



# GREENVADERS

LES RACINES D'UNE BONNE INVASION !

Greenvaders est un jeu tactique dans lequel 2 joueurs ou 2 équipes (mode 4 joueurs) s'affrontent pour prendre le contrôle de la ville avec des plantes mutantes.

Dans ce manuel, les règles de base sont présentées pour 2 joueurs. Pour plus d'informations sur les règles à 4 joueurs, voir pages 18-19.

## BUT DU JEU

Chaque joueur crée sa propre grille de 3x3 cartes devant lui, et doit **réaliser des lignes de couleur pour gagner**. Le premier joueur qui atteint le centre-ville en réalisant 3 lignes de la même couleur remporte la partie.


## MATÉRIEL

- Une piste de score et 6 jetons plantes (3 par joueur/équipe)
- 10 tuiles Pot-voirs (pour jouer en mode avancé)
- 42 cartes plantes (3 couleurs) : 18 cartes simples, 18 cartes Action, 6 cartes spéciales

## MISE EN PLACE

**1** Placez la piste de score sur le côté entre les deux joueurs ainsi que les jetons plantes sur chacune des premières cases correspondantes.

Note : les chiffres romains dans les coins de la piste de score sont utilisés dans le mode 4 joueurs uniquement

**2** Disposez les cartes spéciales de chaque côté. Il y a 3 cartes spéciales par joueur (une de chaque couleur), elles sont recto verso et portent le symbole  en haut à gauche.

Mélangez ensemble les autres cartes plantes, et distribuez secrètement 3 cartes à chaque joueur.

**3** Placez les cartes restantes face cachée de l'autre côté, et révélez 3 cartes face visible.

Tirez au sort le premier joueur.

### LA CARTE DE DÉPART

**4** Après avoir consulté sa main, chaque joueur choisit une de ses 3 cartes spéciales et la place devant lui. Cette carte constitue le **démarrage de sa grille**.

Conseil : pour bien démarrer, choisissez une carte spéciale qui vous permettra de jouer vos cartes Action (voir page 6).

JÉRÉMIE



2



3

1



4



MARIE



2



3

# TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. Un tour de jeu se déroule en 2 étapes :

- 1) **Jouer une carte** : jouez dans votre grille une carte plante de votre main.
- 2) **Piocher une carte** : piochez une carte pour avoir à nouveau 3 cartes plante dans votre main.

## 1) JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte dans votre grille, vous devez toujours respecter les règles suivantes :

### RESPECTER UNE GRILLE DE 3x3

Votre grille est **mobile** : vous êtes libre de la prolonger du côté qui vous intéresse. Néanmoins, votre grille doit toujours faire au maximum 3x3 cartes.



## TOUCHER UNE DE VOS CARTES PAR LE CÔTÉ

Il est interdit de jouer en diagonale ou de former un trou.



## 2) PIOCHER UNE CARTE

La pioche est constituée d'un tas de cartes face cachée ainsi que de 3 cartes face visible (on appelle ces cartes la **Rivière**).

À la fin de son tour, un joueur doit piocher une carte afin de **revenir à 3 cartes dans sa main**. Il peut choisir de piocher soit dans le tas de cartes face cachée, soit une des cartes de la Rivière.

Lorsque le tas de cartes face cachée est vide, mélangez les cartes défaussées et refaites le tas.

**IMPORTANT : La Rivière** n'est reconstituée que lorsqu'elle est vide. Retournez alors 3 nouvelles cartes face visible.

## VOUS ÊTES BLOQUÉ ?

Si vous ne pouvez jouer aucune carte de votre main lors de votre tour, alors **vous passez votre tour**. Défaussez toute votre main puis piochez 3 nouvelles cartes dans le tas de cartes face cachée.

*Précision : Si un joueur se rend compte qu'il a oublié de piocher et que son tour est passé, il doit obligatoirement prendre une carte depuis le tas de cartes face cachée de la pioche.*

## LES CARTES SIMPLES

Les cartes simples ne possèdent aucun symbole en haut à gauche. Elles n'ont pas de contrainte de pose supplémentaire.



