

Sôl'tis

UN JEU DE
Bruno Cathala
ET Corentin Lebrat
ILLUSTRATIONS
Gorobet

En des temps très anciens, le passage à l'âge adulte faisait l'objet d'un rite initiatique.

Chaque année, au moment où le jour est le plus long, chacun devait donc s'élanter à la découverte de la montagne voisine, aussi majestueuse qu'inquiétante, pour aller y allumer des feux sur ses sommets.

Et, qui sait, peut être rencontrer les facétieux esprits de la montagne...

Les règles en 3 min !



BUT DU JEU

PROUVEZ VOTRE VALEUR ET GAGNEZ LE PLUS D'★ POSSIBLE EN :

● PARCOURANT LA MONTAGNE et en assemblant la plus grande surface de *tuiles Paysage* possible.

● RENCONTRANT LES ESPRITS de la forêt. Chaque Esprit récupéré vous rapportera au moins 1 ★... mais tentez d'éviter l'*Esprit Maléfique*.

● ALLUMANT DES FEUX SUR LES SOMMETS. Créez un chemin de *tuiles* entre la vallée et les foyers situés sur certains sommets.

COMMENT JOUER

► CAPTURE POSSIBLE

Choisissez le premier joueur de la façon de votre choix. Chaque joueur joue à tour de rôle, en effectuant la totalité des actions dans l'ordre indiqué. Lorsqu'il a terminé, on passe au tour du joueur suivant et ainsi de suite.

Lors de son tour, le joueur doit :

1 SÉLECTIONNER UNE TUILE DE SA MAIN

Le joueur sélectionne une *tuile* de sa main et la place face visible au centre de la surface de jeu.

2 VÉRIFIER SI UNE CAPTURE A LIEU

Le joueur vérifie si la *tuile* qu'il vient de poser lui permet de faire une capture.

Lorsqu'il réalise une capture, il prend la *tuile* qu'il vient de jouer, ainsi que la *tuile* capturée, et les place toutes deux devant lui, de sorte à recomposer peu à peu le panorama de la montagne (utilisez l'aide de jeu pour disposer vos *tuiles* au bon emplacement). Si la *tuile* capturée dans la file rend disponible une *tuile* face cachée, celle-ci est immédiatement révélée.



MATÉRIEL

48 *tuiles Paysage*

12 *tuiles Arc-en-Ciel*

15 jetons *Esprit*

1 aide de jeu

MISE EN PLACE

1 Placez les *tuiles Paysage* face cachée, en vrac sur la table, et brassez-les pour bien les mélanger. Placez le tas ainsi formé sur le côté de votre surface de jeu. Ce tas constitue la pioche.

2 Piochez 6 *tuiles* dans la pioche, sans les regarder, et formez une file, face cachée, au centre de la surface de jeu.

3 Piochez 6 nouvelles *tuiles*, révélez-les et placez-en une sur chaque *tuile* de la file précédemment formée.

(Vous aurez ainsi formé au centre de la table, 6 piles de deux *tuiles*, celle du dessus étant face visible, celle du dessous face cachée).

4 Chaque joueur pioche 3 *tuiles* qui constituent sa main de départ, sans les dévoiler à son adversaire. Il reste donc 30 *tuiles* dans la pioche.

5 Mélangez les jetons *Esprit* et faites-en une pioche, face cachée, sur le côté de la surface de jeu. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de retirer l'*Esprit Maléfique*.

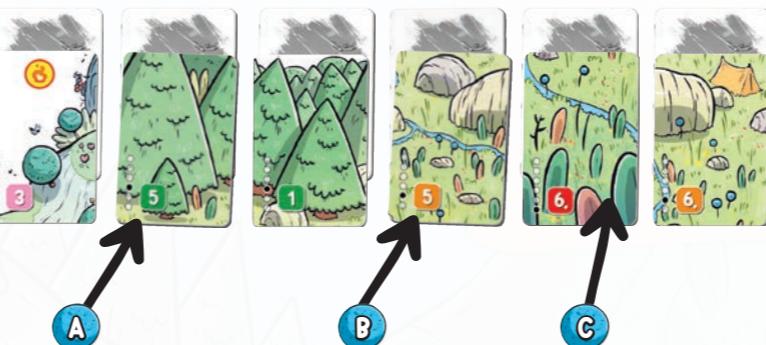
6 Placez les *tuiles Arc-en-Ciel* sur le côté de la surface de jeu.

7 Conservez l'*aide de jeu* à proximité de chaque joueur. La partie peut commencer !

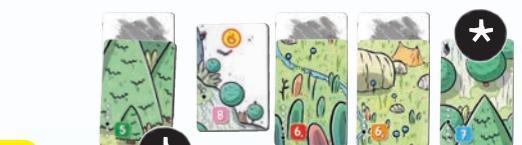


LES TUILES PAYSAGES

Le chiffre dans le cartouche indique la colonne à laquelle appartient la *tuile Paysage*. La couleur de cartouche indique la ligne à laquelle appartient cette *tuile*. Toutes les *tuiles* d'une même ligne ont un cartouche de même couleur, et présentent le même type de paysage.



