



Tableau de Mise en Place des Paliers

Ce tableau vous permet d'ajuster la difficulté de vos parties. Il s'agit de paramètres recommandés, mais n'hésitez pas à adapter les cartes Sentier et les Éternels à votre guise.

Mode Débutant

Aucune mise en place supplémentaire.

Mode Standard

Mélangez les cartes Sentier FORÊT, LAC, PRAIRIE et BERGES et regroupez-les en une pile, face cachée, dans la zone des cartes Sentier du Sentier inférieur. Révélez la première carte.

Pour le Palier C, mélangez, face cachée, neuf des dix cartes Sentier non spécifiques au Palier (n'incluez pas le MARAIS).

Créez deux séries de 4 cartes Sentier, face cachée. Placez la première série dans le Sentier inférieur et l'autre dans le Sentier médian. Rangez la carte supplémentaire dans la boîte, face cachée.

Mode Expert

Mélangez huit des dix cartes Sentier non spécifiques au Palier (n'incluez ni la MONTAGNE ni le CAMPEMENT). Créez deux séries de 4 cartes Sentier, face cachée. Placez la première série dans le Sentier inférieur et l'autre dans le Sentier médian. Révélez les premières cartes. Rangez les cartes supplémentaires dans la boîte, face cachée. Au Palier C, procédez de même avec neuf des dix cartes Sentier non spécifiques au Palier (sans le CAMPEMENT). Rangez la carte supplémentaire dans la boîte, face cachée.

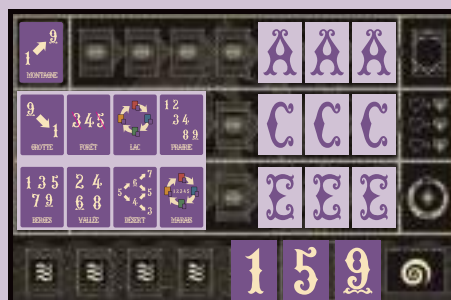
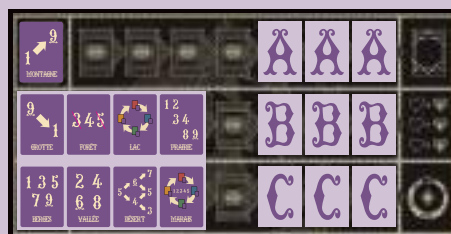
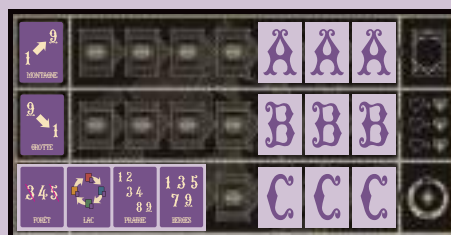
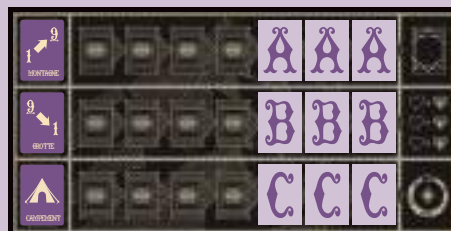
Mode Pro

Les cartes Sentier sont préparées de la même manière qu'en mode Expert.

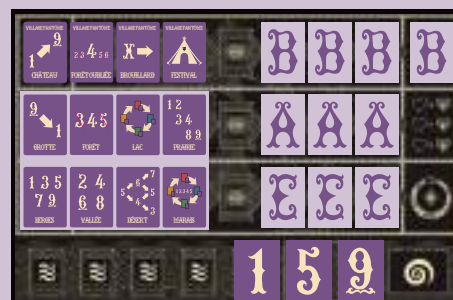
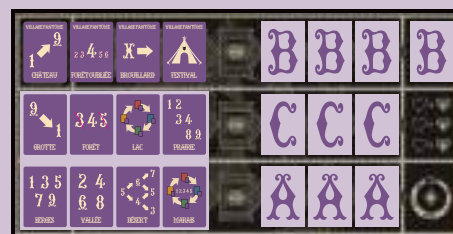
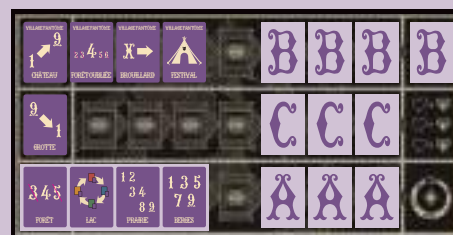
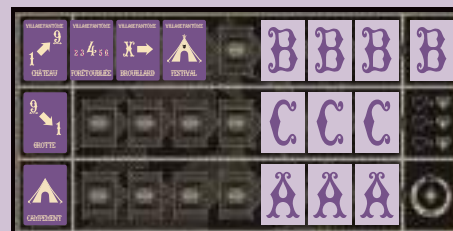
Aucune carte Rare n'est utilisée pour le Bonus de la Rivière.

À la place, utilisez les cartes Étoile 1/5/9 violettes. Lorsque vous jouez un Palier qui utilise le Deck Aléatoire, retirez les quatre cartes Rare de ce dernier avant de procéder à la mise en place des Decks des Éternels.

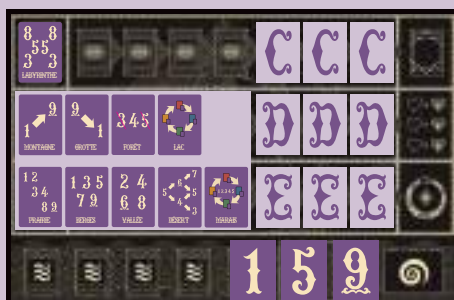
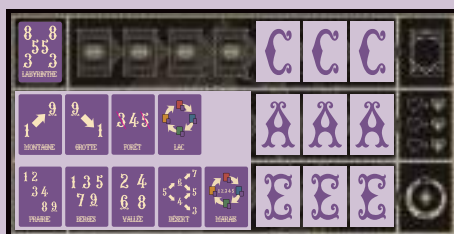
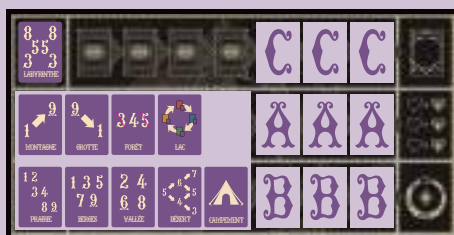
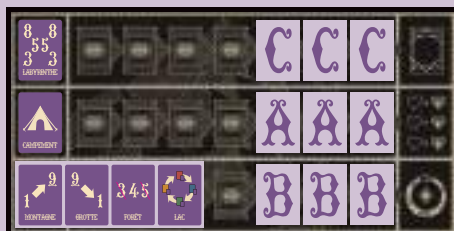
PALIER A LA NATURE DES ÉTOILES



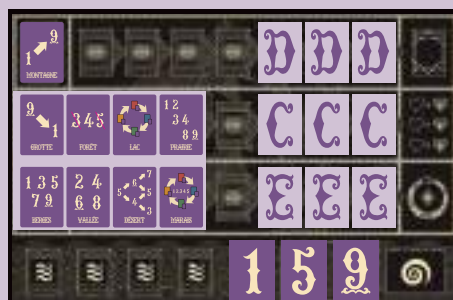
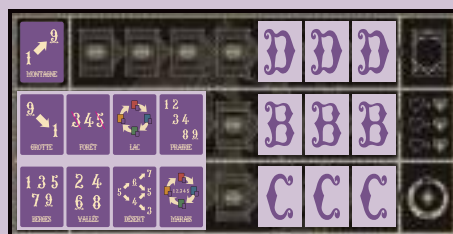
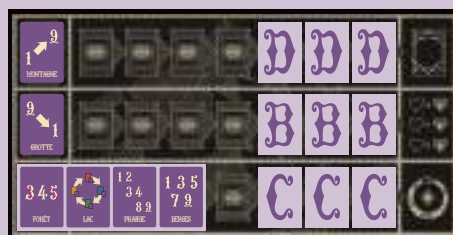
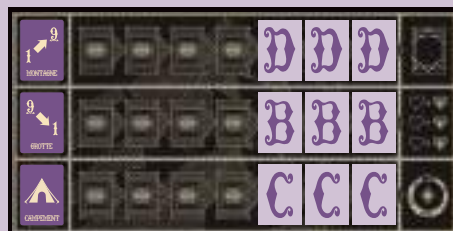
PALIER B VILLAGE FANTÔME



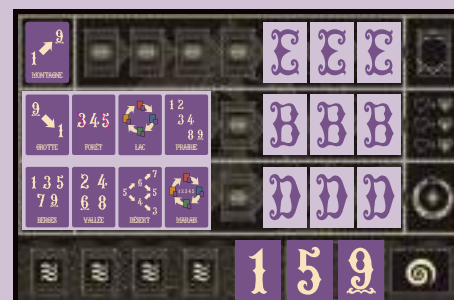
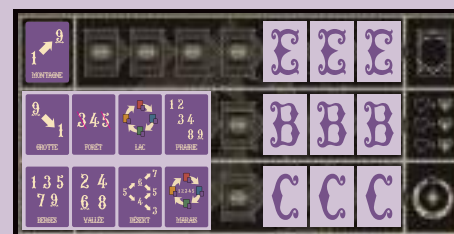
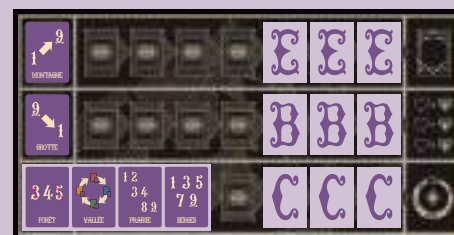
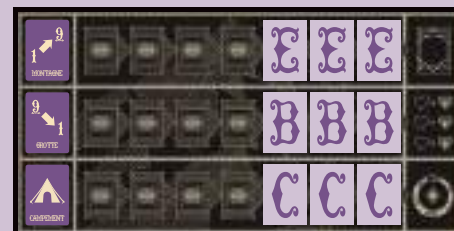
PALIER C LABYRINTHE



PALIER D FACE AU GARDIEN



PALIER E SILENCE



PALIER A LA NATURE DES ÉTOILES

Première rencontre avec les Éternels

Le Monde des Éternels est une vaste région sauvage. Interagissez avec ces mystérieux Éternels tout en découvrant les différents Sentiers qui parsèment leur monde et le pouvoir des Étoiles.



Mode Standard

Vous avez aimé le mode Débutant ? Augmentez la difficulté d'un cran en essayant le mode Standard.

Ajustements de Mise en Place

À la page 7 du livret de règles, vous vous êtes préparés pour le mode Débutant.

- En mode Standard, le CAMPEMENT n'est plus utilisé dans le Sentier inférieur.
- À la place, utilisez la FORÊT, le LAC, la PRAIRIE et les BERGES. Mélangez ces quatre cartes Sentier et placez-les face cachée dans la zone des cartes Sentier. Révélez la première carte (face visible).

Elle définit la règle de placement pour le 1^{er} Cycle.

Voir « Cartes Sentier », Livret de règles, p. 20



Mettre à jour les Sentiers avec plusieurs cartes Sentier

Au cours des 1^{er}, 2^e et 3^e Cycles, lorsque vous videz un Sentier, la première carte Sentier de celui-ci est défaussée avec les cartes jouées.

La nouvelle carte Sentier est retournée face visible et les nouvelles règles de placement spécifiques à cette carte s'appliquent à ce Sentier. Après le 4^e Cycle, la carte Sentier est placée, face cachée, dans la zone Bonus du 4^e Cycle (ou dans la Défausse) et les cartes jouées restent dans le Sentier, comme toujours.

Condition de victoire - Palier A



La condition de victoire pour le Palier A ne change pas.

Vous devez toujours gagner quatre Étoiles.

