

SOLSTIS

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

ILLUSTRATIONS
Gorobei
avec la Participation
de SUPACAT Axel Mahé
POUR la Version Collector

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'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 !



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 librement 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 la **Capture** d'une des **tuiles** de la **File**.

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.

MATÉRIEL

48 tuiles Paysage



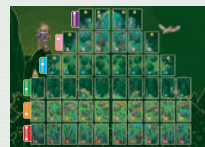
12 tuiles
Aurore boréale



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 Aurore boréale** sur le côté de la surface de jeu.

7 Conservez l'**aide de jeu** à proximité des deux joueurs. 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 en arrière plan.

► 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.

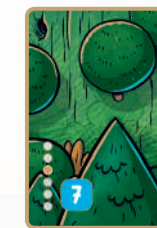
Si une ou plusieurs tuiles de la **File** peuvent ainsi être capturées, le joueur **DOIT** capturer une seule d'entre elle.

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.



Dans l'éventualité où la **File** est vide, le joueur doit obligatoirement faire une **Seconde chance**. La partie continue ensuite normalement.

► SECONDE CHANCE



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.

En jouant cette **tuile 5**, le joueur a le choix de capturer soit une tuile de la même colonne (tuile 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.

Note : Il est tout à fait possible de sélectionner une **tuile** qui ne vous permet pas de faire une **Capture** pour aller volontairement chercher une **Seconde chance**, voire une **Aurore boréale** (voir ci-après).

► 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 Aurore boréale**, qu'il place de manière contiguë à une des **tuiles Paysage** de son panorama. L'**Aurore boréale** 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'**Aurore boréale** dans son panorama :

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

● Si l'**Aurore boréale** 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 !

Plusieurs portions du panorama complet vont donc pouvoir coexister, et éventuellement fusionner en les connectant de manière contiguë par une **tuile** jouée ultérieurement. Gardez en tête que seule la plus grande surface de votre panorama vous rapportera des **★** (même si certains **Esprits** pourront changer la donne).

► 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** (plusieurs **Esprits** pourront ainsi s'accumuler à cet endroit).
- 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 Aurore boréale** qu'il a obtenu. Il place l'**Esprit** qu'il vient de récupérer au centre des 4 **tuiles** ayant permis sa rencontre. La **tuile Aurore boréale** 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 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 :

● LA PLUS GRANDE SURFACE DE SON PANORAMA

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

Attention, les **tuiles Aurore boréale** 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

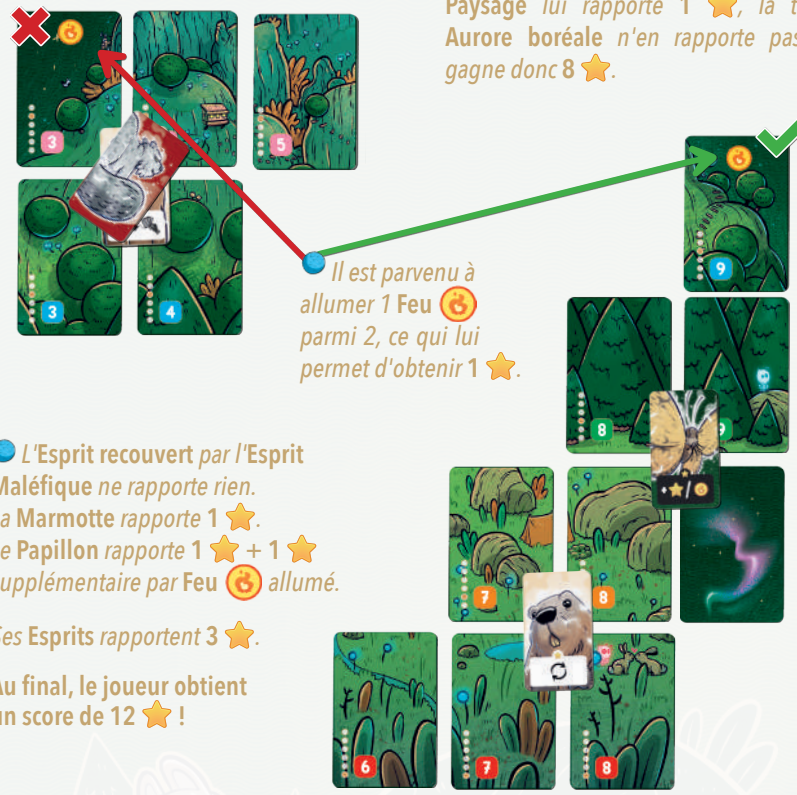
Attention, si vous possédez l'**Esprit Maléfique**, placez-le sur une autre de vos **Esprits**, désigné par votre adversaire. Ces deux **Esprits** ne vous rapportent aucune **★**. Chaque autre **Esprit** vous rapporte une **★** de base. Certains d'entre eux vous donneront d'autres **★** bonus.

