

SALINE

UN JEU DE MAXIME BLANDIN ILLUSTRÉ PAR RONAN PINCEMIN

RÈGLES DU JEU



Sommaire

- 2 - Principe
- 3 - Matériel
- 3 - Éléments du jeu
- 6 - Mise en place
- 8 - Déroulement de la partie
- 8 - A) Tour de jeu :
 - 8 - 1) Matin
 - 9 - 2) Jour
 - 10 - 3) Nuit
- 10 - B) Jouer une carte et réclamer un objectif :
 - 10 - 1) Jouer une carte événement
 - 11 - 2) Jouer sa faveur
 - 11 - 3) Réclamer un objectif
- 12 - Fin de partie et décompte des points
- 13 - Foire Aux Questions
- 14 - Liste des cartes et explications des noms
- 16 - Postface de Gildas Buron
- 20 - Nos engagements



Principe

Nous nous situons dans les années **1770**, en pleine saison estivale dans le village de **Selak**, en bordure de l'océan Atlantique.

La saison salicole bat son plein et vous allez devoir travailler dur pour devenir le **paludier** (exploitant des marais salants) le plus prestigieux du royaume.

Pour cela, vous devez créer votre **saline** (marais salant) en achetant des **œillets** (bassin d'évaporation) au marché et en les plaçant de manière judicieuse autour de votre **mulon** (tas de sel) pour réaliser des **objectifs**.

Tel un magicien, le paludier métamorphose l'eau de mer en or blanc avec la complicité du soleil et du vent... Mais attention aux orages qui empêchent les productions !

Gérez votre production de **sel** et vendez-la au bon moment pour vous faire un maximum de **liards** (monnaie). Prenez garde à la **gabelle** (impôt sur le sel) qui fluctue tout au long de la partie !

Enfin, jouez des cartes **événements** pour améliorer vos stratégies. **SALiNE** est un jeu parfois sournois, où tous les coups bas sont permis.



Matériel



32 cartes
œillets



4 cartes
mulons



18 cartes
objectifs



49 cartes
événements



1 dé gabelle



30 pièces
(11ards : 21 de valeur 1
et 9 de valeur 5)



80 cubes blancs en
bois (ressource Sel)



1 plateau



1 jeton premier joueur
recto-verso (Jour / nuit)



4 cartes faveurs



1 livret de règles



4 aides de jeu

Éléments du jeu

PLATEAU "PLACE DU VILLAGE"



La place du village est le lieu où tous les achats d'œillets et d'objectifs sont disponibles. C'est également ici que l'on connaît le montant de la gabelle et le niveau de l'échelle de pluie.

Ce plateau permet la mise en place du jeu. Il facilite la lecture de la piste du marché et des objectifs disponibles suivant le nombre de joueurs.

CARTES "MULON"



Ces cartes représentent votre réserve personnelle de départ. Elles représentent l'endroit où vous allez stocker votre récolte de sel (maximum 10) avant de pouvoir la vendre sur la place du village.

CARTES "ŒILLET"



Ces cartes représentent les bassins d'évaporation où le sel va se former suivant la météo.

Il y a 4 couleurs différentes d'œillets et chacune a une capacité de production maximale :



X8 Œillets vert : capacité de production de 2 sel



X10 Œillets rouge : capacité de 3 sel



X8 Œillets jaune : capacité de 4 sel



X6 Œillets bleu : capacité de 5 sel

CARTES "OBJECTIF"



Ces cartes sont des objectifs de **placement** des œillets autour du mulon. Chaque objectif validé en fin de partie rapporte **2 points de prestige**. Chaque joueur les lit dans son sens de vision. L'objectif secret reçu en début de partie peut être lu dans n'importe quel sens.

CARTES "ÉVÉNEMENT"



Ces cartes proposent deux effets différents. Lorsque vous jouez une carte, vous devez choisir l'effet que vous appliquez.



: phase où jouer la carte.



: cette carte peut être jouée à n'importe quel moment.



