



AETHERYA

MODE FRONTIÈRES

UN MODE DE JEU PROPOSÉ PAR STÉPHAN CHABERT



Les Nolands sont de vastes terres inexplorées au nord de votre Royaume. Il vous a été récemment rapporté que les Royaumes voisins envisageaient de les explorer en vue d'agrandir leurs frontières. Hors de question que vous ne soyez pas dans la course ! Sonnez trompettes, battez tambours, la plus grande partie des Nolands sera à vous quoi qu'il en coûte !

Avertissement : ce mode de jeu comporte des risques de fâcheries. À tenir à l'écart des personnes trop sensibles. nous tenons à préciser qu'aucun Nain, Humain Elfe ou Gobelin n'a été blessé pendant les tests. Contient de la négociation, de la coopération, des alliances et des trahisons. Vous êtes prévenus.

Matériel à utiliser

Le matériel des règles de base.

Mise en place (4 joueurs)

Créez un Royaume central de 4x4 cartes toutes non révélées. Il s'agit des **Nolands**, des terres n'appartenant à personne au début du jeu. Chaque joueur choisit l'un des côtés des Nolands et y ajoute 3 lignes de 4 cartes

Le Royaume de départ de chaque joueur sera constitué de 4x4 cartes comme dans les règles de base. Les 4 cartes du haut de chaque

Royaume font donc partie des Nolands. Vous noterez également que chaque joueur se retrouve avec une carte en commun avec chacun de ses voisins. Comme dans les règles de base, chaque joueur révèle les 4 cartes centrales de son Royaume, remplace les éventuelles cartes en double et remplace ses 4 cartes comme bon lui semble.

Placez la pioche et la défausse près de l'espace de jeu ainsi que les 8 légendes comme dans le jeu de base.



Nolands : 4x4 cartes centrales délimitées ici en pointillés.

Royaume de l'un des 4 joueurs. les 4 cartes du haut du Royaume sont communes avec les Nolands.

Une carte Frontière : Cette carte est commune avec les Nolands mais aussi avec le Royaume limitrophes de droite.

Déroulement d'un tour de jeu

Principe

Le jeu reste identique au jeu de base à ceci près que chaque joueur peut jouer dans son Royaume **ET** sur les terres du **Nolands**. Cela change énormément de choses. Vous pouvez donc influencer non pas sur 16 cartes (votre Royaume de 4x4) mais sur 28 cartes en tout. Une carte piochée ne vous convient pas ? Plutôt que de la défausser et révéler l'une des cartes de votre Royaume avec les risques que cela comporte, pourquoi ne pas la placer dans le Nolands et sur la frontière d'un adversaire que cela ne va pas arranger ? Il pourra à son tour la remplacer... sauf si vous lui avez collé un Dragon ou un Portail !

Ecriture des légendes.

Contrairement au jeu classique, vous pouvez écrire des légendes en posant des cartes en dehors de votre Royaume. L'important étant que la légende soit écrite pendant votre tour de jeu.

Exemple : l'un de vos adversaires dispose d'un Gobelin proche de sa frontière nord. Si, lors de votre tour de jeu, vous décidez de placer un second Gobelin connecté au premier, vous pouvez gagner la carte légende correspondante même si cela se passe en dehors de votre Royaume. La seule légende qui doit être impérativement écrite dans votre Royaume (vos 16 cartes de départ) est celle des 4 tribus. Il vous faut impérativement posséder un Nain, un Gobelin, un Humain et un Elfe dans votre carré de 4x4.

Les Dragons

Tout Dragon installé dans votre Royaume OU connecté à celui-ci (soit posé à votre frontière, soit connecté à votre Royaume via un ou plusieurs Portails) doit être domestiqué pour faire gagner des points... sinon, ses points seront retranchés de votre score comme dans les règles de base. Un Dragon peut être domestiqué en coopératif par plusieurs joueurs. Exemple ; un Dragon a été placé à la frontière de votre Royaume près de l'une de vos tribus Naine. Si une autre tribu Naine est connectée au Dragon, ce dernier est donc domestiqué et vous gagnez ses points, même si cette autre tribu ne vous appartient pas. Il faut néanmoins que l'une des deux tribus qui domestique le Dragon vous appartienne.

Les Portails

Ils prennent dans ce mode un dimension plus importante car il vous permettent en quelque sorte d'étendre votre Royaume. Vos tribus (situées dans votre Royaume) peuvent gagner des points d'harmonie en étant connectées à des terrains situés à l'extérieur de votre Royaume. Les Portails peuvent aussi connecter des Dragons à votre Royaume ainsi qu'à ceux de vos adversaires...

Fin de la partie et calcul des scores

La partie se termine pour tous dès que l'un des 4 joueurs révèle la dernière carte de son Royaume OU si la dernière carte des 16 cartes composant les terres de Nolands est révélée.