Voir « Gagner des Étoiles », Livret de règles, p. 17

Il est temps d'essayer le Palier B !

Une fois que vous avez terminé le Palier A en mode standard, vous pouvez vous essayer au Palier B !

Si vous voulez rester au Palier A, vous pouvez également essayer le mode Expert.

Si vous voulez jouer au Palier B (ainsi qu'aux Paliers ultérieurs) de façon plus décontractée, vous pouvez les découvrir en mode Débutant.

Voir Tableau de mise en place des paliers pour chaque mode, p. 01-02.

PALIER B C D E F

Gagner les quatre Clefs

Condition de victoire - Paliers B/C/D/E/F : Gagner 4 Clefs

À partir du Palier B, la condition de victoire de chaque Palier est de gagner quatre Clefs.
Lorsque vous gagnez une Clef, vous devez la placer dans la zone d'acquisition des Clefs.
La façon d'acquérir des Clefs varie selon le Palier.



Zone d'acquisition des Clefs

Comment gagner des Clefs à chaque Palier

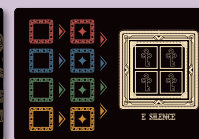
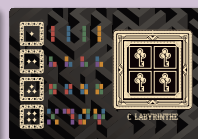
Palier B : Réveiller quatre Éternels B

Palier C : Résoudre quatre cartes Énigme

Palier D : Réduire à 0 les PV du Gardien

Palier E : Chaque joueur accomplit des tâches différentes

Palier F : Différents objectifs



Bonus Étoile



À partir du Palier B, lorsque vous gagnez une Étoile, vous gagnez un Bonus Étoile. Les Bonus Étoile varient d'un Palier à l'autre. Par exemple, au Palier B, vous ajoutez l'une des cartes Étoile violettes (1-9) à votre main.

Jouer les trois cartes Capacité Éternel A ne permet pas de gagner une Étoile comme au Palier A. À la place, chaque fois que vous jouez une carte Capacité Éternel A, vous gagnez un bonus Étoile immédiat. De plus, les cartes Capacité sont jouées dans la zone de Défausse au lieu de la zone des cartes Palier comme au Palier A.

À partir du Palier B, préparez cinq Étoiles au lieu de six.

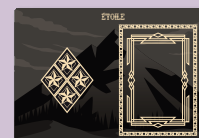
L'Étoile de la zone des cartes Palier du Palier A n'est pas utilisée.

Vous devez préparer les cinq Étoiles de la même manière qu'au Palier A.

Lorsque vous gagnez une Étoile, placez-la dans la zone d'acquisition des Étoiles. Il n'y a que quatre emplacements pour placer les jetons Étoile, mais vous pouvez toujours gagner les cinq Étoiles. Lorsque vous gagnez la dernière Étoile, placez-la sur les quatre Étoiles déjà placées.



Carte Capacité Éternels A



Zone d'acquisition des Étoiles

La clef des secrets intérieurs

Maintenant que vous avez débloqué le pouvoir des Étoiles, vous découvrirez qu'il y a d'autres royaumes à explorer dans le Monde des Éternels. Après moult périples, un sinistre village apparaît devant vous. Vous le pensiez abandonné... jusqu'à ce que vous y aperceviez des Éternels Fantômes ! Rassemblez rapidement les quatre Clefs afin de délivrer ces fantômes et de pouvoir passer au royaume suivant.



MISE EN PLACE



Placez la carte Palier Étoile et la carte Palier B. comme illustré.

Placez ces neuf cartes sur la carte Palier Étoile.



Placez un Joyau sur la carte Palier B comme illustré ci-dessus.



Mélangez les quatre cartes Sentier Ville Fantôme et placez-les, face cachée, en pile dans la zone des cartes Sentier de la rangée supérieure. Révélez la première carte.

Préparez les quatre Éternels B sur la rangée supérieure.
Placez une Clef sur chaque Éternel.
Le bonus CAMPEMENT du 4^e Cycle n'est pas utilisé dans ce Palier.

Préparez normalement les Joyaux, les Étoiles, les Cœurs, les cartes de départ et les jetons de Communication (p. 07-08).

Préparez les cartes Sentier et les autres Éternels en fonction du mode de difficulté (p. 01-02).

Bonus Étoiles



Lorsque vous gagnez une Étoile, vous devez immédiatement ajouter à votre main une carte Étoile violette de votre choix. Vous ne pouvez choisir que parmi les cartes Étoile violettes restantes qui se trouvent sur la carte Étoile du Palier.

Comment obtenir les quatre Clefs



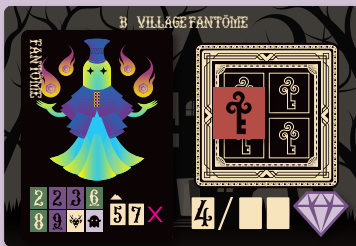
Pour l'emporter, vous devez réveiller les quatre Éternels de type Fantôme (B).

Vous gagnez une Clef pour chaque Éternel B que vous réveillez. Comme toujours, jouez des cartes dans la rangée jusqu'à ce que vous atteigniez les Éternels B, puis sélectionnez l'Éternel que vous souhaitez réveiller. Lorsque vous réveillez votre 1^{er} Éternel B :

- Déplacez la Clef qui se trouve sur l'Éternel sélectionné vers la zone d'acquisition des Clefs de la carte Palier B.

- Déplacez l'Éternel B sélectionné vers la zone de placement de l'Éternel B sur la carte Palier B, au lieu de la zone de Réveil.

[REMARQUE] Seuls les Éternels B peuvent être déplacés vers la carte Palier B. Tous les autres Éternels sont déplacés vers la zone de Réveil, comme toujours.



Zone de placement Éternel B

La recette de Joyaux nécessaire pour lever la Malédiction de l'Éternel sur la carte Palier B est « Une carte avec le numéro 4 » OU « Deux cartes au choix ». Vous ne pouvez pas utiliser les recettes des Joyaux de la zone des Joyaux pour lever la Malédiction d'un Éternel B sur la carte Palier B.

Pour réveiller les Éternels B suivants, suivez les étapes ci-dessous. Si vous avez offert un Joyau à l'Éternel déjà présent sur la carte Palier B, remettez le Joyau à sa place d'origine.

[REMARQUE] Même si vous avez levé la Malédiction alors que l'Éternel B était sur la carte Palier B, la Malédiction est réactivée dans la zone de Réveil. Vous devez la lever à nouveau en générant un Joyau, comme toujours.

Déplacez l'Éternel B de la carte Palier B vers la zone de Réveil. Déplacez la Clef et l'Éternel B que vous venez de Réveiller sur la carte Palier B.

Vous remportez la partie après avoir réveillé les quatre Éternels B.

Cartes Sentier de la Ville Fantôme



CHÂTEAU

Vous devez jouer les cartes dans l'ordre croissant. Vous devez jouer une même couleur. Le violet peut remplacer la couleur choisie (ils peuvent être adjacents). Deux cartes de même valeur ne peuvent pas être adjacents.



FORÊT OUBLIÉE

Les cartes de valeurs consécutives ne peuvent pas être adjacents. Vous devez jouer une même couleur. Le violet peut remplacer la couleur choisie (ils peuvent être adjacents). Deux cartes de même valeur ne peuvent pas être adjacents.



BROUILLARD

Vous devez jouer des cartes de même valeur. Deux valeurs identiques peuvent être adjacents. Deux cartes de même couleur ne peuvent pas être adjacents.



FESTIVAL

(règles de placement identiques au CAMPEMENT)

Lorsque le Festival est actif, la capacité suivante est toujours disponible pour tous les joueurs : À votre tour, vous pouvez jouer 1 ou 2 cartes dans n'importe quelle rangée du Sentier et / ou dans la Rivière.

*2 sur le Sentier / 2 sur la Rivière / 1 sur le Sentier et 1 sur la Rivière.

Si vous jouez 2 cartes et gagnez un Bonus ou réveillez un Éternel, faites-le après avoir joué les 2 cartes. Après avoir joué une 5^e carte dans la Rivière, vous ne pouvez pas en jouer une 6^e.

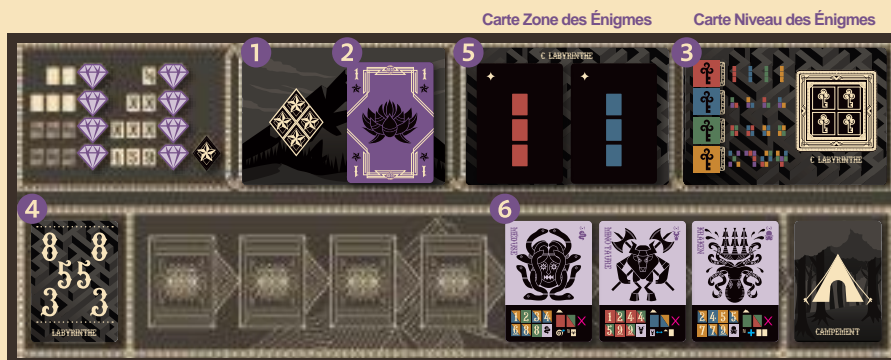
PALIER C LABYRINTHE

Sortir du Labyrinthe

Malgré la connaissance du fonctionnement des Clefs, vous errez dans le Labyrinthe. Demandez de l'aide aux Éternels du Labyrinthe pour résoudre les Énigmes qu'il recèle et trouver les Clefs avant d'être pris au piège pour l'éternité.



MISE EN PLACE



1 3 cartes Palier

Placez la carte Étoile du Palier et les deux cartes Palier C (zone des cartes Énigme et Niveau de l'Énigme), comme illustré.

2 9 cartes Étoile violettes

Placez les neuf cartes sur la carte Étoile du Palier.

3 4 Clefs

Placez les quatre Clefs sur les emplacements indiqués sur la carte Énigme du Palier.

4 1 carte Sentier LABYRINTHE

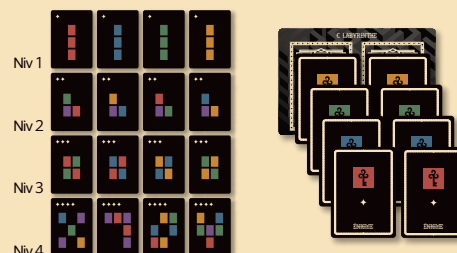
Placez la carte Sentier LABYRINTHE face visible dans la zone des cartes Sentier du Sentier supérieur. Les quatre Cycles représentent le LABYRINTHE.

5 8 cartes Énigme

Mélangez d'abord les quatre cartes Énigme de niveau 4, face cachée, puis, prenez-en une au hasard. Mélangez les quatre cartes de niveau 3, face cachée, et placez-en une sur la carte de niveau 4. Faites de même pour placer une carte de niveau 2 sur la carte de niveau 3 et une carte de niveau 1 sur celle de niveau 2.

En procédant de la même manière, créez une autre pile de quatre cartes. Disposez ces deux piles de cartes Énigme sur la carte Zone des Énigmes. Révélez les deux cartes Énigme de niveau 1.

Veillez à ne pas faire pivoter les cartes Énigme. Elles doivent être résolues dans le bon sens (à l'endroit) comme indiqué sur la carte !



6 3 Éternels C et leurs Decks

Préparez trois Éternels C au hasard dans le Sentier supérieur.

Placez les Joyaux, les Étoiles, les Coeurs, les Bonus du 4^e Cycle, les Decks de départ et les jetons de Communication comme toujours.

*Placez les cartes Sentier et les autres Éternels selon le mode de difficulté (p. 01-02).

Comment obtenir les quatre Clefs



Pour l'emporter, vous devez résoudre quatre Énigmes.

Pour résoudre une Énigme, vous devez jouer des cartes sur les différents Sentiers de manière à ce qu'elles reproduisent l'illustration de la carte Énigme.

