

NOUVEAUX ESPRITS



La Vache : 1 ★ + 1 ★ bonus
pour chaque **tuile paysage**
de votre deuxième plus grande
zone dans votre **paysage**.



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 **paysage** de votre adversaire
et ajoutez-la à votre **paysage**.
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.

SOLSTIS Firefly



Un Jeu de Bruno Cathala & Corentin Lebras

Illustrations : Gorobéï

AJOUT AU MATÉRIEL



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



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.

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 **paysage**. 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 **paysage** adverse, au voisinage d'une **tuile paysage** (avec les mêmes règles de pose que s'il s'agissait d'un **arc-en-ciel**).
- Cet emplacement est désormais interdit ! (Lorsque le joueur qui accueille l'**Esprit maléfique** capture la **tuile paysage correspondante**, il la retire du jeu).
- Pour se débarrasser de l'**Esprit maléfique**, il faudra accueillir un nouvel **Esprit** dans son **paysage**. 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 paysages**.

- ... 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 !

