

# SALAMANDRA

Les érudits de tout le pays se pressent pour participer aux fêtes de Litha, au moment du solstice d'été. Cette année est particulière.

Comme les Anciens l'ont prédit, lors de ces deux jours de festivités pousseront des plantes magiques exceptionnelles. En tant qu'érudit, vous devez envoyer vos apprentis cueillir ces feuilles, fleurs et fruits aussi éphémères que magiques, et redonner vie à la végétation de ce lieu sacré. Montrez-vous digne de servir la déesse Salamandra afin d'être élu Grand Druide pour le prochain centenaire.

## But du jeu

Vous avez 2 jours et 2 nuits pour placer stratégiquement vos apprentis, les activer intelligemment afin de gagner des Points de Vénération (PV dans la règle), et devenir le Grand Druide!



## • Crédits •



**Auteurs** Pierre Giroux et Johannes Goupy  
**Illustratrice** Camille Chaussy  
**Design graphique** Valériane Holley  
**Rédaction des règles** GRRRE Games  
**Relectrice** Arnyanka  
**Traduction** Camille Bonnard  
**Typographies** FAUNE, by Alice Savoie  
**Changa**, by Eduardo Tunni

## Remerciements des auteurs

Johannes tient à remercier toutes les personnes qui ont participé à faire vivre SALAMANDRA. Remerciements particuliers à Flo et Céline, Camille et Vee. Et un grand merci aux testeurs acharnés que sont Seb et Mat, mais aussi Efflam et Amias et bien sûr Clément qui devient presque imbattable. Pierre envoie des cœurs à celles et ceux qui ont manipulé des bouts de cartons devenus ce jeu: mon Doudou, Anne, Mat et Seb ainsi que David, François, Anna, Antoine, Véronique, Dominique, Claire, mes filles et mon papa; un grand merci à Céline et Flo pour votre accueil dans le monde ludique; un big love aux talentueuses Camille et Vee et un spécial merci à Joh pour m'avoir entraîné, poussé, soutenu dans cette aventure.

## Mise en place

- A. Disposez la tuile Temple Salamandre au centre de la zone de jeu, mélangez séparément les 2 paquets de cartes Salamandre, puis posez-les sur leurs emplacements respectifs.
- B. Disposez aléatoirement les 4 tuiles Champ de base, champ visible au recto et au verso, de part et d'autre des tuiles Temple Salamandre, comme indiqué sur le schéma.
- C. Placez le plateau Points de Vénération à distance des tuiles déjà mises en place.

D. Mélangez les tuiles Bosquet et placez-en 8 à l'intersection d'au moins 2 tuiles précédemment installées sur la zone de jeu, comme indiqué sur le schéma ci-contre. Puis faites un tas, face cachée, avec les autres, à côté du plateau Points de Vénération.

E. Mélangez les 20 tuiles Champ, empilez-les, face cachée, à côté du plateau Points de Vénération, puis placez-en 1, face visible, sous chaque encoche du plateau Points de Vénération.

F. Posez le plateau Divinités secondaires. Mélangez les cartes Divinité Ours et disposez-les en tas, face visible, sur l'emplacement prévu à cet effet. Faites de même avec les cartes Divinité Aigle.

G. Mélangez les cartes Grimoire et placez un nombre de cartes correspondant à celui des personnes présentes dans la partie, dans les encoches supérieures du plateau Points de Vénération, face visible.

