
François Bachelart
Emma Rakotomalala
Lucie Mercier
AETHERYA
10+
1-4
20'
NOSTROMO
ÉDITIONS

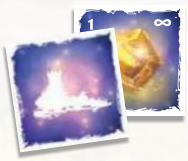
La porte en bois grinça, laissant entrer une silhouette inconnue dans l'ambiance échauffée et bruyante de la taverne.
L'homme, peu marqué par l'âge, observait la salle depuis le seuil. Il portait des bottes montantes boueuses aux boucles brillantes, surplombées d'un pantalon en tissu sombre. De son ceinturon en cuir brun pendait une épée au pommeau banal. Son gilet en peau renforcé habillait une chemise en lin. Son allure et son regard curieux attestaient de sa carrière d'aventurier débutante. Une voix s'éleva de derrière le comptoir en bois massif, profitant de l'accalmie provoquée par la jeune arrivée :
– Qu'est-ce que je vous sers, jeune homme ?
S'approchant timidement, l'aventurier demanda :
– Une chope de bière et quelques réponses concernant mon père. J'ai cru comprendre que vous le connaissiez.

La taverne, bien qu'en territoire humain, accueillait des êtres de tous horizons. Chacun tendait l'oreille, en quête d'informations, dans ce lieu d'étape aux abords de la capitale. Malgré les tensions inter raciales, elfes et nains étaient autorisés à y séjourner. Pour leurs plantes médicinales et arcs pour les uns ; leurs minerais et armures pour les autres. Mais tous venaient pour la même et unique raison.

– Chut ! Intervint le tavernier. Ne le mentionne pas ici, enfin ! C'est trop dangereux ! Suis-moi, jeune naïf.
L'homme trapu, en tablier, l'invita à l'arrière de la cuisine. Une petite cour menait aux appartements du personnel où les portes se succédaient le long du grand mur en colombage.
– C'est quoi cette histoire de livre, bon sang ? Gronda le tavernier en claquant la porte derrière eux. Tout ce qui touche à ton père est devenu tabou, l'aurais-tu oublié ? Il est dangereux d'avoir un lien avec lui, surtout depuis la grande guerre. Toi et moi, on nous tuerait dans la nuit pour ébranler la paix qu'il a durement établie.
– Mais tu as été son compagnon si longtemps, protesta le jeune plein d'espoir. Tes récits compléteraient à merveille ses histoires. Il ne fait que divaguer ces derniers temps à cause de sa blessure à la tête. La colère gronde au sein des peuples. Les conflits se multiplient. Écrire ce livre renforcerait les alliances fragilisées par les incidents de la forêt millénaire et les rumeurs au sujet des dragons. Le tenancier réfléchit en silence, les yeux balayant sa collection d'armes anciennes fixées au mur.
– Pense à tous les clients que tu perdrais, la réquisition de tes filles aux champs et de tes fils plus âgés, si la guerre...
– C'est bon ! C'est bon, protesta l'ancien. Tu as gagné. Je vais te raconter.
La grande traversée du massif enneigé, la guerre noire et la reddition du roi gobelin. Tout. Mais d'abord, il te faut un titre. Dis-moi, comment s'appelle ton livre ?
Le jeune homme extirpa de son sac un gros grimoire à la couverture de velours et aux teintes bordeaux.
– Les légendes d'Aetherya.

Aslaug - Contes & légendes

Matériel



4x12 tuiles
Objets et
Personnages



Un paquet de
80 cartes Royaume



Un paquet de
15 cartes Légendes



Un bloc de
fiches de scores.

AETHERYA

But du jeu et présentation du matériel

Dans Aetherya, chaque joueur va explorer des terres sauvages et bâtir un Royaume constitué de Terrains variés, peuplé de créatures et de Tribus diverses. Tous feront en sorte de totaliser un maximum de points d'Harmonie en agençant au mieux leurs cartes Royaume tout en faisant l'acquisition de cartes Légendes également génératrices de points d'Harmonie. Le joueur qui, à la fin de la partie, totalisera le plus de points sera déclaré héros légendaire d'Aetherya.



Les cartes Royaume

Il existe 10 cartes différentes dans le paquet des cartes Royaume : les Terrains de 4 types (Plaines, Forêts, Montagnes, Marais), les Tribus de 4 types (Humains, Elfes, Nains et Gobelins) ainsi que 2 types de cartes spéciales : les Dragons et les Portails Magiques.

Exemple de carte Terrain

Picto Marais



Illustration d'une carte Marais



Exemple de carte Tribu (ici les Humains)

Terrains de prédilection des Humains. Ici, les Plaines, les Montagnes et les Forêts font gagner des points alors que les Marais en font perdre.



Bannière de guerre. Ici, Tribus que les Humains détestent (la dague crochue correspond aux Gobelins)



Elfes



Nains



Gobelins

Dragon Sauvage

Portail Magique

Valeur de la carte selon le nombre de Dragons présents dans votre Royaume. 1 Dragon seul vaut 3. Si vous avez 2 Dragons, ils valent chacun 5 et ainsi de suite...





