

ETERNITIUM

RÈGLES DU JEU



Eternitium, la gemme qui promet la vie éternelle...

Personne ne sait où elle se trouve ni même à quelle époque. En effet, la gemme est protégée par une ancienne magie telle qu'on ne peut la trouver qu'en arrivant à une époque bien précise, dans un lieu bien précis !

Grâce aux différents portails que vous pouvez créer, partez à la recherche de la gemme. Une course folle débute entre les différents voyageurs du temps. Utilisez des technologies pour vous aider à trouver plus rapidement la gemme, prendre des renseignements ou encore faire perdre du temps aux autres voyageurs !

Tous les coups sont permis, une seule chose importe : **être le premier à mettre la main sur la gemme Eternitium !**

BUT DU JEU

Dans *Eternitium*, chaque joueur incarne un voyageur du temps faisant la course contre les autres pour être le premier à mettre la main sur la gemme Eternitium.

Cependant, il ne s'agit pas d'une simple course, mais d'une course à travers différentes époques ! Ainsi, en jouant vos cartes Action, vous tenterez de vous défausser de toutes vos cartes Époque avant vos adversaires et être ainsi le premier à trouver la gemme.

Améliorez votre deck de base en acquérant de nouvelles technologies pour avancer plus vite que les adversaires ou pour les ralentir !

MATÉRIEL

5 plateaux
Joueur

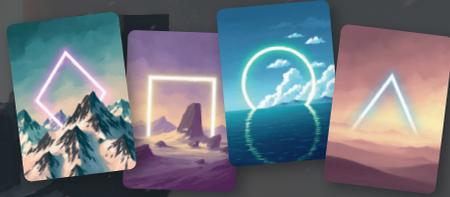


60 cartes
Époque



105 cartes Action

60 cartes
Portail



29 cartes
Technologie de
base



16 cartes
Technologie
avancée



MISE EN PLACE

3 Portail



4 Technologie de base



5 Technologie avancée



7 Époque



1 Plateau

MISE EN PLACE

1 • Donnez à chaque joueur un plateau, qu'il place devant lui.

2 • Donnez à chaque joueur ses cartes de départ constituées des **5 cartes Action** suivantes : une carte **Portail de chaque type** et une carte **Technologie de base** « *Droïde* ». Les cartes de départ sont identifiées par ces symboles :



Formez un deck face cachée avec ces cartes de départ que vous placez sur la zone Deck de votre plateau Joueur.



3 • Pour chaque type de Portail, prenez autant de cartes Portail que le nombre de joueurs multiplié par deux, et formez 4 piles face visible sur la première ligne, qui constitue la réserve de cartes Portail. Les cartes Portail sont en nombre limité.

(Ainsi, à 3 joueurs, il y aura 6 cartes Portail « Cercle », 6 « Carré », 6 « Triangle » et 6 « Losange »).

4 • Mélangez les cartes **Technologie de base** pour former une pioche face cachée que vous placez sur une ligne en dessous des cartes Portail. Révélez ensuite les 3 premières cartes.

5 • Mélangez les cartes **Technologie avancée** pour former une pioche face cachée que vous placez en dessous des cartes Technologie de base. Révélez ensuite les 3 premières cartes.

Les 3 cartes Technologie de base et les 3 cartes Technologie avancée doivent être différentes. S'il y a au moins deux cartes identiques, remettez l'une des deux sous la pioche et révélez une nouvelle carte. Cette règle est valable durant toute la partie, sauf s'il n'y a plus assez de cartes pour l'appliquer.

6 • Distribuez aléatoirement des cartes **Époque** à chaque joueur en fonction du nombre de joueurs : 10 cartes pour une partie à 1, 2 ou 3 joueurs, 9 cartes à 4 joueurs et 8 cartes à 5 joueurs. Sans les consulter, chaque joueur place ces cartes face cachée sur la zone Gemme de son plateau. Révélez ensuite la carte supérieure du paquet.

