

# Règles de Saltfjord

## Comment jouer à Saltfjord

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Développez votre village de pêcheurs norvégien en construisant des bâtiments, en pêchant et en remplissant des commandes commerciales pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Prenez des dés pour activer des lignes ou colonnes de bâtiments sur votre plateau personnel, ou construisez de nouveaux bâtiments pour étendre votre village.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points de victoire après 3 manches remporte la partie.

Saltfjord vous transporte dans un petit village de pêcheurs du nord de la Norvège, à la fin du XIXe siècle. Votre mission : faire prospérer ce village en gérant habilement vos ressources, en envoyant votre bateau pêcher dans le fjord, en développant des technologies et en complétant des commandes. C'est un jeu riche mais très logique une fois qu'on a compris le rythme d'une manche. Installez-vous confortablement, on vous explique tout !

## Mise en place de la partie

### Préparation du plateau central

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table et les **cubes de ressources** en réserve à côté.
- Triez les **jetons de pêche** par type (1, 2 et 3). Mélangez chaque type séparément et placez-les en piles face cachée sur les emplacements correspondants du **fjord**, en

respectant le nombre indiqué sur chaque espace.

- Mélangez les 8 **tuiles de capacité** : placez-en 4 face visible sur les emplacements du plateau. Les 4 restantes serviront lors de la préparation des joueurs.
- Mélangez les 11 **tuiles de score** : placez-en 1 face visible sur chaque espace violet (sommet de chaque piste de technologie). Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
- Lancez 3 **dés blancs** et 1 **dé orange** par joueur. Placez chaque dé dans la zone de dés correspondant à sa valeur sur le plateau.
- Placez 1 **dé orange** par joueur dans chacune des deux rangées du **compteur de manches** (sans les lancer).
- Triez les **tuiles de bâtiment** par forme, mélangez-les et constituez des piles face visible sur les emplacements correspondants du plateau, en respectant les quantités indiquées.

## Préparation de chaque joueur

- Prenez un **plateau joueur** au hasard (pour une première partie, utilisez le côté sans nom de village).
- Prenez un **plateau de stockage** et placez-le à droite de votre plateau joueur.
- Prenez une **tuile bateau** côté basique visible, et posez-la à côté de votre plateau.
- Prenez 1 **bateau de pêche** de votre couleur et placez-le dans le port au début du fjord.
- Prenez 3 **ouvriers** : 1 sur l'espace ouvrier de votre plateau joueur, et les 2 autres sur les emplacements indiqués de la piste de technologie de gauche.
- Prenez 4 **marqueurs de technologie** de votre couleur et placez-en un sur la première case de chaque piste de technologie.
- Prenez 2 **marqueurs joueur** : un sur la case 0 de la piste de score, l'autre dans la zone « taverne » du plateau.

## Les sets de départ

Constituez 4 sets de 3 tuiles : 1 **tuile de capacité** (parmi les 4 restantes), 1 **tuile de bâtiment de départ** et 1 **tuile de ressource de départ**. En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en sens antihoraire, chaque joueur choisit un set.

- Placez la **tuile de capacité** à côté de votre plateau : elle sera active toute la partie.

- Placez la **tuile de bâtiment de départ** sur votre plateau joueur, en couvrant 2 des 4 cases centrales (celles avec un flocon de neige). Orientez-la comme vous voulez.
- Récupérez les ressources indiquées sur la **tuile de ressource de départ**, puis remettez-la dans la boîte. Si elle montre un symbole de pêche, effectuez immédiatement une action « Aller pêcher ».

Le dernier joueur à avoir mangé du poisson est le **premier joueur**. Voilà, vous êtes prêts !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Gérer vos ressources

Votre **plateau de stockage** comporte 8 salles, une par type de ressource. Quand vous **gagnez une ressource**, prenez un cube de la réserve et placez-le dans la salle correspondante. Quand vous **payez une ressource**, remettez le cube dans la réserve.

Parfois, vous pouvez **améliorer** une ressource : déplacez alors un cube d'une salle vers la salle directement au-dessus (en suivant les flèches), ou gagnez 1 **poisson**. Vous pouvez aussi **dégrader** ou **vendre** des ressources gratuitement à tout moment (voir la section « Actions gratuites » plus bas).

Un petit cube = 1 ressource. Un gros cube = 3 ressources. Échangez librement avec la réserve si besoin.

## Déroulement d'une manche

La partie se joue en **3 manches**. Le premier joueur commence, puis les joueurs jouent dans le sens horaire. Chacun prend un tour à la suite de l'autre jusqu'à ce que tout le monde se soit **retiré** (c'est-à-dire ait décidé de passer pour le reste de la manche).

À votre tour, vous devez effectuer **exactement 1 action principale** parmi les trois possibles, et vous pouvez y ajouter autant d'**actions gratuites** que vous le souhaitez.

### Action A : prendre un dé

Prenez un dé (blanc ou orange) depuis n'importe quelle zone de dés du plateau central, avec ces limites :

- Maximum **3 dés blancs** par manche.
- Maximum de **dés orange** égal au numéro de la manche en cours (1 en manche 1, 2 en manche 2, 3 en manche 3).

Vous pouvez **payer du poisson** pour modifier la valeur du dé : chaque poisson payé change la valeur de +1 ou -1 (sans boucler de 1 à 6, donc passer de 1 à 6 coûte 5 poissons).

Ensuite, placez le dé au-dessus de sa **colonne** (dé blanc) ou à gauche de sa **ligne** (dé orange) sur votre plateau joueur. Puis, activez autant de **bâtiments** que vous voulez dans cette ligne ou colonne, dans l'ordre (de haut en bas pour une colonne, de gauche à droite pour une ligne). Les bâtiments activés doivent être **vacants** (sans dé ni ouvrier). Posez finalement le dé sur le dernier bâtiment activé, qui sera bloqué pour le reste de la manche.

Notez que les **promenades** (boardwalks) ne sont pas des bâtiments et ne s'activent pas avec un dé. Si vous préférez, au lieu d'activer des bâtiments, vous pouvez **défausser le dé** à côté de votre plateau pour gagner 1 poisson.

## Action B : construire un grand bâtiment

Payez **1 bois + 1 planche** pour prendre la tuile du dessus d'une pile de **grands bâtiments**.

Placez-la sur des cases vides de votre plateau joueur, dans l'orientation de votre choix. Vous ne pouvez pas recouvrir des bâtiments préimprimés ni d'autres tuiles.

Si la pose **complète entièrement** une ligne ou colonne, récupérez les récompenses de chaque **promenade** dans cette ligne ou colonne. Si une ligne ET une colonne sont complétées simultanément, la promenade à l'intersection donne sa récompense deux fois !

## Action C : se retirer

Déplacez votre marqueur joueur de la zone taverne vers une **taverne vide** et effectuez l'action correspondante :

- Aller pêcher.
- Gagner une technologie.
- Compléter une commande.
- Construire une tuile bâtiment d'une case gratuitement.
- Aller pêcher deux fois.

Ensuite, activez chaque **quai** de votre plateau de stockage de haut en bas : pour chaque tuile de caisse à l'extérieur d'un quai, récupérez la récompense de ce quai (poisson, points, amélioration de ressource, etc.).

**Attention** : une fois retiré, vous ne pouvez plus jouer de tour pour le reste de la manche !

Petit conseil stratégique : ne vous retirez pas trop tôt, car chaque tour supplémentaire vous donne la possibilité d'activer encore des bâtiments. Mais ne tardez pas non plus, car les meilleures tavernes partent vite !

## Les effets des bâtiments

### Bâtiments de ressources

Quand vous activez un **bâtiment de ressource**, vous gagnez la ou les ressources indiquées. Le bâtiment de poisson donne 2 poissons. Le bâtiment « améliorer » vous permet d'**améliorer** une ressource (la faire monter d'un niveau ou gagner 1 poisson).

### Bâtiments d'action

Les bâtiments d'action offrent des possibilités plus puissantes. Si un bâtiment montre deux actions séparées par un trait, choisissez-en une seule :

- **Compléter une commande** : payez les ressources d'une des 4 **tuiles de caisse** face visible du plateau central. Prenez la tuile et placez-la face cachée dans le prochain emplacement libre à droite du **quai** correspondant de votre plateau de stockage. Révélez ensuite la prochaine tuile de la pile.
- **Gagner une technologie** : payez la ressource indiquée entre votre marqueur et la case suivante d'une **piste de technologie**. Avancez votre marqueur et gagnez la capacité ou récompense indiquée. Si vous atteignez le sommet d'une piste, déclenchez aussi la **tuile de score** correspondante.
- **Construire un petit bâtiment** : payez 1 bois pour prendre la tuile du dessus d'une pile de **petits bâtiments** et placez-la sur des cases vides de votre plateau. Si ce bâtiment est dans la même ligne/colonne en cours d'activation et qu'il se trouve après le bâtiment

d'action, vous pouvez l'activer dans la foulée.

- **Aller pêcher** : soit vous **avancez votre bateau** dans la zone suivante du fjord et prenez le jeton de pêche de type 1 du dessus de la pile (placez-le sur votre tuile bateau), soit vous **rentrez au port** : marquez les points correspondant à la zone où se trouve votre bateau, ramenez-le au port, et récoltez les récompenses de chaque jeton sur votre bateau.

Si vous aimez les jeux où la gestion de ressources et la construction sont au cœur de la stratégie, vous apprécierez aussi [Everdell](#) ou [Bella Vista](#) qui partagent cette même satisfaction de voir son tableau grandir !

## Les pistes de technologie

Il y a 4 **pistes de technologie** sur le plateau. Chaque avancée vous donne un effet immédiat ou une **capacité permanente** (marquée d'un symbole infini). Voici un résumé de chaque piste :

### Artisanat

- Gagnez 1 **or**.
- Récupérez 1 **ouvrier** depuis cette piste (placez-le sur votre plateau joueur).

### Menuiserie

- Retournez votre **tuile bateau** côté amélioré : vous pouvez stocker jusqu'à 4 jetons de pêche, et l'espace « x2 » double les points de victoire du jeton qui y est placé quand vous rentrez au port.
- Prenez une **tuile de capacité** du plateau et ajoutez-la à côté de votre plateau joueur.
- **Capacité permanente** : réduisez le coût de construction de 1 bois (les petits bâtiments deviennent gratuits, les grands ne coûtent plus qu'1 planche).

### Logistique

- Gagnez 1 poisson, 1 bois et 1 papier.

- **Capacité permanente** : placez vos tuiles de caisse complétées à côté de n'importe quel quai.
- **Capacité permanente** : quand vous complétez une commande, gagnez immédiatement la récompense du quai où la caisse est placée.

## Pêche

- **Capacité permanente** : quand vous avancez votre bateau, regardez les 2 jetons du dessus de la pile choisie, gardez-en 1 et remplacez l'autre.
- **Capacité permanente** : prenez les 2 jetons du dessus de la pile de **type 2** et choisissez-en 1.
- **Capacité permanente** : prenez les 2 jetons du dessus de la pile de **type 3** et choisissez-en 1 (vous pouvez toujours prendre des types inférieurs à la place).

Petit conseil : investir tôt dans la piste de pêche peut rapporter gros si vous comptez envoyer votre bateau souvent dans le fjord. Les jetons de type 3 sont les plus lucratifs !

[IMAGE\_FIN]

## Les actions gratuites

À tout moment pendant votre tour (même celui où vous vous retirez), vous pouvez effectuer autant d'**actions gratuites** que souhaité :

- **Vendre des ressources** : échangez n'importe quelle ressource non-poisson contre du poisson selon les taux indiqués sur votre plateau de stockage.
- **Améliorer une ressource** : payez 2 poissons pour améliorer une ressource d'un niveau.
- **Dégrader une ressource** : descendez un cube vers la salle du dessous gratuitement.
- **Utiliser un ouvrier** : placez un ouvrier disponible sur un bâtiment vacant de votre plateau joueur pour l'activer immédiatement. L'ouvrier bloque ce bâtiment comme un dé pour le reste de la manche.

## Fin de manche et préparation de la suivante

Quand tous les joueurs se sont retirés, la manche prend fin. Si c'était la 3e manche, passez au

décompte final. Sinon :

- Chaque joueur récupère ses **ouvriers** utilisés.
- Ajoutez les **dés orange** de la rangée suivante du compteur de manches aux dés déjà utilisés. Relancez tous les dés et replacez-les sur le plateau selon leur valeur.
- Le joueur dont le marqueur est le plus à **gauche** dans les tavernes devient le nouveau premier joueur.
- Renvoyez tous les marqueurs joueur dans la zone taverne.

## Décompte final et calcul des points

Après la 3e manche, procédez au décompte final dans l'ordre suivant :

Étape	Description
1	Récoltez les ressources et points des <b>jetons de pêche</b> restant sur votre bateau (sans marquer les points de zone).
2	Vendez toutes vos ressources non-poisson contre du poisson, puis marquez <b>1 point pour chaque lot de 3 poissons</b> .
3	Marquez <b>3 points</b> pour chaque ensemble de 4 tuiles de caisse provenant de 4 quais différents.
4	Retournez toutes vos tuiles de caisse et marquez les <b>points violets</b> indiqués dessus.
5	Pour chaque <b>marqueur de technologie</b> , marquez les points indiqués à droite de sa rangée. Les marqueurs au sommet déclenchent la tuile de score correspondante.

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le marqueur est le plus à gauche dans les tavernes qui l'emporte. Si vous cherchez d'autres jeux de stratégie captivants, jetez un œil aux [règles d'It's a Wonderful World](#) ou aux [règles de Splendor](#), deux classiques du genre !

## Variante avancée : les chariots

Pour pimenter vos parties, vous pouvez ajouter les **chariots** avec ces modifications :

### Mise en place

- Couvrez la 3e piste de technologie (Logistique) avec la **tuile de technologie avancée**.
- Chaque joueur place 1 chariot sur la case en haut à gauche de son plateau et 1 chariot sur l'espace désigné de la tuile avancée.

### Fonctionnement des chariots

Quand vous activez une ligne ou colonne avec un dé, activez d'abord les **chariots** présents dans cette ligne/colonne avant les bâtiments :

- En colonne : chaque chariot peut se déplacer d'une case à gauche ou à droite.
- En ligne : chaque chariot peut se déplacer d'une case vers le haut ou le bas.
- Un chariot ne peut pas traverser ni s'arrêter sur une case bloquée par un dé, un ouvrier ou un autre chariot.
- Si un chariot se déplace sur un bâtiment, activez ce bâtiment. S'il reste sur place sur un bâtiment, activez-le aussi.

Les nouvelles technologies de Logistique permettent notamment aux chariots d'activer les promenades et de récupérer un second chariot. Au **décompte final**, chaque chariot rapporte un nombre de points égal au numéro de sa ligne multiplié par le numéro de sa colonne.

## Règles pour le jeu solo

### Mise en place solo

- Commencez avec 4 dés blancs et 2 dés orange. Lancez les blancs et placez 1 dé au hasard sur chaque taverne (de droite à gauche, la taverne de gauche reste vide). Faites de même avec les dés orange (seules les 2 tavernes de droite ont un dé orange).
- Placez 1 dé orange dans chaque rangée du compteur de manches.

- Retirez les 2 tuiles de score portant le symbole « immédiat » ( $\frac{1}{2}$ ). Après avoir placé 4 tuiles de score sur les pistes, piochez-en 2 supplémentaires : ce sont vos **tuiles de score spéciales**.

## Règles spécifiques solo

- Vous jouez tous les tours. Prenez vos dés directement dans les tavernes.
- Quand vous construisez un bâtiment, retirez la tuile du dessus de l'autre pile de même forme.
- Pour vous retirer, placez votre marqueur sur une taverne sans dé.
- En fin de manches 1 et 2, retirez la tuile du dessus de chaque pile de caisses.

Pour gagner, vous devez marquer au moins 10 points sur chacune de vos tuiles de score spéciales. Ensuite, comparez votre score au tableau des médailles : moins de 100 points c'est une victoire sans médaille, et à partir de 180 points vous décrochez le prestigieux Palladium !