: coût à payer à la **réserve** (souverain).



: coût à payer à l'**adversaire** ciblé.



: **adversaire**.



: modification de la **gabelle**.



CARTES "FAVEUR"



Ces cartes sont des **jokers** utilisables une seule fois au cours de la partie. Si elles ne sont pas utilisées, elles vous rapportent 3 points de prestige en fin de partie.



DÉS "MÉTÉO"



Ces 2 dés déterminent la météo et donc la quantité de sel produite pour cette journée.

DÉ "GABELLE"



Ce dé représente la gabelle : la taxe qu'il faudra payer après la vente de son sel.

PIÈCES "LIARD"



Il s'agit de la monnaie du jeu. Il y a 2 types de liards.

-  Les liards en cuivre de valeur 1.
-  Les liards en argent de valeur 5.

CUBES BLANCS "SEL"



Il s'agit de l'unique ressource du jeu. Elle représente du sel de mer.

JETON "PREMIER JOUEUR"



Ce jeton permet de savoir qui est le premier joueur et à quelle **phase** de jeu vous en êtes. Il est recto/verso avec une face jour et une face nuit.



Mise en place

1

Mettez les **liards** et les **cubes sel** sur le côté du plateau afin de former une réserve.

2

Placez le **dé gabelle** sur la valeur 1 à l'emplacement prévu sur le plateau.

3

Mettez un **cube sel** sur le 0 de l'échelle de pluie.

4

Mélangez les **objectifs** puis placez face visible, dans n'importe quel sens sur le plateau le nombre d'objectifs correspondant au nombre de joueurs.

5

Distribuez à chaque joueur un **objectif** face cachée, le reste des objectifs ne seront pas utilisés dans cette partie.

6

Donnez à chaque joueur :

- 1 carte **faveur**,
- 3 **liards**,
- 1 carte **mulon** avec 3 **cubes sel** dessus,
- 1 **œillet vert** qu'il place comme il le souhaite (suivant son objectif secret et/ou objectifs disponibles)

7

Mélangez les cartes **œilllets** et placez-les faces cachées sur leur emplacement. Puis révélez-en 4 sur la piste d'achat du marché.

8

Mélangez les cartes **événements**. Chaque joueur en reçoit 2, puis placez le reste de la pioche face cachée à côté du plateau.

9

Déterminez un **premier joueur** aléatoirement, donnez lui le jeton premier joueur sur la face jour.

6





Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs tours. Chaque tour représente une journée et comporte les phases suivantes :

- 1) **Matin** : production pour tout le monde.
- 2) **Jour** : à tour de rôle, 1 action au choix (**acheter/récolter/vendre/ne rien faire**).
- 3) **Nuit** : à tour de rôle, piocher 1 carte événement.

A) TOUR DE JEU

1) MATIN

Réalimentez, si nécessaire, le marché en faisant glisser les œillets restants au prix le plus faible.

Ensuite, le premier joueur jette les 2 **dés météo** et tous les joueurs bénéficient du résultat ;

 • Si au moins **1 pluie** : pas de production (On ajoute +1 sur l'échelle de pluie, quand le marqueur atteint le niveau 3, remplacez-le sur 0 et effectuez un nouveau jet de dés.)

 /  • Si au moins **1 vent** ou **1 soleil** : production simple (1 sel par œillets) 

 +  • Si **vent + soleil** : production double (2 sels par œillets) 

 /  • Si **+1** ou **-1**, cela affecte le dé gabelle". 



2) JOUR



A tour de rôle, tous les joueurs effectuent une action parmi les 4 suivantes en commençant par le premier joueur :

ACHETER :



Achetez un **œillet** disponible au marché au prix indiqué à son emplacement. Le marché n'est pas réactualisé immédiatement (cf phase matin en page 8).

RÉCOLTER :



Choisissez une couleur d'**œillet**. Récoltez tout le **sel** sur les **œillets** de cette couleur que vous possédez et stockez-les sur votre **mulon**. Si il y a plus de **10 sel** sur votre **mulon**, supprimez l'excédent.