Les Gobelins ne savent pas utiliser un Portail ni domestiquer les Dragons contrairement aux autres Tribus.

Présent sur les cartes Portail et Dragon, ce picto indique qu'une fois posées dans votre Royaume, ces cartes ne peuvent plus être échangées contrairement aux cartes Tribu et Terrain.



Les cartes Légendes

Les cartes Légendes font gagner des points d'Harmonie à celui qui les détient en fin de partie.
Ces cartes représentent des évènements que les joueurs s'efforceront de déclencher dans leur Royaume pour en prendre possession.

Par exemple, pour acquérir la carte ci-contre, vous devez façonner vos terres de façon à disposer d'une chaîne de montagne constituée de 3 cartes Montagnes connectées . Cette carte fait gagner 4 points d'Harmonie.



Mise en place

Matériel à utiliser :

Selon le nombre de participants, ôtez du paquet de cartes Royaume les cartes ne correspondant pas à votre configuration de jeu : à 2 joueurs, ôtez les cartes mentionnant 3 et 4 joueurs (nombre de petites pierres rouges imprimées sous le dragon au dos des cartes). À 3 joueurs, ôtez les cartes avec 4 petites pierres. Mélangez le paquet puis faites-en de même avec le paquet des 15 cartes Légendes.



Placez au centre de la table la pile des cartes Légendes. Piochez-en 8 et placez-les en 2 lignes face visible près du paquet.



Placez au centre de la table la pile de cartes Royaume qui constitue la pioche. Chaque joueur en pioche 4 et en prend connaissance. Si vous disposez d'une ou plusieurs cartes en double, défaussez les doubles et piochez de nouvelles cartes jusqu'à disposer de 4 cartes de départ toutes différentes. Les cartes écartées sont replacées et mélangées avec la pioche. Puis chaque joueur agence ses 4 cartes de départ comme il le souhaite pour créer son Royaume de base, en les plaçant face visible à sa convenance pour former un carré de 2x2 cartes.

Chaque joueur pioche ensuite 12 cartes Royaume supplémentaires et les place face cachée autour des 4 premières sans les consulter au préalable et ce, de façon à former 4 lignes de 4 cartes chacune. Par convention, nous appellerons ces cartes Contrées Inexplorées.

Piochez la première carte du paquet Royaume et placez-la, face visible, près de la pioche. Cette carte constitue la première carte de la pile de défausse. Le joueur le plus âgé autour de la table est déclaré premier joueur. En commençant par celui-ci, chacun jouera à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de mise en place pour 2 joueurs :



Principe et but du jeu

La partie se déroule jusqu'à ce que l'un des participants dévoile la dernière carte Contrée Inexplorée de son Royaume.
À ce moment, la partie s'arrête immédiatement et l'on procède au calcul des points d'Harmonie de chaque joueur. Le gagnant étant celui qui totalisera le meilleur score.

À son tour de jeu, un joueur va soit piocher la première carte de la pioche Royaume, soit choisir la première carte de la défausse.
S'il choisit la carte de la défausse, il doit obligatoirement la placer dans son Royaume et remplacer l'une des cartes présentes dans l'une de ses 16 régions qui, à son tour, partira à la défausse.

Attention :
Les cartes Portail et Dragon présentent un picto cadenas et ne peuvent jamais être défaussées une fois en jeu (voir plus loin).

Quand un joueur choisit de piocher la première carte de la pioche, celui-ci procède de la même façon, à ceci près qu'il peut choisir de défausser immédiatement la carte piochée. Dans ce cas, il devra révéler l'une de ses cartes Contrée Inexplorée.

Important :
Il est interdit de remplacer une carte déjà révélée par une autre de même nature.
Par exemple, je pioche une Forêt, je n'ai pas le droit de remplacer une carte Forêt.

Exemples : Je pioche une carte « Tribu Naine »

1 - Je souhaite la garder. Je choisis de défausser la Plaine pour y placer ma Tribu Naine. J'aurais pu aussi défausser une carte non révélée pour y placer ma Tribu.



2 - Je ne souhaite pas prendre la Tribu Naine que je viens de piocher : Je la défausse et je dois choisir une Contrée Inexplorée, et révéler la carte Royaume qui s'y trouve



Bien organiser son futur royaume

Chaque Tribu a son terrain de prédilection :
Les Elfes apprécient les Forêts et gagnent 2 points par Forêt limitrophe mais perdent 1 point par Marais. Les Nains privilégient les Montagnes (2 points) ; les Gobelins, les Marais (3 points par Marais) et les Humains aiment s'installer dans les Plaines (2 points) mais apprécient également les Forêts et les Montagnes (1 point pour chaque).

Pour qu'une Tribu soit heureuse, il suffit que sa carte soit placée à côté de son Terrain de prédilection.

Important :
Dans Aetherya, les cartes placées en diagonale les unes par rapport aux autres ne sont pas considérées comme étant limitrophes.

Placer un Terrain à côté d'un autre Terrain de nature différente ne pose pas de problème.

Il n'en va pas de même pour les Tribus.

Retenez ceci :
Les Gobelins détestent tout le monde et tout le monde déteste les Gobelins. Les Nains et les Elfes se détestent mutuellement. Il n'y a pas de problème particulier à placer des Humains près des Nains ou des Elfes.

