

«Fonte» des champs de glace

- En approchant de la fin de partie, le climat se réchauffe et les champs de glace commencent à fondre. A partir du tour suivant celui où il a posé son dernier mouglou, le joueur dont c'est le tour devra à la fin de chacun de ses tours enlever un champ de glace. Le joueur garde les champs ainsi enlevés. Ils comptent également dans le décompte final.
- Règles pour la «fonte» d'un champ de glace:
 - ▶ On ne peut enlever qu'un champ de glace qui n'est pas occupé par des mouglous et qui se trouve en bordure (qui n'est pas totalement enfermé par d'autres champs)
 - ▶ Il ne peut pas y avoir d'îles, la surface de jeu doit toujours former un tout.
 - ▶ On ne peut pas bouger par-dessus un trou qui aurait été formé par la fonte d'un champ de glace.
- **Attention** : des joueurs qui n'ont pas encore placé tous leurs mouglous ne peuvent pas encore enlever des champs de glace!

Fin de la partie

- La partie se termine pour un joueur quand
 - a) il ne peut plus ni placer un mouglou, ni bouger un mouglou ou une tour.
 - b) Il devrait enlever un champ de glace (voir ci-dessus, fonte) mais aucun ne peut être enlevé (pas de champ non occupé en bordure).
 - c) en cours de partie, il ne lui reste plus qu'un mouglou sur la surface de jeu. Que le joueur aie encore des mouglous qu'il pourrait poser en plus n'est pas pris en compte.
 - d) il décide de ne plus jouer.
- Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils se trouvent eux-mêmes dans une des situations décrites ci-dessus.

A gagné celui qui....

- ... a le plus de point à la fin de la partie. On obtient un point pour
 - a) chaque mouglou éliminé
 - b) chaque champ de glace qu'on contrôle à la fin de la partie
 - c) chaque champ de glace «fondu»

Variantes

1. A trois, on peut comme pour le jeu à deux placer neuf mouglous neutres reliés entre eux sur la surface de jeu. Le jeu se joue selon les règles normales. Comme dans le jeu à deux, les premières pièces seront placées adjacentes aux pièces neutres ou à celles des adversaires.
2. On peut créer d'autres surfaces de jeu que celles qui sont proposées, mais le nombre de cases (champs de glace) par rapport au nombre de joueurs doit être respecté.

© Stefan Kögl, 2008

Murmel Atelier de jeux et éditions

Kanonengasse 16

CH 8004 Zürich

Téléphone : ++41 44 242 17 18

E-Mail : murmel@murmel.ch, Internet : www.murmel.ch

V 1.0

ARKTIA

INSTRUCTIONS DE JEU

Introduction

Sur la lointaine lune de glace «Arktia» loin de la civilisation, doit être installée une station de recherche. Pour cela, les joueurs doivent placer leurs modules d'habitation ou de recherche (appelés «Mouglous») sur des cases de glaces reliées entre elles, dans le but de contrôler le plus grand nombre possible d'emplacements.

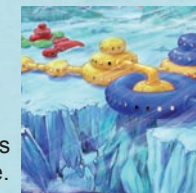
Mais attention! Tout les «Mouglous» qui se retrouvent coupés du contact des autres modules de leur couleur ne peuvent survivre dans cet environnement hostile et sont donc perdus.

En cours de partie le climat commencera à se réchauffer, ce qui pose des limites à la multiplication des modules. Pour les joueurs qui ont placé tous leurs Mouglous une case de glace fond par tour de jeu.

A la fin de la partie, les joueurs reçoivent des points pour:

- les cases de glace qu'ils contrôlent
- les Mouglous d'autres couleurs éliminés
- les cases de glaces fondues

Celui qui réussira à gérer ce défi glaciaire avec la colonisation la plus réfléchie obtiendra le plus grand nombre de points et gagnera la partie.



Matériel de jeu



- 3 petits Mouglous «Globes» dans 4 couleurs
- 3 Mouglous moyens «Disques» dans 4 couleurs
- 3 grands Mouglous «Portails» dans 4 couleurs



- 36 champs de glace (hexagones)

Préparation d'une partie

- Chaque joueur reçoit les 9 mouglous d'une couleur.
- Dépendant du nombre de joueurs (voir le tableau ci-dessous) on met en place la surface de jeu (le continent de glace).

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
		
18 champs de glace	27 champs de glace	36 champs de glace

- Lors d'une partie à deux, les joueurs reçoivent en plus chacun 3 mouglous (un de chaque taille) de couleur neutre. Ceux-ci seront au début de la partie à tour de rôle placés sur des hexagones libres et adjacents par au moins un côté. (voir l'exemple dans le tableau). Ces mouglous neutres ne peuvent être bougés. Par contre le reste des règles s'applique. Ce qui signifie qu'au cours de la partie, ils pourront comme les mouglous des joueurs être intégrés à des tours ou éliminés.

Début de partie, les deux premiers tours de jeu

1er tour : Un joueur commence en posant un mouglou de son choix sur un champ de glace libre. Puis les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre, posent leur premier mouglou sur un champ de glace vide, lui-même touchant un champ de glace occupé. Dans le jeu à deux, les premiers mouglous sont posés dans des champs de glace vides, adjacents à des hexagones occupés par des mouglous neutres ou adverses.

2ème tour : Lors de leur 2ème tour de jeu, les joueurs posent un de leurs mouglous sur un champ de glace libre adjacent à un champ occupé par un mouglou de leur couleur.

Déroulement de la partie

Par la suite, lors de leur tour de jeu, les joueurs doivent soit

- **poser un de leur mouglous**
- ou ► **bouger un de leur mouglous ou une tour**

Pose des mouglous

- Un mouglou ne peut être posé que sur un champ de glace **libre**. Au moins un champ adjacent doit être occupé par un mouglou de sa couleur. Il est égal que ce champ soit aussi occupé par d'autres mouglous. De même qu'on ne s'occupe pas de savoir qui le contrôle.

