

ETERNITIUM

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 bien 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 !

Matériel

- 5 plateaux Joueur
- 60 cartes Epoque
- 105 cartes Action dont
 - 60 cartes Portail
 - 29 cartes Technologie de Base
 - 16 cartes Technologie Avancée



Mise en place

1. Donnez à chaque joueur un plateau Joueur qu'il place devant lui.
2. Donnez à chaque joueur une main de départ constituée des 5 cartes Action suivantes : une carte Portail de chaque type et une carte Technologie de Base Droïde. Les mains de départ sont identifiées par les symboles 1/2/3/4/5 (mettre les pictos des mains de départ). Formez un deck face caché avec cette main de départ que vous placez sur la zone de deck de votre plateau Joueur. (mettre une main de départ en exemple)
3. Pour chaque type de portail, prenez autant de cartes Portail que le nombre de joueur multiplié par 2 et formez 4 piles face visible sur la première ligne qui constitue la réserve de cartes Portail. Les cartes Portail sont en nombre limité. A 3 joueurs, il y aura donc 6 cartes Portail Cercle, 6 cartes Portail Carré, 6 cartes Portail Triangle et 6 cartes Portail Losange.
4. Mélangez les cartes Technologie de base pour former une pioche face cachée que vous placez en dessous des cartes Portail. Révélez ensuite les 3 premières cartes.



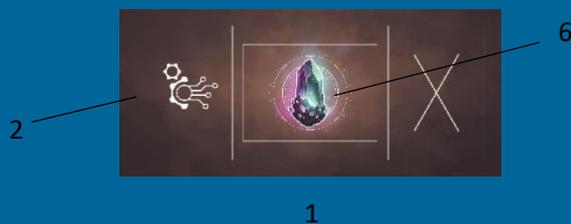
- Mélangez les cartes Technologie Avancée pour former une pioche face cachée que vous placez en dessous des carte Technologie de Base. Révélez ensuite les 3 premières cartes.



Les 3 cartes Technologie de Base et les 3 cartes Technologie Avancée doivent être différentes. S'il y a au moins 2 cartes identiques, remettez l'une des 2 à la fin de la pioche et révélez une nouvelle carte.

Ceci est valable durant toute la partie sauf s'il n'y a plus assez de cartes.

- Distribuez aléatoirement à chaque joueur 10 cartes Epoque sans les consulter. Placez ces cartes face cachée sur la gemme de votre plateau Joueur. Révélez ensuite la carte du dessus.
- Mélangez le restant des cartes Epoque pour former une pioche face cachée. Placez cette pioche en dessous de la pioche de cartes Technologie Avancée. On l'appellera la « pioche commune ». Révélez ensuite les 2 premières cartes.



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 Epoque avant les autres joueurs 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 autres joueurs ou pour les ralentir !

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.

En début de partie, chaque joueur va pouvoir acquérir une nouvelle technologie. En commençant par le premier joueur et puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont choisir une carte **Technologie de Base** . Remplacez à chaque fois une nouvelle carte de sorte à ce qu'il y ait toujours 3 cartes visibles. Au lieu de prendre une des cartes visibles, un joueur peut choisir de prendre la première carte Technologie de Base de la pioche sans la consulter au préalable. Tous les joueurs ajoutent leur nouvelle carte Technologie de Base dans leur pioche qu'ils mélangent. Tout le monde pioche ensuite 5 cartes de son deck pour constituer sa première main. Tout le monde a donc maintenant un deck constitué de 1 carte Action. La course peut commencer !

Tour de jeu

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs enchainent 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 va jouer des cartes de sa main une par une en appliquant leur effet. Une carte Action jouée est **directement** placée face visible dans la zone de défausse du 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 Epoque (**picto carte Epoque**), si le type de portail correspond à la carte Epoque. Ainsi une carte Portail Cercle permettra de se défausser d'une carte Epoque munie d'un portail Cercle, une carte Portail Carré permettra de se défausser d'une carte Epoque munie d'un portail Carré...

