

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)

Arpione

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 maggiore 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 pianca
- 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

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.