*C'est le début de partie, Marie décide de jouer une carte simple rouge. La seule contrainte est de jouer à côté d'une autre carte, en l'occurrence à côté de sa carte spéciale. Marie a fini son tour, elle pioche une carte, c'est au tour de Jérémie.*



## LES CARTES ACTION

Les cartes Action vous offrent la possibilité de réaliser si vous le souhaitez une action supplémentaire parmi 3 possibles.



Cependant, que vous fassiez l'action ou non, les cartes Action ont une **contrainte de pose**, et exigent d'être jouées à côté de la couleur indiquée au-dessus de l'action :



*Ceci est une carte bleue qui doit être jouée à côté d'une carte rouge*







## ACTION DESTRUCTION

Vous permet de retirer et défausser une carte de votre grille **OU** de la grille de votre adversaire.

### PRÉCISIONS

- Vous devez forcément supprimer une autre carte que la carte Destruction que vous venez de jouer.
- Vous pouvez supprimer une carte spéciale (voir page 14).

Jérémie



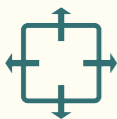
Marie



Marie joue une carte Destruction à côté d'une carte bleue comme l'exige sa contrainte de pose.



Marie décide ensuite de détruire la carte simple verte de Jérémie.



## ACTION DÉPLACEMENT

Vous permet de déplacer une carte de votre grille à côté d'une autre carte de votre grille **OU** de déplacer une carte de la grille de votre adversaire à côté d'une autre carte de sa grille.

### PRÉCISIONS

- La carte que vous déplacez doit obligatoirement être placée à côté d'une autre carte de la grille et respecter la grille de 3x3 cartes.
- Si la carte que vous déplacez est une carte Action, n'appliquez ni sa contrainte ni son action.
- Vous ne pouvez pas déplacer la carte Déplacement que vous venez de jouer.



Marie joue une carte Déplacement en respectant la contrainte de pose (à côté d'une carte rouge).



Elle peut déplacer n'importe quelle autre carte dans sa grille. Marie décide de déplacer sa carte spéciale, elle doit la mettre à côté d'une de ses cartes.

## À PROPOS DES DÉPLACEMENTS ET DESTRUCTIONS DANS LE JEU



Suite à l'action, il est autorisé qu'un trou se forme entre deux cartes. Ne rapprochez pas les cartes, votre grille 3x3 persiste.



Suite à l'action, il est autorisé que des cartes se retrouvent en diagonale.



Vous pouvez effectuer un déplacement du côté opposé, tant qu'à la fin de l'action, la grille de 3x3 cartes est respectée.

## FAIRE UNE LIGNE

Lorsque vous alignez **3 cartes de la même couleur** (carte simple, Action ou spéciale), vous faites une ligne. Celle-ci peut être réalisée de manière horizontale, verticale ou diagonale.



Horizontale



Verticale



Diagonale

### 1) AVANCEZ VOTRE JETON PLANTE CORRESPONDANT SUR LA PISTE DE SCORE.

*Marie a fait une ligne de rouge. Elle avance son jeton correspondant d'une case.*



## 2) DÉFAUSSEZ LES CARTES

Défaussez les cartes qui ont servi à faire la ligne. Comme pour l'action Déplacement ou Destruction, vos cartes restent dans la même position, formant peut-être des trous et/ou des diagonales.

Marie joue une carte rouge pour compléter une ligne.



Marie défausse alors les 3 cartes qui constituent la ligne et laisse les quatre autres en place.



## LIGNES DOUBLES !

Si vous faites deux lignes d'une même couleur d'un coup, **avancez de deux étapes sur la piste de score**. Défaussez toutes les cartes qui ont servi à faire les lignes.



Précision : Si vous aviez posé une carte Action, vous devez faire l'action tout de suite avant de vérifier les lignes et défausser vos cartes (vous n'êtes pas obligé mais l'action sera alors perdue)



## CARTES SPÉCIALES

Il y en a toujours une dans votre grille. Elles sont marquées du symbole ci-contre et sont recto-verso.

Lorsqu'un joueur doit défausser sa carte spéciale, **il la remet sur le côté avec les 2 autres, et choisit une des 2 autres qu'il place où il le souhaite dans sa grille** (toujours à côté d'une autre carte, et en respectant la grille de 3x3 cartes). Ne vous privez pas de faire une nouvelle ligne !