VENDRE :



Vendez le **sel** présent sur votre **mulon** (1 sel = 1 liard) puis payez la **gabelle**.

NE RIEN FAIRE :



Prenez **1 liard** de la réserve.

NOTA BENE : Jouer une ou plusieurs cartes **événements** n'est pas considéré comme une action. Les cartes **événements** peuvent être jouées avant ou après votre action de jour à condition qu'elles respectent la phase.

3) NUIT

A tour de rôle, tous les joueurs en commençant par le premier, effectuent un deuxième tour de table où il est uniquement possible de jouer une ou plusieurs cartes **événements** de nuit.

Pour indiquer leur fin de tour, chaque joueur pioche 1 carte **événement** dans la limite de 2 cartes **maximum**. Défaussez l'excédent si nécessaire.

NOTA BENE : Il est possible de jouer des cartes avec le symbole "" même après avoir pioché sa carte de fin de tour.

Une fois les 2 tours de table effectués, passez le jeton premier joueur à votre voisin de gauche et entamez une nouvelle journée.

1) **Matin** : production pour tout le monde

2) **Jour** : à tour de rôle, 1 action au choix (acheter/récolter/vendre/ne rien faire)

3) **Nuit** : à tour de rôle, piochez 1 carte **événement**

B) JOUER UNE CARTE ET RÉCLAMER UN OBJECTIF

1) JOUER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Durant le tour de jeu, il vous est possible de jouer une, voire deux cartes **événements**. Elles ne sont pas considérées comme une action et vous permettront de profiter d'un avantage stratégique certain sur vos adversaires.

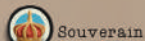
Les cartes de **jour** () peuvent être jouées avant ou après son action au choix pendant la phase de jour.

Les cartes de **nuite** () doivent être jouées avant de piocher une nouvelle carte, au début de la phase de nuit.

Les cartes **éclair** () peuvent être jouées n'importe quand, même pendant le tour d'un adversaire.

Les pictos:

 Phase de jeu  Jouable à n'importe quel moment



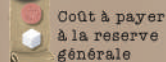
Souverain



Adversaire



Modification de la gabelle



Coût à payer à la réserve générale



Coût à payer à l'adversaire ciblé



Modification de la gabelle



A

Titre de la carte

B

Phase de jour ou de nuit

C

Modification de la gabelle

D

Coût de la carte

E

Effet de la carte



NOTA BENE : Les cartes événements se résolvent de la manière suivante :

- A** Modification du dé **gabelle**
- B** Éventuel coût de carte
- C** Effet de la carte

2) JOUER UNE FAVEUR

La carte **favor** est un joker à utiliser à n'importe quel moment de la partie. Une fois utilisée, remettez cette carte dans la boîte. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois durant la partie.



3) RÉCLAMER UN OBJECTIF

Dès que votre **saline** satisfait aux critères de placement d'un **objectif** (dans votre sens de vision), vous devez immédiatement prendre l'objectif correspondant et le placer à côté de votre **saline**. Chaque objectif rapporte **2 points de prestige**. Il n'est possible d'en valider qu'un seul par tour de jeu.



Fin de partie et décompte des points :

La partie prend fin si l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- 1) Un joueur a complété sa salin en ayant **8 œillets** autour de son mulon.
- 2) Un joueur possède **20 liards** ou plus à la fin du tour.

On termine alors le tour normalement puis on procède au décompte final : additionnez les points de sets de même couleur et de différentes couleurs, les liards, les objectifs et la Faveur si elle n'a pas été utilisée.

Point de liard : Chaque liard rapporte :



Point d'objectif : Chaque objectif rapporte :



Point de faveur : Votre faveur rapporte :



Collection de même couleur



NOTA BENE : peu importe la couleur de la collection, c'est le nombre de cartes qui importe.
(4 cartes bleues valent autant de points que 4 cartes vertes)

Collection de différentes couleurs



NOTA BENE : peu importe les couleurs de la collection, c'est le nombre de cartes qui importe.
(1 œillet vert + 1 œillet rouge valent autant de point que 1 œillet orange + 1 œillet bleu).

Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie.

Foire Aux Questions

Q : Mais, pourquoi n'y a t-il pas de variante à 2 joueurs ?

R : Il est tout à fait possible de jouer à 2 mais ce n'est pas fun... gros manque d'interaction entre les joueurs.

Q : La carte **Microclimat** permet-elle une production supplémentaire pour tous les joueurs ?

R : Non, uniquement pour le joueur qui la joue.

Q : Comment se résout la carte copiée avec **Courtisane** ?

R : L'effet de Courtisane s'applique immédiatement après la carte qui vient d'être copiée. Les coûts et modifications de la **gabelle** sont de nouveaux appliqués.

Q : Comment se résout la carte annulée avec **Souverain** ?

R : Le Souverain annule l'effet de la carte mais aussi son coût éventuel et le cas échéant, la modification de la gabelle.

Q : A quel moment dois-je jouer le **Gabelou** et à quel moment le joueur doit-il me payer la **gabelle** ?

R : Il faut poser le **Gabelou** juste après la mise du **Faux-saunier** et la **gabelle** vous est payée après le résultat de la vente.

Q : Est-il possible de jouer des cartes **événements** piochées en phase de nuit ou après avoir joué un **Retour du pardon** ?

R : Non, piocher des cartes **événements** indique la fin de tour du joueur.

Q : Que se passe-t-il si je ne peux pas payer la **gabelle** ?

R : Dans ce cas rare, sacrifiez **1 œillet** de votre choix mais gardez vos **liards**.

Q : Que se passe-t-il si il manque des **cubes sel** ?

R : S'il n'y a plus de cubes, prenez n'importe quoi pour remplacer le **sel** manquant.

Q : Que se passe-t-il si un joueur atteint **20 liards** ou plus mais en perd avec un **Pot-de-vin** ?

R : La partie prend fin uniquement si un joueur a **20 liards** en plus en fin de tour.

Q : Est-il possible de finir la partie avec **9 œillets** ou plus en utilisant **Marché noir** ?

R : Non, le maximum d'œillets par joueur est de 8.

Q : Que se passe-t-il si j'ai plus de 4 fois la même couleur d'œillets ?

R : Si j'ai plus de 4 fois la même couleur d'œillets, on recommence une nouvelle collection.



Liste des cartes et explication des noms



Sel menu : Nom que l'on donne à la Fleur de sel ou "sel blanc".
Vent solaire : Petites particules de matière que le soleil expulse en permanence dans son environnement.



Prise : Récolte du gros sel dans un oeillet.
Sourceux : Fond de l'oeillet (argile) contenant des sources d'eau non saturée en sel qui empêchent la cristallisation.



Orage de mer : Orage venant de l'océan.
Brise de mer : Vent favorable à la cristallisation du sel.



Malandrin : Voleur, vagabond douteux qui semble dangereux.
Larcin : Voleur de petite envergure, que ce soit par rapport au butin récolté ou par les méthodes employées.



Pot-de-vin : Somme d'argent donnée illégalement à quelqu'un en échange d'un service rendu.

"Avoir le" Bec salé : Avoir toujours soif ; ivrogne.



Pays de salines : L'un des 6 pays où les gabelles étaient différentes.

Pays rédimés : L'un des 6 pays où les gabelles étaient différentes.



Franc-salé : Exemption totale ou partielle de gabelle accordée à certaines personnes. Également le 6ème Pays qui était exempté de gabelle.

Marché noir : Marché clandestin.



Devoir pour le pot "et la salière" : Dans les pays de "grande gabelle", le contribuable n'est pas libre d'acheter la quantité de sel qui lui convient. Cette quantité minimale s'appelle le « Sel de devoir pour le pot et la salière ».

Orage isolé : Orage limité à une région géographique très petite.

Effondrement du mulon : Effondrement du tas de sel.

Quart bouillon : L'un des 6 pays où les gabelles étaient différentes.



Brigandage : Vol sous la menace.

Retour du pardon : Cérémonie religieuse.



Faux-saunier : Personne qui faisait la contrebande du sel entre les différents pays de France et le vendait en fraude, sans payer la gabelle.

Grande Gabelle : L'un des 6 pays où les gabelles étaient différentes.



Gabelou : Sous l'Ancien Régime, il s'agissait du douanier qui était chargé de collecter la gabelle.

Petite Gabelle : L'un des 6 pays où les gabelles étaient différentes.



Souverain : Personne qui détient l'autorité suprême.

Courtisane : Maîtresse intéressée du souverain.



Grenier à sel : Bâtiment où l'on stockait et où l'on débitait le sel par autorité publique.

Microclimat : Conditions climatiques limitées à une région géographique très petite.



Posteface de Gildas Buron

MARAIS SALANT et SALINE, SEL et GABELLE

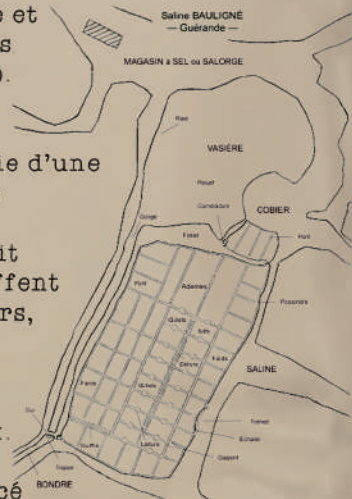
MARAIS SALANT et SALINE

La production de sel marin repose sur l'évaporation de l'eau de mer et sa concentration en sels sous l'action du soleil et du vent. Les bassins des marais salants facilitent cette concentration et permettent la récolte du sel. Ils ont été creusés dans des prairies littorales (ou baules). Réserves lacustres, vasière et cobier se distinguent de la saline, espace de production et de récolte dont les aménagements internes sont matérialisés par des levées d'argile (ou ponts).

La vasière assure les rôles de réservoir, de surface de chauffe (ou d'évaporation) et de bassin de décantation. La superficie d'une vasière varie d'une vingtaine d'ares à 13 hectares. La majorité des vasières dessert par gravité plusieurs salines, elles-mêmes sièges d'exploitations fragmentées.

Château d'eau au-dessus du niveau moyen des hautes mers, la vasière reçoit l'eau de golfes maritimes inondables nommés traicts, des étiers qui s'y greffent ou d'émissaires plus étroits qui les prolongent (ou bondres). À partir de mars, l'eau de mer est admise à la faveur des marées hautes de pleine et de nouvelle lunes en actionnant une vanne à pelle.

L'objectif des exploitants (ou paludiers) est de produire du sel en continu dans la ou les salines qui s'y alimente(nt) entre deux marées de vives eaux.



De la vasière, l'eau salée est administrée soit à la saline, soit au cobier. Placé entre la saline et la vasière, le cobier est une surface de chauffe. La hauteur d'eau y est toujours inférieure à celle de la vasière de sorte à favoriser l'évapo-concentration de l'eau de mer. Ici, le trajet de l'eau peut être contraint et allongé par des ponts d'argiles édifiés en chicane. Du cobier, l'eau est introduite dans la saline. Les deux tiers des surfaces ou environ en sont occupés par les bassins de chauffe et de concentration (ou fards). Le tiers restant de la saline est distribué en bassins à saumure (ou adernes) et en bassins de cristallisation (ou œillets). D'une surface moyenne de 70 m^2 , les œillets se reconnaissent aux plateformes circulaires (ou ladures) qui s'élargissent sur leurs plus grands côtés.

Les œillets sont disposés en rangées parallèles (ou scannes) qui forment les loties de 4 et 30 œillets.

Chaque lotie dispose d'un ou de plusieurs trémet(s) où la production salicole de l'été est stockée.



