



AETHERYA



Mode Invasion !



Les royaumes d'Etherya sont en effervescence.
On dit que des dragons et des armées de gobelins font mouvement vers le royaume.
Pire encore, certaines terres fertiles font l'objet de sortilèges
et se transforment en marais les rendant inhabitables.
Des émissaires humains visitent leurs voisins elfes et nains
pour sceller des alliances, la guerre est proche !

Matériel à utiliser :

Le matériel des règles de base ainsi qu'une tuile qui servira de repère pendant la partie. Une tuile «Épée magique» sera un très bon choix.

Mise en place :

Lors de la sélection de vos 4 cartes de base, ne conservez aucune carte Marais, Gobelins ou Dragon. Défaussez-les tant que vous ne commencez pas la partie avec 4 cartes différentes autres que ces trois là.
Une fois que tous les joueurs ont placés leur 4 cartes de base, re-mélangez le paquet de cartes Royaume et finalisez la mise en place comme dans les règles de base (12 contrées inexplorées en prériphérie).

Spécificités :

Les règles du jeu de base s'appliquent avec ces exceptions : lors de votre tour de jeu, si vous piochez un Gobelins, un Marais ou un Dragon, vous devez obligatoirement l'intégrer dans votre royaume.



Important : Dans ce mode, considérez que toutes les cartes Gobelins et Marais disposent tout comme les Dragons, du symbol Cadenas. Il est donc interdit de les défausser une fois placées dans votre royaume.

Invasion en chaîne :

Au moment de défausser une carte Contrée inexplorée, si cette dernière est un Gobelins, un Marais ou un Dragon, vous entrez dans une **phase d'Invasion**. Prenez possession de la tuile «Épée magique» pour indiquer

qu'une phase d'invasion commence. Choisissez un adversaire et imposez-lui d'intégrer dans son royaume, la carte que vous deviez défausser. Si ce dernier doit, également défausser une telle carte, il choisit à son tour un adversaire et lui donne la carte et ainsi de suite. Dès qu'un joueur défausse un autre type de carte (non Dragon, ni Gobelins, ni Marais), reprenez le tour de jeu là où il s'était arrêté initialement : Le joueur situé à la gauche du possesseur de la tuile Épée magique joue son tour normalement. Le possesseur de la tuile la replace au centre de la table.
Un joueur peut donc faire l'objet de plusieurs invasions dans un même tour de jeu...

Calcul de scores :

L'ensemble des points générés par les Gobelins et les Marais sont déduits du score des joueurs (évités donc de placer des gobelins près des marais). Les dragons peuvent être domestiqués comme dans le jeu de base. Les points gagnés via les cartes Légendes sont toujours ajoutés en positif même s'ils concernent les Gobelins.

Conseils :

Évitez de donner un Dragon à un joueur qui pourrait le domestiquer facilement. À l'inverse si vous devez donner un Dragon à un adversaire, il peut être amusant de le transmettre à un joueur qui en possède déjà trois ! En effet, on ne peut domestiquer qu'un maximum de 3 Dragons... Au delà, ils restent à l'état sauvage.
De la même façon, évitez de choisir un adversaire qui pourrait bénéficier de la carte invasion que vous allez lui transmettre en lui permettant d'écrire une légende.

