

# Rescue Polar Bears



L'utilisation des énergies fossiles et les rejets de gaz à effet de serre dans l'atmosphère contribuent au réchauffement climatique. Au pôle Nord, les derniers icebergs sont en train de fondre et les ours polaires sont menacés d'extinction. Les joueurs, membres d'une expédition scientifique, tentent de collecter des données sur le changement climatique afin de convaincre les différents gouvernements mondiaux de la nécessité de changer leur

politique environnementale. Dans le même temps, les joueurs doivent aussi empêcher les ours polaires de se noyer dans l'eau glacée. Chaque joueur pilote, sur l'océan Arctique, un bateau de sauvetage possédant des capacités spéciales. Si les joueurs récupèrent collectivement assez de données, ils gagneront tous ensemble. Par contre, si trop d'ours polaires disparaissent, la défaite sera collective.

## But du jeu

### Remporter la partie

Pour gagner, les joueurs doivent récupérer ensemble 20 jetons Données (15 jetons Données dans une partie à 2 joueurs).

### Perdre la partie

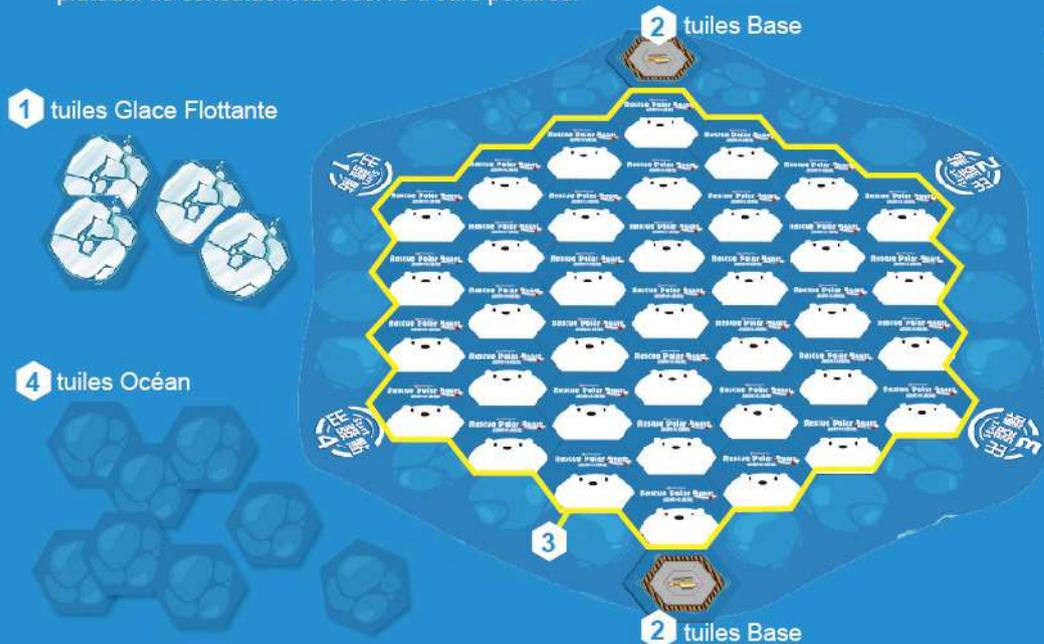
Si l'un des événements suivants se produit, tous les joueurs perdent immédiatement :

1. Un ours est en train de se noyer et les joueurs sont à court d'hélicoptères pour un sauvetage d'urgence.
2. Après la fonte des glaces, la température est toujours supérieure à 20°. Ce cas arrive rarement.

## Mise en place

La liste de tous les composants du jeu et la règle du jeu solo se trouvent à la fin du livret de règles.