Si vous utilisez l'action Destruction pour défausser la carte spéciale de votre adversaire, c'est vous qui choisissez par quelle carte il la remplace et où il la pose.



*Jérémy joue une carte destruction et défausse sa carte spéciale verte.*

*Il prend sa carte spéciale rouge et la place de manière à former une ligne rouge.*

*Il défausse les cartes de cette ligne, remet la spéciale rouge sur le côté et prend la verte qu'il pose à côté d'une de ses cartes.*

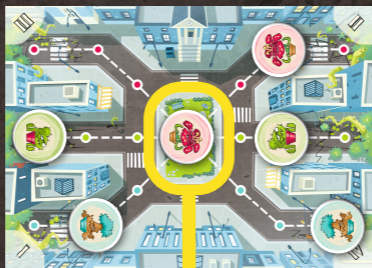
Précision : Si, au moment de reposer une carte spéciale, votre grille est vide, posez-la simplement devant vous comme carte de départ.

# FIN DE PARTIE

## CONDITION 1 : ATTEINDRE LE CENTRE

Dès lors qu'un joueur atteint en premier la fontaine au centre de la piste de score avec une de ses plantes, il gagne la partie.

Marie



Jérémie

Marie a fait 3 lignes rouges, elle a remporté la partie.

## CONDITION 2 : SATURER LA GRILLE ADVERSE



**ATTENTION** : Si à la fin du tour de n'importe quel joueur, un des joueurs a 9 cartes devant lui sans déclencher de ligne, il a perdu.

La grille de Jérémie est pleine sans faire de ligne, il a perdu la partie.

Remarque : Dans de très rares cas, les deux joueurs peuvent tous deux avoir une grille pleine à la fin du tour d'un joueur. Dans ce cas, il y a égalité.



## MODE AVANCÉ : LES POT-VOIRS !

Les Pot-voirs viendront pimenter vos parties, mais sont réservés aux plus expérimentés.

### CHOIX DES POT-VOIRS

- Piochez **5 tuiles Pot-voirs** au hasard et placez les face visible entre les joueurs.
- Prenez connaissance de leur effet en vous référant aux deux pages suivantes.
- Désignez le joueur qui jouera en premier.
- **Le second joueur choisit un Pot-voir en premier.** Puis, chacun son tour, chaque joueur choisit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule tuile Pot-voir de disponible. Défaussez cette dernière.
- En début de partie, chaque joueur place ses tuiles Pot-voirs face visible devant lui. Ils sont actifs.

### UTILISATION DES POT-VOIRS

Un joueur peut utiliser un ou deux Pot-voirs **n'importe quand pendant son tour.**

Dès lors qu'un Pot-voir est utilisé, il se désactive et vous devez le retourner face cachée. Si à la fin d'un tour vous avez avancé plus d'une fois sur la piste de score (vous avez réalisé plus d'une ligne), vous pouvez **réactiver un de vos Pot-voirs inactifs.** Auquel cas retournez la tuile face visible, votre Pot-voir est à nouveau actif.

- Si vous êtes bloqué, vous pouvez utiliser un Pot-voir pour vous débloquer, mais vous n'êtes pas obligé.
- Vous pouvez demeurer ou devenir bloqué après avoir utilisé un ou deux Pot-voirs. Auquel cas, passez votre tour et refaites votre main.



## TÉLÉPOTEUR

Permutez deux cartes de votre grille.



## ASPIRAPOT

Supprimez les cartes visibles de la Rivière et reconstituez-la entièrement.



## POT MULTIPASS

Choisissez l'action de votre prochaine carte Action parmi les 3 actions (Renfort, Déplacement, Destruction).



## PÉRISPOT

Regardez les 3 premières cartes du tas de cartes face cachée de la pioche et arrangez-les dans l'ordre que vous voulez.



## HÉLIPOTÈRE

Échangez une carte simple de votre main avec une carte de votre grille (hors spéciale).



## POTOCOPIEUR

Copiez la contrainte et l'action d'une carte Action de votre grille et appliquez-la à une carte simple que vous jouez.



## V.I.POT

Jouez votre prochaine carte où vous voulez dans la grille. Ignorez l'éventuelle contrainte de pose d'une carte Action. Vous pouvez jouer en diagonale et/ou faire des trous, mais vous devez respecter le 3x3.



