vers des tuiles adjacentes comme bon lui semble.





Sommaire



WURM SENTINELLE - PAGE E5



SINGULARITÉ TEMPORELLE - PAGE E15



ANTENNE ACCÉLÉRATRICE - PAGE E7



SPHÈRE DE CONFINEMENT - PAGE E17



LOTUS MONOLITHIQUE - PAGE E9



ROCHER MYSTIQUE - PAGE E19



POLYÈDRE IMPOSSIBLE - PAGE E11



PORTAILS D'ARTEFACTS - PAGE E21



ORBE ESTIVAL - PAGE E13





! AVERTISSEMENT !

Cette section du livret de règles fournit des explications sur les Édifices secrets déverrouillés lors des Expéditions. Par conséquent, consultez-la uniquement si vous utilisez cette variante et seulement pour un Édifice particulier à la fois.

Retournez ce livret et **commencez par l'autre section du livret** pour découvrir les règles de cette extension, ainsi que le fonctionnement des Expéditions et des Édifices.

Référez-vous à cette section uniquement si vous jouez avec un Édifice !



LIVRET DES ÉDIFICES