

Earth, Water & Sun

But du jeu

Earth, Water & Sun est un jeu de stratégie pour 2 joueurs dans lequel vous incarnez un Écosystème constitué de Champignons et d'Arbres. Vous tenterez par tous les moyens possibles d'éliminer l'Écosystème adverse, afin d'étendre votre influence et votre pouvoir à l'ensemble de la planète. Utilisez les nutriments de la Terre pour construire votre défense, utilisez la force que vous procure le Soleil pour attaquer plus puissamment et utilisez l'adaptabilité de l'Eau afin d'améliorer votre mobilité. Les Arbres sont les têtes dirigeantes de ces Écosystèmes. Protégez les vôtres tout en éliminant ceux de votre adversaire pour gagner la partie!

Composantes

- 1 Planche de jeu
- 2 Arbres blancs 
- 2 Arbres noirs 
- 5 Champignons blancs 
- 5 Champignons noirs 
- 20 jetons de Terre 
- 20 jetons d'Eau 
- 20 jetons de Soleil 
- 4 jetons de Bouclier 
- 20 Racines blanches 
- 20 Racines noires 

Lexique

- Écosystème : Ensemble comportant vos Spécimens, leurs améliorations, ainsi que vos Racines en jeu et dans votre réserve.
- Spécimen : Un Spécimen est une pièce jouable, qu'il s'agisse d'un Champignon ou d'un Arbre.
- Ressource : Une ressource provient de l'un des 3 éléments dans *Earth, Water & Sun* : la Terre, l'Eau et le Soleil.

- Hexagone adjacent : 2 hexagones sont adjacents lorsqu'ils partagent une arête



- Détruire : Un Spécimen, une Racine ou un Bouclier est détruit lorsqu'il est attaqué par un Spécimen adverse. Retirez alors son jeton du jeu.

Mise en place

<p>Attaques ciblent 2 cases simultanément </p>	<p>+1 mouv. & +1 rotation </p>	<p>+2 racines & +1 bouclier </p>
<p>2 attaques consécutives </p>	<p>+1 mouv. & +1 mouv. post-attaque </p>	<p>+2 racines & racines enlevables </p>

<p>+2 racines </p>	<p>+1 mouv. & +1 rotation </p>	<p>Attaques ciblent 2 cases simultanément </p>
<p>+2 racines & racines enlevables </p>	<p>+1 mouv. & +1 mouv. post-attaque </p>	<p>2 attaques consécutives </p>
<p>+2 racines & +1 bouclier </p>	<p>+1 mouv. & +1 rotation </p>	<p>Contre-attaque </p>

1. La planche de jeu est au centre de la table. Les différentes couleurs de cases ne changent rien au jeu, elles ne font qu'aider à compter les cases pour le mouvement.
2. Chaque joueur est attribué une couleur au hasard, soit blanc ou noir, et prend tous les Spécimens de sa couleur. Chaque joueur place ensuite ses Spécimens en jeu dans l'ordre suivant, sur la rangée la plus près de lui, tel que présenté sur l'image ci-dessus :

Champignon - Arbre - Champignon - Champignon - Champignon - Arbre - Champignon

3. Toutes les pièces de jeu restantes, soit les jetons de Soleil, les jetons de Terre, les jetons d'Eau, les jetons de Bouclier, et les Racines sont déposées près de la planche de jeu, formant une réserve par type de pièce de jeu, accessible aux deux joueurs.
4. Le joueur noir joue en premier, vous pouvez maintenant commencer la partie!

Actions dans un tour

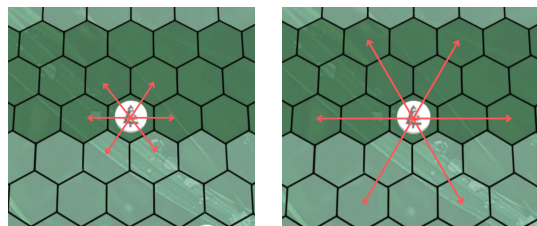
Les joueurs jouent leur tour en alternance. Chaque joueur **doit** effectuer dans l'ordre les deux actions suivantes avant de passer son tour à l'autre joueur : **(1) Croissance, (2) Déplacement**. Une Attaque peut se déclencher après l'action Déplacement et est optionnelle.

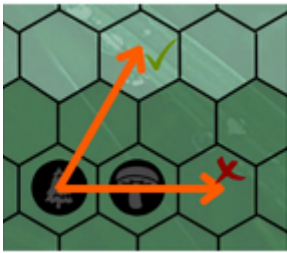
(1) Croissance : Choisissez l'un de vos Spécimens. Ce Spécimen obtient une ressource parmi les 3 disponibles : la Terre, l'Eau et le Soleil. Placez cette amélioration sur le Spécimen de manière à former une pile qui grandira à mesure que le Spécimen obtient davantage de ressources.

Un Spécimen peut avoir n'importe quelle combinaison de ressources, mais ne peut **jamais** avoir plus de 3 améliorations provenant de la même ressource. Un Champignon peut avoir jusqu'à 2 ressources, et un Arbre peut avoir jusqu'à 4 ressources.

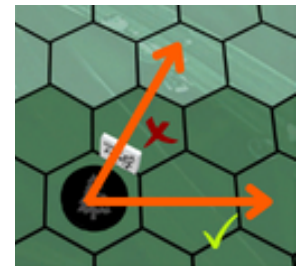
Le détail de ce qu'offre chaque ressource comme habiletés se trouve dans la section ressources.

(2) Déplacement : Choisissez l'un de vos Spécimens et déplacez-le de 1 ou de 2 cases en ligne droite dans la direction de votre choix.

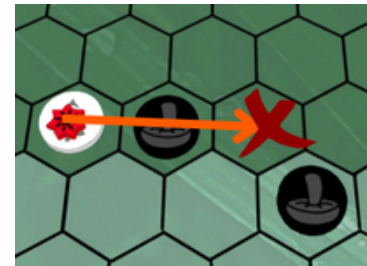




La trajectoire peut toutefois être bloquée par un Spécimen allié ou une Racine, peu importe qui a placé la Racine. Un Spécimen dont la trajectoire est bloquée doit s'arrêter sur la dernière case disponible et terminer son action Déplacement. Il ne peut y avoir qu'un seul Spécimen sur une case à la fin d'un tour.



Il est également impossible de traverser un Spécimen ennemi et terminer son déplacement sur l'hexagone se trouvant de l'autre côté.



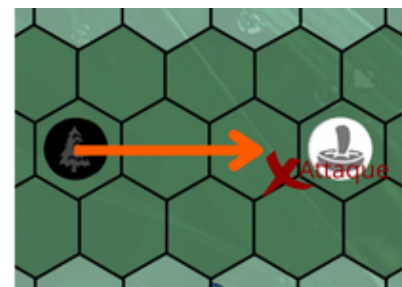
Attaque

Lorsque vous déplacez l'un de vos Spécimens sur une case où se trouve un Spécimen adverse, une attaque est déclenchée. **Déclencher une attaque termine votre déplacement pour ce tour.** Détruisez le Spécimen adverse et retirez-le du jeu. Votre Spécimen se tient maintenant sur l'hexagone où se trouve le Spécimen adverse. Si un Spécimen adverse se trouve sur une case qui n'est pas accessible par votre action déplacement, vous ne pouvez pas l'attaquer.



L'attaque du joueur noir détruit le Champignon blanc. Suite à cette attaque, le Spécimen noir se trouve sur l'hexagone où se trouvait le Spécimen blanc.


L'attaque voulue par le joueur noir est impossible, car le Spécimen blanc se trouve trop loin du Spécimen noir.



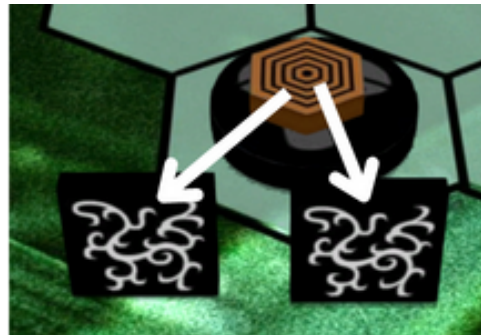
L'attaque voulue par le joueur noir est impossible, car une Racine empêche le déplacement du Spécimen noir dans la direction du Spécimen blanc. Les détails sur les Racines se trouvent dans la section Terre.

Ressources

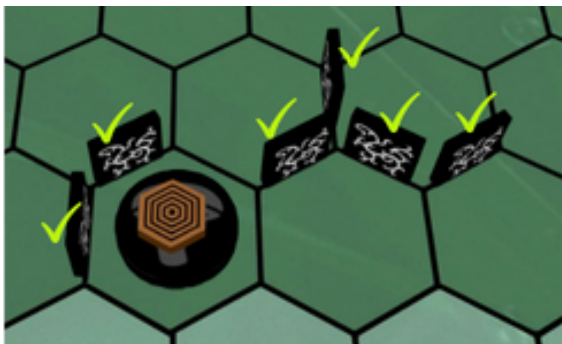
De par l'action de croissance, il est possible d'améliorer ses Spécimens en utilisant 3 ressources différentes : la Terre, l'Eau et le Soleil.

A - La Terre  améliore la défense de vos Spécimens.

La 1re amélioration de Terre rapporte 2 Racines à votre Écosystème. Placez ces Racines dans votre inventaire. Une Racine peut être placée en jeu à n'importe quel moment durant n'importe lequel de vos tours. Une Racine bloque le déplacement de tous les Spécimens, peu importe qui a placé la Racine. Une Racine peut seulement être placée sur des arêtes considérées comme connectées à l'un de vos Spécimens possédant au moins une amélioration de Terre. Le Spécimen qui place une Racine peut être différent de celui qui a rapporté cette même Racine à votre écosystème.

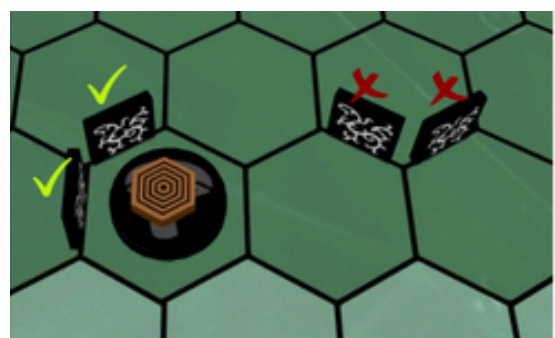


Une Racine est considérée comme connectée à un Spécimen lorsqu'elle se trouve sur une arête qui touche à l'hexagone où se trouve le Spécimen, qu'elle y touche entièrement ou seulement par une extrémité de l'arête. Une Racine est également considérée comme connectée à un Spécimen lorsqu'il est possible d'établir une route de plusieurs Racines reliées les unes aux autres par l'extrémité de leurs arêtes, sans qu'il n'y ait de "trou" sans Racine.



← Toutes les Racines sur l'image sont considérées comme connectées.

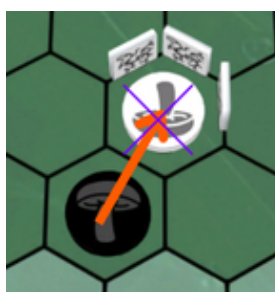
Les 2 Racines les plus à droite sur l'image ne sont pas connectées au Spécimen. →



Une Racine est détruite lorsque l'une des cases où elle se trouve entièrement est attaquée, que ce soit par vous ou par votre adversaire. Si la Racine ne touche à l'hexagone que par son bout, une attaque sur cet hexagone ne la détruit pas. Rappelez-vous que l'attaque d'un hexagone est toujours facultative, vous n'êtes donc pas obligé de détruire vos propres Racines lorsque vous entrez dans un hexagone avec vos Racines sur ses bords.

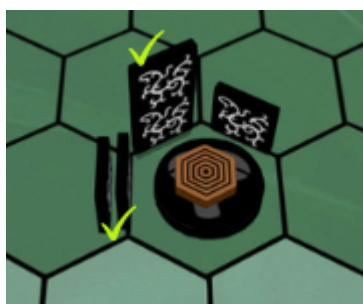


Si plusieurs Racines se trouvent sur les arêtes adjacentes à une même case et qu'une attaque cible cette case, une seule Racine est détruite. L'attaquant choisit quelle Racine est détruite par son attaque.



Si une attaque cible une case où se trouve à la fois un Spécimen adverse et une ou plusieurs Racines, c'est le Spécimen qui est détruit par l'attaque, et non la Racine.

Une racine bloque le mouvement de tous les spécimens, peu importe qui a placé la racine.



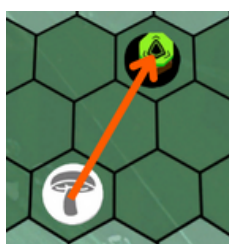
Il est possible de placer plusieurs Racines sur une même arête. Chaque Racine nécessite une attaque distincte pour être détruite.

La 2e amélioration de Terre rapporte 2 Racines supplémentaires à votre Écosystème et donne à ce Spécimen la capacité de retirer des Racines du jeu et de les replacer dans votre inventaire. Les Racines que vous retirez du jeu ne sont pas détruites et peuvent être remises en jeu à nouveau. Une Racine peut être replacée dans votre inventaire à n'importe quel moment durant n'importe quel de vos tours. Le Spécimen qui retire une Racine peut être différent de celui qui a placé la Racine. Pour être retirée, une Racine doit être connectée à un Spécimen ayant au moins 2 ressources de Terre.

La 3e amélioration de Terre rapporte 2 Racines supplémentaires à votre écosystème et un Bouclier à votre Spécimen. Un Bouclier agit comme une 2e vie pour votre Spécimen. Si un Spécimen possédant un Bouclier se fait attaquer, détruisez son Bouclier au lieu de détruire le Spécimen.

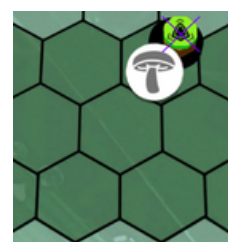


À la fin d'un tour, 2 Spécimens ne peuvent jamais partager la même case. Lorsqu'une attaque ne parvient pas à détruire complètement un Spécimen protégé par un Bouclier, le Spécimen attaquant "rebondit" sur la case de rebond. La case de rebond est la dernière case vide où se trouvait le Spécimen attaquant avant d'effectuer son déplacement et son attaque sur le Spécimen adverse. En d'autres termes, le Spécimen attaquant "rebondit" et retourne d'où il était venu.



1. Le Spécimen blanc se déplace sur la case où se trouve le Spécimen noir pour l'attaquer.


2. L'attaque du joueur blanc détruit le bouclier du Spécimen noir. Le Spécimen survit.



3. Le Spécimen blanc ne peut pas rester sur cette case, puisque le Spécimen noir a survécu à l'attaque. Il doit effectuer son rebond d'une case dans la direction d'où il venait.



4. Position finale des deux Spécimens suite à l'attaque du joueur blanc.

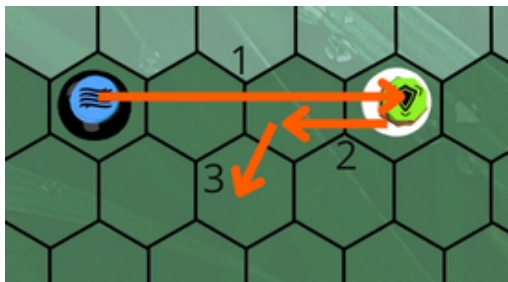
B - L'Eau  donne de la mobilité à vos Spécimens.

La première ressource d'Eau donne 1 mouvement supplémentaire à votre Spécimen et la possibilité de changer de direction 1 fois lors d'un déplacement. Ce Spécimen peut maintenant se déplacer jusqu'à 3 cases.



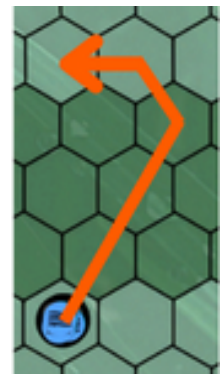
La 2e amélioration d'Eau donne 1 mouvement supplémentaire à votre Spécimen et la capacité d'effectuer un déplacement supplémentaire, de 1 case seulement, dans la direction de votre choix, suite à une attaque. Ce mouvement post-attaque ne peut pas être utilisé pour se déplacer sur un autre Spécimen adverse (ne pouvant donc pas déclencher une deuxième attaque).

Si le Spécimen attaqué n'a pas été détruit suite à l'attaque (parce qu'il possède un Bouclier) et que le Spécimen attaquant est revenu sur la case de rebond, le mouvement supplémentaire s'effectue à partir de la case de rebond.




de déclencher une deuxième attaque).

