

Erythro

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.

Les ambassadeurs sont en perpétuelle communion avec la planète ce qui leur permet de déclencher de terribles catastrophes naturelles qui détruiront des mines, ils espèrent ainsi repousser l'envahisseur. 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 joueurs vont également utiliser leur influence pour acquérir de nouvelles compétences et dépolluer la surface d'Erythro. Ils vont aussi utiliser leur influence pour acquérir de nouvelles compétences.



1. Table of Contents

Erythro.....	1
1. Concepts généraux du jeu.....	2
2. Matériel.....	3
3. Mise en place (voir les 2 figures ci-dessous).....	4
4. Déroulement du jeu.....	6
5. Concepts du jeu.....	6
6. Déroulement d'une manche.....	9
1. Phase des joueurs	9
2. Défausse.....	10
3. Phase des mines.....	10
4. Phase de l'adversaire.....	10
5. Phase d'achat:.....	10
6. Pioche :.....	11
7. Remarques finales.....	11
8. Les adversaires.....	11
Compagnie minière de Mars.....	11
Alliance terrienne d'investissement minier.....	12
Consortium de colonisation d'Erythro.....	12
Photos.....	14

1. Concepts généraux du jeu

Dans Erythro, chaque joueur incarne un ambassadeur défendant une planète, les joueurs tentent de repousser une société minière en détruisant ses installations et en luttant contre la pollution qu'elle génère.

Chaque joueur connaît deux éléments parmi l'air, la terre, le feu ou l'eau. Ils rassemblent et dépensent leur influence sur ces éléments. Ceci est représenté par un cube sur leur mini-plateau : augmenter ou diminuer la quantité d'influence en déplaçant le cube, cela représente gagner ou dépenser de l'influence dans l'élément correspondant. Placez un cube sur le +10 si vous avez plus de 10 d'influence.

Durant la phase principale de chaque tour, chaque joueur joue quatre cartes sur cinq. Il n'y a pas d'ordre de tour : les joueurs jouent leurs cartes dans l'ordre qu'ils souhaitent. Chaque carte peut être jouée de quatre manières différentes : pour produire de l'influence ou déplacer votre personnage ou placer un sanctuaire ou pour un effet unique plus complexe. A la fin de chaque tour, les joueurs peuvent acquérir une carte qui rejoindra leur main. Ensuite, ils remplissent leur main à cinq cartes.

Les joueurs se battent contre un **adversaire qui génère des mines et de la pollution sur la planète**. A chaque tour, chaque mine présente sur la planète progresse, ajoutant généralement de la pollution sur sa tuile ou les tuiles alentour.

Les joueurs peuvent **détruire des mines ou dépolluer la planète par des actions** spécifiques. Ils doivent également rassembler leur influence sur les quatre ressources pour détruire les mines ou acquérir des cartes.

Les joueurs ajouteront également des cartes de contamination à leur deck, ces cartes polluent les decks des joueurs.

2. Matériel

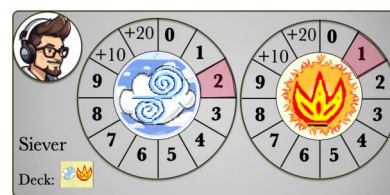
- Cartes des joueurs : 32 cartes action deck de base, 24 cartes contamination, 61 cartes action avancées réparties en 4 éléments
- 40 cartes mine
- 4 mini-plateaux personnages
- Des cubes pour marquer la progression des mines et les ressources de chacun
- 1 pion/figurine par joueur
- 16 tuiles terrain numérotées
- 16 jetons numérotés et un sac
- 40 jetons pollution symbolisés par 
- 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



Tuile terrain



Carte
contamination



Carte action
avancée
« 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 révélées ait un coût inférieur ou égal à 4**.
2. Assemblez les *tuiles terrain* en fonction du nombre de joueurs comme indiqué dans la figure ci-dessous.
3. Chaque tuile a un numéro. Placez dans le sac un jeton numéroté pour chaque tuile terrain présente.
4. 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. Les mines numéro 1 sont sur le dessus de ce deck, puis les 2, les 3 et enfin les 4.

Difficulté	Mines 1	Mines 2	Mines 3	Mines 4	Polution initiale
Initiation	3/4/5	1/1/2	0/1/2	1/1/1	3/4/5

Par exemple dans une partie d'initiation contre la compagnie minière de Mars, à 3 joueurs le deck de mines est composé de 4 cartes mines de niveau 1 (prises au hasard), une de niveau 2, une de niveau 3 et une de niveau 4.

