

# Player aid

**Ad ogni turno:**  
- gira una tessera

*Giocata subito*



(6x)



(4x)

**Branco di pesci**

Piazza 2 o 3 segnalini pesci nello spazio dove la tessera è stata girata.



(4x)

**Orso polare**

Piazza un orso nello spazio dove la tessera è stata girata.



(10x)

**Deriva**

Muovi una tessera di uno spazio:  
-non fuori dalla piancia  
-le altre tessere possono essere spinte  
-i pesci devono essere mossi su uno spazio di mare adiacente.



(10x)

**Ghiaccio**

Lasciala dove l'hai girata e mettilgli sopra una volpe.

*Puoi tenerla in mano*



(4x)



(2x)

**Stamina**

Guadagni 1 o 2 punti azione in più.



(4x)

**Disgelo**

Elimina una tessera ancora coperta che non contenga un igloo del gioco. Eventuali animali sono scartati, gli Inuit sono posti sulla caselle d'angolo.



(4x)

**Arpione**

Uccidi un animale senza spendere punti azione. Puoi difenderti dall'attacco dell'orso polare.



(8x)

**Movimento animali**

Dividi 3 punti movimento tra gli animali:  
-no movimenti diagonali  
-i pesci restano in acqua  
-le volpi restano sul ghiaccio  
-gli orsi muovono ovunque.

*Ogni tessera può essere usata una volta, quindi è rimossa dal gioco*

# Player aid

**Seconda Fase:**  
- spendi punti azione

- 3 punti azione a turno, per :

**A - Muovere un Inuit**

- A piedi, su una tessera adiacente 1
- Sul kayak, su un'area di mare 3

**B - Cacciare** = valore dell'animale (0 con l'arpione)

**C - Costruire un igloo** 3

Le azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine.  
La stessa azione può essere eseguita più volte.

**Punteggio**

Ogni giocatore guadagna punti per gli animali cacciati e per le isole occupate dai suoi Inuit.  
Il punteggio migliore vince.

**A - Animali cacciati**  
Il punteggio è uguale alla somma dei valori degli animali cacciati.

**B - Valore delle isole**  
Tribù più forte = 1 punto per tessera.  
Seconda tribù più forte = metà numero delle tessere arrotondato per difetto.  
Unica tribù sull'isola = valore dell'isola al quadrato  
Forza della tribù = 1 per Inuit, 2 per igloo.



## Player aid



**Ad ogni turno:**  
- gira una tessera

Giocata subito



(6x)



(4x)

### Branco di pesci

Piazza 2 o 3 segnalini pesci nello spazio dove la tessera è stata girata.



(4x)



(2x)

### Stamina

Guadagni 1 o 2 punti azione in più.

Puoi tenerla in mano



(4x)

### Orso polare

Piazza un orso nello spazio dove la tessera è stata girata.



(4x)

### Disgelo

Elimina una tessera ancora coperta che non contenga un igloo dal gioco. Eventuali animali sono scartati, gli Inuit sono posti sulla caselle d'angolo.



(10x)

### Deriva

Muovi una tessera di uno spazio:  
- non fuori dalla plancia  
- le altre tessere possono essere spinte  
- i pesci devono essere mossi su uno spazio di mare adiacente.



(4x)

### Arpone

Uccidi un animale senza spendere punti azione. Puoi difenderti dall'attacco dell'orso polare.



(10x)

### Ghiaccio

Lasciala dove l'hai girata e mettilgli sopra una volpe.



(8x)

### Movimento animali

Dividi 3 punti movimento tra gli animali.  
- no movimenti diagonali  
- i pesci restano in acqua  
- le volpi restano sul ghiaccio  
- gli orsi muovono ovunque.

Ogni tessera può essere usata una volta, quindi è rimossa dal gioco

## Player aid



**Seconda Fase:**  
- spendi punti azione

- 3 punti azione a turno, per:

### A - Muovere un Inuit

- A piedi, su una tessera adiacente 1  
- Sul kayak, su un'area di mare 3

### B - Cacciare

= valore dell'animale  
(0 con l'arpione)

### C - Costruire un igloo

3

Le azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine.  
La stessa azione può essere eseguita più volte.

### Punteggio

Ogni giocatore guadagna punti per gli animali cacciati e per le isole occupate dai suoi Inuit.  
Il punteggio migliore vince.

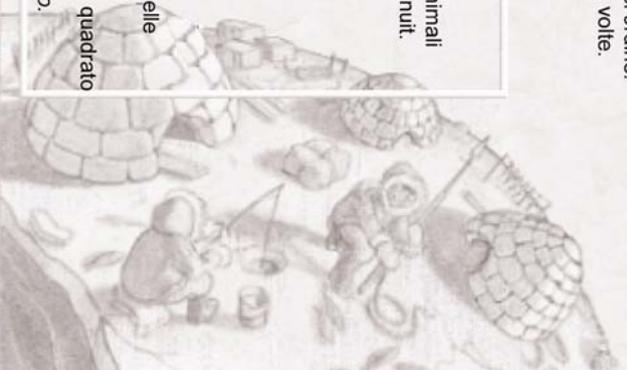
### A - Animali cacciati

Il punteggio è uguale alla somma dei valori degli animali cacciati.