- Les cartes Énigme ne peuvent pas être visualisées dans une autre orientation. Le ou les losanges indiquant le niveau de l'Énigme doivent se trouver dans le coin supérieur gauche !

- Lorsque vous jouez des cartes bicolores, vous choisissez la couleur utilisée pour l'Énigme, quelle que soit l'orientation de la carte dans le Sentier.

- Les cartes Rare, Capacité du Minotaure et Bonus du 4^e Cycle du CAMPEMENT peuvent se substituer à n'importe quelle couleur pour une Énigme. Vous pouvez même résoudre une Énigme en remplaçant la carte Capacité du Minotaure par une carte qui a déjà été jouée de façon incorrecte.

- Vous ne pouvez déclarer une Énigme résolue qu'au moment où vous jouez la dernière carte qui la résout. Si vous constatez qu'elle est résolue ultérieurement, elle ne sera pas prise en compte. Assurez-vous de ne pas manquer la résolution d'une Énigme !

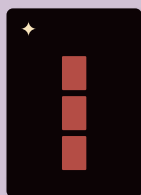
- Si un Éternel doit être Réveillé au moment où une Énigme est résolue, résolvez d'abord l'Énigme.

- Lorsqu'une Énigme est résolue, déplacez la Clef correspondant au niveau de l'Énigme, sur la carte Niveau de l'Énigme, vers la zone d'acquisition des Clefs.

- Défaussez ensuite la carte Énigme résolue et l'autre carte Énigme du même niveau.

Il n'est pas nécessaire de résoudre les deux Énigmes du même niveau !

- Révélez ensuite les deux cartes Énigme du niveau suivant.



Rouge joue un 1 rouge dans le Sentier inférieur.

Cela lui permet de résoudre une Énigme de niveau 1, qui nécessite d'avoir trois cartes rouges dans la même colonne.



Lorsque vous utilisez les Éternels D (cartes Crâne), le simple fait de jouer la carte Crâne sur le Sentier ne compte pas pour résoudre une Énigme. Vous devez jouer une carte Énergie ou une carte Rare sur la carte Crâne pour qu'elle soit prise en compte.

Bleu a utilisé la carte Capacité du Minotaure pour remplacer la carte 7 verte qui avait déjà été jouée dans le Sentier inférieur.

La carte Capacité du Minotaure peut être de n'importe quelle couleur. Bleu annonce qu'elle est rouge, ce qui lui permet de résoudre l'Énigme de niveau 4 et de terminer le niveau !

Carte Sentier du Labyrinthe



LABYRINTHE

Les valeurs doivent être symétriquement opposées.

Les couleurs n'ont pas besoin d'être symétriques.

Si le nombre de cartes jouées (dans le Sentier pendant ce Cycle) est pair, les deux cartes du milieu doivent être de même valeur.

Des cartes de même couleur ne peuvent pas être adjacentes.

La 1^{re} et la dernière carte sont de même valeur

Les 3^e et antépénultième cartes sont de même valeur



La 2^e et l'avant-dernière carte sont de même valeur

PALIER D

FACE AU GARDIEN

Combat pour la Porte

Après vous être échappés du Labyrinthe, vous tombez sur une imposante porte. Un personnage encore plus grand vous empêche de vous en approcher. Collaborez avec des Éternels bienveillants pour vaincre le Gardien de la Porte.



MISE EN PLACE

PV = Points de Vie



Au Palier D, le Gardien joue son tour après que le dernier joueur a joué le sien, p. 12.

1 3 cartes Palier

Placez la carte Étoile du Palier et les deux cartes Palier D (PV du Gardien et Deck du Gardien) comme illustré.

2 4 cartes Crâne Étoile blanche

Placez les quatre cartes Crâne Étoile blanche sur la carte Étoile du Palier.



3 2 jetons du Gardien



Placez l'un d'eux sur la case 20 PV de la carte PV du Gardien. Placez l'autre sur la première case du Sentier supérieur.

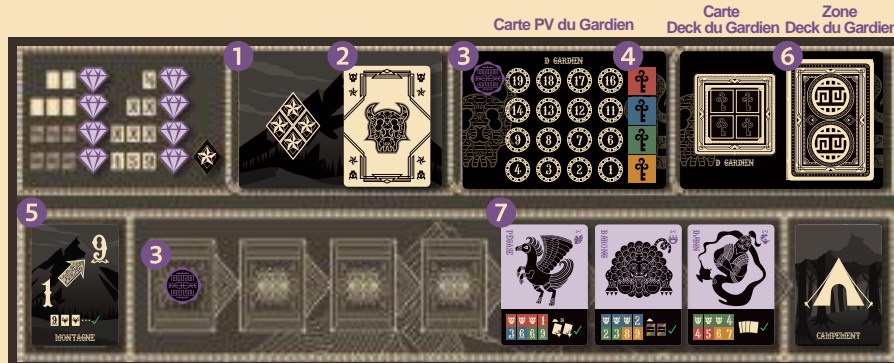
4 4 Clefs

Placer les quatre Clefs sur les cases 15/10/5/0 PV de la carte PV du Gardien.

5 1 carte Sentier MONTAGNE

Placez-la dans la zone des cartes Sentier du Sentier supérieur. La MONTAGNE restera pour les 4 Cycles.

[IMPORTANT] Le premier joueur est le joueur rouge. S'il n'y a pas de joueur rouge, c'est le joueur bleu qui commence. S'il n'y a pas de joueur bleu, c'est le joueur vert qui commence.



6 16 cartes Gardien, 1 carte Défaite

1^{re} moitié du Deck du Gardien
2^e moitié du Deck du Gardien



Cartes pour 3 joueurs uniquement

Pour préparer le Deck du Gardien, suivez les étapes suivantes :

- Placez une carte Défaite (différente de celle de la Rivière) dans la zone Deck du Gardien.
- Mélangez la 2^e moitié du Deck du Gardien (dos violet), face cachée, et placez-la sur la carte Défaite.
- Mélangez la 1^{re} moitié du Deck du Gardien (dos blanc), face cachée, et placez-la sur la 2^e moitié du Deck.

*Pour les parties à 3 joueurs, les huit cartes sont utilisées dans la 1^{re} moitié du Deck.

*Pour les parties à 2 et 4 joueurs, seules six cartes sont utilisées (retirez les deux cartes pour 3 joueurs uniquement).

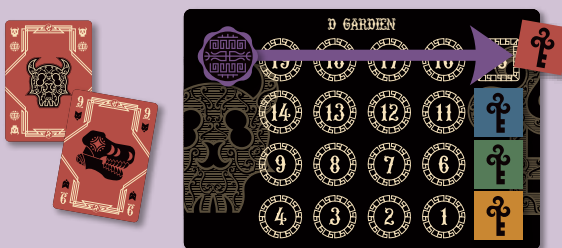
7 3 Éternels D et leurs Decks

Préparez trois Éternels D au hasard dans le Sentier supérieur.

Mettez en place les Joyaux, les Étoiles, les Cœurs, les bonus du 4^e Cycle, les Decks de départ et les jetons de Communication, comme toujours.

*Placez les cartes Sentier et les autres Éternels selon le mode de difficulté (p. 01-02).

Comment obtenir les quatre Clefs



Pour l'emporter, vous devez réduire les points de vie (PV) du Gardien à 0.

- En jouant une carte Énergie sur une carte Crâne de la couleur correspondante, vous pouvez infliger au Gardien un nombre dégâts égal à sa valeur.
- Vous obtenez une Clef du Gardien pour chaque 5/10/15/20 dégâts que vous infligez.
- Après avoir gagné une Clef, les PV du Gardien reviennent à 20. Les dégâts restants sont ignorés lors de la réinitialisation des PV.

Si vous jouez deux cartes à la suite, à cause de l'effet de la Malédiction du Pégase, résolvez les dégâts de la première carte avant de résoudre les dégâts de la seconde.

Les PV du Gardien sont actuellement à 20. Rouge joue un 9 rouge sur la carte Crâne rouge. Cela inflige 9 dégâts au Gardien, ce qui ramène ses PV à 11. Rouge déplace le jeton PV de 9 cases. Cependant, après 5 dégâts, le jeton atteint une Clef. Le joueur rouge place la Clef dans la zone d'acquisition des Clefs. Comme une Clef a été gagnée, le jeton PV du Gardien revient à 20. Les 4 dégâts restants sont ignorés.

0 dégât

Les cartes Rare peuvent être jouées sur une carte Crâne, mais elles n'infligent aucun dégât au Gardien.

Les cartes Crâne sont un nouveau type de carte qui apparaît dans le Palier D. Il y a cinq couleurs de cartes Crâne (rouge, bleu, vert, jaune et violet).

Elles peuvent être trouvées dans le Deck du Gardien et dans les Decks des Éternels D. Les cartes Crâne sont jouées dans le Sentier. **11**

Éternels D

Chaque Éternel D dispose de trois cartes Crâne dans son Deck. Chaque Malédiction d'un Éternel D a un impact positif sur les joueurs tant qu'elle est active.

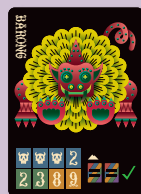


PÉGASE

À votre tour, vous pouvez jouer une ou deux cartes sur n'importe quel Sentier et/ou de la Rivière.

***2 sur le Sentier / 2 sur la Rivière / 1 sur le Sentier et 1 sur la Rivière.**

*Si vous jouez deux cartes et que vous gagnez un Bonus ou que vous réveillez un Éternel, faites-le après avoir joué les deux cartes. Après avoir joué une 5^e carte dans la Rivière, vous ne pouvez pas en jouer une 6^e.



BARONG

Lorsque vous jouez des cartes sur le Sentier, **jusqu'à deux cartes** de même couleur peuvent être adjacentes.

*Cela s'applique aux trois Sentiers et peut se produire plusieurs fois au sein d'un même Sentier.

[EXEMPLE] rouge 2 → rouge 4 → bleu 5 → vert 7 → vert 9



DANJIN

À la fin de votre tour, piochez dans votre Deck Joueur jusqu'à avoir 4 cartes en main (au lieu de 3).



KYUBI

Lorsque vous jouez des cartes sur le Sentier, **jusqu'à deux cartes** de même valeur peuvent être adjacentes.

*Cela s'applique aux trois Sentiers et peut se produire plusieurs fois au sein d'un même Sentier.

[EXEMPLE] vert 1 → rouge 1 → bleu 4 → rouge 6 → bleu 6



Remarque : Pour Barong et Kyubi, la règle générale de placement empêchant deux cartes d'une même couleur d'être adjacentes s'applique et vous devez respecter les règles de placement du Sentier. Pour Barong, vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes violettes adjacentes.

Jouer une carte Crâne de votre main

- Les cartes Crâne de votre main sont jouées sur le Sentier comme les cartes Énergie.
- Les cartes Crâne ne peuvent pas être adjacentes à une autre carte Crâne ou à une carte Énergie de même couleur.
- Les cartes Crâne sont soumises aux restrictions des Malédictions des Éternels.

[REMARQUE] Vous ne pouvez pas jouer une carte Crâne verte si la Malédiction du Kraken est active.

- Les cartes Crâne peuvent être jouées à droite d'une carte Crâne déjà en jeu.

- Il est possible d'avoir plusieurs cartes Crâne à la suite.

*Vous pouvez placer des cartes Crâne à droite d'un 9 avec la MONTAGNE et à droite d'un 1 avec la GROTTES.



Jouer une carte Énergie sur une carte Crâne

- Les cartes Énergie ne peuvent être jouées que sur une carte Crâne de même couleur.
- Les cartes bicolores peuvent être jouées sur une carte Crâne de l'une ou l'autre couleur.
- Les cartes Rare peuvent être jouées sur une carte Crâne de n'importe quelle couleur.
- Vous pouvez jouer la carte Bonus du 4^e Cycle CAMPEMENT sur une carte Crâne. Elle infligera 0 dégât au Gardien.

- Lorsqu'il y a plusieurs cartes Crâne sur un même Sentier, vous devez les recouvrir dans l'ordre, de gauche à droite.

- Les cartes Énergie et Rare ne peuvent pas être jouées à droite d'une carte Crâne. Cela signifie que vous devez jouer des cartes Énergie et/ou Rare sur toutes les cartes Crâne d'un Sentier avant de jouer d'autres cartes Énergie ou Rare sur ce Sentier.



Remarques supplémentaires sur les cartes Crâne

- Les cartes Crâne ne peuvent pas être jouées dans la Rivière.
 - Les cartes Crâne ne peuvent pas être utilisées pour générer des Joyaux.
- Si toutes les cartes de votre main sont des cartes Crâne, vous perdrez la partie si vous ne pouvez pas jouer l'une d'elles dans le Sentier. Cependant, vous pouvez dépenser un Cœur pour donner une carte Crâne à un autre joueur.
- Vous pouvez parler du fait d'avoir en main une carte Crâne.

La carte Capacité du Minotaure peut être échangée avec des cartes Crâne. S'il y a une carte Énergie sur une carte Crâne, vous devez prendre la carte Énergie à la place. La carte Crâne en dessous reste en place et la carte Capacité Minotaure est placée sur la carte Crâne.



Bonus Étoile - Cartes Crâne blanches



Lorsque vous gagnez une Étoile, vous ajoutez à votre main une carte Crâne blanche de la carte Palier Étoile. Il n'y a que quatre cartes Crâne blanche. Après avoir gagné la dernière carte Crâne blanche, il n'y a plus de bonus Étoile.

Les cartes Crâne blanche ne peuvent être jouées que sur des cartes Crâne de couleur qui ont déjà été jouées dans le Sentier (quelles que soient leurs positions dans les Sentiers).

Vous pouvez jouer une carte Énergie de n'importe quelle couleur sur une carte Crâne blanche.

Tour du Gardien de la Porte

Après le tour de chaque joueur, c'est au tour du Gardien. Révélez la première carte du Deck du Gardien.

Si c'est une carte Crâne :

- Jouez-la dans l'emplacement vide le plus à gauche de le Sentier supérieur. Suivez les mêmes règles de placement et de Malédiction que si vous jouiez la carte Crâne depuis votre main.
- Si elle ne peut pas être jouée dans le Sentier supérieur, jouez-la dans le Sentier médian.



2 joueurs



Dans une partie à 2 joueurs, le Gardien joue après que les deux joueurs ont chacun joué deux tours. Après le premier tour de chaque joueur, la première carte du Deck du Gardien est pivotée de 90 degrés. Après le deuxième tour de chaque joueur, le Gardien joue cette carte.

Le Deck du Gardien est composé de seize cartes (quatorze dans les parties à 2 et 4 joueurs). **Lorsque la dernière carte de son Deck est jouée, la carte Défaite est jouée au tour suivant et tous les joueurs perdent la partie.**



Il existe deux jetons de Communication Gardien. L'un est utilisé pour suivre les PV du Gardien. L'autre est placé sur le Sentier pour rappeler où la prochaine carte Crâne du Deck du Gardien sera jouée. En général, il est placé à droite de la dernière carte jouée dans le Sentier supérieur.

- Si elle ne peut pas être jouée dans le Sentier médian, jouez-la dans le Sentier inférieur.

- Si elle ne peut pas être jouée dans le Sentier inférieur, ou parce qu'une Malédiction active l'empêche d'être jouée sur n'importe quel Sentier, déplacez-la dans la Défausse.

S'il s'agit d'une carte Capacité :

- Défaussez-la après avoir activé son effet. Une fois que le Gardien a joué une carte, son tour prend fin.



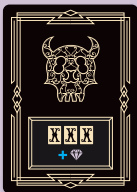
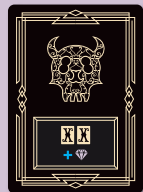
Tour du Gardien : La première carte du Deck du Gardien est révélée et il s'agit d'une carte Crâne bleue. Il y a déjà un 2 bleu dans le Sentier supérieur. Elle ne peut pas être jouée à cet endroit puisqu'elles sont de même couleur. La carte Crâne est déplacée vers le Sentier médian, mais il y a déjà un 9 bleu, donc la carte Crâne ne peut pas y aller non plus. La carte Crâne est déplacée vers le Sentier inférieur, mais la carte Sentier qui s'y trouve est le Lac. Un 3 jaune a été joué en premier sur ce Sentier : cela signifie que la carte suivante doit être rouge. Comme la carte Crâne est bleue, elle ne peut pas non plus être jouée dans le Sentier inférieur et est donc défaussée. Ceci met fin au tour du Gardien.



Si la Malédiction du Barong est active, jusqu'à deux cartes de même couleur peuvent être adjacentes dans un même Sentier. Dans ce cas, la carte Crâne bleue aurait pu être jouée dans le Sentier supérieur. (Même si la Malédiction de Barong est retirée ultérieurement, une carte bleue peut toujours être jouée sur la carte Crâne bleue).

Carte Capacité du Gardien

Après que le Gardien a activé une carte Capacité, défaussez-la.



Générer un Joyau « Deux/trois cartes de même valeur »

S'il n'y a pas de Joyau sur l'emplacement « XX » ou « XXX » correspondant, la carte n'a pas d'effet.

Si le Gardien génère un Joyau, il doit l'offrir à un Éternel dans la zone de Réveil.

L'Éternel le plus à gauche dans la zone de Réveil, sans Joyau, a la priorité pour recevoir ce Joyau.

S'il n'y a pas d'Éternel à qui offrir le Joyau, la carte n'a pas d'effet et le Joyau reste en place.

Si le Gardien gagne une Étoile en offrant un Joyau à un Éternel, le joueur dont c'est ensuite le tour gagne le Bonus Étoile (carte Crâne blanche), s'il en reste.



Mélange des cartes

Tous les joueurs donnent les cartes qu'ils ont en main au premier joueur, face cachée. Ce dernier mélange toutes ces cartes ensemble.

Puis, en commençant par lui-même et en poursuivant dans le sens horaire, il redistribue toutes les cartes, une par une.



Évaluation de la situation

Le Gardien ne fait rien à son tour.

*Utilisée uniquement dans les parties à 3 joueurs.



3 joueurs

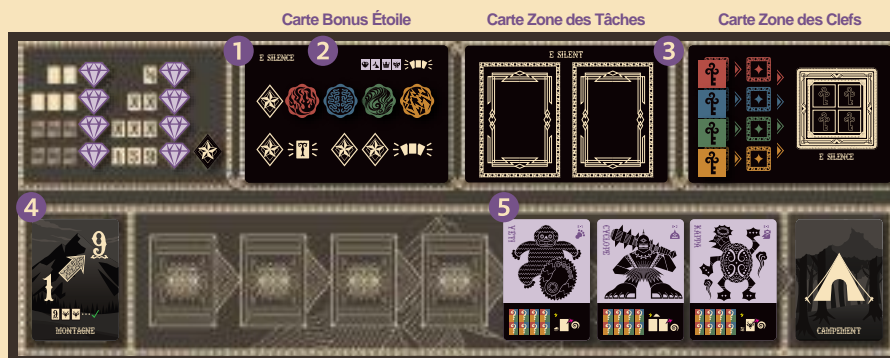
PALIER E SILENCE

Une Épreuve Silencieuse

Par-delà la grande porte se trouve un espace silencieux qui semble s'étendre à l'infini. Au loin, vous percevez les faibles requêtes de quelques Éternels. Vous devez collaborer pour surmonter cette épreuve.



MISE EN PLACE



1 3 cartes Palier

Placez les trois cartes Palier E (Bonus Étoile, Zone des Tâches, Zone des Clefs) comme illustré ci-dessus.

2 4-8 jetons de Communication

Placez les jetons de Communication aux couleurs des joueurs de la partie sur la carte Bonus Étoile. Rangez les autres dans la boîte.

3 4 Clefs

Placez les quatre Clefs sur les emplacements les plus à gauche de la carte Zone des Clefs.

4 1 Carte Sentier MONTAGNE

Placez la carte Sentier MONTAGNE, face visible, dans le Sentier supérieur. La MONTAGNE restera pour les 4 Cycles.

5 3 cartes Éternels E

Préparez trois Éternels E au hasard dans le Sentier supérieur. Mélangez le Deck Aléatoire, face cachée. Distribuez huit cartes à chaque Éternel pour créer son Deck d'Éternel (aléatoire). Retirez de la partie le reste du Deck Aléatoire.

Mettez en place les Joyaux, les Étoiles, les Cœurs, les Bonus du 4^e Cycle et les Decks de départ comme toujours.

*Mettez en place les cartes Sentier et les autres Éternels selon le mode de difficulté (p. 01-02).

6 Cartes Tâche (3 cartes x nombre de joueurs)

Tâches de départ



- Distribuez à chaque joueur une carte Tâche de départ de sa couleur.

- Mélangez les cartes 6/7/8/9, face cachée, et distribuez-en une à chaque joueur.

Tâches 6/7/8/9



- Mélangez les cartes Tâche Générale, face cachée, et distribuez-en une à chaque joueur.

*Les cartes Tâche ne font pas partie de votre main et ne comptent pas dans la taille de votre main !

Tâches Générales



4 joueurs



3 joueurs



2 joueurs



Toute carte Tâche restante est retirée de la partie.

Les cartes Tâche Générale restantes sont placées sur l'emplacement le plus à droite de la carte Zone des Tâches, devenant ainsi le Deck Tâche Générale.

[IMPORTANT] Le premier joueur est le joueur rouge. S'il n'y a pas de joueur rouge, c'est le joueur bleu qui commence. S'il n'y a pas de joueur bleu, c'est le joueur vert qui commence.

Comment obtenir les quatre Clefs

Pour l'emporter, tous les joueurs doivent accomplir le nombre de tâches requis.



4 joueurs

Chaque joueur reçoit trois cartes Tâche. Après avoir accompli une tâche, placez la carte Tâche, face visible, sur le côté gauche de la carte Zone des Tâches. **Ensuite, déplacez la Clef correspondant à votre couleur d'une case vers la droite.** Après avoir accompli une deuxième tâche, placez la carte Tâche sur la carte Zone des Tâches et déplacez votre Clef vers la droite à nouveau. À ce stade, elle se trouve dans la zone d'acquisition des Clefs, ce qui est l'objectif du Palier.

La carte Tâche restante ne sera pas utilisée, placez-la alors, face visible, dans la Défausse.



Rouge a accompli deux tâches. Bleu a accompli une tâche. Vert et Jaune n'ont pas encore accompli de tâche.



3 joueurs

Chaque joueur reçoit trois cartes Tâche. Les cartes Tâche générales restantes constituent le Deck Tâche Générale. L'accomplissement d'une tâche fonctionne de la même manière que dans une partie à 4 joueurs. **Cependant, lorsque votre Clef rejoint la zone d'acquisition des Clefs, ne défaussez pas votre dernière carte Tâche. À la place, conservez-la et piochez une carte Tâche supplémentaire dans le Deck Tâche Générale. Chaque joueur ne peut piocher qu'une seule carte du Deck Tâche Générale. Lorsque vous terminez la tâche suivante, avancez la Clef de la couleur qui n'a pas été utilisée.** Lorsque cette Clef atteint la zone d'acquisition des Clefs, les cartes Tâche des joueurs qui ont déjà accompli leurs deux tâches ne peuvent plus être accomplies et sont défaussées.



Partie à 3 joueurs avec Rouge, Bleu et Vert comme joueurs présents. Rouge a déjà accompli deux tâches. Il accomplit ensuite une tâche supplémentaire : la Clef jaune inutilisée est déplacée d'une case vers la droite.



2 joueurs

Même principe qu'à 3 joueurs, à une exception près : **chaque fois que vous accomplissez une carte Tâche, piochez une carte du Deck Tâche Générale.** Lorsque le Deck est épuisé, vous ne pouvez plus prendre de carte Tâche.

Éternels E

Les Éternels E utilisent huit cartes du Deck aléatoire, qui comprend des cartes Énergie (bleu, rouge, jaune et vert, de valeurs 1 à 9) et quatre cartes Rare.

La Malédiction des Éternels est activée une seule fois, immédiatement après leur Réveil. Elle ne reste pas active lorsqu'elle est dans la zone de Réveil.



YETI

Tous les joueurs défaussent la première carte de leur Deck Joueur dans la zone de Défausse, face visible.

*Si un joueur n'a plus de carte dans son Deck, la Malédiction n'a pas d'effet sur lui.



CYCLOPE

Placez deux cartes des Sentiers vers la zone de Défausse. Les cartes Crâne et la carte Bonus CAMPEMENT du 4^e Cycle peuvent également être défaussées. **Les cartes sont défaussées en priorité de droite à gauche, puis de haut en bas.** Le Sentier sur lequel le Cyclope a été réveillé n'est pas pris en compte (ces cartes sont déjà défaussées).

*S'il n'y a qu'une seule carte sur le Sentier, seule cette carte est défaussée.



KAPPA

Déplacez 1 carte Rare de la zone Bonus de la Rivière vers la zone de Défausse.

*S'il n'y a pas de carte Rare dans la zone Bonus de la Rivière, la Malédiction n'a aucun effet.

*En mode Pro, défaussez les cartes Étoile violettes au lieu des cartes Rare de la Rivière.



GOLEM

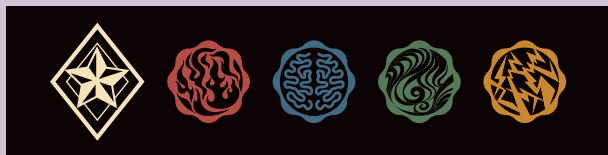
Il vole un Joyau à un Éternel Réveillé qui a un Joyau. **Le Joyau est défaussé en priorité de gauche à droite.** La Malédiction de cet Éternel redeviendra active !

*Placez le Joyau volé sur le Golem.

*S'il n'y a pas d'Éternel avec un Joyau dans la zone de Réveil, la Malédiction n'a aucun effet.

Silence

Les échanges verbaux sont globalement interdits dans ce Palier. * Il est cependant possible de discuter de toute clarification liée aux règles. De plus, les jetons de Communication ne peuvent pas être utilisés en début de partie. Pour pouvoir les utiliser, vous devez au préalable gagner une Étoile.



Lorsque vous gagnez des Étoiles, vous devez les placer sur la carte Bonus Étoile dans l'ordre (de haut en bas, de gauche à droite).

Après avoir gagné une première Étoile, tous les joueurs prennent les deux jetons de Communication de leur couleur, qu'ils peuvent désormais utiliser normalement.

***Les échanges verbaux sont toujours interdits.**



Après avoir gagné une deuxième Étoile, tous les joueurs révèlent leurs cartes Tâche. **Vous ne pouvez révéler que vos tâches, les échanges verbaux sur les tâches sont interdits.**

*Dans les parties à 2 et 3 joueurs, une carte Tâche est révélée chaque fois qu'une carte est prise dans le Deck Tâche Générale.



Après avoir obtenu les 3^e, 4^e et 5^e Étoiles, tous les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main. **Les joueurs peuvent discuter verbalement de toutes leurs cartes jusqu'à la fin du tour en cours.** Les cartes révélées retournent ensuite dans la main de leur propriétaire respectif.

*Cet effet est identique à celui de la carte Capacité de l'Éternel Fantôme.

*Lorsque vous gagnez la 5^e Étoile, placez-la au-dessus de la 3^e et 4^e Étoile.

EXEMPLE



Après avoir joué une carte Capacité d'un Éternel A, tous les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main. **Les joueurs peuvent discuter verbalement de toutes leurs cartes jusqu'à la fin du tour en cours.** Les cartes révélées retournent dans la main de leur propriétaire respectif.

*Cet effet est identique à celui de la carte Capacité de l'Éternel Fantôme.

Cartes Tâche

Lorsque vous accomplissez une tâche, révélez immédiatement la carte Tâche correspondante et déplacez la Clef de votre couleur d'un emplacement vers la droite.



Cartes Tâche de départ

Au moment où vous gagnez la 3^e ou 4^e Étoile, si vous pouvez révéler une carte 1/2/3/4/5 de la couleur correspondante, vous accomplirez la tâche.

*Vous pouvez également accomplir la tâche avec des cartes bicolores.

*Une fois que vous avez gagné la 4^e Étoile, vous ne pouvez plus accomplir ces tâches.



Cartes Tâche 6/7/8/9

Si vous jouez un 6/7/8/9 de n'importe quelle couleur dans le Sentier avant de gagner la 3^e Étoile, vous accomplissez la tâche.

*Une fois que vous avez gagné la 3^e Étoile, vous ne pouvez plus accomplir cette tâche.

[IMPORTANT] Les cartes Rare ne peuvent pas être utilisées pour accomplir des tâches.

Cartes Tâche Générale

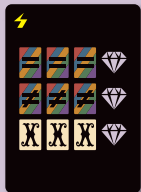
Pour accomplir ces tâches, c'est vous qui devez effectuer la tâche correspondante, et non les autres joueurs.



Gagner une Étoile (2 cartes)

Après avoir gagné une Étoile et l'avoir placée sur la carte Bonus Étoile, vous accomplissez cette tâche.

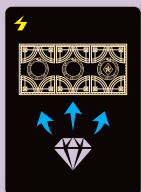
*Cette tâche ne peut pas être accomplie en jouant une carte Capacité d'un Éternel A.



Générer un Joyau spécifique (2 cartes)

Après avoir généré un Joyau pour « Trois cartes de même couleur », « Trois cartes de couleurs différentes », ou « Trois cartes de même numéro », vous accomplissez cette tâche.

*Cette tâche peut être accomplie même si vous générez le Joyau en utilisant la carte Capacité de la Sorcière.



Offrir un Joyau au 7^e, 8^e et 9^e Éternel

Après avoir offert un Joyau à un Éternel dans le 7^e, 8^e ou 9^e emplacement de la zone de Réveil (en comptant à partir de l'emplacement le plus à gauche), vous accomplissez cette tâche.

*Cette tâche peut être accomplie en Réveillant le Golem dans le 7^e, 8^e ou 9^e emplacement de la zone de Réveil, car le Golem vole un Joyau à un autre Éternel.



Résoudre l'Énigme

Vous accomplissez la tâche après avoir joué des cartes sur les Sentiers supérieur, médian et inférieur.

* Pour accomplir la tâche, vous devez jouer la dernière carte (sur n'importe quel Sentier), peu importe qui a joué les deux premières.

* Les trois cartes doivent être dans la même colonne.

* Les trois cartes doivent être de même couleur.

* Vous pouvez remplacer des cartes par des cartes Rare, Minotaure, etc.



Avoir une carte Rare en main

Après avoir gagné la 2^e ou 4^e Étoile, si vous avez au moins une carte Rare en main, vous accomplissez la tâche.

*Si vous gagnez une carte Rare lorsque vous gagnez votre 2^e/4^e Étoile, elle peut être révélée.

*La tâche ne peut pas être accomplie lorsque la 1^e, 3^e ou 5^e Étoile est gagnée.



Jouer une carte Rare

Après avoir joué une carte Rare à droite d'une autre Carte Rare déjà sur le Sentier (immédiatement adjacente et dans le même Sentier), vous accomplissez cette tâche.

*Cette tâche ne peut pas être accomplie en jouant une carte Minotaure ou la carte Bonus Campement.

PALIER F DRAGON

Le Réveil du Dragon

Le mystère de cette vie étrange est lié à l'œuf du Dragon. Parviendrez-vous à assister au Réveil du Dragon et à regagner votre monde ?



MISE EN PLACE

1 4 cartes Palier

Placez les 4 cartes Palier comme illustré ci-contre.

2 4 Clefs

3 7 Joyaux

4 1 Étoile

5 1 jeton Gardien

6 1 deuxième partie du Deck Gardien (8 cartes)

Placez les huit cartes Gardien de la 2^e partie du Deck sur la carte Bonus Étoile, face visible. Leur ordre n'a pas d'importance.



7 2 cartes Bonus Clefs, 1 carte Bonus Campement et 1 carte Rare de la Rivière

Placez-les dans n'importe quel ordre sur la carte Zone Bonus Clefs.



Carte Zone des Joyaux

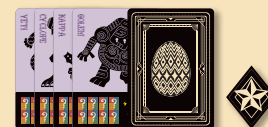
Carte Rivière & Jetons

Carte Bonus Étoile

Carte Zone Bonus Clefs



Les cartes Sentier Village Fantôme seront en dessous de la Zone Cartes Sentier, sous les quatre cartes Sentier aléatoires.



8 14 cartes Sentier

- Placez la carte Sentier MONTAGNE dans le Sentier supérieur. La MONTAGNE restera pour les 4 Cycles.
- Mélangez les quatre cartes Sentier VILLAGE FANTÔME, face cachée, et placez-les en pile dans la zone des cartes Sentier de le Sentier inférieur.
- Mélangez les 9 cartes Sentier (illustrées ci-dessus), face cachée.
- Placez-en quatre en pile dans la zone des cartes Sentier du

Sentier médian. Révélez la première carte.

- Placez quatre autres cartes Sentier sur les cartes Sentier du VILLAGE FANTÔME du Sentier inférieur. Révélez la première carte.
- Rangez la carte Sentier restante dans la boîte, sans la consulter.

Les quatre autres Étoiles, les Cœurs et la carte Bonus Campement du 4^e Cycle doivent être préparés comme toujours.

9 9 Éternels et 9 Decks Éternels

- Prenez aléatoirement trois Éternels A. Placez-en un dans les Sentiers **supérieur**, **médian** et **inférieur**.
- Prenez aléatoirement trois Éternels B. Placez-en un dans les Sentiers **supérieur**, **médian** et **inférieur**.
- Prenez aléatoirement trois Éternels C. Placez-en un dans les Sentiers **supérieur**, **médian** et **inférieur**.

10 Deck Aléatoire (40 cartes), 4 Éternels E, 1 Œuf de Dragon, 1 Étoile

- Mélangez toutes les cartes du Deck Aléatoire et placez-le dans la zone Bonus du 4^e Cycle du Sentier inférieur, face cachée.
- Placez ensuite les quatre éternels E, face cachée, sur le Deck Aléatoire.
- Placez l'Œuf de Dragon, face cachée, sur les Éternels E.
- Placez enfin une Étoile sur l'Œuf de Dragon.



Mise en place Joueurs

Plateaux Réveil individuels (1 chacun) et Éternels D (1 chacun)

Chaque joueur prend le plateau Réveil et l'Éternel D correspondant à sa couleur. Placez l'Éternel D, face visible, sur le côté gauche du plateau. Le rouge représente Pégase, le bleu Barong, le vert Djinn et le jaune Kyubi.

Les Decks de départ sont les Decks des Éternels D (8 cartes chacun)

Mélangez les huit cartes Éternel D de départ, face cachée, et placez-les à côté de votre plateau Réveil individuel, créant ainsi votre Deck Joueur. Piochez trois cartes de votre Deck Joueur.

**Vous n'utilisez pas votre Deck de départ habituel. Rangez ces cartes dans la boîte.*



La Malédiction d'un Éternel D ne bénéficie qu'au joueur auquel il est attribué. Par exemple, seul le joueur rouge peut activer l'effet du Pégase, « À votre tour, vous pouvez jouer une ou deux cartes dans n'importe quel Sentier et/ou dans la Rivière »



2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur commence avec un plateau Réveil individuel supplémentaire ainsi qu'un jeton de Communication de cette couleur. Le jeton de Communication supplémentaire ne peut être utilisé que pour réveiller des Éternels en utilisant le plateau Réveil individuel.

**Placez les plateaux Réveil individuels comme indiqué ci-contre.*

Couleur du joueur

Couleur supplémentaire



Comment obtenir les quatre Clefs



Pour l'emporter, tous les joueurs doivent remplir différents objectifs.

Chaque fois que vous obtenez une Clef, vous gagnez également un bonus Clef.

Générer des Joyaux depuis votre main

Dans le Palier F, il n'y a que trois recettes de Joyaux qui peuvent être utilisées depuis votre main. Si vous générez les trois Joyaux, vous gagnez une Clef.

*Vous ne gagnez pas d'Étoile si vous générez le Joyau 1/5/9.

[CONSEIL] Dans le Palier F, si vous gagnez une Étoile, vous gagnez une carte Gardien. Vous pouvez utiliser la carte Capacité du Gardien pour générer le Joyau « Trois cartes de même valeur ».



Générer des Joyaux depuis la Rivière

Vous pouvez générer des Joyaux en utilisant les cinq cartes qui ont été jouées dans la Rivière.

*Si vous générez un Joyau depuis votre main, jouez les cartes dans la Rivière, comme toujours.

*Vous pouvez jouer une seule carte de votre main dans la Rivière lors de votre tour, comme toujours.

Lorsqu'il y a au moins cinq cartes dans la Rivière, avant de les défausser, vous pouvez choisir cinq cartes et générer un Joyau grâce à elles.

*Si vous pouvez utiliser 2 recettes depuis la Rivière en même temps, vous devez choisir l'une d'entre elles.

*Plusieurs cartes Rare et Crâne peuvent être utilisées pour générer un Joyau depuis la Rivière.



Les cartes Crâne ne peuvent pas être jouées dans la Rivière tant que vous n'avez pas gagné la carte Rare Bonus Clef.

L'ordre dans lequel les cartes sont jouées dans la Rivière n'a aucune importance. Il y a 4 recettes utilisables depuis la Rivière :

- Rouge + bleu + vert + jaune + carte au choix
- Rouge + bleu + vert + jaune + carte violette
- Rare + Crâne au choix + rouge + bleu + carte au choix
- Rare + Crâne au choix + vert + jaune + carte au choix



L'un des bonus Clef est la carte Rare du bonus Clef. Une fois obtenue, jouez-la immédiatement dans l'emplacement le plus à gauche de la Rivière. S'il y a déjà une autre carte dans cet emplacement, déplacez l'autre carte vers un autre emplacement vide de la Rivière.

Pour le reste de la partie, les règles suivantes s'appliquent :

- Les cartes Crâne de votre main peuvent maintenant être jouées dans la Rivière. Cela signifie également que les cartes Crâne peuvent être utilisées pour générer des recettes de la Rivière.

- La carte Rare du Bonus Clef et les cartes Crâne de la couleur correspondante peuvent aider à générer n'importe quel Joyau de la Rivière, et pas seulement les deux recettes qui le requièrent. [EXEMPLE] Une carte Crâne rouge peut servir dans la recette « rouge + bleu + vert + jaune + carte au choix ».

- La carte Rare du Bonus Clef n'est jamais défaussée lorsque la Rivière est vidée.



La carte Capacité de la Sorcière peut générer n'importe lequel des deux Joyaux depuis la main (elle ne peut toujours pas en générer avec la recette 1/5/9) ou n'importe lequel des quatre Joyaux de la Rivière.

Obtenir des Clefs, des Étoiles et le jeton Gardien depuis la Rivière

Avoir ces cartes spécifiques (ou Rare) dans la Rivière pour gagner le jeton correspondant :

- Pour obtenir la Clef, la Rivière doit contenir cinq cartes 5 et/ou 7.
- Pour obtenir l'Étoile, la Rivière doit contenir deux cartes 3 vertes et trois cartes 8.
- Pour obtenir le jeton Gardien, la Rivière doit contenir une carte Rare, un Crâne violet, deux cartes violettes et n'importe quelle autre carte.

Le rôle du jeton Gardien est détaillé à la page suivante.



Réveiller les Éternels : Zones de Réveil individuelles

Lorsque vous réveillez un Éternel, vous pouvez le déplacer dans votre zone de Réveil individuelle au lieu de la zone de Réveil habituelle en haut du plateau. Cela ne peut être fait qu'une fois par partie et par joueur.

Tout d'abord, placez un jeton de Communication de votre couleur sur la carte Rivière & Jetons. Ensuite, placez l'Éternel réveillé sur l'emplacement le plus à droite de votre zone de Réveil individuelle. La Malédiction de cet Éternel ne s'applique qu'à vous.

*Cependant, la Malédiction du Yéti s'applique à tous.

*Vous pouvez offrir un Joyau à l'Éternel dans votre zone de Réveil individuelle.



Une fois que les jetons des quatre couleurs sont sur la carte Rivière & Jetons, vous obtenez une Clef. Lorsque vous gagnez le jeton Gardien, vous devez immédiatement le placer sur la carte Rivière & Jetons sur la couleur de votre choix. Une fois qu'un jeton est placé sur la carte, il ne peut plus être déplacé. L'utilisation du jeton Gardien permet à un joueur d'éviter d'avoir à ramener un Éternel dans sa zone de Réveil individuelle, puisque le jeton Gardien compte toujours pour l'obtention de la Clef.

*Ce joueur peut toujours réveiller un Éternel dans sa zone de Réveil individuelle. Dans ce cas, placez son jeton de Communication sur le jeton Gardien.



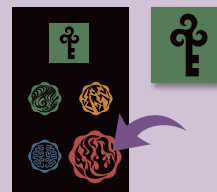
3 joueurs

Vous ne pouvez pas obtenir la Clef si vous n'utilisez pas le jeton Gardien.



2 joueurs

Vous pouvez réveiller jusqu'à deux Éternels dans votre zone de Réveil individuelle. Placez un Éternel sur la zone de Réveil individuelle de votre couleur et utilisez en priorité le jeton de Communication de cette couleur.

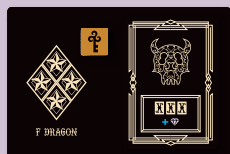


Rouge utilisé en premier Bleu utilisé en second



Exemple de zone de Réveil individuelle à 2 joueurs

Gagner des Étoiles



Après avoir gagné quatre Étoiles, vous obtenez une Clef.

*Vous pouvez gagner des Bonus Étoile avec les cartes Capacité des Éternels A, mais ceux-ci ne comptent pas comme condition d'obtention de la Clef. Vous devez placer les jetons Étoile sur la carte Bonus Étoile.

Bonus Étoile



Lorsque vous gagnez un bonus Étoile, vous devez ajouter à votre main une carte Gardien de votre choix.



Générez le Joyau « Trois cartes de même numéro » et offrez-le à un Éternel dans la zone de Réveil.

Contrairement au Palier D, vous pouvez choisir n'importe quel Éternel.

*Cette carte n'a aucun effet si vous avez déjà généré le Joyau.

Tous les joueurs donnent leur main au joueur qui a utilisé la carte Capacité.

Mélangez les cartes, face cachée. Puis, en commençant par le prochain joueur dans l'ordre du tour, distribuez une carte à chaque joueur dans le sens horaire, jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.

Deck Dragon

Après avoir complété quatre fois le Sentier inférieur, le Dragon est réveillé.

Les huit cartes qui composent le Deck Dragon sont les sept cartes du Sentier inférieur et une carte Gardien.

Pour créer le Deck Dragon, placez d'abord l'Étoile sur la carte Bonus Étoile, puis sélectionnez une Carte Gardien. Ensuite, prenez la carte Gardien sélectionnée ainsi que les sept cartes qui se trouvent actuellement sur le Sentier inférieur et mélangez-les, face cachée. Enfin, placez les huit cartes sous votre Deck Joueur.

*Si la carte CAMPEMENT du bonus du 4^e Cycle est l'une des cartes des Sentiers, elle doit être défaussée. Dans ce cas, le Deck Dragon est composé de sept cartes au lieu de huit. Si une carte Énergie ou Rare est jouée sur une carte Crâne, seule la carte Énergie ou Rare du dessus est ajoutée au Deck Dragon. La carte Crâne qui se trouve en dessous doit être défaussée. Ainsi, le Deck Dragon ne contient jamais plus de huit cartes.



Le Dragon réveillé est placé sur la carte Défaite dans la zone Bonus de la Rivière. Cela signifie que vous ne pouvez pas gagner la carte Défaite et que vous ne perdez pas la partie lorsque vous devez gagner un Bonus de la Rivière alors qu'il n'y a plus de cartes Rare à gagner.

Le Dragon ne peut pas non plus être défaussé.

*Vous pouvez toujours jouer des cartes dans la Rivière et générer des Joyaux grâce aux recettes de la Rivière.



Bonus Étoile

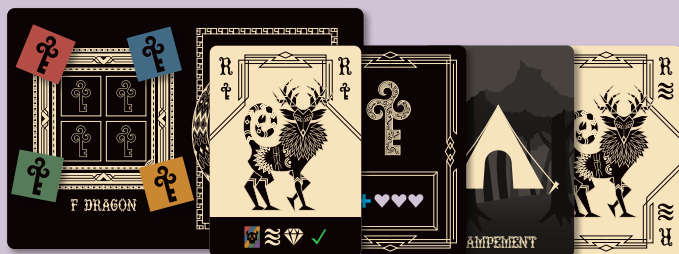
Émergence des Éternels E

Lorsque le Dragon est réveillé, quatre Éternels E émergent. Préparez les Éternels E sur le Sentier inférieur en mélangeant le Deck Aléatoire, face cachée. Ensuite, constituez un Deck de 8 cartes pour chaque Éternel. Retirez de la partie le reste du Deck Aléatoire.

*Les quatre cartes du Sentier inférieur sont les cartes Sentier du VILLAGE FANTÔME qui ont été disposées lors de la mise en place.



Bonus Clefs



Au Palier F, lorsque vous obtenez une Clef, vous gagnez un bonus Clef de votre choix. Il existe quatre bonus Clef.

Les joueurs l'emportent lorsqu'ils obtiennent les quatre Clefs.

*L'effet du dernier bonus Clef ne sera pas activé.



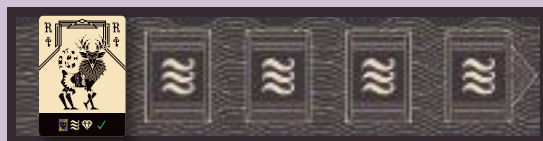
Carte Rare Bonus Clef

Elle est immédiatement jouée dans l'emplacement le plus à gauche de la Rivière. **Cette carte ne peut pas être défaussée.**

Les cartes Crâne de votre main peuvent être jouées dans la Rivière.

Les cartes Crâne peuvent être utilisées pour des recettes de la Rivière.

Les cartes Crâne et la carte Rare Bonus Clef peuvent aider à générer n'importe quel Joyau de la Rivière, pas seulement les deux recettes qui le nécessitent.



Ajoutez la carte Capacité à votre main.

Récupérez tous les Cœurs dépensés.

*Identique au bonus du 4^e Cycle du Sentier médian.



Transformez instantanément n'importe quelle carte Sentier en CAMPEMENT.

*Identique au bonus du 4^e Cycle du Sentier supérieur.

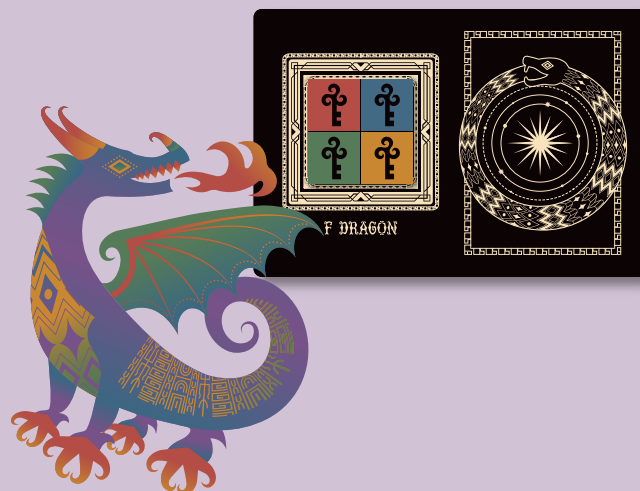


Placez-la dans la zone Bonus de la Rivière.

***Elle ne va pas directement dans votre main.**

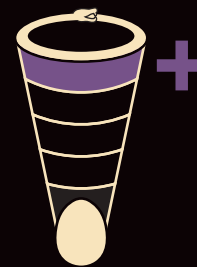
Victoire / Fin

Après avoir obtenu les quatre Clefs, défaussez la dernière carte de la zone Bonus Clefs. Sur la carte de la zone Bonus Clefs, apparaîtra un « chemin de retour vers votre monde d'origine ».



PALIER A + AVANCÉ

Vous explorez à nouveau le Monde des Éternels et assistez à la dévastation de la Rivière de la Vie. Avec l'aide de Méduse et de ses compagnons, vous pouvez ramener un être Rare dans la Rivière de la Vie.



Mode Avancé

Félicitations pour avoir franchi le Palier F !

Désormais, nous allons introduire le mode avancé pour les Paliers A, B, C, D et E (appelés A+, B+, C+, D+ et E+).

Les contraintes pour jouer des cartes sur le Sentier sont plus légères, mais remporter chaque Palier est plus difficile.

- Lorsque vous utilisez le tableau de mise en place des Paliers, utilisez le mode Débutant pour tous les Paliers.

- Sauf indication contraire, toutes les autres règles de chaque Palier demeurent inchangées.

Moins d'Étoiles

Aucune modification n'a été apportée à la condition de victoire du Palier A+. Vous devez toujours gagner quatre Étoiles pour l'emporter. Cependant, il n'y a que quatre Étoiles placées lors de la mise en place, au lieu des six habituelles.

Lors de la mise en place du Palier, ne placez pas les deux Étoiles de la zone de Réveil que vous pouvez obtenir en offrant des Joyaux aux Éternels.

- Vous ne gagnez plus d'Étoile après avoir offert des Joyaux au 1^{er}, 2^e et 3^e Éternel dans la zone de Réveil.

- Vous ne gagnez plus d'Étoile après avoir offert des Joyaux au 4^e, 5^e et 6^e Éternel dans la zone de Réveil.



Absence de carte Rare de la Rivière et présence de Méduse

Lors de la mise en place du Palier, ne placez aucune carte Rare dans la zone Bonus de la Rivière.

À la place, placez une carte Rare dans la zone de Défausse et rangez les deux autres dans la boîte.

Cela signifie que si cinq cartes sont jouées dans la Rivière, les joueurs perdent immédiatement la partie.

De plus, lors de la mise en place du Palier, assurez-vous d'inclure Méduse parmi les Éternels.

Vous pourrez ainsi utiliser la capacité de Méduse pour ajouter une carte Rare à la zone Bonus de la Rivière !



PALIER B + SECOURS

Vous êtes de retour dans le Village Fantôme, mais cette fois, vous y retrouvez le Gardien de la Porte. Ranimez les Éternels de type Fantôme et redonnez vie au Festival.



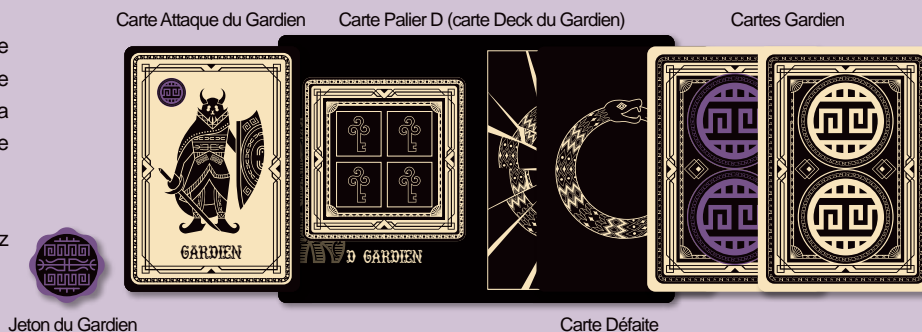
Le Gardien apparaît

Il n'y a pas de changement dans la condition de victoire pour remporter le Palier B+. Vous devez toujours réveiller les quatre Éternels B pour l'emporter. Au Palier B+, le Gardien joue son tour après celui du dernier joueur, comme dans le Palier D. Attention, vous ne pouvez pas infliger des dégâts au Gardien dans le Palier B+.

Pour préparer le Palier B+, utilisez le jeton Gardien, la carte Attaque du Gardien, la carte Palier D (carte Deck du Gardien), une carte Défaite et les seize cartes Gardien. Formez le Deck du Gardien de la même façon qu'au Palier D.

Enfin, placez la carte Attaque du Gardien face visible, de sorte qu'elle recouvre la zone d'acquisition des Clefs de la carte Palier D. La carte Attaque du Gardien n'est pas utilisée pour le Palier B+.

Vous placerez toutes les Clefs que vous gagnez sur la carte Palier B, comme toujours



L'apogée du Festival



Avec l'arrivée du Gardien, le Festival monte en intensité pour atteindre son apogée.

Les règles de la carte Sentier FESTIVAL sont modifiées.

Lorsque vous jouez une carte dans le Sentier et/ou la Rivière, vous devez jouer deux cartes lors d'un même tour.

***2 sur le Sentier/ 2 sur la Rivière/ 1 sur le Sentier et 1 sur la Rivière**

Si vous ne pouvez pas jouer deux cartes lors d'un même tour (ce qui signifie que vous avez zéro ou une carte en main), le cycle de la vie s'interrompt et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

- Utiliser des cartes Capacité, générer des Joyaux et dépenser des Cœurs ne sont pas considérés comme des actions qui font jouer des cartes dans le Sentier ou dans la Rivière.

PALIER C+ COMBINAISON

Le Labyrinthe est devenu anormalement complexe. Utilisez les pouvoirs des explorateurs pour résoudre les Énigmes géantes et redonner au Labyrinthe sa forme originale.



Énigme géante

Il n'y a pas de changement dans la mise en place et la condition de victoire du Palier C+. Vous devez toujours terminer les quatre niveaux d'Énigme. Cependant, pour passer au niveau suivant, les deux cartes Énigme d'un même niveau doivent désormais être résolues en même temps sur le Sentier, au lieu d'une.

Les deux cartes Énigme doivent être résolues de gauche à droite sur le Sentier, comme indiqué sur la carte Énigme du Palier C.

Il peut y avoir un emplacement entre chaque Énigme.



Les deux cartes Énigme doivent être résolues de gauche à droite sur les Sentiers.

Cartes Rares, Capacité du Minotaure et cartes CAMPEMENT

Les cartes Rare, la carte Capacité du Minotaure et la carte Bonus du 4^e Cycle du CAMPEMENT ne peuvent pas être utilisées pour résoudre une Énigme. Les cartes bicolores peuvent être utilisées normalement pour résoudre une Énigme.

Une même carte peut être utilisées pour résoudre plusieurs Énigmes.



Les cartes Rare ne peuvent pas être utilisées pour résoudre une Énigme.



Les cartes bicolores peuvent être utilisées pour résoudre une Énigme.



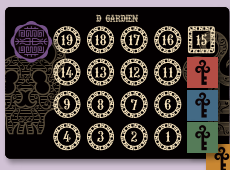
Une même carte peut être utilisée pour résoudre deux Énigmes (ici, le 2 rouge).

PALIER D+ DESTINÉE

Après avoir rencontré le Gardien une troisième fois, vous apprenez sa véritable identité : il s'agit d'un ancien explorateur du Monde des Éternels ! Évoquons en lui les émotions humaines en le confrontant à l'énergie émotionnelle d'un explorateur.



Finisseur



Il n'y a pas de changement dans les conditions de victoire du Palier D. Vous devez toujours réduire à 0 les PV du Gardien. Lors de la mise en place du Palier D+, placez une Clef sur 10 PV, une autre sur 5 PV et les deux dernières sur la case 0 PV.

Lorsque le moment est venu de gagner une Clef, le joueur ayant la même couleur que la Clef suivante doit infliger ce dégât au Gardien.

[EXEMPLE] La Clef rouge est la prochaine Clef : Rouge doit donc être le joueur qui inflige les dégâts qui permettent d'obtenir la Clef (le Finisseur).

Dans une partie à 3 joueurs, n'importe quel joueur peut être le Finisseur pour la Clef de la couleur non attribuée.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur est responsable des deux couleurs avec lesquelles il a commencé le Palier.

Compteur du Gardien

Lorsque le moment est venu de gagner une Clef, le Finisseur doit essayer d'infliger des dégâts de façon à ce que le jeton Gardien atteigne exactement la Clef. Pour chaque point de dégât au-delà de la Clef, le Finisseur doit défausser une carte de son Deck, face visible. Assurez-vous de réinitialiser le jeton Gardien à 20 PV après cela.

[EXEMPLE] Le jeton Gardien est à précisément 3 dégâts de pouvoir obtenir une Clef. Le Finisseur inflige 5 dégâts, il doit donc défausser 2 cartes de son Deck. - S'il y a 0 cartes dans le Deck du Finisseur, il ne défausse rien. Cela n'affecte pas sa main.

Si un joueur dont la couleur est différente de celle de la Clef suivante inflige des dégâts, il ne gagne pas la Clef et place le jeton Gardien à une case de la Clef. Cela signifie que le Finisseur devra infliger 1 dégât la prochaine fois.

[EXEMPLE] Le jeton Gardien est à 3 PV de la Clef rouge. Le joueur jaune inflige 4 dégâts. Puisqu'il n'est pas le joueur rouge, le jeton Gardien est placé à 1 PV de la Clef rouge et le joueur jaune ne se défausse d'aucune carte.

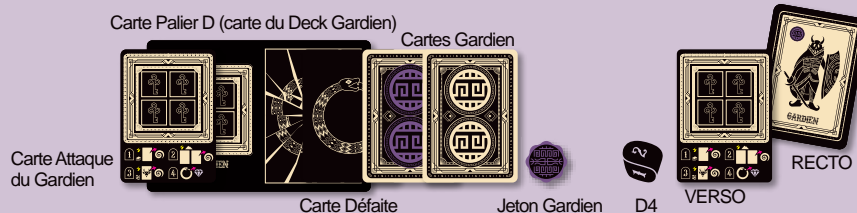
Lorsqu'il gagne la dernière Clef, le Finisseur doit infliger les dégâts exacts pour terminer le Palier. Il ne peut pas dépasser la Clef. S'il le fait, il place le jeton Gardien à une case de la Clef. Cela signifie que le Finisseur devra infliger exactement 1 dégât la prochaine fois pour l'emporter.

Attaque du Gardien

Lors de la mise en place du Palier D+, placez la carte Attaque du Gardien, face cachée, dans la zone d'acquisition des Clefs de la carte Palier D et placez le D4 à proximité.

Placer une Clef dans la Zone d'acquisition des Clefs active l'attaque du Gardien. Lancez le D4. Si c'est un :

- 1 - Déplacez une carte du Deck de chaque joueur face visible dans la zone de Défausse. Même effet que la Malédiction du Yéti.
- 2 - Déplacez deux cartes des Sentiers vers la zone de Défausse. Même effet que la Malédiction du Cyclope.
- 3 - Déplacez 1 carte Rare de la zone Bonus de la Rivière vers la zone de Défausse. Même effet que la Malédiction du Kappa.
- 4 - Retirez un Joyau d'un Éternel Réveillé dans la zone de Réveil. Même effet que la Malédiction du Golem, sauf que le Joyau est remis dans la boîte à la place.



