

AETHERYA



Mode Confrontation



Version 1.1



Bien longtemps avant l'avènement des jeunes royaumes, les terres d'Aetherya furent le théâtre de moultes guerres entre les peuples Nains, Elfes, Gobelins et Humains. Avant même que des alliances ne soient scellées, les Humains partirent même en guerre avec ceux qui devinrent par la suite leurs amis. De grandes batailles eurent donc lieu entre Humains et Elfes mais aussi entre Humains et Nains. Quant aux relations entre les Nains et les Elfes, les Gobelins et les autres peuples, rien n'a vraiment changé depuis... Le seul langage entre ces peuplades étant la guerre. Bien avant que les royaumes d'Aetherya ne vivent en harmonie, il eut des heures sombres constellées de conflits, de guerre de territoire...
Bienvenue dans le mode Confrontation d'AETHERYA.

ATTENTION : Ce mode de jeu a été développé pour des joueurs plus agguérés et offre une expérience de jeu plus tactique, stratégique avec interactions directes entre les joueurs.

Matériel à utiliser :

Le matériel des règles complète ainsi que les tuiles utilisées sur leur face Verso. Dans ce mode, les tuiles représentent des forteresses qui seront érigées par les différents peuples. Remplacez la carte Légende des 4 tribus dans la boîte du jeu, seules 14 légendes pourront être écrites pendant la partie.



Mise en place :

Elle diffère totalement des règles de base et varie selon le nombre de participants.

À 2 joueurs, utilisez toutes les cartes royaume à l'exception d'une tribu que vous retirerez au choix parmi les 4 : Remettez dans la boîte les 8 cartes correspondantes ainsi que les 8 cartes de leur terrain de prédilection. Exemple : Si vous souhaitez retirer du jeu le peuple Humain, remplacez dans la boîte les 8 cartes tribu humaine et les 8 cartes Plaines.

À 3 et 4 joueurs, toutes les cartes Royaume sont utilisées.

Dans le mode Confrontation, les joueurs ne vont pas optimiser chacun leur propre royaume mais jouer sur un grand royaume qui sera mis en place au centre de la table. À 2 joueurs, ce royaume sera composé de 5x5 cartes. À 3 joueurs : 6x6 cartes et à 4 joueurs 7x7 cartes. Constituez la rivière des cartes légendes comme dans les règles de base.

Dans ce mode de jeu, chaque joueur prend en mains le destin d'un seul peuple et ne gagnera de points d'harmonie qu'avec le peuple en question. Chaque participant va donc choisir un peuple qu'il jouera. L'attribution des peuples peut être tiré au hasard.

Avant de mettre en place l'espace de jeu, chacun va se munir d'une carte de son peuple ainsi que d'une carte du terrain de prédilection correspondant : Humain + Plaine / Nain + Montagne, Elfe + Forêt et Gobelins + Marais et placera ses deux cartes sur le terrain comme présenté dans les schémas page suivante.

Set-Up du royaume

CONFIGURATION 2 JOUEURS



CONFIGURATION 3 JOUEURS



CONFIGURATION 4 JOUEURS



Mise en place initiale

Chaque joueur place, face visible ses deux cartes selon la configuration choisie comme dans les exemples ci-contre.

Les emplacements exacts par rapport à la grille de cartes doivent être respectés. En revanche, il n'y a pas d'emplacement particulier selon les tribus.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, le choix des tribus jouées reste bien-sûr libre. N'oubliez pas de supprimer les cartes spécifiques à l'une des tribus dans la configurations 2 joueurs.

Cartes légendes et pioche

Après avoir écarté la carte légende des 4 tribus, mélangez les 14 cartes restantes et constituez la rivière de 8 cartes visibles comme dans les règles de base.

Dans le mode confrontation, la pioche des cartes est totalement différente. Mélangez le paquet de cartes Royaume restantes et constituez une rivière de 4 cartes près de la pioche. Ne créez pas de défausse. Déterminez au hasard un premier joueur.

Phase de jeu

À son tour de jeu, un joueur doit choisir l'une des 4 cartes de la rivière uniquement. Il n'est pas autorisé à prendre une carte de la pioche ni la première carte de la défausse (quand il y en aura une).

Une fois choisie, le joueur remplace l'une des cartes du royaume qui est replacée dans la rivière pour qu'il y ait toujours 4 cartes disponibles. Il n'est pas obligatoire de choisir une carte de sa propre faction. Le joueur Gobelin peut par exemple choisir de prendre une carte Elfe et la poser près d'une tribu Nain pour générer un conflit.

Lorsqu'un joueur se trouve face à une rivière comportant 3 cartes identiques ou plus, il est autorisé à tout défausser et à reconstituer la rivière avec la pioche.

Relations diplomatiques

Dans ce mode, ne tenez pas compte des relations diplomatiques entre les tribus. Toutes sont automatiquement en guerre en cas de contact direct.

