



AETHERYA

MODE EMPIRES !



Quand deux des quatre royaumes d'Aetherya envisagèrent de s'allier, il n'en fallut pas moins pour que les deux autres en fassent autant. Ces deux empires allaient inévitablement s'affronter dans une compétition acharnée dans les décennies à venir.

“ Le mode Empires, c'est un peu comme du collaboratif... mais en pire ! ”

Ce mode se joue exclusivement à 4 joueurs (6/8 également).

Il est préférable que tous les participants aient joué plusieurs parties du jeu de base avant de jouer à ce mode de jeu.

Matériel à utiliser

Le matériel des règles de base. Deux boîtes du jeu pour jouer à plus de 4.

Mise en place (4 joueurs)

Préparez deux paquets de cartes Royaume comme suit : Les cartes 1-2 joueurs d'une part et les cartes 3-4 joueurs d'autre part.

Créez deux équipes de deux joueurs. Chaque équipe jouera de son côté avec l'un des paquets de cartes royaume.

Entre les deux équipes seront installées les 8 cartes légendes de façon à ce que ces cartes soient accessibles facilement à tous.

Chaque joueur constitue son royaume de départ comme dans les règles de base.

Concernant le pioche, ne créez pas de défausse pour le moment.

Avant le début de la partie, déterminez l'une des deux options suivantes concernant la fin du jeu :

Mode Empire « compagnon » : seul le plus petit score des deux co-équipiers est retenu. Donc le meilleur score des deux est ignoré.

Mode Empire « consolidation » : le score de l'équipe est égal à la somme des scores des deux co-équipiers.

Une fois que tout est prêt, chaque équipe choisit lequel de deux joueurs commencera la partie. Les deux équipes vont jouer simultanément.

Placez la première carte de chaque pioche dans la défausse face visible et que les meilleurs gagnent !

Principe

Les 4 joueurs ne vont pas jouer chacun leur tour. C'est un peu comme si deux parties de deux joueurs se déroulaient simultanément. Une équipe peut donc jouer plus vite que l'autre. Dès que vous avez joué votre tour, c'est à votre coéquipier de jouer et ainsi de suite.

Les deux coéquipiers jouent avec leur propre paquet et peuvent communiquer librement pour s'entre-aider et se concerter. Seules les légendes installées au centre de la table sont communes aux deux parties et il peut être

important pour une équipe d'écrire les légendes avant l'autre.

Quand un joueur se saisit d'une carte légende, il doit reconstituer la rivière.

Quand votre paquet de cartes Royaume est épuisé, mélangez la défausse et créez une nouvelle pioche.

Fin de la partie et détermination des vainqueurs

La partie se termine pour tous dès que l'un des 4 joueurs révèle sa dernière carte. Ce dernier doit l'annoncer immédiatement par un « Aetherya ! » tonitruant. À ce moment plus personne ne doit piocher de carte ou prendre de carte légende, la partie est terminée. D'où l'intérêt de ne pas trop traîner pendant la partie. Si un adversaire avait encore une carte à poser dans son jeu, il termine son tour (sans gagner de carte légende).

Toutes les cartes non révélées doivent être retournées et l'on compte les points.

Tout joueur n'ayant pas réussi à écrire au moins une légende pendant la partie se voit appliquer un malus de 5 points sur son score final (à ajouter dans la partie conflit du bloc de score).

Une équipe qui n'écrit aucune légende écope donc d'un -10 (en mode consolidation uniquement).

L'équipe gagnante est celle ayant totalisé le meilleur score.

En cas d'égalité, appliquez les règles de base pour vous départager.

Variante

Les deux coéquipiers n'ont pas le droit de s'apporter assistance pendant la partie. Il est donc interdit de donner des conseils ou de demander à l'autre s'il est intéressé par telle ou telle carte. On peut donc se congratuler, mettre la pression à son équipier pour qu'il joue vite, l'insulter si vous voulez mais il est interdit d'influencer son partenaire.

Avec ce nouveau mode, l'équipe Nostromo-Éditions est ravie de vous offrir une autre façon d'explorer les terres des royaumes d'Aetherya. Et surtout, n'oubliez pas d'écrire votre propre légende !