

# 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 vont repousser l'invasisseur. 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 ou pour provoquer des catastrophes qui détruiront des mines.



## 2. Matériel

- Cartes des joueurs : 32 cartes action deck de base, 30 cartes pollution, 53 cartes action à acquérir 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
- 40 jetons pollution 🌋.
- 32 jetons sanctuaire.
- 1 tuile dôme
- Un mini-plateau pour chaque adversaire (3 au total)



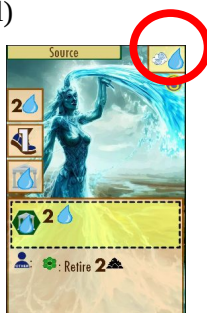
Jeton sanctuaire



Mine



Mini-plateau personnage (recto)



Carte action deck de base «air- feu»



Tuile dôme



Carte pollution

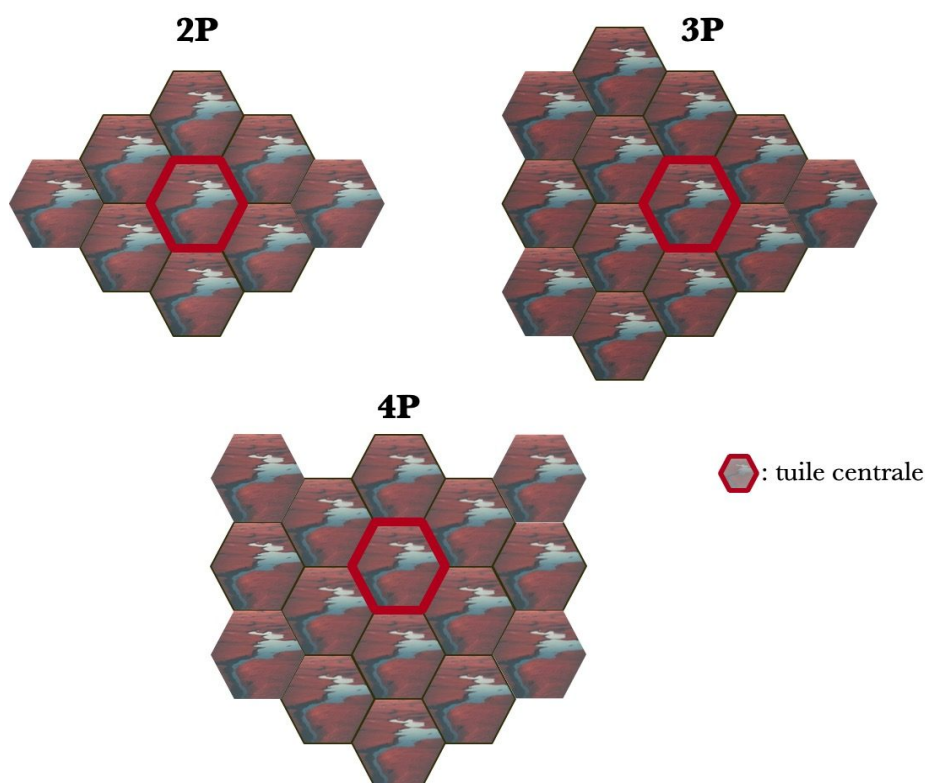


Carte action à acquérir « feu »

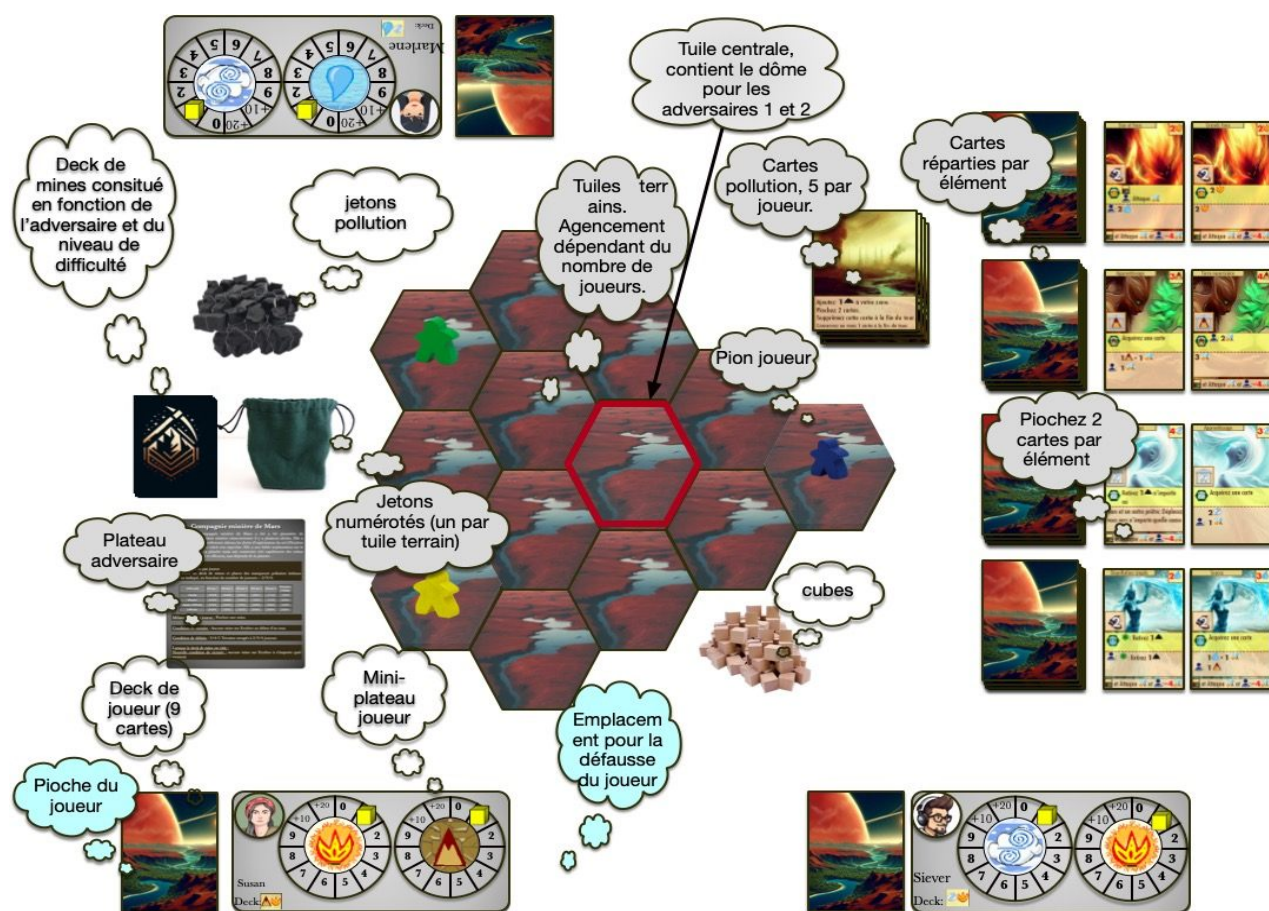
### 3. Mise en place (voir les 2 figures ci-dessous)

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

1. Formez 4 paquets de carte-actions à acquérir, un pour chaque élément (eau/terre/feu/air). Mélangez chacun de ces paquets séparément, révélez 2 cartes chaque paquet de coût 2, 3, ou 4 (voir plus bas).
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. Effectuez la mise en place pour celui-ci.
  - (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. **Placez autant de mines qu'il y a de joueurs** (depuis le deck de cartes mine).
7. Préparez une *pile de cartes pollution* (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 0 et 1 des disques des éléments. Chacun commence avec 1 point d'influence dans un des deux éléments qu'il connaît (l'emplacement de départ est surligné).
  - (2) Il constitue un deck de départ formé des 8 cartes correspondant à ses éléments et d'une carte pollution.
  - (3) Il prend les 5 cartes marquées (S) et mélange les autres pour former une pioche.
9. Chaque joueur pioche un jeton numéroté 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 des zones contaminées** : chaque zone contaminée repousse les joueurs et leur fait prendre une carte pollution.
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 :

- Si les **conditions de victoire** sont rencontrées, les joueurs ont alors gagné. Les conditions de victoire **dépendent toujours de l'adversaire**.
- Si les **conditions de défaites** sont rencontrés. Les joueurs ont alors perdu. Les conditions de défaite sont les suivantes :
  - (1) Une des **mines** atteint la case « Perdu ».
  - (2) Un joueur ne peut pas jouer 4 cartes durant son tour.
  - (3) Chaque **adversaire** a des conditions de défaite supplémentaires incluant un **nombre de terrains contaminés** à ne pas dépasser.



## 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 si il n'est pas possible de 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.

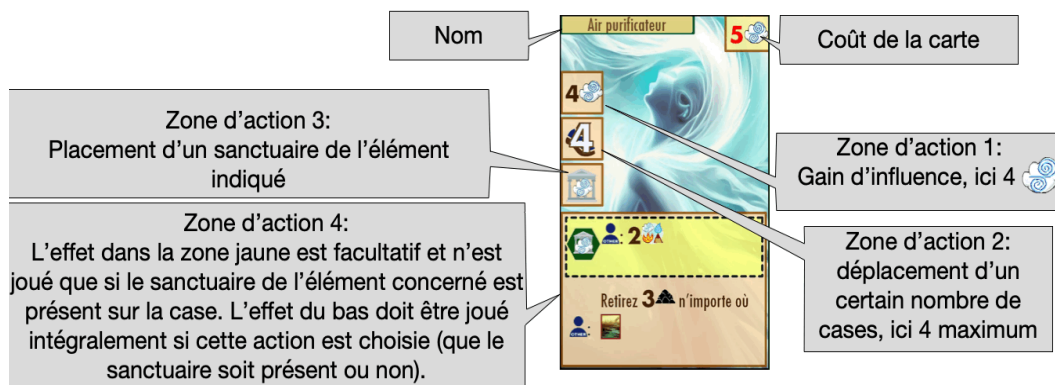
### Piocher/défausser une carte.

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.

Cela déclenche souvent 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.


### Cartes action.




### Cartes mine.



**Acquérir une carte action.** Certaines actions permettent d'« acquérir une carte ». Il y a 8 cartes disponibles à l'achat, à chaque instant, 2 pour chaque élément. 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 en haut de votre pioche** et une nouvelle carte est ajoutée au marché des cartes disponibles afin d'en avoir toujours 2 pour chaque élément.

**Prendre une carte pollution :**  Lorsqu'un joueur doit prendre une carte pollution, il la prend de la pile des cartes pollution et la place dans sa défausse.

**Détruire une carte** .

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

### 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 tuiles contaminées.

- 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 n'est pas possible de mettre un **sanctuaire** sur une tuile contaminée.
- Une **nouvelle mine** ne peut pas apparaître sur une tuile contaminée.
- Un joueur qui **termine son tour** sur une tuile contaminée doit l'évacuer (voir ci-dessous).

### 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. **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.

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.

### 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 choisis. La mine détruite est immédiatement retirée du jeu. Pour certains adversaires cela peut déclencher une action supplémentaire. L'effet de l'attaque sur le dôme dépend de l'adversaire. Certaines cartes permettent d'avoir une réduction sur le coût d'une attaque (en particulier lorsqu'un sanctuaire est présent)

## 5. Déroulement d'une manche

Les phases des joueurs 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 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 pollution et les cartes action) Il est recommandé de réserver 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 possible simultanément pour gagner du temps. Si les actions de 2 cartes entrent en conflit, les joueurs doivent résoudre entièrement une carte avant d'en jouer une autre.

#### 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 les effets de cette zone.









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, 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, elle doit être réalisée 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 pour choisir cette action. Les seules exceptions sont les suivantes :

- Une capacité de déplacement peut être réalisée partiellement à condition de ne pas rester sur la tuile de départ. Seul se déplacer « vers n'importe quelle case » permet de ne pas bouger.
- Une capacité permettant de retirer des jetons peut être utilisée pour enlever moins de jeton qu'indiqué, mais au minimum 1 jeton.
- 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.
	Prendre une carte pollution.
	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)

### Jouer une carte Carte pollution.

Lorsqu'un joueur joue une carte pollution il doit placer un jeton pollution sur sa tuile actuelle et au choix :

- Soit dépenser 3 influences des éléments de son choix
- Soit piocher 2 cartes.

La carte est placée dans la zone de jeu mais ira dans la pile de cartes pollution durant la phase de défausse. Placer la carte face cachée pour penser à la détruire. La carte pollution fait partie des 4 cartes jouées à ce tour. Une carte pollution ne peut pas être jouée 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 autres cartes jouées dans la phase 1 sauf la/les cartes pollutions jouées dans la phase 1 (face cachée) qui vont dans la pile pollution.

## 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 des terrains contaminées :

**Chaque tuile contaminée repousse les joueurs et leur fait prendre une carte pollution.**

Pour chaque joueur qui se trouve sur une tuile contaminée celui-ci doit prendre une carte pollution et se déplacer vers une tuile adjacente. Si la pioche de cartes pollution est vide ne piochez pas de carte. Si possible le joueur doit se déplacer vers une tuile non-contaminée, si toutes les tuiles adjacentes sont contaminées déplacez vous vers l'une d'elle ; ne reprenez pas d'autre carte pollution et restez sur cette tuile.

#### 6. Pioche :

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

Les joueurs commencent alors une nouvelle manche (jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient atteintes).

#### 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 pollution 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/pivoter les cartes sur la table quand vous les jouez si vous préférez.





Erythro

Ludovic Henrio

## Photos



*Mise en place*



*Début du premier tour*



*Fin de premier tour*



*Fin de partie (perdu)*