7 • Mélangez le restant des cartes **Époque** pour former une pioche face cachée. Placez cette pioche en dessous de la pioche des cartes Technologie avancée. Elle est appelée « pioche commune ». Révélez ensuite les 2 premières cartes.

PRÉPARATION DU JEU

Le premier joueur est le dernier à avoir remonté le temps ou vu quelqu'un le faire (fictivement ou non). Si personne n'est ainsi désigné, déterminez aléatoirement un premier joueur. Il prend alors les cartes de départ portant le numéro 1. En début de partie, chaque joueur va pouvoir acquérir une nouvelle technologie. En commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle en suivant le sens horaire, les joueurs vont choisir une carte Technologie de base, puis la mélanger à leur deck. Remplacez à chaque fois une nouvelle carte de sorte qu'il y ait toujours 3 cartes visibles. Un joueur peut choisir de prendre la première carte Technologie de base de la pioche sans la consulter au préalable.

Chaque joueur pioche ensuite **5 cartes** de son deck pour constituer sa première main. Chaque joueur possède donc maintenant un deck constitué de 1 carte Action. *La course peut commencer !*

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, les joueurs enchaînent plusieurs tours de jeu qui se déroulent comme suit :

1 - Prendre une carte Portail

Le joueur actif **doit** choisir une carte Portail de la réserve et l'ajoute à sa main. S'il n'y a plus de carte Portail disponible, le joueur passe directement à l'étape 2.

2 - Jouer des cartes de sa main

Le joueur actif joue des cartes Action (Portail ou Technologie) de sa main, une par une, en appliquant leur effet. Une carte Action jouée est directement placée face visible sur la zone Défausse du joueur située sur le côté droit du plateau Joueur. Si le joueur n'a plus de carte en main ou s'il souhaite s'arrêter, il passe à l'étape suivante.

Les cartes Portail permettent de se défausser d'une carte Époque, si le type de portail correspond à la carte Époque. Ainsi une carte Portail « *Cercle* » permettra de se défausser d'une carte Époque munie d'un portail Cercle, une carte Portail « *Carré* » permettra de se défausser d'une carte Époque munie d'un portail Carré, etc.

Si la carte supérieure de son paquet Époque n'est pas visible et que le joueur n'a pas ou ne veut pas jouer de carte technologie, il peut « tenter sa chance » pour défausser la prochaine carte Époque. Il joue une carte Portail de sa main puis retourne la carte Époque. S'il s'agissait de la carte Portail attendue, le joueur défausse la carte Époque et peut continuer son tour. Sinon, le joueur replace la carte Époque face cachée et mélange son paquet de cartes Époque. Le joueur passe alors à l'étape suivante. Attention, dans ce dernier cas, le joueur ne piochera que 4 cartes Action au lieu de 5 à l'étape 5.

S'il s'agissait de sa dernière carte Époque, le joueur prend, sans la consulter, la première carte Époque de la pioche commune. Il mélange la nouvelle carte Époque avec sa carte Époque restante.

Le joueur n'est pas obligé de jouer des cartes. En effet, s'il le souhaite, il peut **passer son tour**. De cette manière, le joueur peut détruire autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. Les cartes ainsi détruites sont remises dans la boîte de jeu. Lors de l'étape 5, le joueur pourra piocher des cartes pour en avoir 6 au lieu de 5. Le joueur passe ensuite à l'étape suivante. Si un joueur avait passé son tour à l'étape 2, il peut conserver au maximum 1 carte de sa main.

Attention, un joueur ne peut en aucun cas avoir moins de 6 cartes Action (main, deck et défausse confondus).

Créez une défausse commune avec toutes les cartes **Époque** défaussées.

3 - Se défausser

Le joueur se défausse de toutes ses cartes qui lui restaient en main, face visible dans sa défausse. La défausse peut être consultée à tout moment par le joueur, mais pas par ses adversaires (excepté avec la Technologie avancée « Robot Chapardeur »). Si un joueur avait passé son tour à l'étape 2, il peut conserver au maximum 1 carte de sa main.