Notion de Ravitaillement et de Protection

Quand une carte tribu est connectée à au moins une carte de son terrain de prédilection, on dit que la tribu est «ravitaillée». Le terrain est lui-même considéré comme «protégé» par la tribu. Dans ce cas, vos adversaires ne sont pas autorisés à choisir cette carte pour la défausser et la remplacer par la carte qu'ils viennent de choisir dans la rivière. À l'inverse, si une carte n'est pas ravitaillée ou protégée, elle peut donc être remplacée par tous.

La mise en place de départ est ainsi faite que vos deux premières cartes sont protégées/ravitailées l'une par l'autre et ne peuvent donc pas être remplacées lors du tour de vos adversaires... en tout cas, pas au début ;)

Notion de Menace

Quand deux de vos cartes (tribu et/ou terrain de prédilection) sont connectées à une carte adverse, on dit que cette dernière est «menacée». Cela signifie que le joueur qui menace pourra, lors d'un tour ultérieur, remplacer la carte adverse menacée par l'une de ses cartes (tribu ou terrain) même si celle-ci était ravitaillée/protégée.

La carte ainsi remplacée est «détruite» : elle n'est pas replacée dans la rivière mais est définitivement défaussée.

Quand un joueur détruit une carte adverse (ravitaillée, protégée ou non), il la remplace par l'une de ses propres cartes (tribu ou terrain) et y place une forteresse (tuile).

Il est interdit de détruire une carte adverse menacée par une autre tribu. Exemple : Je suis joueur Humain, je vois que le Nain, menace une carte Elfe. À mon tour et en tant qu'humain, je n'ai pas le droit de choisir une carte nain pour détruire la carte elfe à la place du joueur Nain.

Les forteresses

Une carte dotée d'une forteresse ne peut plus être défaussée (sauf éventuellement par son propriétaire) ou détruite. En fin de partie, les cartes avec forteresse rapportent 2 points et ne génèrent aucun malus du aux conflits. Seules les tribus sans forteresse génèrent -2 pour chaque contact avec des tribus ennemies (dotées ou non d'une forteresse).

Ecrire une légende

Pendant leur tour, les joueurs peuvent écrire une légende même si elle ne les concerne pas. Par exemple, je suis le joueur Elfe et je peux choisir une carte Montagne pour la connecter à deux autres massifs montagneux ce qui me permet d'écrire la légende correspondante. Cela peut avantager le nain évidemment : à vous de juger.

Fin de partie :

La partie s'achève immédiatement dès qu'il ne reste plus qu'un nombre de contrées inexplorées égal au nombre de participants. Par exemple : 4 cartes à 4 joueurs.

Dans ce cas, les 4 cartes sont révélées et l'on comptabilise les scores.

Calcul de scores :

Les joueurs remportent les points liés à leurs tribus-terrain, les légendes écrites, les dragons ainsi que 2 points par forteresse édifiée. On soustrait bien-sûr 2 points par conflit comme dans les règles de base (sauf pour les cartes dotées d'une forteresse).

La règle de domestication des dragons reste la même.

Pour connaître la base de calcul et donc la valeur des dragons vous concernant il suffit de compter le nombre de dragons connectés à vos cartes tribu et/ou terrain.

Spécificités des races

Les Elfes sont immortels. Toute tribu elfe détruite n'est pas défaussée mais donnée à son propriétaire qui pourra la jouer à son tour au lieu de choisir une carte de la rivière. Dans ce cas, la carte remplacée ne va pas dans la rivière mais est défaussée avec les cartes détruites. De plus, les Elfes remportent 5 points de victoire supplémentaire si leur score dépasse celui des nains en fin de partie.

Les Nains : 2 tribus naines connectées à une montagne construisent automatiquement une forteresse sur la montagne. Les nains gagnent 5 points supplémentaires si leur score de fin de partie est supérieur à celui des elfes.

Les Gobelins : Peuvent tuer les dragons et gagnent les points selon le barème de domestication. Les dragons non tués comptent en négatif.

Les Humains : Pas de règle spécifique.

Gobelins et Dragons

Les Gobelins ne peuvent toujours pas les domestiquer mais dans ce mode, ils peuvent les tuer pour gagner leur valeur en points... Pour ce faire, les Gobelins doivent connecter un dragon à deux tribus gobelines puis lors d'un tour ultérieur détruire le dragon (la carte n'est pas défaussée, ils la conservent comme trophée). Dans ce cas, les Gobelins construisent une forteresse tout comme s'ils avaient détruit une tribu adverse. Les dragons vivants scorent en négatif.

Conseils : N'hésitez pas à utiliser les cartes adverses pour créer la zizanie. Parfois vous n'aurez pas de carte de votre faction à jouer, donc semez le chaos... Placez un portail pour mettre en contact deux adversaires. Chaque point négatif chez vos ennemis vous approche de la victoire.

N'oubliez pas la règle des 3 cartes identiques dans la rivière permettant de reformer une nouvelle rivière.