PALIER E + ENGAGEMENT

L'histoire arrive à son terme. Pour retourner dans leur monde d'origine, les explorateurs doivent traverser un espace de silence.

L'épreuve finale est d'interpréter les sentiments de leurs compagnons. Relevez les défis pour tenter de les réunir.



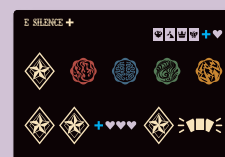
Ajustements de l'effet des Étoiles

Lors de la mise en place du Palier E+, placez un jeton de Communication sur la carte Bonus Étoile du Palier E.

Les effets associés à l'obtention d'une Étoile au Palier E+ sont quelque peu modifiés :

- La 1^{re} Étoile donne à tous les joueurs leur (seul et unique) jeton de Communication.
- Les 2^e et 3^e Étoiles permettent de récupérer jusqu'à trois Cœurs dépensés.
- La 4^e Étoile révèle les mains de tous les joueurs. Même effet que la carte Capacité du Fantôme.

Normalement, dans le mode Débutant du Palier E+, les Éternels A ne sont pas utilisés. Cependant, si vous choisissez de les utiliser, leur carte Capacité permet de récupérer un Cœur dépensé.



Restrictions sur les jetons de Communication

Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul jeton de Communication. L'autre jeton demeure sur sa carte Tâche de départ tout au long de la partie.

Cette règle est expliquée plus en détail à la page suivante.

Les jetons ne peuvent être placés que sur le Sentier ou sur la Rivière.

Vous ne pouvez pas utiliser le jeton d'un autre joueur pour exprimer vos intentions.

Vous ne pouvez pas utiliser de gestes pour exprimer vos intentions.



Préparation des Éternels

- Lorsque vous préparez les Éternels, retirez les quatre Cartes Rare du Deck Aléatoire.

- La carte Capacité du Fantôme révèle votre main et permet à chacun de s'exprimer librement.

Cependant, il est recommandé de ne pas utiliser le Fantôme dans le Palier E+.



Accomplir des Tâches

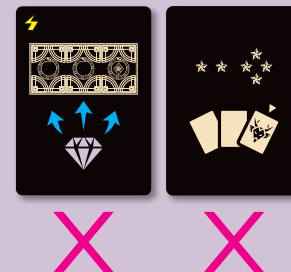
Lors de la mise en place du Palier, avant de distribuer les Tâches, rangez dans la boîte les cartes Tâche Générale « Offrir un Joyau au 7^e, 8^e et 9^e Éternel » et « Avoir une carte Rare en main ».

À l'exception de votre carte Tâche de départ, vos cartes Tâche doivent être accomplies par le joueur dont le tour a précédé le vôtre.

[EXEMPLE] Bleu a la tâche « Jouer une carte 7 ». Rouge, dont le tour précède celui de Bleu, doit donc jouer un 7. Une fois que Rouge a joué un 7, Bleu révèle la tâche et déplace la Clef bleue d'une case vers la droite.

[IMPORTANT] Accomplir votre carte Tâche de départ ne fait pas avancer votre Clef.

[RAPPEL] À l'exception de votre carte Tâche de départ, vos autres cartes Tâche doivent rester cachées des autres joueurs jusqu'à ce qu'elles soient accomplies.



Tâches de départ et Victoire

Lors de la mise en place, chaque joueur doit placer sa carte Tâche de départ, face visible, devant lui. Il place ensuite un jeton de Communication de sorte qu'il recouvre les trois Étoiles. Ce jeton ne peut pas être utilisé pendant toute la durée du Palier. Votre carte Tâche de départ ne peut être accomplie que lorsque la 4^e Étoile est obtenue.

La condition de victoire pour terminer le Palier E+ est modifiée. Pour l'emporter, vous devez effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

- 1) Avancer les quatre Clefs jusqu'à la zone d'acquisition des Clefs.
- 2) Obtenir la 4^e Étoile, puis tous les joueurs révèlent leur main. À ce stade, tous les joueurs doivent être en mesure d'accomplir leur carte Tâche de départ.

- Vous pouvez utiliser une carte bicolore pour accomplir une tâche de départ.

- Les cartes Rare ne peuvent pas être utilisées.

Si vous obtenez la 4^e Étoile avant d'avoir avancé les quatre Clefs dans la zone d'acquisition des Clefs, le cycle de la vie s'interrompt et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Si vous obtenez la 4^e Étoile et qu'un ou plusieurs joueurs ne peuvent pas accomplir leur carte Tâche de départ, le cycle de la vie s'interrompt et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Si vous parvenez à terminer le Palier E+, vous aurez obtenu quelque chose d'important... même si ça n'est pas visible à l'œil nu.



Épilogue : Le cycle de l'éternité

ÉPILOGUE

Alors que vous achevez le dernier Palier, vous réalisez que la dernière carte que vous tenez en main est la toute première carte que vous avez reçue juste après être arrivés dans ce monde.

Vous avez réussi à faire l'expérience du « cycle de l'éternité ».

Tout comme le soleil qui se couche aujourd'hui se lèvera à nouveau demain,
la chaîne de la vie se poursuit sans interruption.
Puisse ce grand cycle se poursuivre éternellement.

Merci d'avoir joué à Eternel Decks jusqu'à la fin.

Félicitations

Le Deck Joueur du Gardien est désormais débloqué. N'hésitez pas à l'utiliser en tant que Deck de départ.



MODE SOLO

3 Golems

Il existe deux modes de jeu Solo : le mode Basique et le mode Histoire.

En mode Basique, vous jouez un seul Palier.

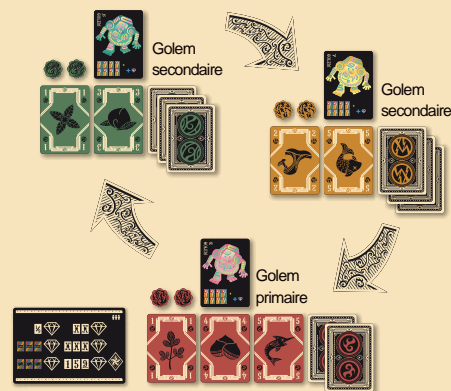
En mode Histoire, vous enchaînez plusieurs Paliers à la suite.

Règles de base du mode Solo

En mode Solo, vous contrôlerez seuls trois Golems. La partie se déroule comme une partie à 3 joueurs, mais avec un seul joueur. Si vous avez des questions sur le jeu à 3 joueurs, reportez-vous aux règles de base.

Lors de la mise en place d'un Palier, préparez la carte Joyau pour 3 joueurs dans la zone des Joyaux. Préparez ensuite les trois Golems (Alpha α, Beta β et Gamma γ). Parmi les trois Golems, choisissez-en un comme Golem principal (GP) et les deux autres comme Golems secondaires (GS). Choisissez une couleur de joueur pour chaque Golem et préparez leur Deck de départ selon la couleur choisie. Le GP a une main de trois cartes, tandis que les GS n'ont qu'une main de deux cartes. Le GP est le premier joueur, les tours se déroulant ensuite dans le sens horaire. Le GP remplit sa main jusqu'à avoir trois cartes, comme toujours, mais les GS remplissent leur main jusqu'à avoir deux cartes seulement.

Vous pouvez consulter librement les cartes des trois Golems en les posant face visible sur la table.



Ajustements - Symboles & Jetons de Communication



Lors de la mise en place d'un Palier, préparez deux jetons de Communication pour chaque Golem. En mode Solo, la façon d'utiliser les jetons de Communication change radicalement : ils ne servent plus à communiquer.

- À la place, lorsqu'un Golem utilise un jeton, rangez-le dans la boîte : ce Golem ajoute à sa main 1 carte de son Deck Joueur.
- Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois par Palier. Chaque Golem ne peut donc effectuer cette action que deux fois.
- Chaque Golem peut utiliser ses deux jetons à tout moment en tant qu'action gratuite.

[EXEMPLE] Le GP utilise l'un de ses jetons pendant le tour d'un GS. Le GP pioche une carte de son Deck et l'un de ses jetons est remis dans la boîte.

- Un Golem ne peut pas utiliser le jeton d'un autre Golem.



Ce symbole, que vous rencontrerez sur la carte Capacité du Fantôme et dans le Palier E, signifie désormais « chaque Golem pioche une carte dans son Deck et l'ajoute à sa main » (au lieu de « tous les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main »).



Ce symbole, que vous rencontrerez dans le Palier E, signifie désormais « lorsque vous piochez une carte dans le Deck Tâche Générale, retournez tout le Deck face visible et prenez la carte Tâche de votre choix » (au lieu de « tous les joueurs révèlent leurs cartes Tâche »).

*Toutes les cartes Tâche détenues par chaque Golem dans le Palier E sont révélées avant le début de la partie.

Mode Histoire

En mode Histoire (détaillé à partir de la page suivante), vous traverserez les Paliers successifs tout en personnalisant vos Golems.

Pour plus de détails, référez-vous au feuillet « Mode Histoire ».

Nous vous recommandons d'en faire une copie afin de pouvoir écrire dessus.

Vous pouvez également imprimer le PDF à partir de notre site Internet.

MODE CRÉATIF

Prolonger le voyage

Le mode Créatif vous permet de valider des objectifs et de revendiquer des Titres, rendant Eternal Decks encore plus amusant.

Mode Créatif

Élargissez vos possibilités pour profiter davantage d'Eternal Decks avec le mode Créatif.

Pour plus de détails, référez-vous au feuillet « Mode Créatif ».

Nous vous recommandons d'en faire une copie afin de pouvoir écrire dessus.

Vous pouvez également imprimer le PDF à partir de notre site Internet.

Accomplir des objectifs

Après avoir accompli un objectif, cochez la case correspondante. Certains sont faciles, comme ceux demandant d'acquérir le Deck de certains Éternels, ou d'utiliser certaines recettes. D'autres sont plus ardues, comme ceux demandant d'avoir une taille de main maximale de neuf cartes.

Essayez de tous les accomplir !

Revendiquer des Titres et Personnaliser votre Palier

Il existe deux types de Titres : les Titres revendicables par tous et ceux revendicables individuellement.

En visant un Titre revendicable par tous, vous pouvez librement personnaliser vos Paliers.

Par exemple, si vous visez le Titre « Tous pour Un » dans le Palier A, le même joueur doit gagner toutes les Étoiles.

De plus, si vous visez le Titre « Toutes les Étoiles », vous devez gagner les six Étoiles, au lieu de quatre.

Les Titres individuels peuvent être revendiqués en ajoutant ou restreignant les capacités personnelles d'un joueur.

[EXEMPLE] S'il n'y a qu'un seul joueur débutant à la table, ce joueur peut compléter sa main à quatre cartes à la fin de son tour.

De même, s'il n'y a qu'un seul joueur expérimenté à la table, ce joueur pourrait ne pas participer aux conversations et n'exprimer ses intentions que par l'intermédiaire de ses jetons de Communication.

Créez vos propres Paliers

Dans Eternal Decks, vous pouvez personnaliser vos Paliers en combinant à votre guise les Paliers, les Éternels, les cartes Sentier et les Titres.

Créez vos propres Paliers et n'hésitez pas les publier en ligne sur les plateformes de votre choix.

Les joueurs sont invités à partager de nouvelles façons de profiter d'Eternal Decks.

Vous pouvez publier officiellement des Paliers que vous avez créés en vous créditant.

Soyez le premier à découvrir toute la profondeur de jeu d'Eternal Decks.

E SILENCE +