4 - Acquérir une nouvelle carte Technologie

Cette étape est optionnelle.

Le joueur peut acquérir une carte **Technologie de base** ou **Technologie avancée**.

Le joueur peut choisir une des cartes visibles ou la première carte d'une des pioches, sans la consulter au préalable, et l'ajoute sur son deck.

Cependant, pour construire cette nouvelle technologie, vous aurez besoin de ressources en voyageant dans d'autres époques, ce qui vous fait perdre du temps. Il s'agit de reculer pour mieux avancer !

Si le joueur a choisi une carte **Technologie de base**, il choisit **une des deux** cartes Époque face visible et l'ajoute, toujours face visible, sur son paquet de cartes Époque.

Si le joueur a choisi une carte **Technologie avancée**, il devra prendre **les deux** cartes Époque face visible et les ajouter sur son paquet de cartes Époque.

Les cartes Époque supérieures visibles peuvent être consultées à tout moment par le joueur.

5. Reconstituer sa main

Le joueur pioche 5 cartes depuis son deck, sauf mention contraire à l'étape 2. Il aura notamment en main la carte Action qu'il vient d'acquérir à l'étape 4, sauf s'il a passé cette étape.

DECK ÉPUISE

À tout moment, si vous devez piocher une carte de votre deck et que celui-ci est vide, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée sur votre zone Deck, puis piochez les cartes nécessaires pour compléter votre main.

Si un joueur doit prendre une carte Époque mais que la pioche commune est vide, mélangez la défausse commune de cartes Époque pour reconstituer une nouvelle pioche face cachée.

Exemple d'un tour de jeu

C'est le premier tour de William. Il a pioché, depuis son deck, une carte Portail de chaque type, ainsi que la carte « Transporteur » qu'il avait choisie en début de partie.

1 - Il choisit de prendre une nouvelle carte Portail « Carré » qu'il rajoute en main.

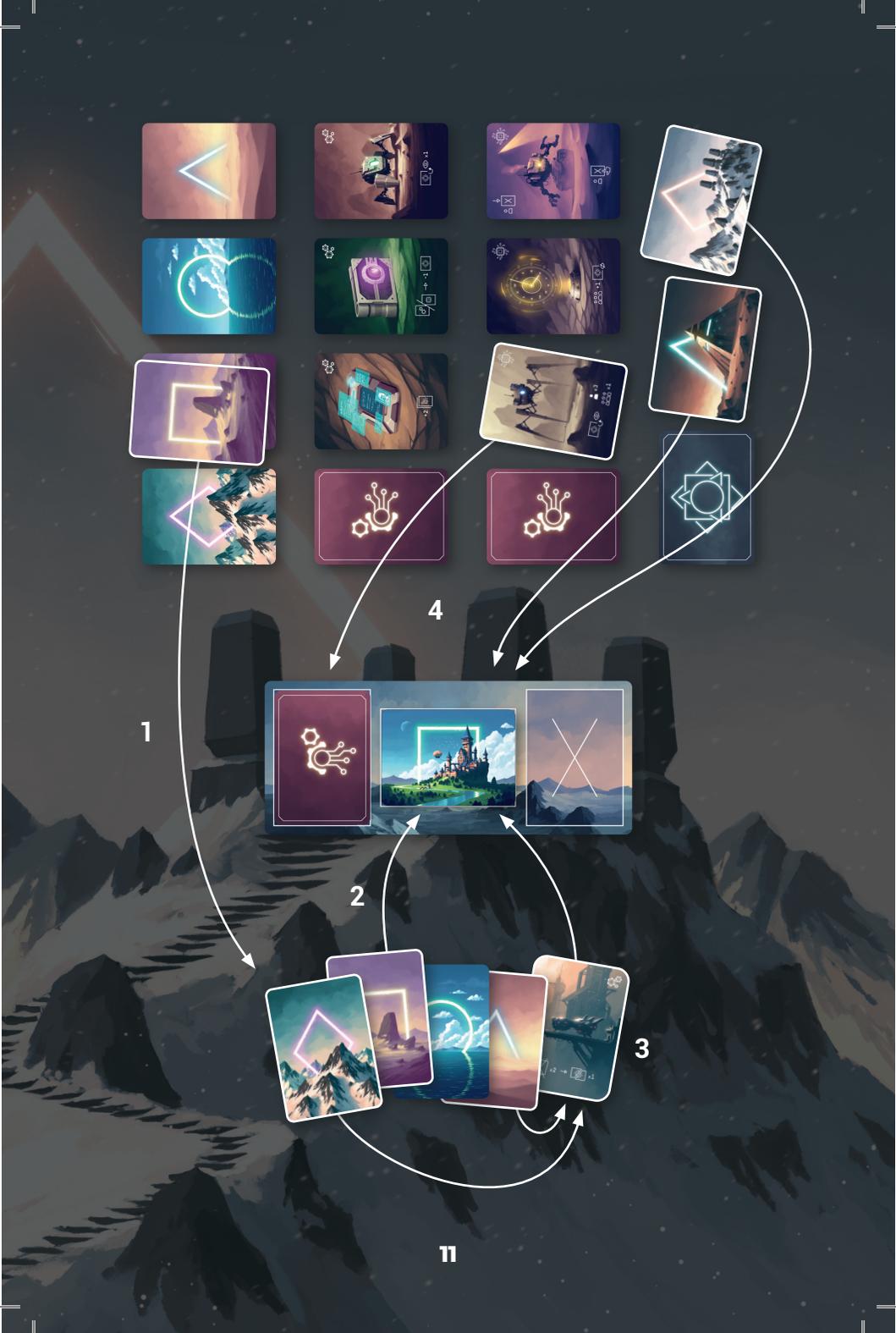
2 - Il joue ensuite une carte Portail « Carré » qui lui permet de défausser sa première carte Époque.