- 1 Mettez le plateau de jeu sur la table. Remettez les quatre **tuiles Glace Flottante** dans la boîte, vous n'en avez pas besoin dans une partie du jeu standard.
- 2 Placez les deux **tuiles Base** sur les hexagones le plus en haut et le plus en bas du plateau de jeu.
- 3 Mélangez les 37 tuiles restantes face cachée. Placez-les au hasard sur le plateau de jeu pour former la zone de jeu, comme illustré en bas à gauche.
- 4 Après avoir placé toutes les tuiles, retournez-les toutes face visible. Enlevez toutes les **tuiles Océan**. Seules les **tuiles Glace** et les **tuiles Soutien** restent sur le plateau, comme illustré en bas à droite.
- 5 Placez ensuite les ours polaires sur les tuiles. Le tableau suivant indique quels ours placer en fonction de la couleur des tuiles. Placez le reste des ours polaires à côté du plateau. Ils constituent la réserve d'ours polaires.



						réserve
	ours	mère et enfant	père et enfant	couple		
mâles	0	0	1	1	1	1
femelles	0	0	1	0	1	6
oursons	0	2	1	1	0	4

- 6 Placez les 6 **jetons Amélioration** sur les cases de la piste de données numérotées 3, 6, 9, 12, 15 et 18. Dans une partie à deux joueurs, n'utilisez que 4 **jetons Amélioration**. Mettez-les sur les cases 3, 6, 9 et 12 de la piste de données.

- 7 Placez 6 **jetons Hélicoptère** sur n'importe quelle tuile Base.



jeton Amélioration

- 8 Mélangez les 37 **cartes Position** pour former la pioche des cartes Position. Placez-la sur le coin correspondant du plateau.



jeton Hélicoptère

- 9 Placez le **drapeau Localisation** sur l'hexagone ou la tuile centrale. Le drapeau n'a aucun effet dans le jeu. Ce jeton facilite juste la recherche sur le plateau pour placer les **jetons Données** en fonction de la **carte Position**.



drapeau Localisation

- 10 Retournez une **carte Position** face visible et placez un **jeton Données** sur la tuile Glace ou la case Océan correspondant à cette carte. Placez la carte Position révélée à côté de la pile de cartes défaussées.



jeton Données



carte Position

Exemple : Si la carte Position à droite est prise, placez le jeton Données sur la tuile ou la case Océan qui se trouve à 2 blocs du drapeau et à 2 blocs de la position de départ 2.

- 11 Mélangez les **cartes Soutien** pour former une pioche de cartes Soutien. Placez-la sur le coin correspondant du plateau de jeu.



- 12 Mélangez les 20 **jetons Alerte**. Placez-les face cachée sur le coin correspondant du plateau comme réserve de **jetons Alerte**.
- 13 Retournez un **jeton Alerte** au hasard. Placez-le sur la case de la piste de température avec le numéro correspondant. Par exemple, si le **jeton Alerte** n°13 est pioché, placez-le sur la case 13 de la piste de température.
- 14 Placez le **jeton Fonte des glaces** sur la tuile Glace qui porte le même numéro que le jeton Alerte actuel.
- 15 Placez le **jeton Température** sur la 4ème case de la piste de température.
- 16 Le premier joueur est le joueur qui a le plus chaud. Il reçoit 3 **jetons Action**.
- 17 Le premier joueur tire au hasard un **plateau de bateau**. Placez le bateau correspondant sur la 1ère position de départ.
- 18 Dans le sens horaire, chacun des autres joueurs pioche un **plateau de bateau** et place le bateau correspondant sur la 2ème, 3ème et 4ème position de départ. La partie peut commencer.



## Ordre du tour de jeu

Lors de son tour, le joueur doit jouer les 3 phases suivantes. C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Répétez ceci jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit remplie.

