



Rescue Polar Bears

TwoPlus Game / Aurora



Déroulement du jeu

1 partie = 1 série de tours jusqu'à la victoire ou la défaite. 1 tour = 3 phases

Déroulement d'un tour de jeu

A partir du 1er joueur et dans le sens horaire, chacun fait ces 3 phases **dans l'ordre** :

1. Actions

- *Naviguer*: Déplacer son bateau d'autant de cases que sa vitesse. Interdiction de traverser une tuile Base/Glace ou de s'arrêter sur une tuile avec un autre Bateau. Case Soutien = retirer la tuile + piocher une carte Soutien. Case avec jeton de Données = collecter les données sans dépenser d'action. Tuile avec Soutien et Données = collecter les données, améliorer le Bateau et résoudre la carte Soutien.
 - *Charger*: Prendre 1 Ours (si capacité de chargement < max) ou 1 jeton de Données sur une tuile Glace adjacente.
 - *Décharger*: Uniquement si bateau sur 1 tuile Océan adjacente à une tuile Base. Remettre dans la réserve tous les Ours se trouvant sur le bateau.
 - *Briser la glace*: Choisir une tuile Glace adjacente, Fuite des Ours qui s'y trouvent, enlever la tuile et descendre la température de 2. Si Tuile = prochaine qui devait fondre, enlever le jeton Alerte et le remplacer par 1 autre.
- Après chaque Action, passer un jeton Action au joueur suivant. 3 jetons passés => phase Reproduction.

Tuile et carte Soutien : Activation d'1 seule Tuile Soutien par tour. Si 2e tuile Soutien dans le même tour, l'enlever sans piocher de carte. Capacité de carte Soutien se joue de suite (si on choisit de la jouer).

Collecte de données et Amélioration : Mettre le jeton de Données sur la piste. Si max atteint (selon nombre de joueurs), victoire. Tous les 3 jetons → 1 jeton Amélioration. Placer le jeton Amélioration sur un bateau et activer la capacité (usage unique = résoudre l'effet immédiatement).

Si dernier jeton Données du plateau collecté, en placer un nouveau en piochant une carte Position.

2. Reproduction

Lancer le dé 20. Localiser la tuile correspondante et vérifier si Reproduction, Croissance ou Augmentation de température.

Reproduction : Placer 2 oursons de la réserve (s'il en reste) sur la tuile. Si + de 3 ours sur la tuile, placer le ou les oursons sur 1 tuile adjacente. Si aucune place disponible, les oursons se noient.

Croissance : Remplacer les oursons par des adultes (s'il en reste dans la réserve). Au moins 1 mâle et 1 femelle si possible.

Augmentation de température: Si pas de Croissance ni Reproduction, température +1 lors de la phase Augmentation de température.

3. Augmentation de température

Lancer le dé 6 et avancer le jeton Température du chiffre indiqué. Si jeton \geq jeton Alerte, fonte des glaces + révéler un nouveau jeton Alerte (si tuile correspondante déjà enlevée, remplacer le jeton). Si jeton \leq jeton Alerte, rien ne se passe. Si température \geq 20 degrés, partie perdue.

Fonte des glaces : Faire une Fuite des Ours sur la tuile correspondant au chiffre du jeton Alerte. Retirer la tuile Glace et le jeton Alerte, baisser la température de 5 et révéler un nouveau jeton. Si nouveau jeton \leq jeton Température, pas de fonte immédiate.

Fuite des Ours : Déplacer les Ours de la tuile sur les tuiles adjacentes. Si pas de place disponible (max 3 Ours/ tuile), les Ours restant se noient. Quand un Ours se noie, enlever un jeton hélicoptère pour un sauvetage d'urgence. Si pas de jeton hélicoptère, partie perdue.

Fin de la partie

Récupérer 15 (2 joueurs)/20 jetons Données = victoire

Température \geq 20°C ou 1 Ours se noie et pas d'hélicoptère = défaite