3 - La seconde carte Époque n'étant pas visible, il décide de jouer la carte « Transporteur » et se défausse des cartes Portail « Triangle » et « Losange » pour pouvoir défausser la prochaine carte Époque (voir aux pages 16-19 pour l'explication des cartes Technologie).

Il décide ensuite de mettre fin à son tour et se défausse donc des cartes restantes dans sa main.

4 - Il acquiert une nouvelle carte Technologie avancée qu'il rajoute sur son deck. Il prend alors les 2 cartes Époque visibles qu'il ajoute sur son paquet de cartes Époque face visible.

Il refait ensuite sa main en piochant 5 cartes Action. Il pioche les 2 cartes restantes de son deck et mélange ensuite sa défausse pour reconstituer un deck, dans lequel il pioche les 3 cartes qui lui manquent.



1

2

3

4

FIN DE PARTIE

Une fois qu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes Époque et a donc trouvé la gemme Eternitium, la partie touche à sa fin.

Terminez le tour afin de vous assurer que chaque joueur joue le même nombre de tours. Veillez à laisser votre défausse en place à la fin de votre dernier tour, au cas où un adversaire utiliserait encore une carte « *Robot Charpardeur* ».

Le vainqueur est le joueur ayant trouvé la gemme Eternitium. Si plusieurs joueurs ont trouvé la gemme lors du dernier tour, procédez à un décompte des points pour départager les joueurs à égalité tel qu'indiqué ci-dessous. Les joueurs ayant trouvé la gemme Eternitium ne peuvent plus acquérir de nouvelles technologies. Plus aucune nouvelle carte Époque ne peut être ajoutée sur les plateaux de ces joueurs.

Les joueurs comptent les cartes Technologie de base et Technologie avancée qui se trouvent dans leur deck et défausse. Les cartes **Technologie de base** rapportent **1 point** et les cartes **Technologie avancée** rapportent **2 points**. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. Cela représente le joueur ayant construit les plus puissantes technologies.

S'il y a encore égalité, le joueur ayant le plus de cartes **Technologie avancée** est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

MODE SOLO

Pour jouer à *Eternitium* en solitaire, suivez la mise en place classique. Prenez toutes les cartes « *Blaster Temporel* », « *Bombe Temporelle* », « *Robot Chapardeur* » et « *Horloge Quantique* » et mélangez-les pour former une pioche que vous placez près de votre plateau Joueur. Elle est appelée « *pioche IA* ». En effet, une intelligence artificielle développée par un concurrent en quête de la gemme Eternitium veut vous mettre des bâtons dans les roues. À chaque tour de jeu, ajoutez une 6^e étape « Piocher une carte IA ». Révélez alors la première carte de cette pioche. Résolez la carte comme si c'était un adversaire qui la jouait. La carte est ensuite remise dans la boîte de jeu.

Attention, une fois la pioche IA vide, vous ne reconstituez pas de nouvelle pioche. Si vous devez piocher une carte IA, mais que la pioche est vide, rien ne se passe.

Une partie de *Eternitium* en solo prend fin après 8 tours de jeu, ou lorsque vous trouvez la gemme Eternitium. Quand vous prenez la **dernière carte Portail**, le dernier tour commence. Si vous trouvez la gemme Eternitium avant la fin du dernier tour, vous avez remporté la partie.

Spécificités des cartes IA

- *Blaster Temporel* : défaissez-vous de votre prochaine carte Époque et prenez à sa place la première carte Époque de la pioche commune, sans la consulter.

- *Robot Chapardeur* : détruisez la carte Technologie se trouvant tout au bas de votre défausse. Si votre défausse est vide ou ne comporte aucune carte Technologie, rien ne se passe.

Attention, lorsque vous jouez des cartes avec contreparties, comme la carte « *Giga-Droïde* » ou « *Laboratoire* », vous devez révéler une nouvelle carte IA et en appliquer immédiatement l'effet. À la fin du tour, effectuez tout de même l'étape 6.

MISSIONS SPÉCIALES SOLO

Nous vous proposons 10 missions différentes avec des mises en place et quelques règles particulières pour pimenter vos parties de *Eternitium* en solo.

Mission 1

Le début de l'apprentissage. Ne jouez qu'avec les cartes Technologie de base et les cartes Portail. La pioche IA ne contient que les 3 cartes « *Blaster Temporel* ».

Mission 2

Votre Droides a disparu ! Retirez et remettez dans la boîte la carte « *Droides* » de vos cartes de départ. Vos cartes de départ ne sont plus constituées que de 4 cartes.

Mission 3

La gemme n'est plus très loin ! Votre paquet de cartes Époque ne se compose que de 5 cartes au lieu de 10. Vous devez terminer la partie en 4 tours. Ne placez donc qu'une carte Portail de chaque type dans la réserve.

Mission 4

Vous devenez confus et ne contrôlez plus les portails que vous créez. Au lieu de constituer une réserve avec les cartes Portail, mélangez les 8 cartes Portail et formez une pioche face cachée. Révélez ensuite les 3 premières cartes. Après avoir choisi une carte Portail à l'étape 1, révélez une nouvelle carte Portail.

Mission 5

Des failles temporelles apparaissent ! À chaque tour, entre l'étape 5 et l'étape 6, retournez l'ensemble de votre paquet de cartes Époque. Si la dernière carte était face cachée, elle devient la première carte face visible.

Mission 6

Phase d'autodestruction enclenchée ! Au début de chaque tour, avant l'étape 1, vous devez détruire une carte de votre main. Remettez-la alors dans la boîte.

Mission 7

Distorsion temporelle... Votre paquet de cartes Époque ne se compose que de 5 cartes au lieu de 10. À la fin de chaque tour, après l'étape 6, ajoutez une carte Époque face cachée sur votre paquet de cartes Époque.

Mission 8

Les constructions de technologies deviennent plus complexes. À l'acquisition d'une carte Technologie à l'étape 4, prenez les cartes Époque face cachée et placez-les sur votre paquet de cartes Époque.