Le sel précipite dans les œillets lorsque la solution atteint le seuil de saturation, soit 260/300 g de sel dissout par litre. À l'entrée dans la vasière, l'eau de mer en contenait entre 30 et 35 g.

La récolte du sel (ou saunaison) occupe l'exploitant (ou paludier) pendant les mois les plus chauds de l'année, de juin à septembre. Les années exceptionnelles, elle peut débuter dès la fin avril et s'achever à la mi-octobre.

La direction des vents influe sur la productivité des œillets, voire la qualité de la production. Dans des conditions météo favorables, en juin, juillet ainsi qu'au début août, la récolte du gros sel s'opère tous les jours à heure fixe, puis tous les deux jours, voire tous les trois jours à mesure que l'été s'avance.

Les pluies d'orages interrompent parfois la saunaison de manière plus ou moins durable. Les précipitations apportent sur la nappe salée mise en mouvement dans les salines de quelques millimètres d'eau à plusieurs centimètres que les vents doivent assécher avant que la récolte ne reprenne. La production salicole extraite des œillets est opposée sur des critères de couleur : sel gris et sel blanc, ou de taille des cristaux : gros sel, sel fin ou sel menu, et, depuis la fin des années 1930, fleur de sel.

Ce sel apparaît à la surface des œillets en début de saunaison lorsque soufflent de légers vents d'ouest, nord-ouest, ou les vents continentaux d'est, nord-est. Très secs, ces derniers favorisent l'évaporation de la saumure. La cueillette journalière ne dépasse guère les 5 kilos à l'œillet. La productivité annuelle d'un bassin se situe entre 70 et 140 kilos. Aussitôt extraite de l'œillet, elle est déversée dans un panier ou une brouette disposée de sorte à en faciliter l'égouttage. Autrefois, cette production constituait la rétribution en nature, aux porteurs, saisonniers hommes ou femmes, salariés par les paludiers.

Le gros sel ou sel gris repose sur le fond d'argile du cristalliseur, à raison d'une quarantaine de kilos journaliers par œillet. Compte-tenu des arrêts de la production liés aux changements de météo, le paludier ne peut guère effectuer que 30 à 40 prises de sel par cristalliseur dans l'été, totalisant 1300 à 1500 kg par an (moyennes établies sur dix ans). Le gros sel se récolte à l'aide d'un rouable nommé lasse (Batz) ou las (Guérande).



SEL et GABELLE

La France a connu deux impôts sur le sel au cours de son histoire. La gabelle est la plus fameuse et la plus impopulaire de ces taxes. Elle a été instituée en 1340 en vue de soutenir l'effort de guerre après la destruction de la flotte française à l'Écluse et d'acquitter en 1356 la rançon du roi Jean Le Bon capturé par les Anglais.

Pérennisée, la gabelle s'est affirmée entre 1340 et 1790 comme un monopole d'État de la distribution de sel. Les gabelants, c'est-à-dire les sujets qui acquittent l'impôt, sont alors tenus à l'achat annuel d'une quantité de sel taxé au profit des finances royales. L'approvisionnement en sel du devoir à usage exclusif du « pot et de la salière », doit s'effectuer aux greniers de la Ferme générale. Le sel y est plus ou moins taxé selon les provinces du royaume. La lourdeur de la taxe est parfois telle qu'elle conduit les gabelants les plus pauvres à s'approvisionner en faux-sel dans les provinces franches telle la Bretagne.

La Ferme générale limite la contrebande en entretenant aux limites des provinces franches et des pays de grandes gabelles des milices de surveillants (ou gabelous) et en développant un appareil répressif très lourd. La gabelle est supprimée par la Constituante en 1790.

À la proclamation de l'Empire, Napoléon fait face à ses dépenses militaires en instaurant une nouvelle taxe. À partir de 1806 et jusqu'en 1945, elle régit la circulation des sels sur l'ensemble du territoire français. Le droit instauré est à percevoir à la sortie des mines ou des marais salants. Le recouvrement en est confié à l'administration des Douanes qui entretient en conséquence des cohortes d'agents chargées de prévenir la fraude. Au milieu du 19^e siècle, la Principauté de Guérande comptera jusqu'à 864 préposés, chargés nuit et jour de « veiller à ce que les sels ne sortent pas du pays soit par navires [...] soit par sauniers, sans avoir acquitté les droits ». Les douaniers sont partout présents et surveillent trafic et commerce.

L'instauration de l'impôt sur le sel en 1806 par Napoléon est une catastrophe économique pour le commerce terrestre ancestral des sels guérandais assuré par les sauniers des marais salants du pays de Guérande.



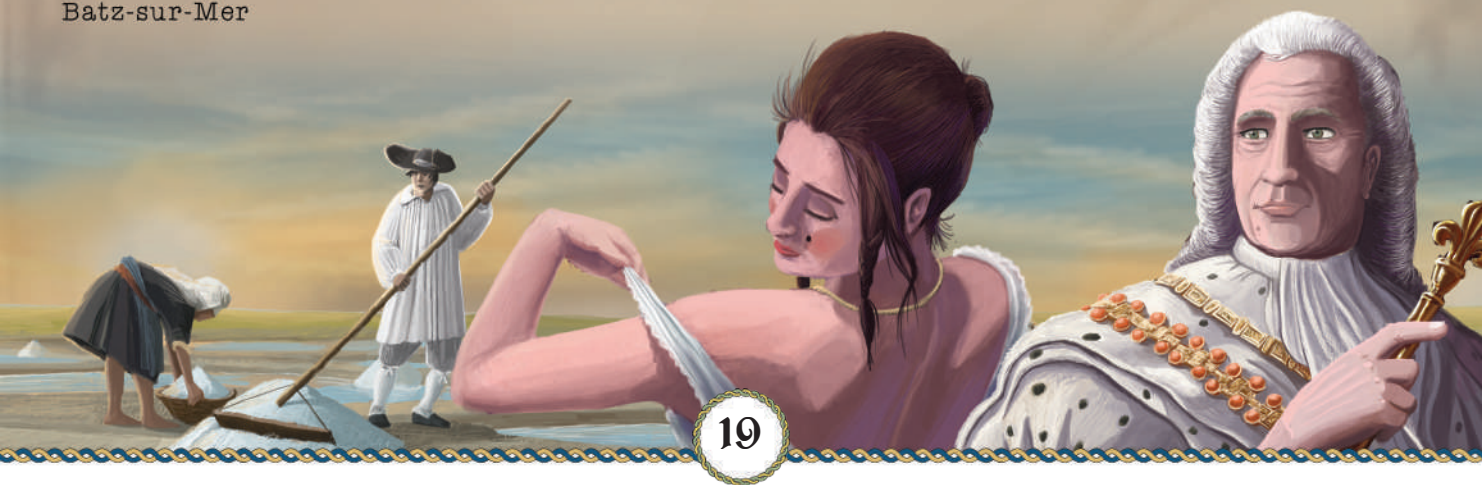
Sous l'Ancien Régime, la production salicole est acheminée dans les bourgs et villages de Bretagne par des sauniers qui le colportent de ferme en ferme à dos de mules et de mulets. Alors, les paysans peuvent l'échanger à moindre coût contre des grains (blé, seigle, orge et avoine) nécessaires à la préparation du pain et des bouillies, base de l'alimentation des gens du marais et de l'élevage des bêtes de sommes. Cette forme de commerce est institutionnalisée sous le nom de troque.

Considérée comme un privilège, la troque est supprimée en même temps que la gabelle en 1790. Cependant, à la demande des gens du marais, appuyés par la noblesse guérandaise, elle sera rétablie en 1817. Une ordonnance royale de Louis XVIII définit strictement les modalités du commerce. Une franchise de droit sur 100 kg de sel est alors accordée « à chaque saunier et paludier » et aux membres de leur famille « de tout âge et de tout sexe ». Le nom des ayants droits à la troque est consigné dans des registres et la Douane délivre aux troqueurs des livrets où sont consignés destinations et commerce. Et à chaque départ, le moindre volume de sel de troque est pesé de manière tatillonne à l'un des nombreux postes douaniers du marais.