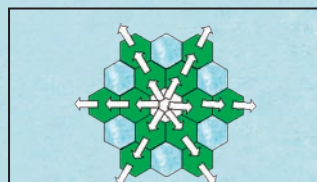
Mouvement des mouglous et des tours

- Un mouglou peut bouger en ligne droite dans n'importe quelle direction sur un autre champ de jeu (Ill.1). Il peut également sauter par dessus d'autres pièces de jeu.
- Les mouglous peuvent être déplacés sur un champ libre ou un champ occupé par d'autres mouglous et dans ce cas former une tour (Ill.2).
- Tout mouvement qui aurait pour conséquence l'élimination de mouglous de **sa couleur** est interdit (► voir «élimination de mouglous»).
- Les tours bougent comme les mouglous isolés.

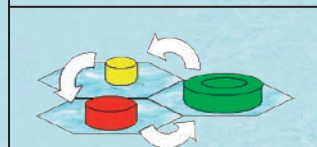
Formation de tours

- Pour la formation des tours ne sont autorisées que les variantes présentées par l'ill.3. Les couleurs des mouglous est sans importance.
- Tour (C)¹ ne peut se produire que suite au mouvement d'un mouglou «Portail» sur un champ occupé par un mouglou «Globe». Le mouvement inverse d'un «Globe» sur un «Portail» est interdit. On peut uniquement construire sur un portail **«vide»**. En conséquence sur la tour illustrée en (C) on ne peut plus rien rajouter.

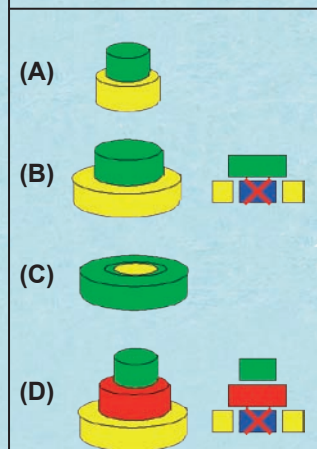
¹ Ill.3 (C) est désigné pour cette règle comme «tour» même si ce n'est pas vraiment une tour au sens propre du mot.



Ill.1 Mouvements en ligne droite



Ill.2 Former des tours



Ill.3 Variantes de tours

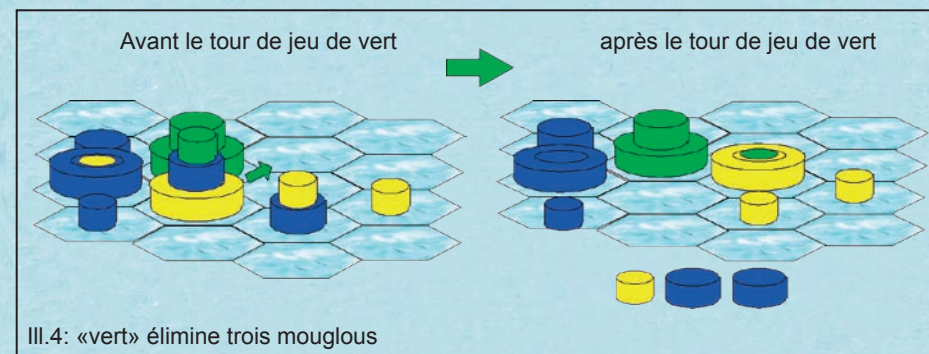
- La tour (D) peut être construite soit par le mouvement de la tour (A) sur un mouglou «Portail» vide soit par le déplacement du mouglou «Globe» sur la tour (B).
- Un tour peut également être démontée ou transformée par le mouvement de certains des mouglous qui la composent. Par ex. dans l'ill.3, le mouglou vert se trouvant au sommet de toutes les tours peut dans tous les cas être déplacé sur d'autres champs. Pour la tour D, on peut même bouger les deux mouglous du dessus ensemble. Pour la tour C, le mouglou «globe» ne peut pas bouger tant qu'il est emprisonné par le mouglou «portail».

Contrôle des Champs de glace

- Le contrôle des hexagones intervient pour le mouvement et le décompte des points à la fin de la partie. Se trouve un seul mouglou sur un champ de glace, il contrôle cette case. Dans le cas où il s'agit d'une tour, c'est le mouglou placé au sommet qui contrôle la case. Dans les ex. de l'ill. 3, c'est toujours le mouglou vert qui est au sommet.
- Important : **Uniquement** le joueur dont le mouglou occupe le sommet d'une tour peut bouger la totalité ou une partie de cette tour.

Élimination de mouglous

- Après le tour de jeu de chaque joueur, on vérifie si tous les mouglous de même couleur sont au contact les uns des autres. Pour avoir le contact, l'hexagone occupé par un mouglou doit toucher au moins un champ adjacent occupé par un mouglou de la même couleur. Il est égal que le champ soit également occupé par d'autres mouglous.
- Les mouglous ou groupes de mouglous qui ne sont plus reliés au plus grand groupe de la même couleur (donc isolés) sont sortis du jeu et pris par le joueur qui vient de terminer son tour. Ces mouglous éliminés compteront lors du décompte final. (Pour l'évaluation on compte le nombre de mouglous d'un groupe et non pas de champs occupés.)



Ill.4: «vert» élimine trois mouglous

- Si des groupes de mouglous isolés sont de même taille (nombre égal de pièces), c'est au joueur qui vient de terminer son tour de décider quels groupes il élimine.
- Par l'élimination de mouglous il peut arriver que le contrôle d'une case change ► voir l'ill.4 le mouglou «Portail» jaune et le mouglou «Globe» vert.