Mission 9

Vous êtes pris de frénésie. Lors de l'étape 2, vous devez jouer un maximum de vos cartes. Cela signifie notamment que vous êtes toujours obligé de « tenter votre chance ».

Mission 10

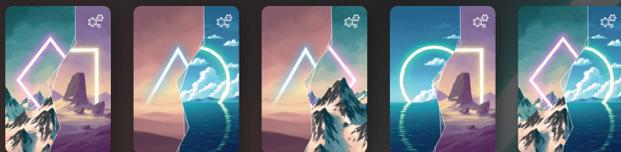
L'intelligence artificielle a pris un coup d'avance sur vous ! Votre deck de base se compose de 2 cartes Portail de chaque type en plus de la carte « Droïde ». Remettez dans la boîte les cartes Technologie de base « Analyseur de Données ».

CARTES TECHNOLOGIE DE BASE



Portail Double

Défaussez-vous d'une carte Époque représentant l'un des deux types de portail de cette carte.



Droïde

Retournez face visible votre prochaine carte Époque face cachée. Si les 3 premières cartes Époque de votre paquet sont déjà face visible, rien ne se passe.



Blaster Temporel

Échangez la carte Époque supérieure de votre paquet avec la carte Époque supérieure du paquet d'un autre joueur, que les cartes soient face visible ou non.



Smartphone Futuriste

Piochez immédiatement 2 cartes Action de votre deck. Le Smartphone n'a pas une batterie infinie. Vous ne pouvez donc pas utiliser plus de 3 cartes « Smartphone Futuriste » par tour.



Portefeuille Digital

Acquérir une carte Technologie à l'étape 4 de ce tour vous demandera de récupérer une carte Époque de moins.



Transporteur

Défaussez 2 cartes de votre main pour défausser votre prochaine carte Époque.



Analyseur de Données

Choisissez soit de défausser, soit de détruire autant de cartes de votre main que souhaité. Les cartes détruites sont remises dans la boîte de jeu. Piochez ensuite, depuis votre deck, autant de cartes que celles défaussées ou détruites.

CARTES TECHNOLOGIE AVANCÉE



Portail Ultime

Défaussez-vous de votre prochaine carte Époque, qu'elle soit face visible ou non.



Giga Droïde

Révélez face visible les 3 premières cartes Époque de votre paquet. Les autres joueurs rendent face visible leur prochaine carte Époque face cachée. Si les 3 premières cartes du paquet d'un joueur sont déjà face visible, rien ne se passe.



Robot Chapeur

Prenez immédiatement dans votre main une carte de la défausse d'un adversaire. Placez alors le « *Robot Chapeur* » dans la défausse de ce joueur. Vous ne pouvez pas consulter les défausses de vos adversaires avant d'utiliser cette carte.



Robot Recycleur

Récupérez immédiatement en main une carte de votre défausse.



Bombe Temporelle

Tous vos adversaires retournent face cachée les 3 premières cartes Époque de leur paquet. Ils mélangent ensuite leurs cartes Époque. Si les 3 premières cartes Époque d'un joueur sont déjà face cachée, rien ne se passe.

Il est possible que certaines cartes Époque face visible et face cachée soient ainsi mélangées dans le paquet.



Horloge Quantique

Vos adversaires piochent l'un après l'autre la première carte Époque de la pioche commune sans la consulter, et placent celle-ci face cachée sur leur paquet de cartes Époque.



Laboratoire

Ajoutez immédiatement en main une carte Technologie de base ou une carte Technologie avancée. Tous les autres joueurs, en commençant par le joueur placé à votre gauche et en continuant dans le sens horaire, ajoutent à leur main une carte Technologie de base.

ETERNITIUM



Thomas Carlier



Baptiste Perez

LEXIQUE



carte Action (cartes Portail + cartes Technologie de base + cartes Technologie avancée)



carte Technologie de base



carte Technologie avancée



carte Époque



défausser



détruire



mélanger



retourner



face visible



face cachée



joueur actif



un adversaire



tous les autres joueurs



échanger



placer dans la défausse d'un adversaire



choisir



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr