

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Voici venu le temps des courses de patinage au Lac Glacé !

Aussi, serrez les courroies de vos patins et lancez-vous avec habilité sur la glace - parce que le but de cette course n'est pas d'aller le plus vite mais de ne pas tomber dans l'eau glacée.

**Vous voyez ce type patiner autour de vous ?
Vous ne devriez pas le laisser finir de tracer son cercle.**

**Cette glace est mince, dangereusement mince.
En patinant, vous tracez des fissures dans la glace.
Et vous ne devez pas vous laisser entourer par des fissures.**

**A moins que vous n'ayez prévu d'amener
de bons vêtements secs de rechange
... et beaucoup de chocolat chaud !**

**Eh oui ! Ce sont les courses annuelles de du Lac Glacé.
Serez-vous le dernier à patiner et donc victorieux,
ou nagerez-vous jusqu'à la rive ?**

**En place.
Il est temps
de tracer des cercles
autour de vos amis !**



Contenu

1 plateau de jeu, 4 stylos effaçables à sec, 4 pions patins à glace, 4 cartes de programmation

But du jeu

Vous gagnez quand vous êtes dernier à encore patiner sur la glace. Ceci peut se produire n'importe quand après que chaque joueur se soit déplacé au moins une fois.

Préparation

Placez un patin à glace pour chaque joueur sur le plateau. Les patins à glace devraient être placés sur l'image du patin de même couleur, orientés comme l'image (vers un des cotés de l'hexagone). Choisissez le premier joueur qui se déplacera le premier lors de la phase de mouvement.

Comment jouer

Le Lac Glacé se joué en tours, constitués de deux phases. D'abord, les joueurs établissent secrètement leur trajectoire en indiquant où leurs patineurs se déplaceront. Cette phase s'appelle la phase de programmation. Après, les joueurs déplacent chacun à leur tour leurs patineurs en suivant leur programmation (la phase de mouvement). Ces deux phases forment un tour de jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un seul patineur reste sur la glace (ce qui implique généralement plusieurs tours).

Les périls de la glace

Avant d'entrer plus en détail dans l'explication du jeu, jetons un coup d'oeil à ce qui peut arriver à votre patineur sur cette mince couche de glace. Rappelez-vous que le but est d'être le dernier encore à patiner.

Il y a trois façons d'être éliminé du jeu :

- 1) si vous patinez au delà du bord du lac, vous êtes hors jeu.
- 2) si, à un moment quelconque, vous êtes complètement entouré par des fissures, vous êtes sur une plaque de glace dangereusement instable. Sortez votre patin du plateau de jeu – vous êtes hors jeu. Peu importe combien d'hexagones constituent la plaque entourés de fissures, s'il y a aucune possibilité de rejoindre le rivage sans traverser une fissure, vous êtes hors jeu.
- 3) si vous ne parvenez pas à vous déplacer d'au moins une case pendant une phase de mouvement, vous êtes également hors jeu.

Votre patineur peut être forcé de s'arrêter pour deux raisons :

- 1) vous ne pouvez pas heurter un autre patineur (note du traducteur : chaque case ne peut contenir qu'un seul patineur). Si votre mouvement devait vous amener à percuter un autre patineur, vous cessez tout déplacement. On n'est pas au hockey !
- 2) vous ne pouvez pas patiner le long d'une fissure dans la glace. Vous pouvez patiner à travers une fissure, mais pas le long d'une fissure. Si votre mouvement devait vous amener à patiner sur une ligne qui a été déjà fissurée, votre patineur s'arrête tout simplement.

Quand votre patineur est forcé de s'arrêter, effacez le reste de votre programmation. Votre phase de mouvement est terminée pour ce tour. Vous tournez alors immédiatement votre patin pour faire face à une direction qui permettra de patiner à nouveau au prochain tour (selon l'une des six directions possibles de l'hexagone). Si aucune direction ne convient, vous êtes hors jeu.

La phase de programmation

Pendant la phase de programmation, notez une liste de déplacement pour votre patineur. Chaque mouvement est noté avec une lettre : "G" pour obliquer à gauche, "D" pour obliquer à droite, ou "A" pour avancer tout droit (note du traducteur : ou tout autre signe dont vous devez convenir au préalable). Maintenez votre programme caché jusqu'à la phase de mouvement.

Quand vous aurez fini, votre programme sera une liste de lettres (comme "AAGADD"). Il n'y a aucune limite supérieure au nombre de mouvements que vous pouvez programmer, mais chaque programme doit comporter au moins une lettre (on ne peut pas rester sans bouger). Chaque mouvement fait déplacer le patineur d'une seule case. "A" fait avancer le patineur tout droit. "G" le fait avancer après avoir tourné de 60° vers la gauche. "D" le fait avancer après avoir tourné de 60° vers la droite. La rotation ("D", ou "G") fait donc changer votre patineur de direction. Voir les exemples du mouvement.

La phase de mouvement

Le premier joueur à se déplacer est celui qui s'est déplacé le dernier au tour précédent, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau jusqu'à ce que tous les programmes soient terminés.

