

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Sôltis

UN JEU DE
BRUNO CATHALA
ET Corentin Lebrat

ILLUSTRATIONS
Gorobeï



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.

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 !



COMMENT JOUER

MATÉRIEL

48 *tuiles Paysage*



12 *tuiles Arc-en-Ciel*



15 *jetons Esprit*



2 *aides de jeu*



MISE EN PLACE

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 PAYSAGE

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.



► 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.

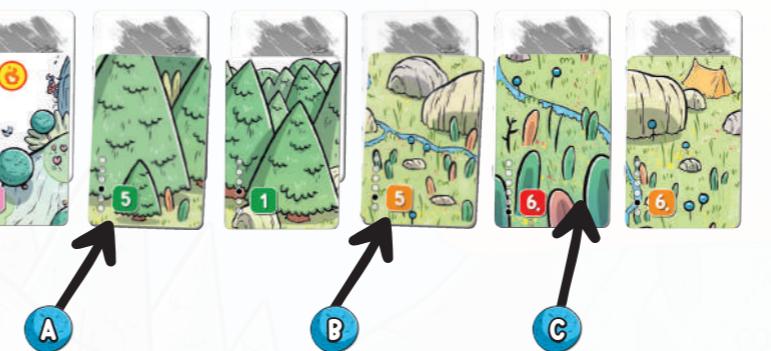
Lors de son tour, le joueur doit :

1 SÉLECTIONNER UNE TUILE DE SA MAIN

Le joueur sélectionne une *tuile de sa main* et la place 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.



► SECONDE CHANCE



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



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.

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 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.

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* contigües 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.



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.



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.



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



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 main de l'adversaire. Ce dernier pioche une *tuile* en compensation si possible.



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



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.

FIN DE PARTIE



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 **icônes 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 ★.



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 ★ !



Un jeu édité par **LUMBERJACKS STUDIO**

Mise en page : **FLORENT WILMART**
meeple-potion.com



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

DONNEZ OU RECYCLEZ **ASSOCIATION** **MAGASIN** **LIVRAISON** **DÉCHETERIE**

Adresses sur quefairedemesdechets.fr