### B - Valore delle isole

Tribù più forte = 1 punto per tessera.  
Seconda tribù più forte = metà numero delle tessere arrotondato per difetto.  
Unica tribù sull'isola = valore dell'isola al quadrato

Forza della tribù = 1 per Inuit, 2 per igloo.



## Player aid



**Ad ogni turno:**  
- gira una tessera

Giocala subito



(6x)



(4x)

**Branco di pesci**  
Piazza 2 o 3 segnalini pesci nello spazio dove la tessera è stata girata.



(4x)

**Orso polare**  
Piazza un orso nello spazio dove la tessera è stata girata.



(10x)

**Deriva**  
Muovi una tessera di uno spazio:  
- non fuori dalla plancia  
- le altre tessere possono essere spinte  
- i pesci devono essere mossi su uno spazio di mare adiacente.



(10x)

**Ghiaccio**  
Lasciala dove l'hai girata e mettilgli sopra una volpe.



(4x)



(2x)

**Stamina**  
Guadagni 1 o 2 punti azione in più.

Puoi tenerla in mano



(4x)

**Disgelo**  
Elimina una tessera ancora coperta che non contenga un igloo dal gioco. Eventuali animali sono scartati, gli Inuit sono posti sulla caselle d'angolo.



(4x)

**Arpione**  
Uccidi un animale senza spendere punti azione. Puoi difenderti dall'attacco dell'orso polare.



(8x)

**Movimento animali**  
Dividi 3 punti movimento tra gli animali.  
- no movimenti diagonali  
- i pesci restano in acqua  
- le volpi restano sul ghiaccio  
- gli orsi muovono ovunque.

Ogni tessera può essere usata una volta, quindi è rimossa dal gioco

## Player aid



**Seconda Fase:**  
- spendi punti azione

- 3 punti azione a turno, per:

**A - Muovere un Inuit**

- A piedi, su una tessera adiacente 1  
- Sul kayak, su un'area di mare 3

**B - Cacciare** = valore dell'animale (0 con l'arpione)

**C - Costruire un igloo** 3

Le azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine. La stessa azione può essere eseguita più volte.

### Punteggio

Ogni giocatore guadagna punti per gli animali cacciati e per le isole occupate dai suoi Inuit. Il punteggio migliore vince.

#### A - Animali cacciati

Il punteggio è uguale alla somma dei valori degli animali cacciati.

#### B - Valore delle isole

Tribù più forte = 1 punto per tessera.  
Seconda tribù più forte = metà numero delle tessere arrotondato per difetto.  
Unica tribù sull'isola = valore dell'isola al quadrato  
Forza della tribù = 1 per Inuit, 2 per igloo.



## Player aid



### Ad ogni turno: - gira una tessera

Giocala subito



(6x)



(4x)

#### Branco di pesci

Piazza 2 o 3 segnalini pesci nello spazio dove la tessera è stata girata.



(4x)

#### Orso polare

Piazza un orso nello spazio dove la tessera è stata girata.



(10x)

#### Deriva

Muovi una tessera di uno spazio:  
- non fuori dalla plancia  
- le altre tessere possono essere spinte  
- i pesci devono essere mossi su uno spazio di mare adiacente.



(10x)

#### Ghiaccio

Lasciala dove l'hai girata e mettilgli sopra una volpe.

Puoi tenerla in mano



(4x)



(2x)

#### Stamina

Guadagni 1 o 2 punti azione in più.



(4x)

#### Disgelo

Elimina una tessera ancora coperta che non contenga un igloo dal gioco. Eventuali animali sono scartati, gli Inuit sono posti sulla caselle d'angolo.



(4x)

#### Arpione

Uccidi un animale senza spendere punti azione. Puoi difenderti dall'attacco dell'orso polare.



(6x)

#### Movimento animali

Dividi 3 punti movimento tra gli animali.  
- no movimenti diagonali  
- i pesci restano in acqua  
- le volpi restano sul ghiaccio  
- gli orsi muovono ovunque.

Ogni tessera può essere usata una volta, quindi è rimossa dal gioco

## Player aid



### Seconda Fase: - spendi punti azione

- 3 punti azione a turno, per:

#### A - Muovere un Inuit

- A piedi, su una tessera adiacente 1
- Sul kayak, su un'area di mare 3

#### B - Cacciare

= valore dell'animale (0 con l'arpione)

#### C - Costruire un igloo

3

Le azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine. La stessa azione può essere eseguita più volte.

#### Punteggio

Ogni giocatore guadagna punti per gli animali cacciati e per le isole occupate dai suoi Inuit. Il punteggio migliore vince.

#### A - Animali cacciati

Il punteggio è uguale alla somma dei valori degli animali cacciati.

#### B - Valore delle isole

Tribù più forte = 1 punto per tessera.  
Seconda tribù più forte = metà numero delle tessere arrotondato per difetto.  
Unica tribù sull'isola = valore dell'isola al quadrato  
Forza della tribù = 1 per Inuit, 2 per igloo.