Dès 1840, année de la "Loi sur les sels", l'abolition de la troque est annoncée. Après deux prorogations, sa disparition est arrêtée au 1er janvier 1865. À partir de 1855, la quantité allouée aux ayants droits diminue de 10 % par an. Et en 1863, année de la disparition effective de la troque, les sauniers ne bénéficient que d'une franchise de 30 kg par individu !

L'impôt napoléonien sur le sel est aboli en 1945, au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale qui voit les techniques de conservation par le froid commencer à se démocratiser dans la foulée des grandes opérations d'électrification des campagnes françaises.

© Gildas Buron
Musée des marais salants
Batz-sur-Mer



Nos engagements

Chèvre Edition s'engage à reverser 1 €/boîte vendue à une association caritative ou écologique en rapport (plus ou moins loin) avec la thématique du jeu.
Pour Saline, c'est l'association "ESTUAIREZ-VOUS" qui est à l'honneur.



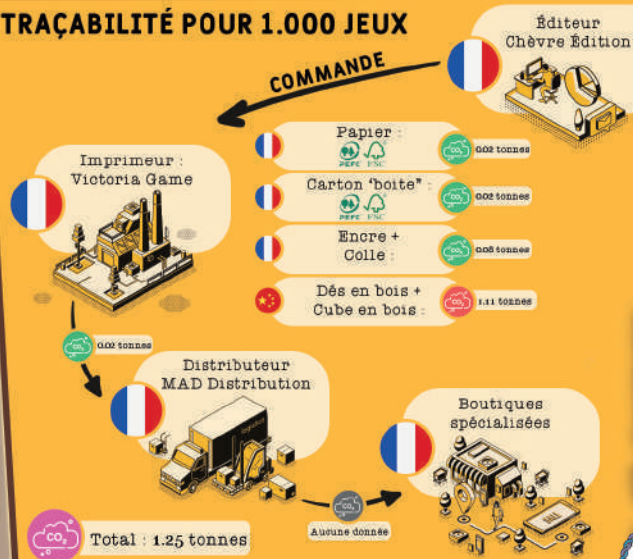
"Estuairez-vous a pour but de promouvoir l'estuaire de la Loire et son littoral via diverses activités gratuites (visites guidées, conférences, expositions, actions participatives...) de découverte du patrimoine estuarien, qu'il soit naturel ou bâti. Estuairez-vous se veut un pôle d'éducation, de sensibilisation et d'information au respect de l'environnement et du patrimoine auprès de personnes de tous âges et de tous horizons."

Nous nous efforçons, pour réduire notre impact environnemental, de minimiser la taille des boîtes et de proscrire le thermoformage plastique.
Nous nous engageons à indiquer la traçabilité de nos jeux (impression, élément du jeu, ...) et son coût carbone à titre indicatif.

Chèvre Édition souhaite, à terme, produire des jeux **100% made in France** et **0% Plastique inutile**.



TRAÇABILITÉ POUR 1.000 JEUX



Crédits & remerciements

Auteur : Maxime Blandin
Illustrateur : Ronan Pincemin
Graphiste : Léo Blandin

© 2020 - Chèvre Edition. Tous droits réservés

Un grand merci à tous les pledgeurs du financement participatif qui ont permis de faire de ce projet une réalité. Merci à Delphine, Rodolphe, Rudy et Claudie pour les retours orthographiques.
Merci également à l'équipe de tourisme la Baule Guérande, à l'équipe du musée des marais salants à Batz sur Mer et au Cercle celtique des paludiers. Merci aux joueurs pour leur implication et leur gentillesse.

Merci à toutes les personnes qui nous ont apporté leur soutien en particulier Yann' et François <3
Big up à Palou, papy César, Panfan, Gerardine et tous les autres copains, "Du love & du sel" !