Quand c'est votre tour de vous déplacer, regardez votre programme et déplacez votre patineur d'une case dans la direction indiquée par votre programme. Quand vous vous déplacez :

- 1) déplacez votre patineur sur l'hexagone indiqué par la lettre écrite dans votre programme. Rappelez-vous de tourner votre patineur selon la direction où il vient de patiner. Le fait d'avoir tourné à gauche ou à droite modifie l'orientation de votre patin.
- 2) en utilisant un style effaçable, tracez une ligne reliant les centres des cases entre lesquelles vous venez de vous déplacer. Cette ligne représente la fissure laissée dans la glace par vos patins.
- 3) rayez cette lettre sur votre programme. Lors de votre prochain mouvement, déplacez-vous selon la lettre suivante écrite dans votre programme.

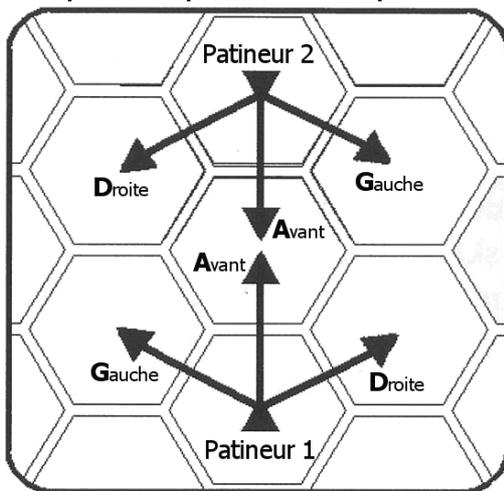
Après que vous vous soyez déplacé d'une case, c'est au tour du joueur suivant de se déplacer lui aussi d'une case. Quand votre tour revient, faites de même avec la lettre suivante de votre programme. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que chaque joueur ait accompli son programme ou qu'il ait été forcé de s'arrêter. Si c'est à votre tour et que vous n'avez plus de lettre dans votre programme, votre patineur ne se déplace pas, et le jeu continue au prochain joueur. Lorsque personne n'a plus de mouvements à faire, la phase de mouvement est terminée, et la phase de programmation du nouveau tour commence. Il n'y a aucune limite au nombre de tours qui peuvent être joués.

Remise en jeu !

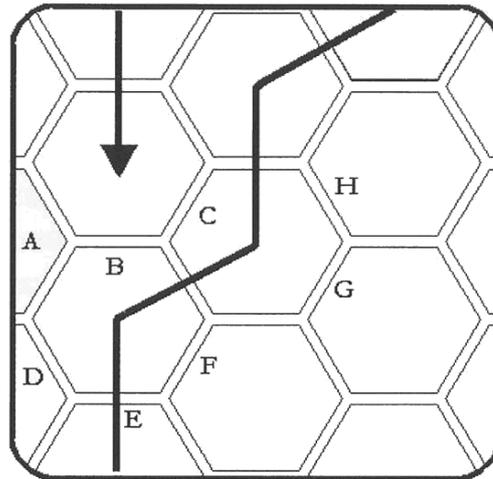
Il est possible que un patineur se retrouve complètement séparé des autres. Si, au début d'une phase de programmation, votre patineur ne peut en aucune manière atteindre un autre patineur (en raison des fissures dans la glace), déplacez votre patineur vers une case touchant le rivage de la plus grande portion de lac contenant au moins un autre patineur. Si plusieurs patineurs sont dans cette situation, déplacez-les tous vers une case de bord de la plus grande portion de lac contenant au moins un autre patineur. Le patineur déjà présent sur cette portion de lac n'est bien sûr pas déplacé.

Exemples

Exemple 1 : déplacement des patineurs



Exemple 2 : traverser une fissure



Dans l'exemple 2, vous pouvez voir un patineur qui essaie de traverser une fissure. Le patineur pourrait traverser la fissure mais ne pourrait pas la longer.

Par exemple, si le patineur écrit comme ordre "GA", il commence par se déplacer à gauche (vers la case C) puis en avant (vers la case G). Cependant, si le patineur écrit "AA", il se déplacera en avant (vers la case B), puis essaiera d'avancer encore tout droit. Puisqu'un patineur ne peut pas patiner le long d'une fissure, et qu'il y a une fissure de B à E, le patineur doit s'arrêter sur la case B.

Que se passerait-il si le patineur avait écrit "GD" ?

"Gauche" aurait amené le patineur à la case C, faisant face à la case G. le mouvement à droite l'envoie alors en case F, tourné vers le bas du plateau.

Astuces

Voici quelques astuces qui seront particulièrement utiles pour des joueurs qui découvrent Ice Lake pour la première fois :

- Rappelez-vous que des directions sont données relativement à l'orientation du patineur. Chaque patineur a un côté droit et un côté gauche. Certains peuvent s'embrouiller. Faites attention !
- Plus vous écrivez d'ordres pendant la phase de programmation, plus votre le patineur se déplacera pendant la phase de mouvement. Ceci peut vous permettre de prendre le contrôle de la partie.
- Si vous écrivez le plus d'ordres, vous serez peut-être le premier à vous déplacer au prochain tour.
- Les patineurs font toujours face à un côté d'un hexagone, jamais à un coin.
- Anticipez ! Que vont faire les autres patineurs ? Où vont-ils ? Si vous pouvez deviner les réponses à ces questions, vous gagnerez.



www.liveoakgames.com

Auteur :
Illustrations :
Impression :

Patrick Matthews
Billy Matter
Printing Productions

Traduction française :

François Haffner / JeuxSoc
<http://jeuxsoc.free.fr>