SOLSTIS

UN JEU DE
Bruno Cathala
ET **Corentin Lebrat**

ILLUSTRATIONS
Gorobeï

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 s'élancer 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 !

MATÉRIEL

48 *tuiles* **Paysage**



12 *tuiles* **Arc-en-Ciel**



15 *jetons* **Esprit**



2 *aides 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.

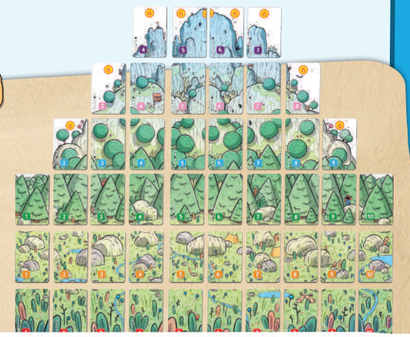
   (Vous avez ainsi au centre de la table, 6 piles de deux *tuiles*, celle du dessus étant face visible, celle du dessous face cachée).
4. Chaque joueur pioche 3 *tuiles* qui constituent sa main de départ. Il reste donc 30 *tuiles* dans la pioche.
5. Mélangez les *jetons* **Esprit** et faites-en une pioche, 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. Distribuez une *aide de jeu* à 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.



BUT DU JEU

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

- **PARCOURANT LA MONTAGNE** et en assemblant le plus grand nombre de *tuiles* **Paysage** possible.
- **RENCONTRANT LES ESPRITS** de la forêt. Chaque **Esprit** récupéré vous rapportera au moins **1 étoile** ⭐... 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

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 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.

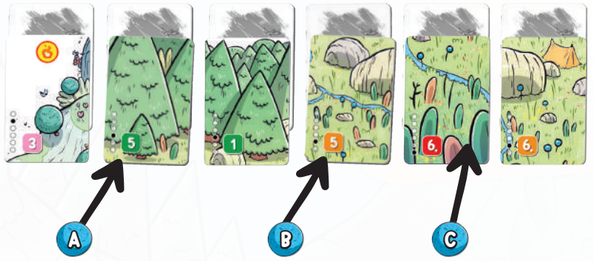
▶ CAPTURE POSSIBLE

Il fait une capture si cette *tuile* appartient à la même ***ligne*** (cartouche de même couleur et environnement similaire) **OU** à la même ***colonne*** (même chiffre) qu'une des *tuiles* de la file.

Si une ou plusieurs tuiles de la file peuvent ainsi être capturées, le joueur **DOIT** capturer une seule d'entre elle.

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.







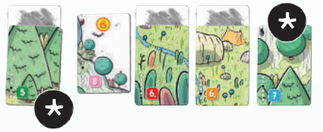
En jouant cette tuile, le joueur a le choix de capturer soit une tuile de la même colonne (A ou B), soit une tuile de la même ligne (tuile C).

Il choisit de capturer la tuile B, et place les deux tuiles devant lui pour constituer son panorama.

▶ SECONDE CHANCE



La tuile jouée 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. 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 boite).
- 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

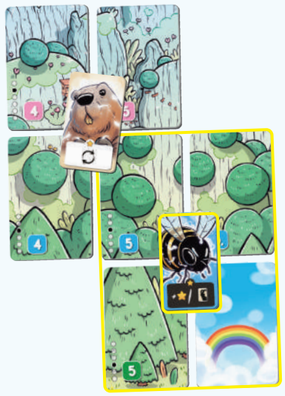
Les *tuiles* vous permettent de recomposer peu à peu un panorama, témoin de votre périple et aussi de rencontrer les **Esprits** de la montagne !

▶ LES ESPRITS

Pour rencontrer un **Esprit**, il faut posséder dans son panorama 4 *tuiles* contiguës formant un carré. Dans ce cas, vous avez le choix entre :

- **Piocher les 2 premiers Esprits de la pioche**, en choisir un et le poser au centre d'un des carrés formés lors de ce tour. Puis placer l'autre, face visible, à côté de la pile **Esprit**.
- **Choisir un Esprit** face visible disponible à côté de la pile **Esprit** et le poser au centre d'un des carrés formés lors de ce tour

NOTE : Une même ***tuile Paysage*** *peut être utilisée pour former plusieurs carrés différents.*



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

IMPORTANT : 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 le 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 :

SA PLUS GRANDE SURFACE DE PANORAMA

Chaque *tuile* **Paysage** de votre plus grande surface reconstituée 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 *icones* **Feux** 🔥.

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

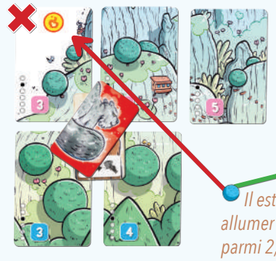
Attention, si vous possédez l'**Esprit Maléfique**, placez-le sur une autre de vos **Esprits**, désigné par votre adversaire. Ces deux **Esprits** ne vous rapportent aucune ⭐. Chaque autre **Esprit** vous rapporte une ⭐ de base. Certains d'entre eux vous donneront d'autres ⭐ bonus .

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 de panorama de ce joueur est constituée de 9 ***tuiles.*** *Chaque tuile* ***Paysage*** *lui rapporte* ***1*** ⭐*, la tuile* ***Arc-en-ciel*** *n'en rapporte pas. Il gagne* ***8*** ⭐.



Il est parvenu à allumer 1 ***feu*** 🔥 *parmi 2, ce qui lui permet d'obtenir* ***1*** ⭐.



*L'****Esprit recouvert*** *par l'****Esprit Maléfique*** *ne rapporte rien.*
La ***Marmotte*** *rapporte* ***1*** ⭐.
Le ***Papillon*** *rapporte* ***1*** ⭐ *+* ***1*** ⭐ *supplémentaire par symbole* ***Feu*** 🔥 *allumé.*

Ses ***Esprits*** *rapportent* ***3*** ⭐.

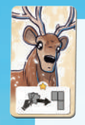
Au final, le joueur obtient un score de 12 ⭐ ***!***

LES TUILES ESPRITS

Les effets des ***Esprits*** *sur fond bois se déclenchent immédiatement au moment ou 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 si possible.



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 surface 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.



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

Mise en page :
FLORENT WILMART
meeple-potion.com

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou LIVRAISON ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr