

Erythro

1. Principes du jeu

Dans Erythro, vous aidez une planète à se défendre contre un exploitant minier qui est en train de polluer son sol. Coopérez pour détruire les mines qu'il installe et dépolluer le sol avant qu'il ne soit contaminé.

Les joueurs incarnent des ambassadeurs de la planète qui tentent de la sauver.

Chaque ambassadeur maîtrise 2 éléments parmi l'eau, le feu, la terre et l'air. Il ne peut collecter de l'influence que pour ces deux éléments et ne peut que déclencher des actions concernant ces deux éléments. Les ambassadeurs sont en perpétuelle communion avec la planète ce qui leur permet de déclencher de terribles catastrophes naturelles qui détruiront des mines et repousseront l'envahisseur. Les joueurs construisent des sanctuaires à l'effigie des 4 éléments, collecter de l'influence auprès des éléments et dépolluer la surface d'Erythro.

Ils vont aussi utiliser leur influence pour acquérir de nouvelles compétences.



2. Matériel

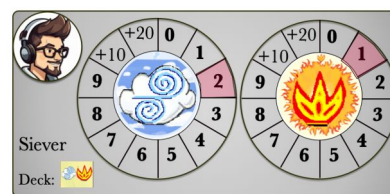
- Cartes des joueurs : 32 cartes action deck de base, 24 cartes contamination, 61 cartes action avancées réparties en 4 éléments
- 40 cartes mine
- 4 mini-plateaux personnages
- Des cubes pour marquer le progression des mines et les ressources de chacun
- 1 pion/figurine par joueur
- 16 tuiles terrain numérotées
- 16 jetons numérotés et un sac
- 40 jetons pollution 🌫️.
- 32 jetons sanctuaire.
- 1 tuile dôme
- Un mini-plateau pour chaque adversaire (3 au total)



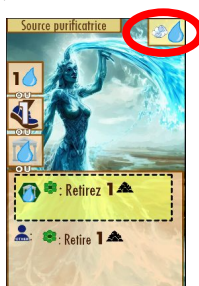
Jeton sanctuaire



Mine



Mini-plateau personnage (recto)



Carte action deck de base «air- eau»



Tuile dôme



Carte contamination

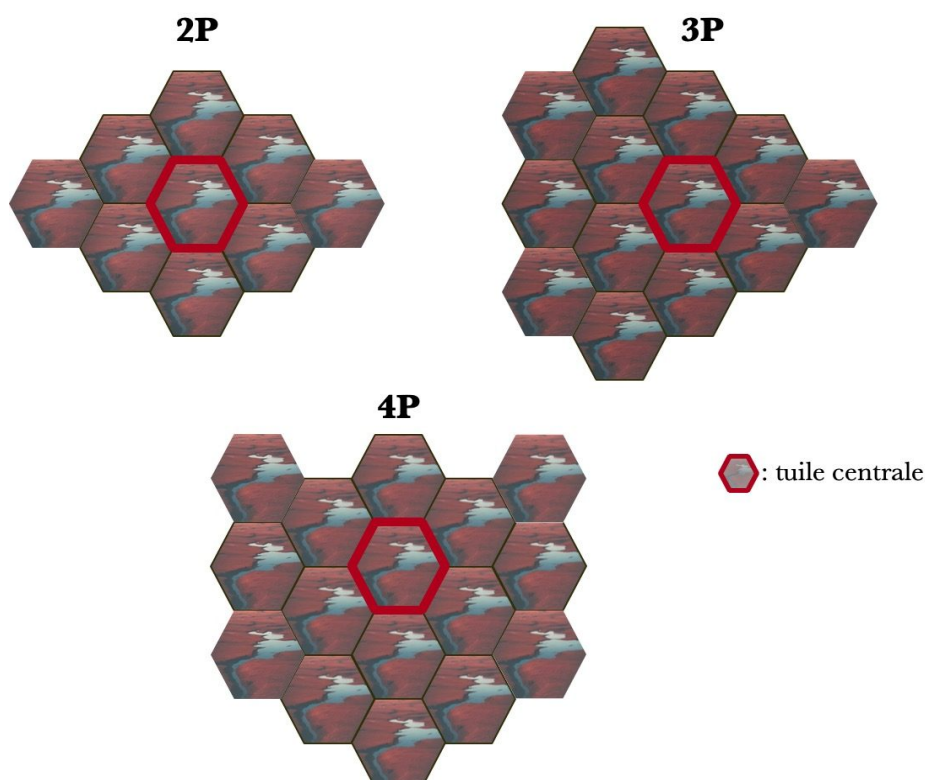


Carte action à acquérir « feu »

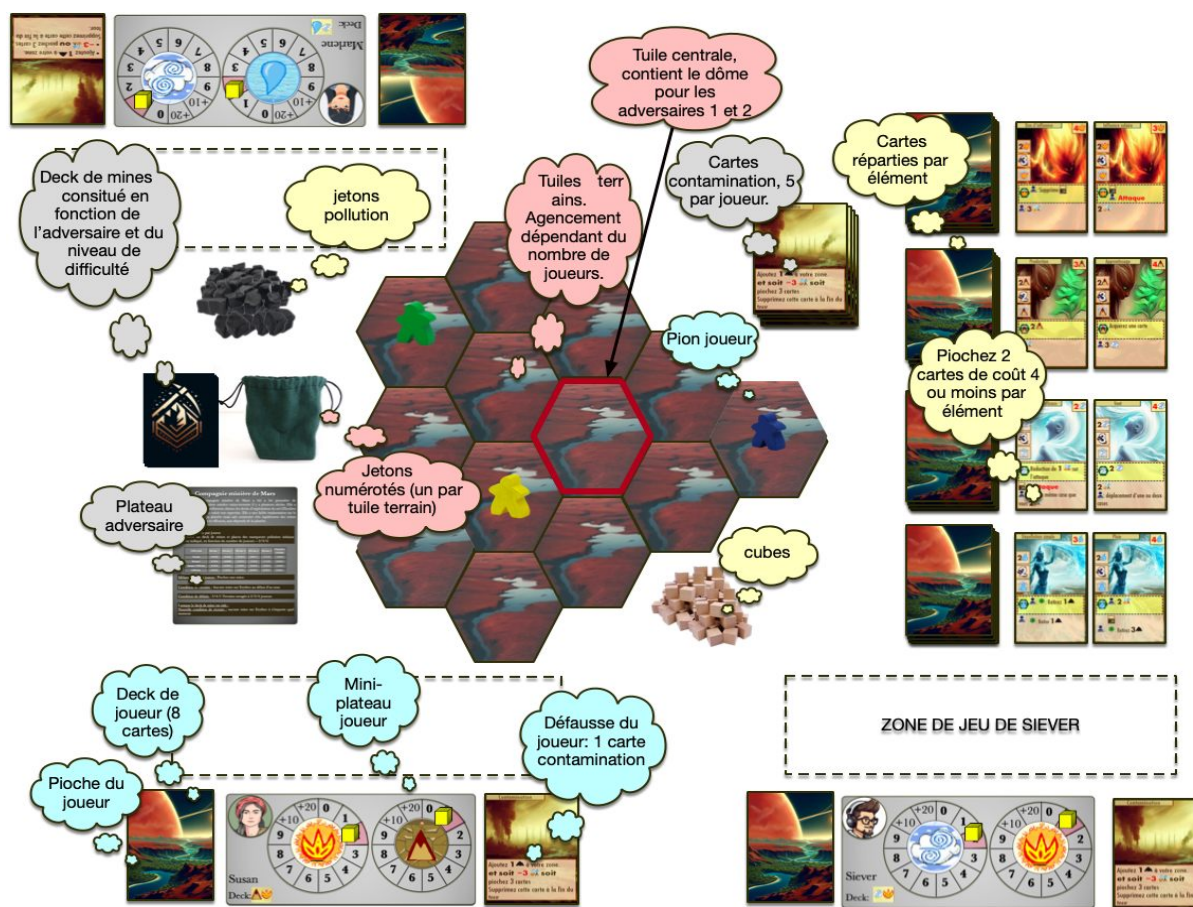
3. Mise en place (voir les 2 figures ci-dessous)

Voir la section « Concepts du jeu » pour plus de détails sur le placement des mines/pollution/...

1. Formez 4 paquets de carte-actions avancées, un pour chaque élément (eau/terre/feu/air). Mélangez chacun de ces paquets séparément, révélez 2 cartes de chaque paquet **en faisant en sorte que les cartes disponibles ait un coût inférieur ou égal à 4**.
2. Mettez les cubes et jetons pollution à côté du plateau.
3. Assemblez les *tuiles terrain* en fonction du nombre de joueurs comme indiqué dans la figure ci-dessous.
4. Placez dans le sac un jeton numéroté par tuile terrain présente.
5. Choisissez un *adversaire* et un *niveau de difficulté*. La fiche adversaire contient les informations de mise en place, conditions de victoire et de défaite et règles particulières.
 - (1) Constituez un **deck de cartes mines** en fonction des indications de la fiche adversaire.
 - (2) **Placez des jetons pollution** initiaux en fonction des indications de la fiche adversaire.
6. **Révélez autant de mines qu'il y a de joueurs** (depuis le deck de cartes mine, sauf indication contraire sur la fiche adversaire).
7. Préparez une *pile de cartes contamination* (voir la fiche adversaire).
8. Chaque joueur choisit un personnage (à 2 joueurs, il faut faire en sorte que les 4 éléments soient représentés, à plus de joueurs il n'y a pas de restriction) :
 - (1) Chaque joueur prend le mini-plateau de son personnage et place 2 cubes sur le numéro 1 et 2 des disques des éléments (cases surlignées).
 - (2) Il constitue une pioche de départ formée des 8 cartes correspondant à ses éléments, et en pioche 5 comme main de départ
 - (3) Il crée une défausse initiale formée d'une carte contamination.
9. Chaque joueur pioche un jeton numéroté dans le sac et place son *pion* sur la tuile correspondante



Assemblage des tuiles terrain en fonction du nombre de joueurs



Mise en place à 3 joueurs

4. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en manches successives Constituées des phases suivantes :

1. **Phase des joueurs** : Chaque joueur joue **4 cartes de sa main**.
2. **Défausse** : Chaque joueur peut conserver **une ou aucune carte** de sa main, et défausser les autres.
3. **Phase des mines** : Chaque mine progresse et effectue les actions correspondantes (cela ajoute généralement de la pollution).
4. **Phase de l'adversaire** facultative, dépendant de l'adversaire.
5. **Phase d'achat** chaque joueur peut acquérir une carte.
6. **Pioche** : Chaque joueur pioche des cartes pour avoir **5 cartes en main**.

La partie se termine immédiatement dès que les conditions de victoire ou de défaite sont atteintes, les joueurs ont alors gagné ou perdu en fonction de l'issue de la partie :

- Les conditions de victoire **dépendent toujours de l'adversaire**.
- Les conditions de défaite sont les suivantes :
 - (1) Une des **mines** atteint la case « Perdu ».
 - (2) Chaque **adversaire** a des conditions de défaite supplémentaires incluant un **nombre de terrains contaminés** à ne pas dépasser.
 - (3) Un joueur ne peut pas jouer : il n'a que des cartes contamination et se trouve sur un terrain contaminé.

5. Concepts du jeu

De façon générale, les actions de l'adversaire doivent être effectuées autant que possible. Au contraire un joueur ne peut déclencher une action que si il peut la réaliser intégralement.

Si il y a une contradiction entre le texte d'une carte et la règle, c'est le texte de la carte qui l'emporte. De même, le texte de la fiche adversaire l'emporte sur la règle.

Piocher/défausser une carte (deck-building standard) .

Lorsqu'un joueur doit piocher une ou plusieurs cartes, il les prend en haut de sa pioche. Défausser signifie mettre la carte dans sa pile de défausse. Si un joueur doit piocher une carte et que sa pioche est vide, il mélange les cartes de sa défausse pour former une nouvelle pioche avant de piocher.

Mélanger ses cartes déclenche une action de l'adversaire (comme poser une mine). Si plusieurs joueurs mélangent en même temps, l'action est déclenchée une fois pour chaque joueur qui mélange.

Exemple: Je dois piocher 3 cartes pour compléter ma main en fin de manche il ne m'en reste que 2 dans ma pioche. J'ajoute ces 2 cartes à ma main puis mélange ma défausse pour en piocher une de plus, contre la compagnie minière de Mars ou l'alliance terrienne d'investissement minier on ajoute une mine.

Cartes action.

Nom: Ouragan

Coût de la carte: 5 (3 blue, 2 red)

Zone d'action 1: Gain d'influence, ici 3 (blue icon)

Zone d'action 2: déplacement d'un certain nombre de cases, ici 3 maximum (blue icon)

Zone d'action 3: Placement d'un sanctuaire de l'élément indiqué (blue icon)

Zone d'action 4: L'effet dans la zone jaune est facultatif et n'est joué que si le sanctuaire de l'élément concerné est présent sur la case. L'effet du bas doit être joué intégralement si cette action est choisie (que le sanctuaire soit présent ou non).

Effets: Réduction de 3 sur l'attaque (yellow box), Attaque (red text)

Cartes mine.

Influence à dépenser pour détruire la mine: 8 (red) ou 8 (blue) ou 6 (green) ou 10 (yellow)

Niveau de la mine et sa capacité d'extraction: Niveau: 3, Extraction: 2

Différentes étapes de progression d'une mine et leurs effets: Détruit (3 red), +2 (red), +1 (green), +1 (green), Perdu (red)

Acquérir une carte action. Pendant la phase d'achat mais aussi en jouant des cartes, les joueurs vont pouvoir « acquérir une carte ». Il y a 8 cartes avancées disponibles à l'achat. Le coût d'achat de chaque carte est écrit en haut à droite de celle-ci. Dépensez autant d'influence que le coût d'achat de la carte pour l'ajouter à votre deck. **La carte acquise va dans votre main.** Ajoutez une nouvelle carte au marché des cartes disponibles afin d'en avoir toujours 2 pour chaque élément.

Prendre une carte contamination:



Lorsqu'un joueur doit prendre une carte contamination, il la prend de la pile des cartes contamination et la place dans sa main.

Détruire une carte



Certaines actions permettent au joueurs de détruire une carte. Dans ce cas le joueur prend une carte contamination de sa main ou de sa défausse, elle est remise dans la pile correspondante.



Terrain contaminé.

Lorsqu'une tuile terrain reçoit un 4ème jeton pollution elle devient *contaminée*. Enlevez immédiatement tout jeton sanctuaire qui s'y trouve. Les règles suivantes s'appliquent aux terrains contaminés.

- Il n'est pas possible **d'ajouter ou d'enlever un jeton pollution** sur une tuile contaminée. Si une action de l'adversaire ou d'une mine demande d'ajouter une pollution sur cette case, ignorez l'action. Un joueur ne peut pas faire d'action qui demande d'ajouter un jeton pollution sur cette tuile.
- Il ne peut pas y avoir de **sanctuaire** sur une tuile contaminée.
- Une **nouvelle mine** ne peut pas apparaître sur une tuile contaminée.

Actions de l'adversaire.

Lorsque l'adversaire doit **placer un jeton pollution ou une mine**, piochez un jeton numéroté dans le sac et placez la pollution ou la mine sur la tuile correspondante. Si il n'y a plus de jeton dans le sac, remettez tous les jetons dans le sac avant de piocher. Lorsqu'une nouvelle mine est placée sur Erythro, placer un cube sur la première ligne des actions de cette mine et réaliser l'action décrite sur cette ligne si il y en a une.

Attention : si la tuile contient déjà une mine ou le dôme, ou si la tuile est contaminée, n'ajoutez pas l'élément sur ce terrain, piochez un autre jeton.

Attaquer une mine.

Le mot clé « Attaque » (en rouge) sur les cartes d'action permet d'attaquer une mine ou le dôme. Le joueur choisit un élément. Il dépense un nombre de point d'influence dépendant de la mine et de l'élément choisi. La mine détruite est retirée du jeu. Pour certains adversaires cela peut déclencher une action supplémentaire. L'effet de l'attaque sur le dôme dépend de l'adversaire.

5. Déroulement d'une manche

Les phases des joueurs (phases 1, 2, 5 et 6) sont jouées par tous les joueurs simultanément; tout le monde doit avoir terminé une phase avant de passer à la phase suivante. Les phases des mines et de l'adversaire (phases 3 et 4) sont jouées une seule fois.

1. Phase des joueurs

Dans cette phase les joueurs doivent jouer **exactement 4 cartes** de leur main. Il y a deux types de cartes : les cartes contamination et les cartes action. réservez une zone de jeu pour mettre les cartes jouées et vérifier que 4 cartes sont jouées à chaque manche. Les joueurs jouent leurs 4 cartes dans l'ordre qu'ils souhaitent. Si les actions de 2 cartes entrent en conflit, les joueurs doivent résoudre entièrement une carte avant d'en jouer une autre sinon ils peuvent jouer simultanément si ils le souhaitent.

Jouer une carte Carte action.

Chaque carte action comporte 4 zones d'actions différentes. Pour jouer une carte il faut choisir **une zone d'action** sur cette carte et effectuer l'action **correspondante**.






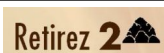




Les 3 zones du haut ont un effet simple :

- La première zone permet de gagner un certain nombre de points d'influence dans un élément.
- La deuxième zone d'action permet de se déplacer, au maximum de la distance indiquée.
- La troisième zone permet de poser un sanctuaire de l'élément indiqué, les conditions à vérifier sont :
1) il ne peut pas y avoir 2 sanctuaires sur la même tuile et
2) une tuile contaminée ne peut pas avoir de sanctuaire.
- La 4ème zone offre un effet plus complexe, il doit être réalisé du haut vers le bas. La partie en jaune en haut de la zone ne peut être réalisée que si un sanctuaire du bon élément est présent, elle est facultative. Les effets dans la partie du bas doivent être tous entièrement réalisés.

Les seules actions non-obligatoires sont les suivantes :

- Une capacité de déplacement peut être réalisée partiellement.
- Une capacité permettant de retirer des jetons pollution peut être utilisée pour enlever moins de jetons
- Si il est écrit qu'un joueur **peut** réaliser une action alors celle-ci n'est pas obligatoire.

Le tableau ci-dessous décrit les principaux effets des cartes.

	Augmenter de 1 votre influence en « terre »
	Prendre 2 points d'influence dans l'élément ou les éléments de votre choix.
	Perdre 4 points d'influence dans les éléments de votre choix.
	Attaque (voir « concepts de base »)
	Prendre une carte contamination.
	Retirer 2 jetons pollution
	L'effet à droite sur cette ligne s'applique à un autre joueur que celui qui joue la carte.
	L'effet à droite sur cette ligne s'applique à la tuile sur lequel se trouve le joueur ou à une tuile adjacente. (souvent l'effet consiste à enlever de la pollution).
	Déplacement de 2 tuiles (ou moins)
	L'effet à droite sur cette ligne s'applique à la tuile sur lequel se trouve un autre joueur ou à une tuile adjacente à ce joueur.

Jouer une carte contamination.

Lorsqu'un joueur joue une carte contamination il réalise toutes les actions écrites sur la carte.

Il doit donc placer un jeton pollution sur sa tuile actuelle et au choix :

- Soit dépenser 3 influences des éléments de son choix
- Soit piocher 3 cartes.

La carte est placée dans la zone de jeu mais ira dans la pile de cartes contamination durant la phase de défausse. Placer la carte face cachée pour rappeler qu'elle ne va pas dans la défausse. La carte contamination fait partie des 4 cartes jouées à ce tour. Une carte contamination ne peut pas être jouée si le joueur est sur une tuile contaminée.



2. Défausse

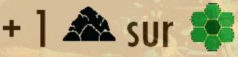
Les joueurs défaussent des cartes de leur main de façon à n'en garder qu'une seule ou aucune.

De plus les joueurs mettent dans leur défausse les cartes jouées dans la phase 1 sauf la/les cartes contamination jouées dans la phase 1 qui vont dans la pile correspondante.

3. Phase des mines

Chacune des mines progresse : pour chaque mine sur la planète, faites progresser le cube présent sur la mine d'une case vers le bas et effectuer l'action correspondantes. Les actions possibles sont les suivantes.

	Si un sanctuaire est présent sur la tuile de la mine, celui-ci retourne à la réserve.
	Ajouter un/deux jetons pollution sur la tuile de la mine

	Ajouter un jetons pollution sur la tuile de la mine et sur toutes les tuiles adjacentes.
---	---

Si une action de mine ne peut pas être réalisée entièrement, effectuez la au maximum possible.

4. Phase de l'adversaire

Certains adversaires ont des actions spécifiques qui ont lieu pendant cette phase. Se reporter à la fiche de l'adversaire.

5. Phase d'achat:

Chaque joueur peut s'il le souhaite acquérir une carte (voir « Acquérir une carte action » plus haut).

6. Pioche :

Chaque joueur pioche des cartes pour avoir **5 cartes en main**.

Les joueurs commencent alors une nouvelle manche.

Notes d'organisation et de stratégie :

- Acheter des cartes est une des actions les plus fortes du jeu, ne la négligez pas. Même une carte peu intéressante permet d'avoir plus de carte dans son jeu et de déclencher un remélange de deck moins souvent.
- Gérer le timing pour ne pas mélanger son deck trop tôt est crucial !
- Les actions qui impliquent les autres joueurs sont souvent plus fortes, essayez d'en profiter.
- N'oubliez pas de prendre une carte contamination lorsque votre action le requiert (en particulier pour les attaques)
- Contre l'adversaire numéro 2 il est inutile de mettre le jeton correspondant à la tuile centrale dans le sac, il ne servira jamais.
- Vous pouvez jouer cartes visibles et décaler les cartes vers votre zone de jeu si vous préférez.
- Chaque adversaire propose un style de jeu différent
 - Le premier demande de détruire toutes les mines et s'affaiblit si le deck de mines est vide
 - Le deuxième demande d'agir plus vite pour faire diminuer sa rentabilité, quitte à laisser une planète encore pleine de mines et de pollution
 - Le troisième demande de mieux gérer la pollution, donne un peu moins d'importance à l'achat de cartes mais demande de s'adapter à un nouvel événement à chaque tour.



Erythro

Ludovic Henrio

Photos



Mise en place



Début du premier tour



Fin de premier tour



Fin de partie (perdu)