La *tuile* jouée 7 ne permet aucune capture par rapport aux *tuiles* disponibles. Elle est donc ajoutée aux *tuiles* de la file ...



Dans le cas où la *tuile* sélectionnée ne permette aucune capture, il ajoute cette *tuile* dans la file et a le droit à une seconde chance. Il prend une *tuile* dans la pioche, la révèle et vérifie si cette nouvelle *tuile* lui permet de faire une capture de la même manière qu'indiqué précédemment.



... puis le joueur révèle une *tuile* de la pioche 5. Dans cet exemple, la *tuile* ainsi piochée permet de faire une capture (et donne même le choix entre deux *tuiles* à capturer !). Une fois son choix effectué, il ajoute les *tuiles* à son panorama.





► ARC-EN-CIEL

Si la *tuile* piochée pour une **Seconde Chance** ne permet aucune capture, elle rejoint les *tuiles* de la file, et devient disponible pour le joueur suivant. En compensation, le joueur prend une *tuile Arc-en-Ciel*, qu'il place de manière contiguë à une des *tuiles Paysage* de son panorama. L'**Arc-en-Ciel** est un joker qui peut remplacer n'importe quelle *tuile*. Plus tard dans la partie, lorsqu'un joueur récupère la *tuile* qui correspond à la position de l'**Arc-en-Ciel** dans son panorama :

- Si l'**Arc-en-Ciel** est "bloqué" par un **Esprit** (voir paragraphe **Esprits**), le joueur conserve l'**Arc-en-Ciel** dans son panorama et retire la *tuile Paysage* correspondante du jeu (il la remet dans la boîte).

- Si l'**Arc-en-Ciel** est libre (non recouvert par un **Esprit**), le joueur le déplace dans son panorama sur une autre position de son choix, puis place sa *tuile Paysage* sur l'emplacement ainsi libéré.

3

RECONSTITUER SON PANORAMA

Les *tuiles* vous permettent de recomposer peu à peu votre panorama, témoin de votre périple, mais aussi de rencontrer les **Esprits** de la montagne !



Le joueur vient de réaliser un carré dans son panorama, grâce à la *tuile Arc-en-Ciel* qu'il a obtenu. Il place l'**Esprit** qu'il vient de récupérer au centre des 4 *tuiles* ayant permis sa rencontre. La *tuile Arc-en-Ciel* se trouve ainsi bloquée.

IMPORTANT ! Même si vous réalisez plusieurs carrés dans votre panorama lors d'un même tour de jeu, vous ne pouvez rencontrer qu'un seul **Esprit** sur ce tour.

4

PIOCHER UNE NOUVELLE TUILE

Le joueur termine son tour en piochant une nouvelle *tuile Paysage*. C'est maintenant au tour du joueur suivant.



FIN DE PARTIE



Lorsqu'il n'y a plus de *tuiles* dans la pioche, la partie est proche de la fin. Dès lors, les joueurs continuent de jouer à tour de rôle (sans effectuer l'étape 4) du tour de jeu.

MAIS, un joueur ne peut jouer **QUE** s'il est en mesure de réaliser une capture avec une *tuile* de sa main.

S'il peut faire une capture, alors il doit la faire. Sinon il passe son tour.

La partie prend fin lorsque plus aucun des deux adversaires ne peut faire de capture. Il est alors temps de passer au calcul des scores.

CALCUL DES SCORES

Chaque joueur va obtenir des ★ pour :

● LA PLUS GRANDE SURFACE DE SON PANORAMA

Chaque *tuile Paysage* de votre plus grande surface reconstituée, formée de *tuiles Paysage* contigües, rapporte 1 ★.

Attention, les *tuiles Arc-en-Ciel* participant à cette surface ne rapportent aucun point.

● SES FEUX ALLUMÉS AUX SOMMETS

Certaines *tuiles* possèdent des symboles **Feu** 🔥.

Un **Feu** n'est allumé que si l'on peut réaliser un chemin entre la *tuile* sur laquelle il est présent et une *tuile* du bas du panorama (chiffre sur cartouche rouge). Chaque **Feu** relié à la rangée du bas rapporte 1 ★.