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** contiguës. Chaque **tuile Paysage** lui rapporte 1 **★**, la **tuile Aurore boréale** n'en rapporte pas. Il gagne donc 8 **★**.



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

Ses **Esprits** rapportent 3 **★**.

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

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.

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 Aurore boréale** 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 aurez donc une **tuile** de plus en main pour le restant de 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 vert en votre possession.

+ 1 **★** pour chaque **tuile Aurore boréale** en votre possession.

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

MISE EN PLACE

- Ajoutez les 4 **tuiles Esprit** aux **tuiles** du jeu de base.
- N'oubliez pas la **tuile Esprit maléfique**. Son utilisation est maintenant obligatoire, mais avec un nouvel effet.
- Placez les **jetons Luciole** de côté, à portée des joueurs.
- Le reste de la mise en place est le même que celui du jeu de base.

EXTENSION Firefly

AJOUT AU MATÉRIEL

- 7 **jetons Luciole**
- 4 nouvelles **tuiles Esprit**

DURANT LA PARTIE

La grande nouveauté de cette extension est l'utilisation des **lucioles**.

Lors d'un même tour, il arrive qu'un joueur réalise plusieurs carrés dans son panorama. Dans cette situation :

- Le premier carré accueillera un **Esprit** en suivant les règles de base.
- Chaque carré supplémentaire accueillera un **jeton Luciole**.

ESPRIT MALÉFIQUE

Lorsqu'un joueur choisit de piocher deux nouveaux **Esprits**, si l'**Esprit maléfique** est présent :

- Il le place dans le panorama adverse, au voisinage d'une **tuile** (avec les mêmes règles de pose que s'il s'agissait d'une **Aurore boréale**).
- Cet emplacement est désormais interdit ! (Lorsque le joueur qui accueille l'**Esprit maléfique** capture la **tuile** correspondante, il la retire du jeu).
- Pour se débarrasser de l'**Esprit maléfique**, il faudra accueillir un nouvel **Esprit** dans son panorama. Choisissez alors un **Esprit** en suivant les règles de base, puis renvoyez l'**Esprit maléfique** chez l'adversaire, au voisinage d'une de ses **tuiles**.
- ... et ainsi de suite.

L'**Esprit maléfique** ne donne aucune pénalité à celui qui l'accueille en fin de partie.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche de deux manières différentes :

- La partie prend immédiatement fin dès qu'un joueur récupère son 4^{ème} **jeton Luciole**. Dans ce cas, il est déclaré vainqueur sans avoir à compter les **★**.
- Si personne n'obtient 4 **lucioles**, la partie prend fin, comme dans le jeu de base, lorsque la pioche est vide ET qu'aucun des deux joueurs ne peut faire de capture avec les **tuiles** restantes.

Chacun compte ses points conformément aux règles de base, avec un bonus pour certaines **lucioles** :

- Chaque **luciole** visible depuis le bas (c'est-à-dire accessible par un chemin de **tuiles** démarrant de la ligne du bas - chiffres rouges) rapporte un **★** bonus !

NOUVEAUX ESPRITS

- **La Vache** : 1 **★** + 1 **★** bonus pour chaque **tuile** de votre deuxième plus grande zone dans votre panorama.
- **Phoenix** : 1 **★** + 1 **★** supplémentaire pour chacune de vos **lucioles** (peu importe qu'elle soit visible ou non depuis le bas).
- **Vipère** : 1 **★** + Prenez immédiatement une **tuile** isolée dans le panorama de votre adversaire et ajoutez-la à votre panorama. Si votre adversaire n'a aucune **tuile** isolée, l'effet est perdu.
- **Renard** : 1 **★** + Votre adversaire révèle les **tuiles** de sa main. Choisissez celle qu'il jouera au prochain tour. Il reprend ensuite ses **tuiles** en main.