- (2) **Si cela est indiqué sur la fiche adversaire placez le dôme sur la tuile centrale.**

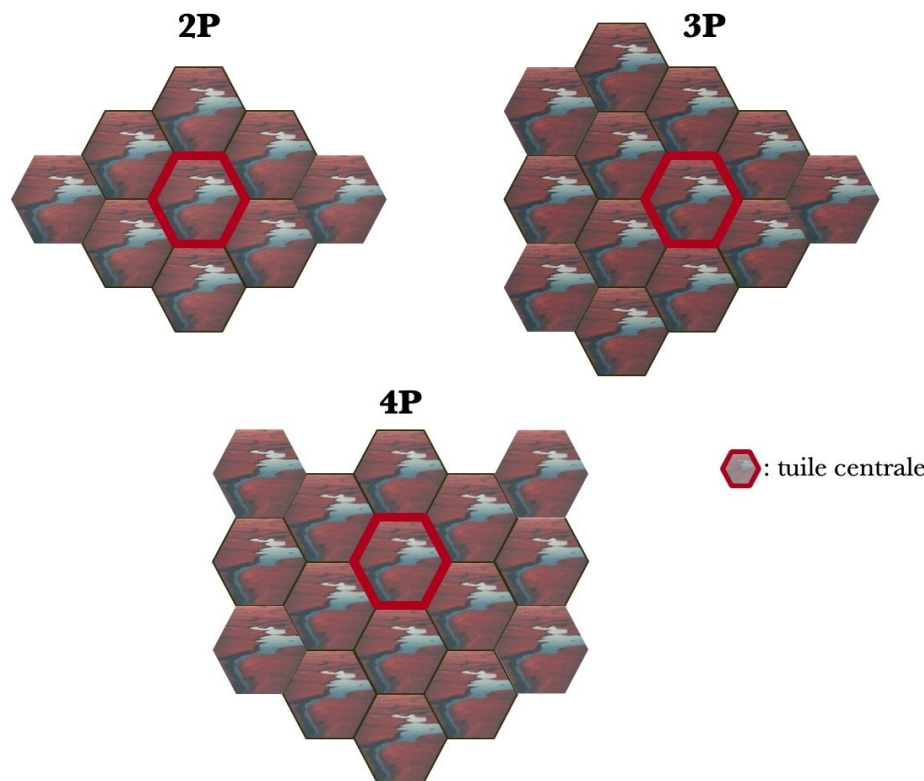
Par exemple contre la compagnie minière de Mars il faut placer le dôme sur la tuile centrale.

- (3) **Placez des jetons pollution** initiaux en fonction des indications de la fiche adversaire. Pour cela piochez des jetons numérotés dans le sac (voir concepts généraux pour plus de détails).

