



# OURS & INUITS

À LA DÉCOUVERTE DES TERRITOIRES DE L'ARCTIQUE  
2 JOUEURS (15 MINUTES)

## RÈGLES DU JEU :

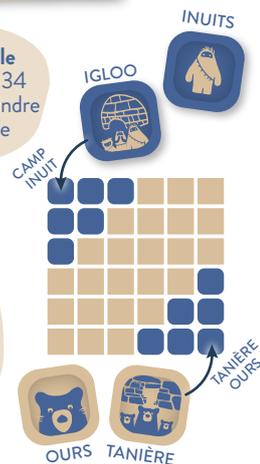
MUNISSEZ-VOUS D'UN DÉ

### LE BUT DU JEU :

Chaque joueur (OURS ou INUIT) doit être le premier à se rendre sur le jeton camp de son adversaire en traversant le plateau constitué des 34 tuiles banquises + 2 jetons camps. Pour gagner, le joueur devra atteindre le camp par la banquise qui n'est pas toujours solide. En craquant, elle révèle alors des bonus ou des pièges poser un de ses jetons.

### MISE EN PLACE :

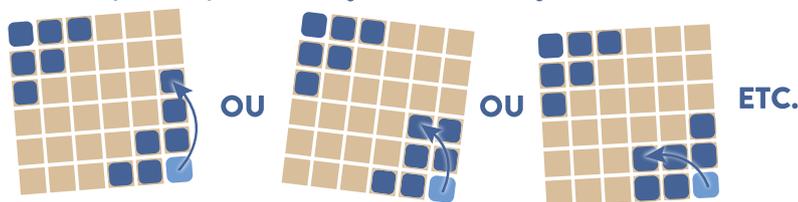
Mélangez les 34 tuiles banquises et placez les aléatoirement **FACE CACHÉE** pour former un carré de 6x6 avec un jeton camp dans chaque coin. Chaque joueur choisit s'il représente les OURS ou les INUITS et prend ensuite possession de ses 6 jetons personnages. → Chaque joueur installe son camp (IGLOO ou TANIÈRE) dans le coin opposé du carré de 6x6 puis un jeton personnage sur son camp et les autres, autour, de la façon suivante →



### DÉROULÉ DU JEU :

1. Le joueur qui débute la partie est celui qui a le nez le plus froid ! Il déplace le jeton se trouvant sur son camp afin de le positionner à côté d'un de ses jetons personnages.

Exemples de déplacement (toujours d'une case et jamais en diagonale)



2. Chaque fois qu'il pose un jeton, le joueur doit tester la solidité de la tuile banquise sur laquelle il l'a posé. Pour cela, il lance le dé ! Si celui-ci est supérieur à 3, le joueur retourne la tuile et regarde sa signification. Sinon il ne fait rien et son adversaire peut jouer. → Si vous n'avez pas de dé, la pile ou face fonctionne aussi bien !

### CRACK ! VOUS AVEZ RETOURNÉ UNE TUILE BANQUISE, QUE FAIRE ?

→ Si une tuile banquise est retournée, le joueur doit suivre l'instruction de la tuile, si cela ne le concerne pas, il repose la tuile à l'envers et son jeton dessus.

### Pour le joueur ours :



Les symboles de FLOCON permettent au joueur OURS de traverser une zone sans tuile. Lorsqu'il en trouve un, il conserve ce bonus mais son dernier jeton retourne au bout de sa file



Les symboles de HARPON éliminent le jeton du joueur OURS. → Il retire alors la tuile et son jeton, un trou se forme alors dans la banquise.

### Pour le joueur Inuit :



Les symboles de BATEAU permettent au joueur INUIT de traverser une zone sans tuile. Lorsqu'il en trouve un, il conserve ce bonus mais son dernier jeton retourne au bout de sa file



Les symboles de LOUP éliminent le jeton du joueur INUIT. → Il retire alors la tuile et son jeton, un trou se forme alors dans la banquise

→ Si un joueur veut traverser une zone vide, il y pose sa tuile FLOCON (pour les OURS) ou BATEAU (pour les INUITS) et par dessus son jeton personnage.



### COMMENT ATTEINDRE LE CAMP DE SON ADVERSAIRE ?

3. Le joueur doit déplacer ses jetons à raison d'un seul jeton et d'une seule case par tour. Le joueur doit faire en sorte que ses jetons soient toujours adjacents pour que cette file de jetons ne soit jamais interrompue. Le jeu se joue tour à tour.

Règle spéciale : si un joueur pose son jeton à côté de celui de son adversaire, il peut décider de sauter sur celui-ci, à condition de ne pas couper sa file de jetons, ni celle de son adversaire. Ainsi, l'ours, l'inuit et la tuile banquise coulent et son écartés du jeu.

### FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui pose son jeton sur le camp de son adversaire. Il remporte la manche. La partie se termine en 3 manches.

Si un joueur se retrouve isolé sur une tuile banquise et qu'il n'a ni de jeton bateau (pour les INUITS) ni de jeton flocon (pour les OURS), alors c'est son adversaire qui emporte la manche.

# Ullaakut ! \*

Pour jouer, découpez les tuiles banquises sur cette page et les jetons ours et inuits sur l'autre.



\*bonjour en inuktitut