## Phase d'action

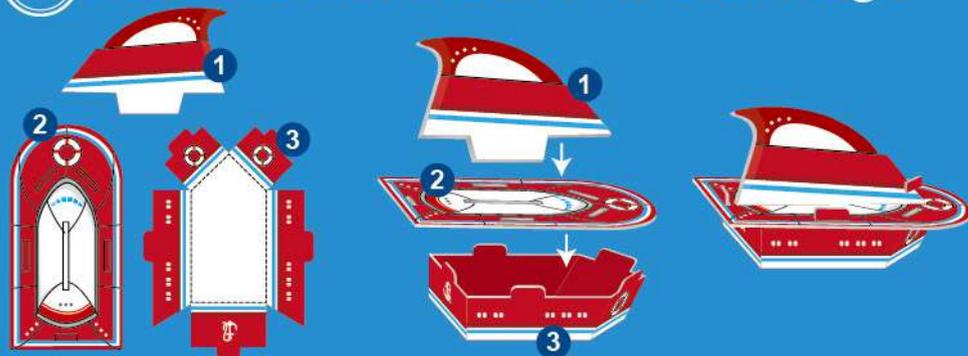
En fonction des instructions à bord du navire, le joueur actuel peut effectuer une des actions de sauvetage suivante : Naviguer, Charger, Décharger ou Briser la glace. Après avoir terminé chaque action, passez un jeton Action au joueur suivant. Si les 3 jetons Action ont été passés au joueur suivant, passez à la phase de reproduction. Les actions du bateau de sauvetage sont détaillées dans la section "Action possible d'un bateau de sauvetage".

## Action possible d'un bateau de sauvetage

### Naviguer

- Déplacez votre vaisseau de sauvetage sur la zone de jeu. Les hexagones par lesquels vous pouvez passer sont **limités par la vitesse du navire**. Par exemple : le bateau Cap glacé peut se déplacer jusqu'à 3 hexagones en utilisant une action Naviguer.
- Lorsque vous déplacez le navire de sauvetage, vous ne pouvez cependant pas traverser une **tuile Base** ou une **tuile Glace**. Vous ne pouvez vous déplacer que sur les cases Océan, y compris sur les cases plus claires de l'extérieur.
- Vous pouvez traverser les **tuiles Soutien** et les **tuiles occupées par d'autres bateaux de sauvetage**. Vous ne pouvez cependant pas terminer votre déplacement sur un emplacement occupé par un autre navire de sauvetage.
- Si vous terminez votre déplacement sur une **tuile Soutien**, retirez la tuile et piochez une **carte Soutien**.
- Si vous vous arrêtez sur un emplacement contenant un **jeton Données**, vous pouvez **collecter les données** sans dépenser de **jeton Action**. Les détails de la collecte des données seront décrits plus loin dans ces règles.
- S'il y a à la fois un **jeton Données** et une **tuile Soutien** où vous vous arrêtez, vous allez d'abord collecter les données, terminer l'amélioration du bateau (si l'amélioration a lieu) et ensuite résoudre l'effet de la **carte Soutien** (le cas échéant).

## Assembler les bateaux de sauvetage



## Informations sur le plateau du bateau

Pour les détails concernant les capacités de chaque bateau, se référer à l'annexe.

**Nom du bateau de sauvetage** : Cap glacé

**Rappel de l'ordre du tour** : 1, 2, 3

**Actions possibles** : 1. x3, 2., 3.

**Capacités d'amélioration** : +1, +1, +2

**Vitesse** : 3

**Capacité de chargement** : 2

**Capacité spéciale du bateau de sauvetage** : Vitesse 3, Capacité de chargement 2

**Limite de contenance des ours polaires** : 2

### Tuiles et cartes Soutien

- Chaque joueur **ne peut activer qu'une seule tuile Soutien** à son tour. Si le joueur s'arrête sur une autre tuile Soutien au cours du même tour, la **tuile Soutien** sera retirée sans offrir en récompense de **carte Soutien**.
- La capacité de la **carte Soutien** ne peut pas être gardée pour une utilisation ultérieure. Le joueur peut choisir de ne pas utiliser la capacité d'une **carte Soutien**. Cependant, si le joueur choisit d'utiliser cette capacité, elle doit être résolue immédiatement.
- Aucune action n'est nécessaire pour utiliser une carte Soutien. Placez la carte Soutien utilisée dans la pile de défausse. Pour l'explication détaillée de l'effet des cartes Soutien, reportez-vous à l'annexe.

### Collecte des données et amélioration

- Lorsqu'un joueur reçoit un **jeton Données**, placez-le sur le nombre suivant de la piste de données.
- Si le 20ème **jeton Données** (le 15ème dans une partie à 2 joueurs) est collecté, tous les joueurs gagnent immédiatement la partie.
- **Tous les 3 jetons Données** collectés par les joueurs, 1 **jeton Amélioration** est donné en récompense. Au début de la partie, les **jetons Amélioration** sont mis sur les cases correspondantes de la piste des données.
- Placez le **jeton Amélioration** à bord du bateau d'un joueur et **choisissez une capacité d'amélioration à activer**. Le joueur peut utiliser cette capacité dans ce tour. Si la capacité est à usage unique, résolvez l'effet immédiatement.

- Chaque capacité d'amélioration d'un bateau ne peut être activée qu'une seule fois.
- Résoudre l'effet d'amélioration peut interrompre le tour du joueur. Le cas échéant, le joueur doit résoudre complètement l'effet avant de passer à l'action suivante.



- En général, il n'y a qu'un seul jeton Données sur le plateau. Cependant, à partir d'une **carte Soutien** ou d'une capacité d'amélioration d'un bateau de sauvetage, il peut y avoir plusieurs **jetons Données** en jeu. Si le **jeton Données** que vous récupérez est le dernier en jeu, vous devez en placer un nouveau. Piochez une **carte Position** et placez un **jeton Données** comme indiqué.

- Si vous constatez qu'il n'y a pas de **jeton Données** en jeu, c'est que vous avez oublié d'en ajouter un. Piochez une **carte Position** et placez un **jeton Données** comme indiqué pour corriger cet oubli.
- Si un **jeton Données** devait être placé sur un navire, défaussez la **carte Position** et piochez-en une nouvelle.

### **Charger** (jeton Données ou ours polaire)



- Le joueur peut choisir de prendre un **jeton Données** sur une tuile **Glace** adjacente. Remarque : Un **jeton Données** sur un hexagone océan ou sur une **tuile Soutien** ne peut être obtenu qu'en se déplaçant dessus.
- **Tuiles Glace adjacentes** : Les tuiles de glace sur les 6 hexagones entourant un bateau.

- Le joueur peut choisir de prendre un ours polaire sur une tuile de glace adjacente et de le placer sur la zone de chargement de son navire.
- Le joueur doit vérifier sa capacité de chargement. Si le navire est à pleine capacité, le joueur ne peut pas charger d'ours polaires. La collecte des données n'affecte pas la capacité de chargement.

### **Décharger** (ours polaires)

- Le joueur ne peut décharger que lorsque le navire est sur un hexagone océan adjacent à une **tuile Base**. Remettez dans la réserve tous les ours polaires présents sur votre bateau dans la réserve des ours polaires.

### **Briser la glace**

- Choisissez une tuile **Glace** adjacente à votre bateau de sauvetage. Laissez les ours polaires s'enfuir vers les **tuiles Glace** adjacentes (une description détaillée de ce processus sera donnée plus tard). Enlevez la tuile **Glace** et placez-la près de la piste de température. Baissez le jeton **Température** de 2 degrés.
- Si la tuile **Glace enlevée correspond à la prochaine qui devait fondre**, retirez le **jeton Alerte** de la piste de température puis piochez un nouveau **jeton Alerte** comme décrit dans la section suivante.
- Placez la tuile retirée près de la piste de température pour permettre aux joueurs de déterminer plus facilement s'ils doivent piocher un nouveau jeton d'alerte.
- **Briser la glace peut précipiter la fin de partie**. Gardez cela en tête quand vous souhaitez effectuer cette action.