Comment calculer les scores ?

Tout comme dans les règles de base vous allez calculer les points d'harmonie via le bloc de score. Les tribus situées en dehors de votre Royaume ne vous apporteront aucun points (sauf pour la domestication des Dragon, voir plus loin), elles ne vous appartiennent pas, ce qui n'est pas le cas des terrains. En effet, chaque terrain extérieur à votre Royaume mais néanmoins connecté à vos tribus apporte ses points d'harmonie. Idem pour les Dragons. Tout Dragon connecté à votre Royaume soit parcequ'il est placé à sa lisière soit parcequ'il y est connecté via un Portail est considéré comme faisant partie de votre Royaume. S'il est domestiqué, tout va bien sinon, il score en négatif. N'oubliez pas la règle des Dragons quand ils sont plus de trois dans votre Royaume... Domesticqués ou pas, tout Dragon au-delà de trois score en négatif. N'oubliez pas qu'un Dragon peut être domestiqué avec une seule de vos tribus à condition qu'une autre tribu de même nature y soit connectée même si elle ne vous appartient pas.

Mode Frontières à 2 ou 3 joueurs

La mise en place est identique, il suffit de placer autant de Royaumes que de participants. À deux joueurs vous pouvez placer les Royaumes en face à face ou côte à côte pour plus d'interactions. À trois joueurs, l'un des Royaumes se trouve encadré par deux autres Royaumes, mais rassurez-vous, le joueur central n'est aucunement pénalisé par cette configuration.

Important : Même pour la configuration 2 ou 3 joueurs, utilisez l'**intégralité** des cartes Royaume, soit donc 80 cartes.

Exception pour le jeu à deux : toute carte révélée dans la partie **Nolands** est considérée comme étant verrouillée comme pour les Portails et les Dragons. Il est donc impossible d'y remplacer une carte déjà révélée. Cette règle s'applique donc aux 4 cartes en haut de votre Royaume puisqu'elles sont communes avec les Nolands. Choisissez-les bien et ce rapidement avant que votre adversaire ne s'en charge...

Exemple 1 Dragon à domestiquer



Joueur A



Nolands

Joueur B

Dans cet exemple, les joueurs A et B sont en contact avec un Dragon situé dans les Nolands. Chacun peut essayer de domestiquer le Dragon à sa façon, mais ils peuvent aussi coopérer. Par exemple si l'un des joueurs place un Portail de façon à domestiquer le Dragon avec des Elfes, le Dragon apportera ses points aux deux joueurs en fin de partie car chacun domestique le Dragon avec l'un de ses Elfes appuyé par un Elfe extérieur. Le joueur B peut aussi se la jouer solo en plaçant un Elfe à la droite du Dragon qui sera donc domestiqué par deux Elfes dont l'un des siens. Dans ce cas, le joueur A pourra toujours tenter lui aussi de domestiquer le Dragon sauf si B l'en empêche...

Exemple 2 Ressources importées

Dans cet exemple, intéressons nous essentiellement au joueur B (rouge). Le Royaume du joueur C (Vert) est volontairement tronqué, seules 2 lignes apparaissent au lieu de 4.

Le Royaume de rouge est délimité par un cadre rouge. Dans les règles standards les points de Royaume se calculent dans ce périmètre.

Dans le mode Frontière, on tient compte en plus, des cartes connectées au Royaume de chaque joueur. Ici, en plus des points d'harmonie gagnés par son Royaume, le joueur B va gagner ceci :

8 points de plus grâce à ses Elfes car le Portail (1) permet à deux tribus Elfes d'avoir accès à deux Forêts appartenant au joueur A. Toujours avec ses Elfes, le joueur gagne 3 points en domestiquant le Dragon (2) connecté à son Elfe situé le plus au nord de son Royaume. Puisqu'un autre Elfe (3) est connecté au Dragon, celui-ci est domestiqué, même si le 2e Elfe n'appartient pas au Royaume du joueur.

Le Nain (4) apporte 2 points

supplémentaires car il est connecté via deux Portails à une Montagne (5) appartenant au joueur C. La plaine (6), bien que connectée à un Humain, n'apporte pas de points d'harmonie au joueur B. Seules les tribus font gagner des points.

A noter que le Dragon (2) connecté aux Portails bien que domestiqué par B va apporter -3 points aux joueurs A et C. En effet, le Dragon est connecté aux 2 Royaumes mais aucun des deux joueurs ne parvient à le domestiquer.

Joueur A

Nolands



Joueur C

Joueur B

Pendant la partie, le joueur B a placé un Elfe (3) tout en haut des Nolands et a donc mis, via un Portail, l'Elfe en contact avec un Humain (7) ce qui lui a permis de prendre la carte légende correspondante.