Si la carte Epoque du dessus du paquet n'est pas visible et qu'il n'a plus ou ne souhaite plus jouer de carte Technologie, le joueur peut quand même « tenter sa chance » pour défausser la prochaine carte Epoque. Il joue une carte Portail de sa main puis retourne la carte Epoque. S'il s'agissait du portail attendu, le joueur défausse la carte Epoque et peut continuer son

tour. Sinon, le joueur replace la carte Epoque face cachée et mélange son paquet de carte Epoque sans retourner aucune autre carte Epoque éventuellement visible. 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 Epoque, le joueur prend, sans la consulter, la première carte Epoque de la pioche commune. Il mélange la nouvelle carte Epoque avec sa carte Epoque 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. Reconstituer sa main, le joueur pourra piocher 6 cartes au lieu de 5.** Le joueur passe ensuite à l'étape suivante. Attention, un joueur ne peut **en aucun cas** avoir moins de 6 cartes Action (deck et défausse confondus).

L'ensemble des cartes Technologie de Base et Technologie Avancée sont expliquées à la fin des règles.

Créez une défausse commune avec toutes les cartes Epoque défaussées.

3. Défausse

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 les 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 au-dessus de 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 Epoque visibles et l'ajoute **face visible** au-dessus de son paquet de cartes Epoque. Il peut également prendre la première carte de la pioche commune sans la consulter. Il place alors cette carte Epoque face cachée sur le dessus de son paquet de cartes Epoque. Cela peut s'avérer utile pour prévenir l'effet de certaines cartes Action comme la « Bombe Temporelle » par exemple.

Si le joueur a choisi une carte Technologie Avancée, le joueur devra prendre les deux cartes Epoque de la même façon que pour une Technologie de Base. Il peut également prendre une carte Epoque face visible puis une de la pioche commune qu'il posera alors face cachée.

5. Reconstituer sa main

Le joueur pioche 5 cartes depuis son deck sauf situation contraire mentionnée 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 épuisé

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 dans votre zone de deck puis piochez les cartes nécessaires pour compléter votre main.

Si un joueur doit prendre une carte Epoque mais que la pioche commune est vide, mélangez la défausse commune de cartes Epoque pour reconstituer une nouvelle pioche face cachée. Révélez ensuite les 2 premières cartes Epoque.

Exemple :



C'est le premier tour de William. Il a pioché une carte Portail de chaque type ainsi que la carte Transporteur qu'il avait choisi en début de partie. Il choisit de prendre une nouvelle carte Portail Carré qu'il rajoute en main. Il joue ensuite une carte Portail Carré qui lui permet de défausser sa première carte Epoque. La seconde carte Epoque n'étant pas visible, il décide de jouer la carte Transporteur et défausse les cartes Portail Triangle et Losange pour pouvoir défausser la prochaine carte Epoque (les cartes Technologie sont expliquées en fin de règles). Il décide ensuite de mettre fin à son tour et se défausse donc des cartes restantes en main. Il acquiert une nouvelle carte Technologie Avancée qu'il rajoute au-dessus de son deck. Il prend alors les 2 cartes Epoque visibles qu'il ajoute au-dessus de son paquet de cartes Epoque 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 dernières cartes.

Fin de partie

Une fois qu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes Epoque et a donc trouvé la gemme Eternitium, la partie touche à sa fin. Terminez le tour afin que tous les joueurs jouent le même nombre de tours. Veillez à laisser votre défausse dans l'état à la fin de votre dernier tour au cas où un adversaire utiliserait encore un « Robot Chapardeur ». Le vainqueur est le joueur ayant trouvé la gemme Eternitium. Les joueurs ayant trouvés la gemme Eternitium ne peuvent plus acquérir de nouvelles technologies. Plus aucune nouvelle carte Epoque ne peut être ajoutée sur à joueurs.

Si plusieurs joueurs ont trouvé la gemme lors du dernier tour, procédez à un décompte des points pour départager les joueurs à égalité de la manière suivante. Les joueurs mettent de côté les cartes Technologie de Base et les cartes Technologie Avancée qui se trouvent dans leur deck ou 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. S'il y a encore égalité, le joueur ayant le plus de carte Technologie Avancée est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent l'égalité.

Mode Solo

Pour jouer à Eternitium Solo, suivez la mise en place classique. Comme vous n'êtes qu'un joueur, à l'étape 3, vous placez 2 cartes Portail de chaque type.

Mettez de côté les 3 cartes Technologie de Base « Blaster Temporel », les 2 cartes Technologie Avancée « Bombe Temporelle », **les 2 cartes Technologie avancée « Robot Chapardeur »** et les 2 cartes Technologie Avancée « Horloge Quantique ». Mélangez alors ces 9 cartes ensemble et formez une pioche que vous placez près de votre plateau Joueur. On l'appellera la pioche des cartes IA. En effet, une intelligence artificielle développée par un concurrent en quête de la gemme Eternitium veut vous mettre des bâtons dans les roues.

