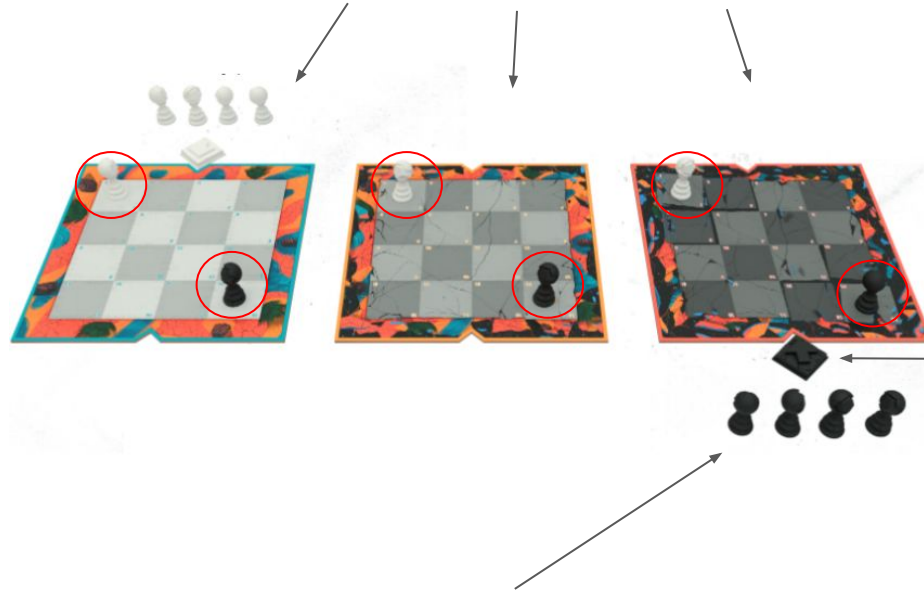


RÈGLES DU JEU

Le jeu se joue sur 3 plateaux, le passé, le présent et le futur.



Chaque joueur a aussi un **marqueur** pour indiquer où commence son prochain tour.

Par défaut les blancs commencent dans le passé et les noirs dans le futur

Chaque joueur a une **réserve** de pions et commence avec 3 pions sur chacun des **coins des plateaux**.

Il y a également une réserve de graines partagée entre les deux joueurs:



JOUER UN TOUR

1

Choisir un pion sur le plateau **marqué**

2

Effectuer 2 **actions**

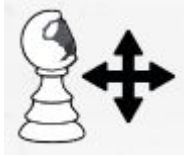
3

Déplacer le **marqueur** sur un plateau différent

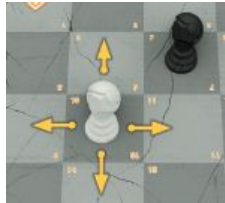
Un joueur gagne lorsque son adversaire n'a plus de pions dans au moins **2 plateaux** à la fin de son tour.

Les actions

Déplacement haut
bas gauche droite



Pas de déplacement diagonal



Pousser un pion
adverse



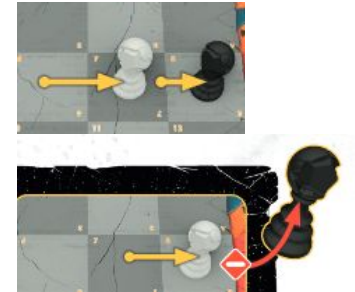
Ecraser un pion contre un
mur (supprime ce pion
définitivement) : il **meurt**



- On peut créer une chaîne de poussage si plusieurs pions à la suite
p.ex.

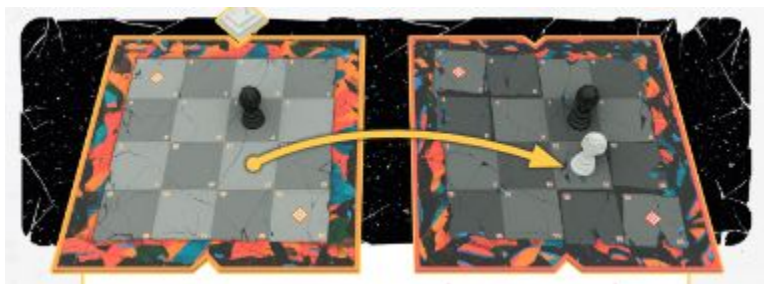


- Si on pousse un pion ennemi sur un autre pion ennemi, les deux **meurent**
- Si on déplace son pion sur un autre pion allié, les deux meurent aussi



Les **actions** : voyager dans le temps

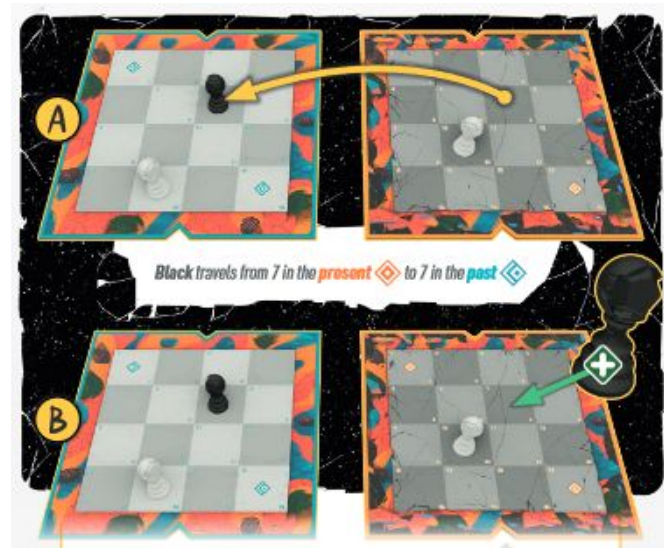
Vers le futur



Le pion du passé passe dans le présent (ne peut pas aller dans le futur en un coup) ou présent vers le futur.

SEULEMENT SI CASE LIBRE dans le plateau de destination

Vers le passé



Idem mais le pion se dédouble: il reste dans le temps courant et va dans le passé. Le pion additionnel vient de la **réserve** du joueur.

Les actions : Planter, récolter une graine / renverser un arbre



Graine



arbuste



arbre



-On peut placer un pion par dessus

-Peut être placée sous un pion

-peut être collectée

-se comporte comme un mur: on ne peut le déplacer

-on peut écraser un pion contre l'**arbuste**

-supprimé si on collecte la **graine**

-on peut le pousser (voir ci-contre) sur un autre joueur, supprimant le pion
-on peut écraser un joueur contre un **arbre** tombé

-si un **arbre** tombe sur un autre **arbre**, celui-ci tombe à son tour
-une fois tombé, on ne peut plus le déplacer
-un **arbre** (tombé) est supprimé si la **graine** est supprimée

Sur tout plateau, on peut planter une **graine** qui, si les cases sont libres sur les autres plateaux, éclos en **arbuste** puis en **arbre** dans les plateaux futurs.

La collecte de la **graine** supprime ces éléments des plateaux. Ajouter/ supprimer une **graine** coûte une **action**.