### **Nouveau jeton Alerte**



- Lorsque vous retirez un **jeton Alerte** de la piste de température, vous devez en placer un nouveau. Piochez un **jeton Alerte** de la réserve et placez-le sur la case de même valeur de la piste de température.
- Certains effets des **cartes Soutien** ou des navires de sauvetage peuvent amener les joueurs à retourner un **jeton Alerte** face visible dans la réserve de **jeton Alerte**. Dans ce cas, lorsqu'un **jeton Alerte** est retiré de la piste de température, vous devez d'abord en choisir un parmi les **jetons Alerte** qui sont face visible et le placer sur la piste de température. Retournez un nouveau **jeton Alerte** face cachée seulement s'il n'y en a plus face visible.
- Si vous avez utilisé l'action **Briser la glace**, la **tuile Glace** qui correspond au nombre du nouveau **jeton Alerte** sur la piste de température a peut-être déjà été enlevée. Dans ce cas, retirez immédiatement ce **jeton Alerte** et retournez-en un nouveau.
- Placez le **jeton Fonte des glaces** sur la **tuile Glace** correspondant au **jeton Alerte** placé sur la piste de température.



## **Phase de reproduction**

Lancez le dé à 20 faces. Localisez la **tuile Glace** correspondante. A l'aide du tableau suivant, vérifiez quelle condition est remplie pour réaliser soit la **Reproduction**, la **Croissance** ou l'**Augmentation de température**. La **Reproduction** et la **Croissance** sont détaillées plus loin.



### **Reproduction**

Si le résultat du lancer du dé à 20 faces est **Reproduction**, placez 2 oursons de la réserve des ours polaires sur la **tuile Glace** correspondante. Ignorez cet effet s'il n'y a plus d'oursons dans la réserve.

Attention! La limite du nombre d'ours polaires sur chaque **tuile Glace** est de 3. S'il y a plus de 3 ours sur la tuile, vous devez placer les oursons supplémentaires sur les tuiles adjacentes. S'il n'y a pas assez de place pour les oursons, vous ne placez pas les oursons supplémentaires. A la place, les oursons supplémentaires tombent dans l'océan.

### **Croissance**

Si le résultat du lancer du dé à 20 faces est **Croissance**, remplacez tous les oursons sur la tuile par le même nombre d'ours adultes. Le joueur peut déterminer librement le nombre d'ours mâles et femelles. Cependant, il doit y avoir au moins un mâle et une femelle après la croissance, si possible. Ignorez cet effet s'il n'y a plus d'ours adultes dans la réserve.

## **Phase d'augmentation de la température**

Lancez le dé à 6 faces. En fonction du nombre obtenu, avancez le **jeton Température** sur la piste de température du chiffre indiqué. Si le **jeton Température** est supérieur ou égal au **jeton Alerte**, réalisez la **fonte des glaces** et révélez un **nouveau jeton Alerte**. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Si le **jeton Température** est inférieur au **jeton Alerte**, rien ne se produit. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

À la fin de cette phase, si la température dépasse 20 degrés, tous les joueurs perdent immédiatement.

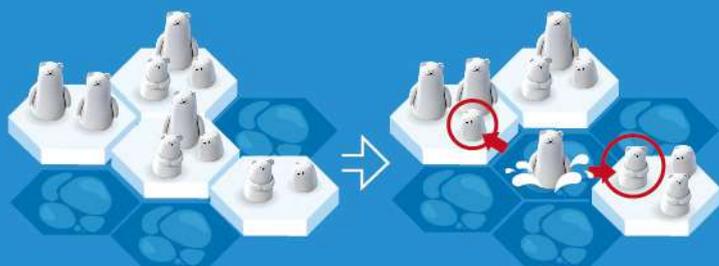
### **Fonte des glaces**



- En fonction du nombre sur le **jeton Alerte** sur la piste de température, faites fuir les ours polaires de la tuile **Glace** correspondante vers les tuiles adjacentes. (Voir la description dans la section "Fuite des l'ours polaires"). Retirez la **tuile Glace** et le **jeton Alerte** et remettez-les dans la boîte. Ils ne seront plus utilisés dans la partie.
- Abaissez le **jeton Température** sur la piste de température de 5.
- Révélez un **nouveau jeton Alerte**.
- Si le nouveau **jeton Alerte** est égal ou inférieur au **jeton Température**, il ne fera pas fondre la glace immédiatement. L'état de **Fonte des glaces** sera vérifié au tour suivant.

## Fuite des ours polaires

- Lorsque le brise-glace ou la fonte des glaces se produit, le joueur doit déplacer tous les ours polaires de la **tuile Glace qui disparaît** vers les tuiles Glace adjacentes. Le joueur actuel peut décider comment répartir les ours polaires.
- Il ne peut y avoir **au maximum que 3 ours polaires** sur chaque tuile Glace. S'il n'y a pas assez d'espace sur les tuiles adjacentes pour les ours polaires en fuite, enlevez les ours polaires en trop et ils **se noient dans l'océan**.



Comme sur l'image, lorsque vous enlevez la tuile Glace au milieu, le joueur peut choisir de déplacer l'ours sur la tuile Glace au-dessus et l'ours féminin sur la tuile Glace en dessous. Cependant, comme il n'y a pas assez d'espace, l'ours mâle se noie dans l'océan.

## Se noyer dans l'océan et l'hélicoptère



- Lorsqu'un ours polaire s'enfonce dans l'océan, retirez un **jeton Hélicoptère** pour un sauvetage d'urgence.
- Il peut y avoir **au plus 3 ours polaires** qui se noient lorsqu'ils fuient une tuile Glace.

- Si un ours polaire se noie et qu'il n'y a pas de **jeton Hélicoptère**, la partie est terminée. **Tous les joueurs ont perdu.**

## Démarrer une nouvelle partie

Si les joueurs veulent commencer une nouvelle partie, nous conseillons la configuration suivante pour gagner du temps :

- Remplacez les **tuiles Base** sur l'hexagone le plus haut et le plus bas du plateau de jeu.
- Mélangez toutes les **tuiles Océan**, les **tuiles Soutien** et les **tuiles Glace** qui ont été enlevées dans cette partie. Posez-les face cachée sur les hexagones d'océan du plateau de jeu. Retournez-les face visible et enlevez tous les hexagones d'océan.
- Continuez à l'étape **5** de la mise en place du jeu.

## Jeu plus stimulant

Si les joueurs terminent facilement le jeu standard, il existe 3 variantes pour augmenter la difficulté du jeu. Chaque variante peut être utilisée avec n'importe quel autre variante.

### C'est trop tard

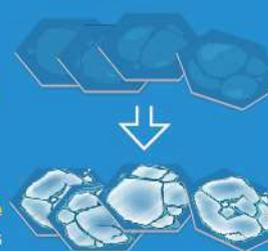
À l'étape **15** de la mise en place du jeu, les joueurs peuvent choisir de placer le **jeton Température** sur 10 ou 12 de la piste de température. Si la partie est encore terminée avec succès, les joueurs peuvent régler la température de départ sur une température encore plus élevée.



### Un chemin difficile à parcourir

Dans l'étape **1** de la mise en place du jeu, remplacez 4 **tuiles Océan** par 4 **tuiles Glace flottante**. Mélangez toutes les tuiles et placez-les sur le plateau. Les **tuiles Glace flottante** agissent comme des tuiles Glace normales avec les exceptions suivantes:

- La glace flottante ne fondra pas spontanément dans le jeu.
- Quand les joueurs utilisent l'action briser la glace, la **tuile Glace flottante** n'est pas retirée du plateau mais déplacée vers un hexagone adjacent. De plus, la température ne baisse pas.
- Lorsque les ours polaires s'enfuient, ils **ne peuvent pas se déplacer sur la glace flottante**.



### Réchauffement rapide

Dans la phase de reproduction, si le résultat est une augmentation de la température, **+2** à la valeur du dé à 6 faces.

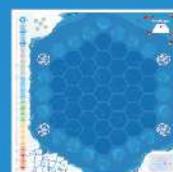


## Jeu solo

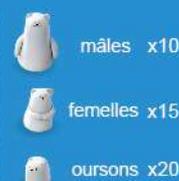
Une partie à un joueur se déroule comme pour les parties à 2, 3 ou 4 joueurs. Le joueur contrôle tous les bateaux de sauvetage à tour de rôle.

## Contenu

Les composants du jeu sont limités. S'il n'y a pas assez de composants pendant la partie, les joueurs ne doivent jouer qu'avec le nombre donné de composants.



plateau de jeu x1



mâles x10  
femelles x15  
oursons x20

Ours polaires x45



Glace x20  
Océan x12  
Soutien x5  
Base x2  
Glace Flottante x4

Tuiles hexagonales x43



Bateau de sauvetage x5



Plateau de bateau x5



dé à 20 faces x1



dé à 6 faces x1



Position x37



Soutien x10



Aide de jeu x4

Cartes x51



Action x3



Action bleue x6



Diminution de Vitesse x2



Action rouge x2

Grand jeton rond x13



Amélioration x6



Hélicoptère x9

Petit jeton rond x15



Données x21

Jeton carré x21



Fonte des glaces x1



Drapeau de localisation x1

Grand jeton hexagonal x3



Température x1



Alerte x20

Petit jeton hexagonal x20



x1

Drapeau en bois: La fonction du drapeau en bois est la même que celle du jeton de drapeau de localisation, les joueurs choisissent l'un ou l'autre.

Illustrations et graphisme : Lauren Hsiu & Collin Wang Couverture : Xue wawa

Auteurs : Jog Kung & Huang Yiming

Traduction française : Natacha Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon & Alexis Anne



Aurora  
alexis@auroragames.fr  
http://auroragames.fr



2Plus Games  
2plusgame@gmail.com  
www.2plus.com.tw



Ludubuntu  
contact@ludubuntu.com



Chengdu  
Boxed lightning  
Technology Co., Ltd.

**Action coordonnée**

Tous les autres joueurs reçoivent un jeton Action supplémentaire pour le prochain tour.  
Donnez ces jetons Action supplémentaires dans une partie à deux joueurs.

**Action coordonnée**

- Les joueurs reçoivent les jetons Action bleus pour indiquer ces actions supplémentaires.
- Au lieu d'être donnés au joueur suivant, les jetons sont défaussés après utilisation.

**Danger évité temporairement**

Descendez le jeton Température de 4°.

**Danger évité temporairement**

- Le jeton Température ne peut pas descendre en dessous de 0°.

**Action décisive**

Choisissez un effet :

- Brisez une tuile Glace et baissez la température de 3°.
- Récupérez un jeton Action.

**Action décisive**

Comme indiqué sur la carte.

**Navigation intensive**

Déplacez un bateau de sauvetage sur n'importe quelle case Océan.

**Navigation intensive**

- Les joueurs peuvent déplacer le bateau sur une tuile Soutien. Ceci n'active pas la tuile par contre.
- Le bateau peut être déplacé sur un hexagone contenant un jeton Données et le collecter immédiatement.
- Le bateau ne peut pas être placé sur un hexagone contenant un autre bateau.

**Changement de courants**

Déplacez une tuile Glace vers un hexagone adjacent.

**Changement de courants**

Comme indiqué sur la carte.

**Prédiction exacte**

Révélez 3 jetons Alerte depuis la réserve.

**Prédiction exacte**

- Si la tuile Glace qui correspond au numéro tiré est déjà retirée suite à une action de briser la glace, défaussez le jeton Alerte et révélez en un à nouveau.

**Collecte de données de masse**

Plochez et révéléz 3 cartes Position et placez un jeton Données sur chaque position indiquée.

**Collecte de données de masse**

- Si le jeton Données doit être posé sur une case contenant un bateau, défaussez la carte et tirez en une nouvelle.

**Sauvons les oursins**

Un des bateaux de sauvetage peut charger jusqu'à quatre oursins. La vitesse de ce bateau est diminuée de 1 jusqu'à ce qu'il décharge les oursins.

**Sauvons les oursins**

- Posez un marqueur de diminution de vitesse sur le bateau comme aide-mémoire.
- Le bateau de sauvetage n'a plus à tenir compte de la limite de capacité de chargement.

**Combat budgétaire**

Comptez le nombre d'hélicoptères sur les tuiles Base :

- 3 ou moins : alicitez 2 hélicoptères.
- 4 ou plus : ajoutez 1 hélicoptère.

**Combat budgétaire**

Comme indiqué sur la carte.

**Transfert de base**

Déplacez une tuile Base de 1 ou 2 cases sur une case Océan vide.

**Transfert de base**

- Il est permis de déplacer la tuile Base sur une case contenant un jeton Données. Quand un bateau est adjacent à une telle tuile, il peut utiliser une action pour collecter le jeton Données.
- Le mouvement peut se faire par delà une tuile Glace.
- La tuile Base ne peut être déplacée sur un emplacement contenant un bateau.

<b>Brise du dragon</b>	 Amélioration A	Gagnez un jeton Action rouge	<b>Vitesse</b>	3
Bateau polyvalent	 Amélioration B	Gagnez un jeton Action rouge	<b>Capacité de chargement</b>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les deux améliorations sont les mêmes.</li> <li>• Le jeton Action rouge supplémentaire peut être utilisé dès le tour où il est obtenu.</li> <li>• Chaque jeton supplémentaire signifie une action supplémentaire. Cela signifie qu'après les deux améliorations, ce bateau dispose de 5 actions à chaque tour.</li> <li>• Attention, les jetons Action rouges ne sont pas donnés au joueur suivant.</li> </ul>			

<b>Polaris</b>	 Amélioration A	Vitesse +2	<b>Vitesse</b>	2
Cargo	 Amélioration B	Capacité de chargement +1	<b>Capacité de chargement</b>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Polaris peut charger 2 ours polaires en une seule action de chargement. Les ours peuvent provenir de la même tuile ou de tuiles différentes.</li> <li>• Attention, il n'est pas possible de charger un jeton Données et un ours ou deux jetons Données en une seule action.</li> </ul>			

<b>Vague blanche</b>	 Amélioration A	Capacité de chargement +1	<b>Vitesse</b>	6
Bateau scientifique	 Amélioration B	Capacité de chargement +1	<b>Capacité de chargement</b>	0
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les deux améliorations sont les mêmes.</li> <li>• Quand ce bateau brise la glace, la température est baissée de 5° au lieu de 2°.</li> </ul>			

<b>Arctique</b>	 Amélioration A	(1!) Révélez 3 jetons Alerte face visible	<b>Vitesse</b>	4
Bateau de soutien	 Amélioration B	(1!) Mélangez la défausse des cartes Soutien. Piochez en deux et appliquez leur effet immédiatement.	<b>Capacité de chargement</b>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les deux améliorations sont à usage unique.</li> <li>• Quand le bateau s'arrête sur une tuile Soutien, le joueur pioche 2 cartes Soutien. Cependant, il ne peut activer qu'une seule tuile Soutien par tour comme les autres bateaux.</li> <li>• Quand il pioche les cartes, l'effet de la première doit être entièrement réalisé avant de piocher la seconde carte.</li> </ul>			

<b>Cap glacé</b>	 Amélioration A	Vitesse +1, Capacité de chargement +1	<b>Vitesse</b>	3
Bateau auxiliaire	 Amélioration B	(1!) Gagnez 2 jetons Hélicoptère	<b>Capacité de chargement</b>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'amélioration B est à usage unique.</li> <li>• Une fois par tour, ce bateau peut utiliser une action pour piocher 2 cartes Position et poser un jeton Données sur chacun des hexagones correspondants.</li> </ul>			