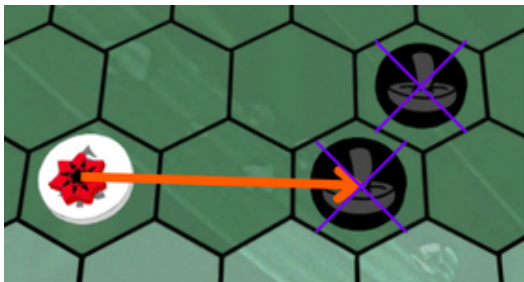
1 : Le Spécimen noir se déplace et déclenche son attaque sur le Spécimen blanc. 2 : L'attaque détruit le Bouclier du Spécimen blanc et le Spécimen noir rebondit sur la case de rebond. 3 : Le Spécimen noir effectue son déplacement post-attaque dans la direction de choix, à l'exception de l'hexagone où se trouve le Spécimen blanc (il est impossible



La 3e amélioration d'Eau donne 1 mouvement supplémentaire à votre Spécimen et 1 changement de direction supplémentaire. Ce Spécimen peut désormais se déplacer jusqu'à 5 cases et changer de direction jusqu'à 2 fois lors de son déplacement.

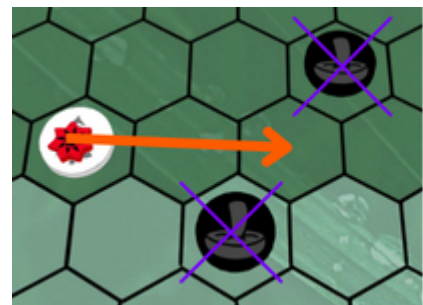
C - Le Soleil  améliore les capacités offensives de vos Spécimens.

La première amélioration du Soleil donne à votre Spécimen la capacité à attaquer **simultanément** deux cases. Les cases attaquées peuvent être l'hexagone où s'est terminé le déplacement (comme une attaque normale sans amélioration du Soleil) ou 2 cases adjacentes à cette case. Une même case ne peut pas être ciblée 2 fois par la même attaque.



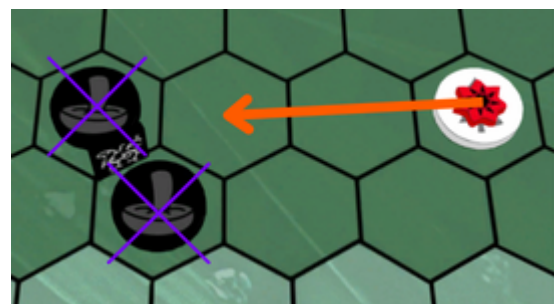
Le Spécimen blanc se déplace sur un hexagone où se trouve un Spécimen noir. L'attaque du joueur blanc cible à la fois cette case et une case qui lui est adjacente, éliminant les deux Spécimens noirs qui s'y trouvent.

Le Spécimen blanc se déplace sur une case où ne se trouve aucun Spécimen noir. Son attaque peut donc cibler 2 hexagones adjacents à la case où il se trouve, éliminant les deux Spécimens noirs.

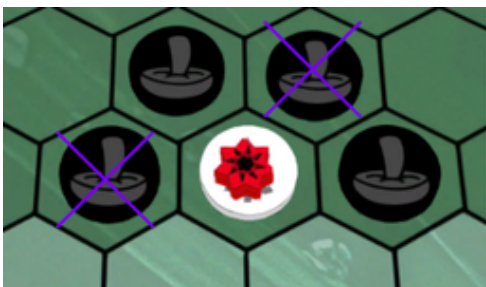


Le Spécimen blanc se déplace sur la case où se trouve un Spécimen noir. L'attaque du joueur blanc détruit ce Spécimen noir. L'attaque ne peut pas cibler le deuxième Spécimen noir, puisqu'une Racine l'en empêche. L'attaque ne peut pas non plus détruire la Racine, car pour détruire une Racine l'attaque doit cibler l'une des cases touchant à l'arête sur laquelle se trouve la Racine. Dans ce cas-ci, l'hexagone a déjà été ciblé une fois, ce qui a détruit le Spécimen noir, et ne peut pas être ciblé une deuxième fois par la même attaque.

Le Spécimen blanc se déplace et son attaque cible les deux Spécimens noirs, ce qui les détruit. Même si l'attaque a ciblé les cases touchant à l'arête où se trouve la Racine, l'attaque a ciblé les Spécimens noirs en priorité. Donc la Racine n'est pas détruite.

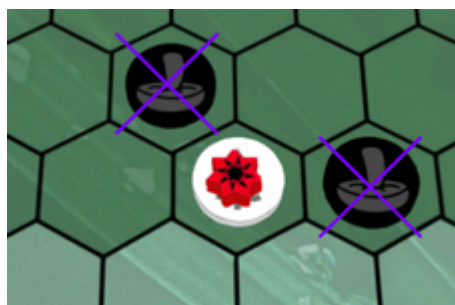


La deuxième ressource du Soleil donne à votre Spécimen la capacité à effectuer 2 attaques consécutives lors d'un même tour, seulement lors de votre tour. Les 2 attaques peuvent cibler 2 cases, grâce à la première ressource du Soleil. Les 2 attaques peuvent cibler les mêmes cases ou des cases différentes.



Exemple 1 : Une première attaque du Spécimen blanc détruit 2 des Spécimens noirs...

...Puis une deuxième attaque détruit les 2 autres Spécimens noirs.



Exemple 2 : Une première attaque du Spécimen blanc détruit l'un des Spécimen noir ainsi que la Racine. Le Spécimen noir qui est protégé par la Racine survit...

...Puis une deuxième attaque détruit le Spécimen noir restant.



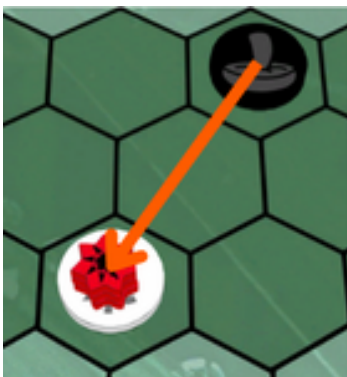


Exemple 3 : Une première attaque du Spécimen blanc détruit le Spécimen noir qui n'a aucune amélioration ainsi que le Bouclier de l'autre Spécimen noir...

...Puis une deuxième attaque détruit le Spécimen noir restant.



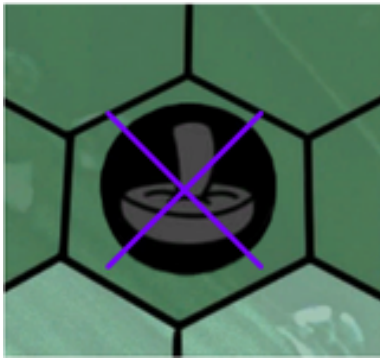
La troisième amélioration du Soleil donne à votre Spécimen la capacité à contre-attaquer le Spécimen adverse qui l'attaque. Lorsque votre Spécimen se fait attaquer par un Spécimen adverse, détruisez-le (ou détruisez son bouclier s'il en possède un). Cette capacité n'est pas affectée par la 2e amélioration du Soleil qui permet d'effectuer 2 attaques consécutives. La contre-attaque n'effectue qu'une seule et unique attaque.



Exemple 1 : Le Spécimen noir se déplace sur la case où se trouve un Spécimen blanc, ce qui déclenche son attaque...

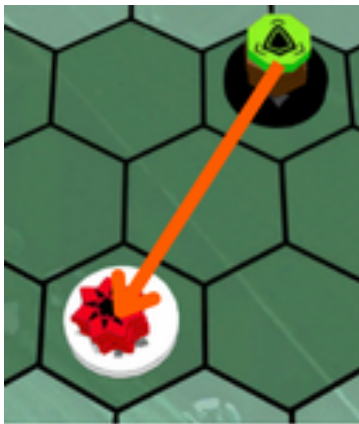
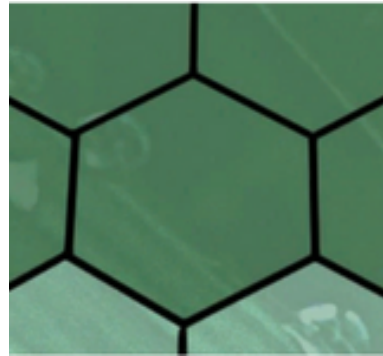


L'attaque du Spécimen noir détruit le Spécimen blanc qui possède les 3 améliorations de Soleil...