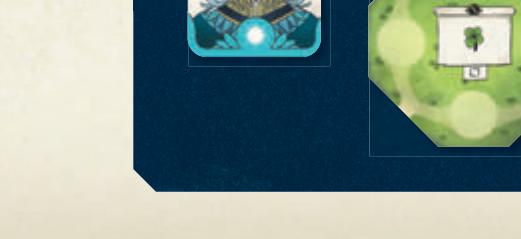
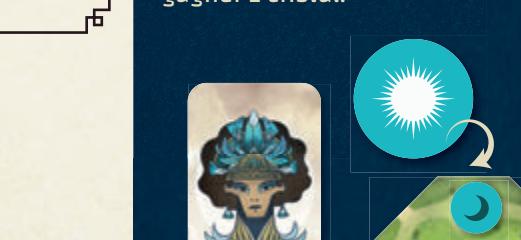
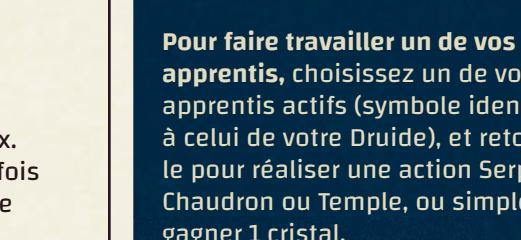
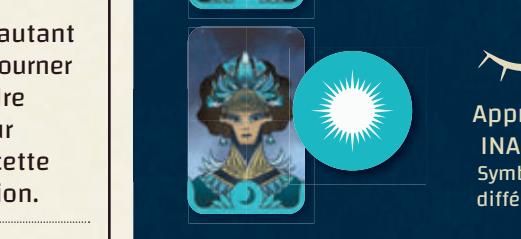
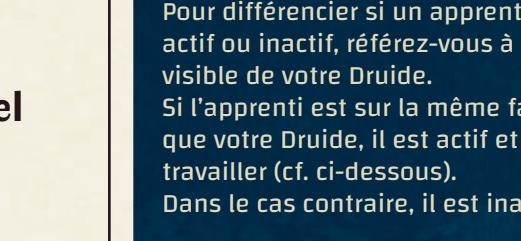
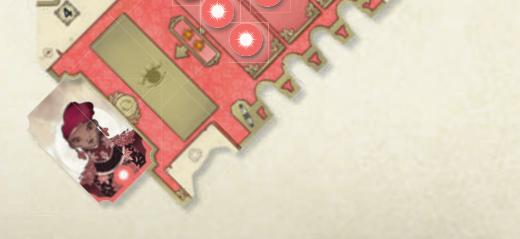
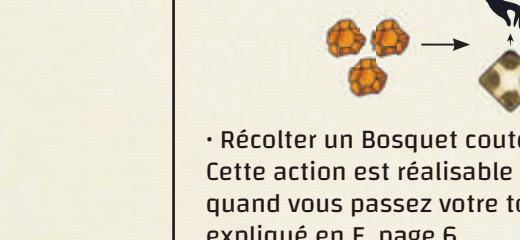
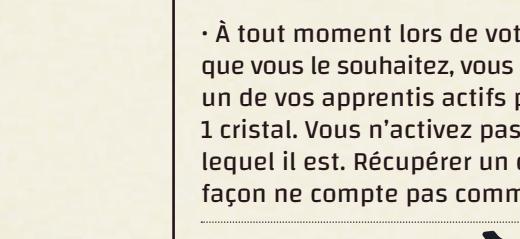
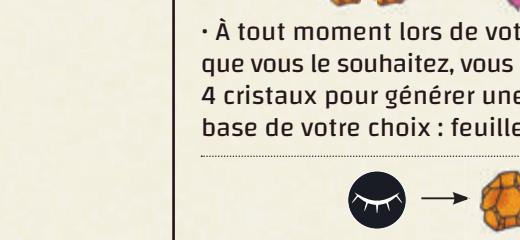
H. Faites une réserve de jetons Parchemin.

I. Faites une réserve de cristaux.

J. Chaque personne prend un plateau individuel, sa tuile Druide qu'il place face JOUR ☀, les pions Apprenti et les 2 marqueurs de score de sa couleur.

Disposez vos pions Apprenti sur votre plateau individuel, comme indiqué, puis placez un marqueur de score sur la case «0» de la piste de score et un autre sur la zone à côté de la case «100+».

K. Mélangez et formez une pile de marqueurs de score sur la case «0». La personne ayant son marqueur au sommet de la pile commence la partie.



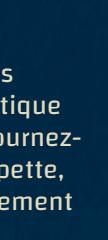
## Concept clé

### APPRENTI ACTIF ET INACTIF

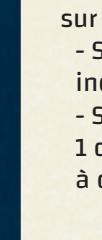
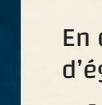
Pour différencier si un apprenti est actif ou inactif, référez-vous à la face visible de votre Druide.

Si l'apprenti est sur la même face que votre Druide, il est actif et peut travailler (cf. ci-dessous).

Dans le cas contraire, il est inactif.

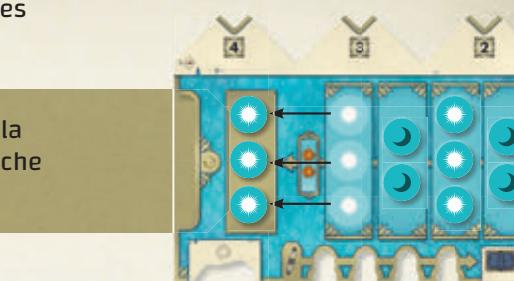


### Plateau Divinités secondaires et rappel



Salamandra se joue en 4 manches (un jour, une nuit, un jour, une nuit). Vous disposerez, lors de chaque manche, d'un nombre déterminé d'apprentis à poser et à faire travailler pour générer des ressources et des Points de Vénération (PV), qui sont les points de victoire du jeu.

Au début de chaque manche, faites glisser les apprentis en attente de la manche à venir sur l'emplacement «Apprentis disponibles pour la manche en cours» et prenez 2 cristaux de la réserve.