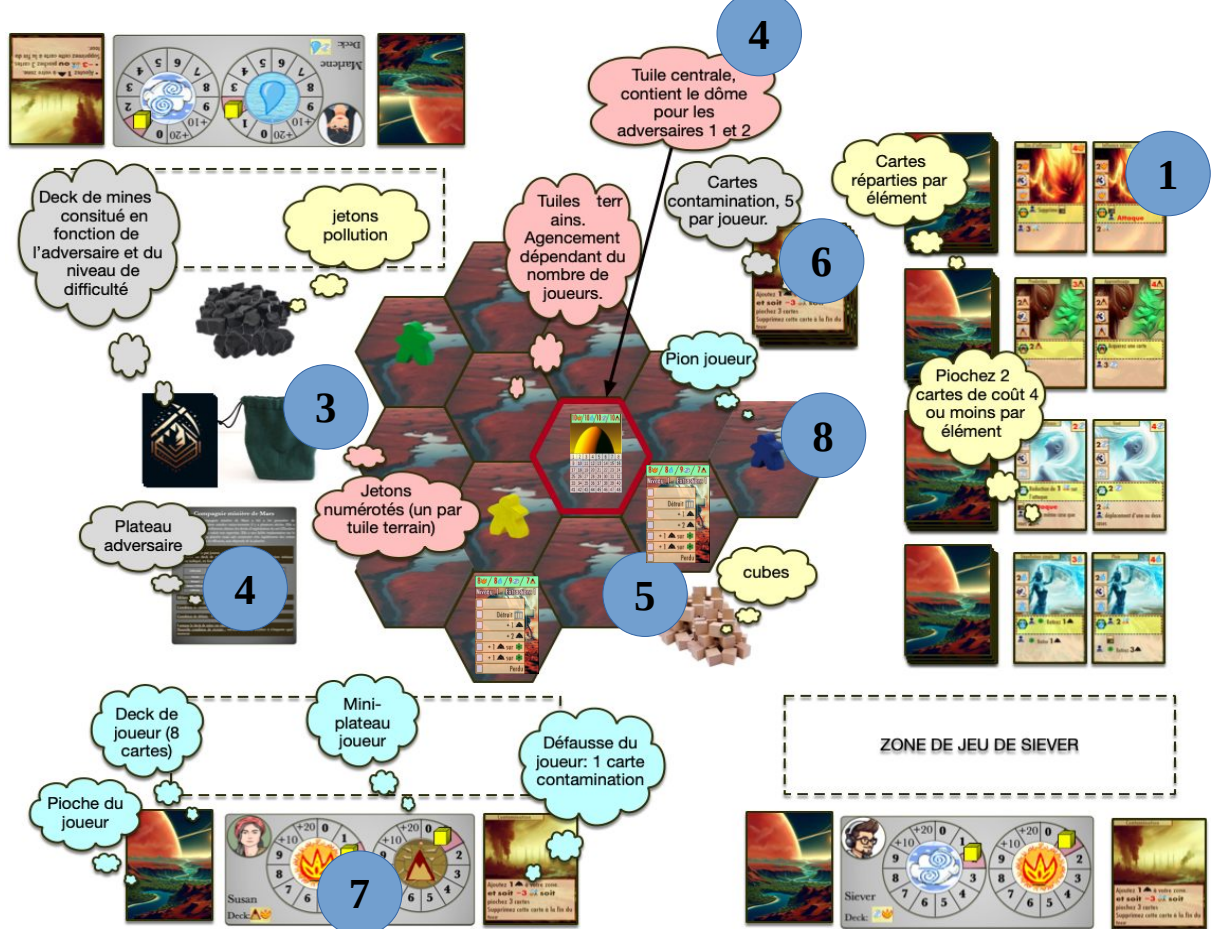
Dans l'exemple ci-dessus il faut placer 4 jetons pollution et donc piocher 4 jetons numérotés et placer un jeton pollution sur chacune des 4 tuiles terrain correspondantes

5. **Révélez autant de mines qu'il y a de joueurs** depuis le deck de cartes mine (sauf indication contraire sur la fiche adversaire). Pour cela piochez des jetons numérotés dans le sac (voir concepts généraux pour plus de détails).

Dans l'exemple ci-dessus il faut placer 3 mines donc piocher 3 jetons.
6. Mettez les cubes et jetons pollution à côté du plateau. Préparez une *pile de cartes contamination* (5 cartes par joueur).
7. 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.
 - (4) 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

Cette section donne une vue d'ensemble de la partie, elle est suivie d'une section qui présente les concepts du jeu, avant de présenter en détail chaque phase du jeu en Section 6.

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

2. **Phase des joueurs** : Chaque joueur joue **4 cartes de sa main**.
3. **Défausse** : Chaque joueur peut conserver **une ou aucune carte** de sa main, et doit défausser les autres.
4. **Phase des mines** : Chaque mine progresse et effectue les actions correspondantes (cela ajoute généralement de la pollution).
5. **Phase de l'adversaire** facultative, dépendant de l'adversaire.
6. **Phase d'achat** chaque joueur peut acquérir une carte.
7. **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**.

Par exemple contre la compagnie minière de Mars, pour gagner il ne doit y avoir ni mine ni le dôme sur la planète.

Condition de victoire : Aucune mine sur Erythro + dôme détruit
Pour détruire le dôme attaquer avec 10 🌪️

- 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.

Contre la compagnie de Mars à 3 joueurs, les joueurs ont perdu si 4 terrains sont contaminés.

Condition de défaite : 3/4/4 Terrains contaminé à 2/3/4 joueurs.

(3) Un joueur ne peut pas jouer : il n'a que des cartes contamination et se trouve sur un terrain contaminé (très rare).

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 carte¹. Lorsqu'un joueur doit piocher une ou plusieurs cartes, il les prend en haut de sa pioche. Défausser signifie mettre la carte dans sa 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 (souvent ajouter une mine sur la planète). 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 cela ajoute une mine.