Une partie de Eternitium Solo prend fin après 8 tours de jeu ou quand vous trouvez la gemme Eternitium. Quand vous prenez la dernière carte Portail, c'est le dernier tour qui commence.

A chaque tour de jeu, ajoutez une 6^{ème} 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.

Si vous trouvez la gemme Eternitium avant la fin du dernier tour, vous avez remporté la partie.

Spécificité des cartes IA

- Blaster Temporel : défaussez-vous de votre prochaine carte Epoque et prenez, à sa place, la première carte Epoque de la pioche commune sans la consulter.
- Robot Chapardeur : détruisez la dernière carte **Technologie** se trouvant dans votre défausse (celle se trouvant le plus au fond de la 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 réléver une nouvelle carte IA et en appliquer l'effet immédiatement. A la fin du tour, vous appliquez 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 partie de Eternitium Solo.

Mission 1 : Ne jouez qu'avec les cartes Technologie de Base et les cartes Portail. La pioche de cartes IA ne contient que les 3 cartes « Blaster Temporel ».

Autres missions : Coming soon

Cartes Technologie de base



Portail Double : défaussez-vous une carte Epoque ayant l'un des 2 types de portails.



Droïde : rendez visible votre prochaine carte Epoque non visible. Son pouvoir est limité aux 3 premières cartes Epoque du paquet.



Blaster Temporel : échangez la carte Epoque du dessus de votre paquet avec la carte Epoque du dessus du paquet d'un autre joueur, que les cartes soient visibles ou non.



Portefeuille Digital : acquérir une technologie à l'étape 4 de ce tour vous demandera une carte Epoque de moins. Vous ne devrez choisir aucune carte Epoque pour une carte Technologie de Base et vous ne devrez choisir qu'une seule carte Epoque pour une carte Technologie Avancée.



Transporteur : défaussez 2 cartes de votre main pour défausser votre prochaine carte Epoque.



Smartphone Futuriste : piochez immédiatement 2 cartes Action de votre deck.



Analyseur de données : défaussez ou détruisez autant de cartes de votre main que souhaité. Les cartes détruites sont remises dans la boîte de jeu. Vous ne pouvez pas défausser **et** détruire des cartes dans la même action. Piochez ensuite depuis votre deck autant de cartes que celles défaussées ou détruites.

Cartes Technologie Avancée



Portail Ultime : défaussez-vous de votre prochaine carte Epoque, qu'elle soit visible ou non.



Giga Droïde : rendez visible vos 3 premières cartes Epoque. Tous les autres joueurs rendent visible leur prochaine carte Epoque non visible. Son pouvoir est limité aux 3 premières cartes Epoque du paquet pour tous les joueurs.



Robot Recycleur : récupérez immédiatement en main une carte de votre défausse. Vous pouvez choisir la carte dans votre défausse.



Robot Chasseur : prenez immédiatement dans votre main une carte de la défausse d'un adversaire. Placez alors le Robot Chasseur dans la défausse de ce joueur. Vous ne pouvez pas consulter les défausses de vos adversaires avant d'utiliser cette carte. Vous ne voyez que la dernière carte défaussée des joueurs. Par contre, une fois l'adversaire désigné, vous choisissez la carte que vous prenez en main.



Bombe Temporelle : tous les adversaires retournent leurs prochaines carte Epoque face cachée jusqu'à rencontrer une carte Epoque face cachée et au maximum les 3 première cartes. Ils mélangent ensuite leurs cartes Epoque. Si, par exemple, la première carte Epoque d'un joueur est face cachée, ce joueur ne retourne aucune carte et mélange ses cartes Epoque. Il se peut que certaines cartes Epoque face visible soient alors mélangées avec des cartes non visibles dans le paquet.



Horloge Quantique : tous les adversaires piochent la première carte Epoque de la pioche commune sans la consulter et la place face cachée au-dessus de leur paquet de cartes Epoque.



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 des aiguilles d'une montre, ajoutent à leur main une carte Technologie de Base. Attention, s'il ne reste plus suffisamment de carte Technologie de Base pour les adversaires, seul le joueur ayant joué la carte peut prendre en main une carte Technologie. Les joueurs ne prennent pas de cartes Epoque pour l'acquisition de cette nouvelle technologie.