● LES ESPRITS RENCONTrés

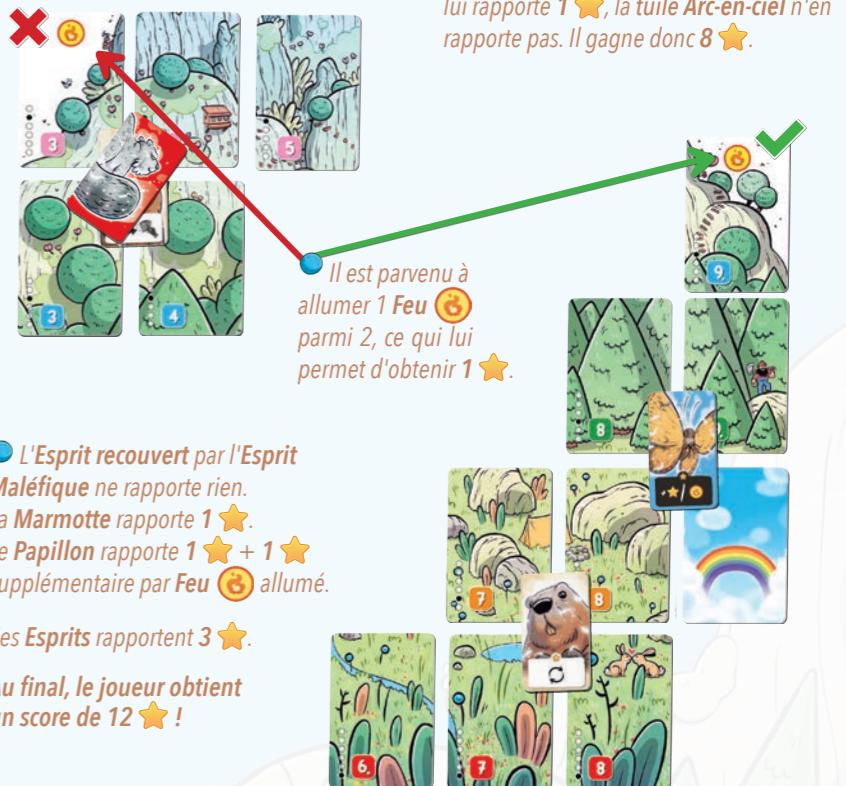
Attention, si vous possédez l'**Esprit Maléfique**, placez-le sur une autre de vos **Esprits**, désigné par votre adversaire. Ces deux **Esprits** ne vous rapportent aucune ★. Chaque autre **Esprit** vous rapporte une ★ de base. Certains d'entre eux vous donneront d'autres ★ bonus.

● LE JOUEUR AVEC LE PLUS D'★ REMPORTE LA PARTIE !

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire et peuvent rejouer une partie pour se départager.

Exemple de calcul :

- La plus grande surface du panorama de ce joueur est constituée de 9 *tuiles Paysage* contigües. Chaque *tuile Paysage* lui rapporte 1 ★, la *tuile Arc-en-ciel* n'en rapporte pas. Il gagne donc 8 ★.



LES TUILES ESPRITS

Les effets des **Esprits** sur fond bois se déclenchent immédiatement au moment où vous les récupérez. Quant à ceux des **Esprits** sur fond bleu, ils s'activent en fin de partie.

Prenez une *tuile Arc-en-Ciel* et placez-la dans votre panorama.

Ajoutez à votre panorama une *tuile* de votre main. Vous piocherez 2 *tuiles* à la fin de votre tour.

Ajoutez à votre panorama une *tuile* prise au hasard dans la pioche.



Piochez immédiatement une *tuile* (vous en aurez donc une de plus en main durant la partie).



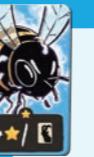
Ajoutez à votre panorama une *tuile* prise au hasard dans la main de l'adversaire. Ce dernier pioche une *tuile* en compensation, s'il en reste.



Ajoutez à votre panorama la *tuile* face visible de votre choix parmi celles disponibles dans la file centrale.



Terminez votre tour, puis rejouez un tour complet.



+ 1 ★ pour chaque **Esprit** sur fond bois en votre possession.



+ 1 ★ pour chaque symbole **Feu** 🔥 qui n'a pas pu être allumé.



+ 1 ★ par portion de panorama différente (même celles composées d'une seule *tuile Paysage*).



En fin de partie, avant le calcul des scores, ajoutez à votre panorama toutes les *tuiles* vous restant encore en main. Vous ne pourrez cependant plus rencontrer d'**Esprit**.



+ 1 ★ pour chaque AUTRE **Esprit** sur fond bleu en votre possession.



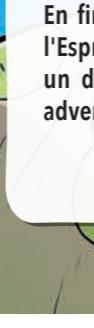
+ 1 ★ pour chaque *tuile Arc-en-ciel* en votre possession.



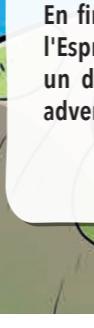
+ 1 ★ pour chaque symbole **Feu** 🔥 allumé.



L'ESPRIT MALÉFIQUE
Lorsque vous piochez l'**Esprit Maléfique**, vous devez le prendre ainsi que l'autre **Esprit** pioché avec lui. Placez ce dernier sur votre panorama comme d'ordinaire et conservez l'**Esprit maléfique** devant votre panorama.



La prochaine fois que vous obtiendrez un nouvel **Esprit**, donnez l'**Esprit Maléfique** à votre adversaire... il pourra à nouveau vous le donner s'il obtient un **Esprit**, et ainsi de suite.



En fin de partie, le possesseur de l'**Esprit Maléfique** devra recouvrir un de ses **Esprits**, choisi par son adversaire.

Un jeu édité par **LUMBERJACKS STUDIO**



Mise en page :
FLORENT WILMART
meeple-potion.com

S.A.V. : lumberjacks-studio.com



Adresses sur quefairedemescdchets.fr