¹ Ce mécanisme est commun à la plupart des jeux de deck-building

Cartes action.



Cartes mine.



Les étapes d'une mine. Lorsqu'une mine apparaît, mettez un cube sur la case de la première étape (première ligne). Lorsqu'une mine progresse, descendez le cube d'une étape. Chaque fois que le cube atteint une nouvelle étape, cela déclenche les effets écrits sur la ligne correspondantes. Ces effets sont décrits dans la prochaine section.




Passer de la première à la deuxième étape

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 l'influence correspondant au coût d'achat de la carte pour l'acquérir. **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.



Coût de la carte

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 et la remet dans la pile de cartes contamination.



Carte contamination

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 un terrain contaminé. Si une action de l'adversaire ou d'une mine demande d'ajouter une pollution sur cette tuile, 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 un terrain contaminé.
- Une nouvelle mine ne peut pas apparaître sur un terrain contaminé. Lorsque l'on pioche un jeton numéroté dans le sac pour mettre une mine ou une pollution. Si la tuile est contaminée on pioche un autre jeton.



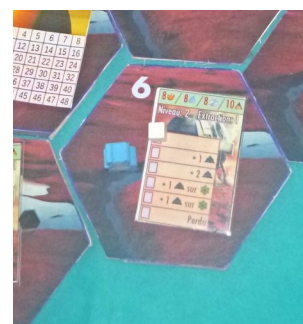
Un terrain contaminé

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** » 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.

Exemple : Supposons que je joue une carte avec l'action à droite et que je sois sur une tuile avec la mine à droite. L'action dit 1) prendre une carte de contamination (en main) ; 2) attaque. Par exemple, je peux dépenser 8 influences en eau ou 9 influences en air pour détruire la mine. La mine est retirée du jeu.



Pour attaquer une mine vous devez être sur la même tuile

6. 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 si ce n'est pas le cas 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 de l'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, avec les conditions suivantes :

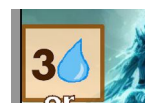
1) il ne peut pas y avoir 2 sanctuaires sur la même tuile et

2) une tuile contaminée ne peut pas avoir de sanctuaire.

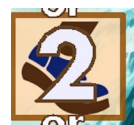
- La 4ème zone offre un effet plus complexe, il doit être réalisé du haut vers le bas. La partie en jaune en haut de la zone ne peut être réalisée que si un **sanctuaire** du bon élément est présent, elle est **facultative**. Les effets dans la partie du bas doivent être tous entièrement réalisés.

Voir le tableau ci-dessous pour une liste des effets.

*Dans l'exemple ci-contre, si le joueur qui joue la carte se trouve sur une tuile avec un sanctuaire de feu il **peut** supprimer une carte contamination de sa main ou sa défausse. Ensuite un **autre** joueur **doit** supprimer une carte contamination de sa main ou sa défausse.*



gagner 3 influences en eau



déplacement de 2 cases max



placer un sanctuaire d'air








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 vous en rappeler. 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.



Carte contamination

2. Défausse

Les joueurs défaussent des cartes de leur main de façon à n'en garder qu'une seule ou aucune. Ils peuvent défausser les cartes qu'ils souhaitent, y compris les cartes contamination.






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.



Passer de la première à la deuxième étape

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
 sur 	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.

7. Remarques finales

Prise de décision et discussions entre les joueurs. La plupart des actions sont réalisées par un joueur, c'est donc ce joueur qui doit prendre les décisions liées à l'action réalisée. Souvent un joueur fait faire quelque chose à un autre joueur, dans ce cas, c'est le joueur qui déclenche l'action qui décide qui en profite, puis le joueur qui en profite réalise l'action. *Par exemple lorsqu'une action permet à un autre joueur de se déplacer, c'est le joueur qui déclenche l'action qui choisit qui se déplace, et le joueur qui se déplace qui décide où aller.*

Il n'y a aucune restriction sur la communication entre les joueurs. Les joueurs peuvent montrer leurs mains, mais il est préférable de les garder cachées pour éviter qu'un joueur n'essaye de tout contrôler.

Il n'y a jamais d'ordre de tour. Par exemple, pour la phase d'acquisition des cartes, les joueurs peuvent acquérir les cartes dans l'ordre de leur choix (le marché est réapprovisionné entre chaque achat).

Notes d'organisation et de stratégie :

- Vous pouvez jouer cartes visibles et décaler les cartes vers votre zone de jeu si vous préférez.
- Acheter des cartes est une des actions les plus fortes du jeu, ne la négligez pas. Même une carte peu intéressante permet de retarder le moment où vous devrez mélanger votre deck. Essayez d'acquérir une carte à chacune des phases d'achat.
- 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.
- Contre l'adversaire numéro 2 il est inutile de mettre le jeton correspondant à la tuile centrale dans le sac, il ne servira jamais.
- 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 polluée et pleine de mines.
 - 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.



8. Les adversaires

Compagnie minière de Mars

C'est l'adversaire avec le moins de règles.

Il n'y a pas de phase de l'adversaire.


Lorsqu'un joueur mélange son deck, ajoutez une nouvelle mine.

Détruisez toutes les mines et le dôme pour gagner la partie.

Il n'y a aucune condition de défaite particulière (les joueurs perdent lorsqu'une mine atteint la dernière étape, que trop de tuiles sont contaminées ou qu'un joueur ne peut pas jouer).

Les joueurs doivent se concentrer sur la destruction des mines et devront peut-être accepter que quelques tuiles soient contaminées.

Résister jusqu'à la fin du paquet de mines peut également être une bonne stratégie car l'adversaire s'affaiblit par la suite (il ne fait qu'ajouter des jetons pollution).



Compagnie minière de Mars

Pionnière de l'exploitation minière extra-terrestre il y a plusieurs siècles, la compagnie minière de Mars a naturellement obtenu les droits d'exploitation du sol d'Erythro. Elle a une faible implantation sur le sol de la planète mais sait construire très rapidement des mines robustes et efficaces, aux dépens de la planète.

Mise en place :
5 cartes contamination par joueur
Dôme sur tuile centrale
Constituez un deck de mines et placez des marqueurs pollution initiaux comme indiqué, en fonction du nombre de joueurs – 2/3/4:

Difficulté	Mines 1	Mines 2	Mines 3	Mines 4	Pollution initiale
Initiation	3/4/5	1/1/2	0/1/2	1/1/1	3/4/5
Blitz (AD)	2/3/4	1/1/2	1/2/2	1/2/2	3/4/6
Moyen	2/3/4	4/6/8	1/1/2	1/2/2	1/2/4
Assez Difficile	2/3/4	3/4/5	2/3/5	2/3/4	2/4/4
Difficile	2/3/4	2/2/3	2/4/5	3/4/6	3/5/6

Mélange de deck joueur : Piochez une mine.
Si le deck de mines est vide, à la place ajoutez 1 pollution.

Condition de victoire : Aucune mine sur Erythro + dôme détruit
Pour détruire le dôme attaquer avec 10 ☹️

Condition de défaite : 3/4/4 Terrains contaminé à 2/3/4 joueurs.

Alliance terrienne d'investissement minier

Cet adversaire est basé sur une jauge de progression, si elle progresse trop les joueurs ont perdu, si elle descend à zéro, les joueurs ont gagné. Toutes les règles de la compagnie minière Mars s'appliquent toujours, avec les ajouts suivants.


La progression de l'adversaire est enregistrée avec une nouvelle mesure : la rentabilité.

A la mise en place, mettez un cube sur la grille du dôme pour suivre la rentabilité (voir rentabilité initiale dans le tableau).

Il y a désormais une phase de l'adversaire qui ajuste la rentabilité, en fonction du « niveau d'extraction » sur les mines. Chaque mine présente sur le plateau pendant la phase de l'adversaire augmente la rentabilité de l'adversaire.

Au contraire, chaque fois qu'une mine est détruite ou que le dôme est attaqué, la rentabilité diminue.

Si la rentabilité dépasse le maximum (qui dépend du nombre de joueurs), les joueurs perdent ; si elle atteint zéro, les joueurs gagnent.



Alliance terrienne d'investissement minier

L'alliance terrienne possède 80% des mines sur terre. Mais, déçue par les réglementations terriennes sur l'impact environnemental des exploitations minières elle a décidé d'investir de forts capitaux en Erythro. L'alliance espère ainsi décupler ses profits à ses revenus, la seule chose qui pourrait faire reculer l'alliance serait de perdre de l'argent!