Le Spécimen blanc contre-attaque le Spécimen noir, ce qui le détruit...

Suite à cette séquence, les Spécimens des 2 joueurs sont éliminés.



Exemple 2 : Le Spécimen noir se déplace sur la case où se trouve un Spécimen blanc, ce qui déclenche son attaque...

L'attaque du Spécimen noir détruit le Spécimen blanc qui possède les 3 améliorations de Soleil...





Le Spécimen blanc contre-attaque le Spécimen noir, ce qui détruit son Bouclier...

Suite à cette séquence, le Spécimen noir survit et se trouve sur la case où se trouvait le Spécimen blanc avant l'attaque.



Lorsqu'un de vos Spécimens détruit un Spécimen adverse

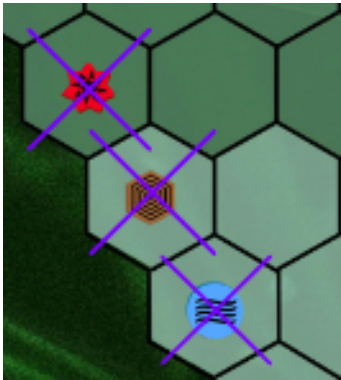
Lorsqu'un de vos Spécimens détruit un Spécimen adverse, obtenez 1 ressource de votre choix et placez-la immédiatement sur l'un de vos Spécimens. Si le Spécimen détruit était un Arbre, gagnez 2 améliorations au lieu d'une seule.

Phase finale : la Fin du monde

À un certain point de la partie, il ne sera plus possible d'améliorer vos Spécimens avec de nouvelles ressources. Tous vos Spécimens restants auront en effet atteint leur capacité maximale. À ce moment, vous entrez dans votre phase finale de la partie : la Fin du monde.

Les ressources que vous gagnez lors de la Fin du monde ne sont pas perdues. Plutôt que d'améliorer vos Spécimens, choisissez n'importe quelle ressource et déposez-la sur une case du plateau de jeu. Cette case est maintenant détruite et ne peut plus être utilisée lors de cette

partie. Aucun Spécimen ne peut traverser cet hexagone pour se déplacer, ni pour terminer son déplacement. La ressource choisie n'a aucune importance lors de la Fin du monde.



Les 3 cases où se trouvent des ressources sont détruits, et donc inutilisables jusqu'à la fin de la partie.

Pour détruire une case, celle-ci doit être connectée au bord du plateau. Une case est considérée comme connectée lorsqu'il est possible de créer une route de cases détruites, sans case vide, entre la case que vous voulez détruire et le bord du plateau de jeu.



Le placement de toutes ces ressources est adéquat. Toutes ces cases sont donc bel et bien détruites.

Le ressource de Soleil n'est pas connectée au bord de la planche de jeu, et son placement est donc inadéquat.



Si un Spécimen se trouve sur une case au moment où elle se fait détruire, ce Spécimen est détruit. Puisque ce n'est pas une attaque qui a détruit le Spécimen, mais bien la Fin du monde, aucun joueur ne gagne de ressource bonus.

Pour référence rapide

(1) Croissance, (2) Déplacement, une Attaque se déclenche si l'un de vos Spécimen termine son mouvement sur un Spécimen adverse.

Vous pouvez placer et/ou enlever vos Racines à n'importe quel moment pendant votre tour, si et seulement si elles sont connectées à un Spécimen ayant le nombre requis d'amélioration de Terre.

Mouvement de base : 2 max, en ligne droite dans n'importe quelle direction.


Champignons : Maximum 2 ressources.

Arbres : Maximum 4 ressources.


Obtenez 1 ressource lorsqu'un de vos Spécimens élimine un Champignon adverse.

Obtenez 2 ressources bonus si vous éliminez un Arbre adverse.


Améliorations

 +2 racines


 +2 racines & vos racines sont enlevables

 +2 racines & +1 bouclier

 +1 mouvement & +1 rotation

 +1 mouvement & +1 mouvement post-attaque

 +1 mouvement & +1 rotation

 Attaque cible 2 hexagones simultanément

 2 attaques consécutives

 Contre-attaque