## Comment jouer ?

En débutant par la personne avec le moins de PV, ou qui a son marqueur de score au sommet de la pile en cas d'égalité, puis en sens horaire et à tour de rôle, réalisez 1 des 5 actions ci-dessous:

A. Placer un de vos apprentis disponibles sur une tuile

B. Construire une nouvelle tuile en payant son coût

C. Activer une tuile Chaudron

D. Activer le temple Salamandre

E. Passer définitivement pour cette manche et récolter un ou des Bosquets

Attention : vous ne pouvez passer que lorsque tous vos apprentis disponibles pour cette manche ont été placés en jeu. Quand vous avez tous passé, la manche prend fin.

## A. Placer un apprenti

Prenez un de vos apprentis disponibles et posez-le, face active visible, sur un des emplacements libres de la tuile souhaitée, puis :

- Si l'emplacement choisi est l'emplacement bonus, récupérez le gain

- Si l'emplacement choisi est connecté à un ou des chemins avec

1 cristal, prenez ce nombre de cristaux de la réserve et placez-les à côté de votre plateau individuel.

S'il n'y a aucun emplacement disponible sur les tuiles en jeu sur un des emplacements libres de la tuile souhaitée, puis :

- Si l'emplacement choisi est l'emplacement bonus, récupérez le gain
- Si l'emplacement choisi est connecté à un ou des chemins avec 1 cristal, prenez ce nombre de cristaux de la réserve et placez-les à côté de votre plateau individuel.

Exemple: à la pose de son apprenti, Gris a récupéré le gain de l'emplacement bonus et 2 cristaux. À la pose de son apprenti, Bleu a récupéré 1 cristal. À la pose de son apprenti, Rouge n'a rien récupéré.



## B. Construire une tuile

Choisissez une tuile à mettre en jeu parmi les 4, face visible, sous le plateau Points de Vénération et payez son cout. Pour cela, défaussez-vous des éventuels cristaux et/ou des ressources demandées en les générant grâce à vos apprentis.

**Pour générer une ressource**, faites travailler un de vos apprentis actifs se trouvant sur une tuile Serpette . De cette façon, vous pouvez générer des ressources primaires (feuille, fleur, fruit), des ressources améliorées ou des cristaux.

**Les ressources ne peuvent pas être stockées**, elles doivent être produites et utilisées dans le même tour. **Les cristaux peuvent être stockés** d'un tour à l'autre.



Une fois le cout payé, procédez ainsi :

1. Gagnez le gain indiqué dans l'emplacement bonus, sous le cout.

2. Prenez la tuile et positionnez-la dans la zone de jeu, en contact avec au moins un bord d'une tuile déjà en place.

3. Si le placement de la tuile crée un espace vide entre 4 tuiles Champ appelé clairière, piochez et placez-y immédiatement une tuile Bosquet, face visible.

4. Choisissez, si possible, une option parmi les 2 suivantes :

- Posez immédiatement un de vos apprentis disponibles sur n'importe quel emplacement vide de cette nouvelle tuile et gagnez les éventuels cristaux présents sur les chemins connectés. Si vous posez votre apprenti sur l'emplacement bonus, gagnez le gain indiqué de nouveau.

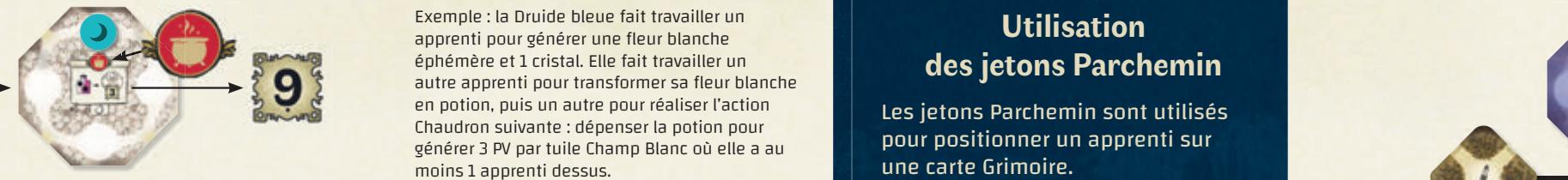


Remarque : si vous n'avez plus d'apprentis disponibles, vous ne pouvez pas choisir cette option.