## POT SURPRISE

Défaussez une carte de votre grille, piochez-en une dans le tas de cartes face cachée de la pioche puis posez-la où vous le voulez dans votre grille à la manière de l'action Renfort.



## NÉCROPOT

Échangez une carte simple de votre main avec une carte de la défausse.



## POT FORTIFIÉ

Placez cette tuile sur une carte de votre grille. À partir de maintenant, et jusqu'au début de votre prochain tour, cette carte ne peut être ni détruite ni déplacée.

# MODE 4 JOUEURS

en équipes de 2 contre 2.

## INSTALLATION

- Installez la piste de score au centre de la table et placez-vous par équipe de chaque côté. Chaque joueur doit être assis devant l'un des numéros indiqués dans l'angle de la piste de score. Ainsi l'une des équipes est assise devant I et III tandis que l'autre est assise devant II et IV.

**IMPORTANT : L'ordre de jeu** est déterminé par les numéros inscrits dans les coins de la piste de score. I joue en premier, puis III etc.

- Distribuez 3 cartes spéciales et 3 jetons plantes différents à chaque équipe.
- En mode avancé, le choix des Pot-voirs se fait par équipe. À son tour un joueur peut utiliser un ou plusieurs Pot-voirs actifs de son équipe comme il l'entend.

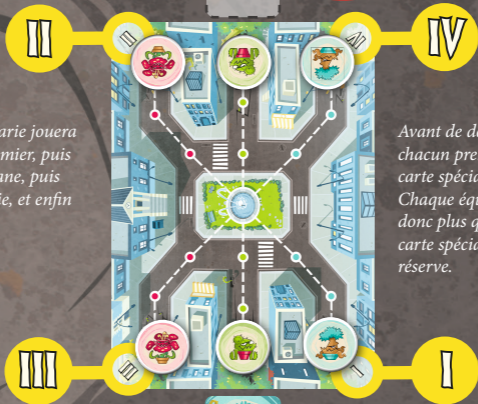
## CE QUI CHANGE

- Chaque équipe se partage les 3 **cartes spéciales** tout au long de la partie. Discutez en début de partie de ce qui vous arrange pour votre première carte. Quand une carte spéciale est défaussée, elle est forcément remplacée par la 3e restante.
- Lors de votre tour, au lieu de jouer une carte dans votre grille, vous pouvez la **jouer directement dans la grille de votre partenaire**. Si c'est une carte Action, réalisez l'action vous-même.
- Lorsqu'un joueur atteint **9 cartes dans sa grille** sans déclencher de ligne, il fait perdre son équipe instantanément. La partie est finie.

*Précision : vous pouvez faire l'effet d'une carte Action dans n'importe quelle grille. La vôtre, celle de votre partenaire, ou celles de vos adversaires.*

**STÉPHANE**

Equipe 1

**ZOÉ**

*Ici, Marie jouera en premier, puis Stéphane, puis Jérémie, et enfin Zoé.*

*Avant de démarrer, chacun prend une carte spéciale. Chaque équipe n'a donc plus qu'une carte spéciale en réserve.*

**JÉRÉMIE**

Equipe 2

**MARIE**

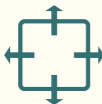
## RAPPEL DES ACTIONS



Vous permet de **choisir une carte de la Rivière**, et la placer immédiatement dans votre grille OU dans la grille de votre adversaire.



Vous permet de retirer et **défausser une carte** de votre grille OU de la grille de votre adversaire.



Vous permet de **déplacer une carte** de votre grille à côté d'une autre carte de votre propre grille OU de déplacer une carte de la grille de votre adversaire à côté d'une autre carte de sa grille.

## RAPPEL DU TOUR DE JEU

- Jouez une carte de votre main.
- Appliquez immédiatement l'effet si c'est une carte Action.
- Si vous faites une ligne, avancez le jeton plante correspondant sur la piste puis défaussez les cartes.
- Piochez pour revenir à 3 cartes dans votre main.

## CRÉDITS

Auteur : Paul-Adrien Tournier

Illustrateur : Stéphane Escapa

Développement : Jean-Baptiste Fremaux

OldChap remercie tout particulièrement Doria Roustan, Benoît Faguet, Thomas Luzurier pour leurs conseils durant le développement.