Mise en place : Dôme sur la tuile centrale. 5 cartes contamination par joueur. Utilisez l'échelle du dôme pour mesurer la rentabilité de l'adversaire. Constituez un deck de mines, placez de la pollution et ajustez la rentabilité initiale comme indiqué, en fonction du nombre de joueurs -- 2/3/4:

Difficulté	Mines 1	Mines 2	Mines 3	Mines 4	Pollution initiale	Rentabilité initiale
Moyen	2/3/4	3/4/6	2/3/4	1/2/2	1/1/2	6/10/13
Assez Difficile	2/3/4	2/3/4	2/3/4	3/4/6	1/3/3	8/13/17
Difficile	2/3/4	1/1/2	2/3/4	4/6/8	2/3/5	9/13/19

Phase de l'adversaire : Ajustez la rentabilité de l'alliance en ajoutant la valeur d'extraction de toutes les mines présentes sur le plateau.

Mélange de deck joueur : Piochez une mine.
Si le deck de mines est vide, à la place augmentez la rentabilité de 5

Condition de victoire : La rentabilité atteint 0 ou moins.

Condition de défaite : 4/5/7 Terrains ravagés à 2/3/4 joueurs.
OU la rentabilité atteint 17/25/33 à 2/3/4 joueurs

Destruction de mine : la rentabilité diminue du **niveau** de la mine + 1.
Le dôme peut être attaqué avec 10 ☹️, diminuez alors la rentabilité de 5. Le dôme reste en place.

Les mines sont plus puissantes contre cet adversaire et les joueurs doivent déterminer quand il est possible de précipiter la fin du jeu en réduisant la rentabilité à zéro. Il est donc possible de gagner avec de nombreuses mines et jetons pollution présents sur la planète.

Consortium de colonisation d'Erythro.

Cet adversaire est bien différent des deux premiers et plus aléatoire.

Premièrement, il comporte des cartes événement. Une nouvelle carte événement est révélée lors de la phase adverse (il n'y a donc aucune carte événement active lors de la première phase des joueurs). La carte événement reste active jusqu'à la prochaine phase de l'adversaire (laissez-la visible et accessible à tous les joueurs). Chaque carte événement est composée de trois parties ; la première s'active immédiatement, elle permet de supprimer de la pollution, la deuxième s'applique lorsque les joueurs mélangent leur deck, la troisième lorsqu'une mine est détruite.

Deuxièmement, une ou deux mines sont ajoutées à chaque tour en fonction du nombre de joueurs.

Finalement, la condition de victoire est encore très différente. Les joueurs doivent dépolluer entièrement la planète (après avoir détruit un certain nombre de mines). Si un terrain est contaminé, les joueurs perdent immédiatement. Si les joueurs détruisent toutes les mines du deck de mines ils ont également gagné.

Cet adversaire met moins de pression sur la phase d'acquisition car mélanger son deck a un impact plus faible mais la dépollution est très importante et l'adversaire est moins prévisible.

précision: lorsqu'un événement vous fait prendre une carte pollution, celle ci va dans votre défausse

Consortium de colonisation d'Erythro



Un consortium de colonisation particulièrement efficace s'est constitué depuis la terre pour coloniser Erythro. Il a commencé à s'installer et la surface de la planète subit déjà la pollution. Erythro pourrait repousser l'envahisseur elle même. Mais elle ne peut pas agir tant que son sol est pollué, vous devez dépolluer la planète pour lui permettre de se défendre.

Mise en place : 5 cartes contamination par joueur

Placez 1 mine initiale à 2 joueurs et 2 mines à 3 ou 4 joueurs. Constituez un deck de mines, placez de la pollution initiale comme indiqué, en fonction du nombre de joueurs (2/3/4):

Difficulté	Mines 1	Mines 2	Mines 3	Mines 4	Pollution initiale
Moyen	3/3/6	4/2/6	3/4/7	0/3/1	2/6/5
Assez Difficile	3/2/5	2/1/4	3/4/7	2/5/4	3/7/6
Difficile	2/1/3	3/1/7	1/4/3	4/6/7	4/8/7

Phase de l'adversaire : Piochez une carte événement.

Puis ajoutez **1 mine à 2 ou 3 joueurs 2 mines à 4 joueurs**, si le deck de mines est vide, ajoutez **1 pollution** par joueur.

Condition de victoire:

Avoir détruit au moins 5/7/10 mines et aucune pollution sur Erythro.
ou avoir détruit toutes les mines et le deck de mines est vide

Condition de défaite supplémentaire: 1 Terrain contaminé

Erythro

Ludovic Henrio

Photos



Mise en place



Début du premier tour



Fin de premier tour



Fin de partie (perdu)