5. Placez une nouvelle tuile, face visible, sur l'emplacement libre sous le plateau Points de Vénération.

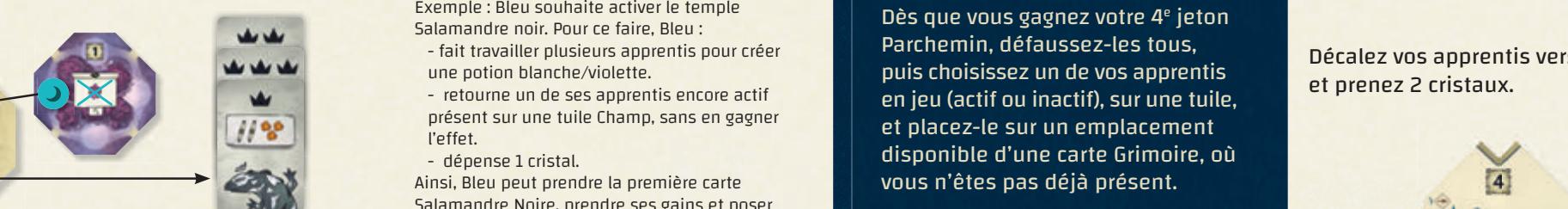
## C. Activer une tuile Chaudron

Faites travailler un de vos apprentis actifs présents sur cette tuile, acquitez-vous du cout demandé, puis récupérez les gains indiqués. Pour générer les ressources demandées, faites travailler vos apprentis actifs se trouvant sur une tuile Serpette .



## D. Activer le temple

Retournez un de vos apprentis actifs présents sur n'importe quelle tuile en jeu, sur sa face inactive, sans activer cette tuile, acquitez-vous du cout demandé du temple de votre choix, puis récupérez la carte Salamandre correspondante et les gains indiqués.



## E. Passer et récolter un ou des Bosquets

Si tous vos apprentis disponibles pour la manche en cours ont été placés en jeu, vous pouvez passer. S'il vous reste des apprentis actifs sur des tuiles Serpette générant des cristaux, vous pouvez les faire travailler. Ensuite, retournez tous vos apprentis encore actifs sur leur face inactive et générez 1 cristal pour chacun d'eux.

Vous pouvez ensuite récolter autant de Bosquets que souhaité, à condition :

- d'avoir au moins un apprenti connecté à cette tuile Bosquet par un chemin,
- de s'acquitter de 3 cristaux pour chaque tuile Bosquet récoltée.

Gagnez immédiatement le gain indiqué sur la tuile Bosquet récoltée, puis placez-la, face cachée, au-dessus de votre plateau individuel, sur le premier emplacement disponible en partant de la gauche, et marquez les éventuels PV correspondant à cet emplacement.

Retournez votre Druide, dévoilant ainsi la face active des apprentis pour la manche suivante.

Précision : La 2<sup>e</sup> tuile Bosquet vous rapporte 4 PV, la 4<sup>e</sup> : 3 PV et la 6<sup>e</sup> : 2 PV. La 7<sup>e</sup> tuile et les suivantes s'empileront sur le 7<sup>e</sup> emplacement sans rapporter de PV supplémentaires.

## Une nouvelle manche débute

Lorsque vous avez tous passé, la manche prend fin. Remplissez toutes les clairières (espace vide entre 4 tuiles Champ) avec un nouveau Bosquet pris de la réserve.



Décalez vos apprentis vers l'emplacement disponible pour cette manche et prenez 2 cristaux.



La personne avec le moins de PV commence cette manche. En cas d'égalité, c'est la personne ayant son marqueur de score au-dessus de la dernière pile, sur la piste de score, qui commence la manche.



Exemple : Gris remporte la partie avec 150 points, dont un scoring final qui lui rapporte :

- 20 PV de Grimoires (5 points pour chaque tuile Champ Violet où il est présent),
- 14 PV de Croyance (il a le plus de Croyance pour les divinités Ours et Aigle et aucune pour la Salamandre, donc 8+6+0),
- 2 PV de Parchemins, car il en possède 2.

## Fin de partie

À la fin de la 4<sup>e</sup> manche, procédez au décompte final :

### • LES GRIMOIRES :

Procédez au décompte des PV correspondant à la position de vos apprentis sur les cartes Grimoire.

### • LA CROYANCE :

Procédez au décompte des PV générés par la majorité des symboles de Croyance de chaque divinité (Ours, Aigle et Salamandre).

**En cas d'égalité pour les divinités pour la première place** de ces décomptes, additionnez les points des premières et secondes places. Les personnes concernées gagnent le total de points divisé par le nombre de personnes à égalité (arrondir à l'inférieur). Les autres personnes ne bénéficient d'aucun point.

**En cas d'égalité pour les divinités pour la seconde place** de ces décomptes, les personnes concernées gagnent les points de la seconde place, divisés par le nombre de personnes concernées (arrondir à l'inférieur).

Remarque : vous devez avoir obligatoirement 1 symbole de Croyance de la divinité concernée pour prétendre gagner des PV.

### • LES PARCHEMINS :

Les jetons Parchemin non utilisés rapportent 1 PV chacun.

La personne avec le plus de PV remporte la partie.

En cas d'égalité, les personnes concernées se partagent la victoire.