En fin de partie, pour chaque Tribu en contact avec des Tribus détestées, il y a conflit et le joueur subit 2 points de pénalité.

Sur la carte de chaque Tribu apparaît une ou plusieurs icônes qui correspondent aux peuples détestés par la Tribu correspondante (icônes d'armes).

Les Elfes détestent les Nains
et c'est réciproque !





Chaque Tribu détestée est identifiée sur les cartes par un picto : épée pour les Humains, arc pour les Elfes, hache pour les Nains et dague tordue pour les Gobelins.

Les cartes spéciales

Les Dragons :

Ils offrent des points d'Harmonie en fin de partie s'ils ont été domestiqués. Pour cela, ils doivent être connectés à au moins deux Tribus de même nature. Si cela n'est pas le cas, ils restent à l'état sauvage et leur valeur est alors soustraite au score du joueur. La valeur de chaque Dragon augmente (de 3 à 6) en fonction de leur nombre dans votre Royaume (de 1 à 3 Dragons). Au delà de 3 Dragons dans votre Royaume, il est impossible de les domestiquer. À partir du 4ème Dragon, leur valeur (6) est déduite de votre score de Dragons.

Les Portails Magiques :

Ils mettent en contact les 4 cartes qui leurs sont adjacentes orthogonalement et peuvent offrir de belles opportunités en rapprochant des Tribus de leur Terrain de prédilection. À l'inverse, mal utilisés, ils peuvent générer des conflits.

Nota : Les Gobelins sont incapables d'emprunter les Portails ou de domestiquer un Dragon. Ils sont bien trop bêtes pour cela ! Cependant en fin de partie, si une Tribu Gobeline est adjacente à un Portail qui est lui-même adjacent à une Tribu détestée, il y a conflit.

Ces cartes spéciales ont une particularité par rapport aux autres : une fois en jeu, il est interdit de les remplacer. Cette particularité est matérialisée par un cadenas.

Important :
Si la pioche des cartes Royaume venait à être épuisée, reformez-la avec les cartes de la défausse, mélangez-la et piochez-en la première carte pour former la défausse.

Acquisition des cartes Légendes

Les cartes Légendes font gagner des points d'Harmonie à celui qui les détient en fin de partie.

Lors de son tour de jeu, si un joueur répond aux critères d'une carte Légendes , il peut s'en saisir et la conserver près de son espace de jeu face visible.
On remplace alors la carte qui a été prise en piochant une nouvelle carte de la pioche correspondante pour en avoir toujours 8 de visibles (sauf si la pioche est épuisée).

Important :
Un joueur n'a le droit de prendre qu'une seule carte Légendes par tour même s'il répond aux critères de plusieurs cartes..

Il existe 5 types de cartes Légendes (voir ci-après).
Une fois la carte Légendes en sa possession, un joueur la détient jusqu'à la fin de la partie et n'est plus obligé de répondre aux critères demandés par la carte pour la conserver. Il peut donc ré-agencer et optimiser son Royaume par la suite.

Exemple de carte Légendes :

Points d'Harmonie gagnés grâce à la Légende liée aux Montagnes.



Objectif à réaliser en cours de partie. Ici, il s'agit de disposer dans votre Royaume de 3 cartes Montagnes connectées . Elles peuvent être alignées, placées en « L » voire connectées par Portail.

Cartes Légendes



Ce sont avec les cartes Légendes d'Aetherya que vous écrirez l'histoire de votre Royaume et gagnerez de nombreux points d'Harmonie. Aussi faut-il les obtenir avant vos adversaires... Rappel : On ne peut prendre possession que d'une carte Légendes d'Aetherya par tour de jeu (règles de base).

Vous pouvez faire l'acquisition de l'une de ces cartes si :



... une Tribu Humaine est connectée à une Tribu Naine dans votre Royaume. Une Alliance est établie. Il n'y a que 2 cartes Alliance dans le paquet : Humain-Nain et Humain-Elfe



... vous disposez de 3 Forêts connectées dans votre Royaume. Il y a 4 cartes Légendes de ce type dans le paquet, une pour chaque type de Terrain.



... vous disposez de 2 Tribus Humaines connectées. Un Royaume Humain est né ! Il existe 4 cartes Légendes de ce type dans le paquet : une pour chaque Tribu.

...vous disposez de 2 Tribus Gobelines connectées à une Tribu Naine ou 2 Tribus Naines connectées à une Tribu Gobeline. C'est une Bataille Légendaire. Il existe 4 cartes de ce type dans le paquet : Nains vs Gobelins, Humains vs Gobelins, Elfes vs Gobelins et Elfes vs Nains.





... les 4 Tribus sont présentes dans votre Royaume. Cette carte est unique et il n'est pas nécessaire que les 4 Tribus soient connectées .

Fin de partie et calcul des scores



Dès qu'un joueur révèle sa dernière Contrée Inexplorée, la partie prend fin.

Toutes les cartes non révélées dans les autres Royaumes sont retournées. Calculez le score de chaque joueur avec l'aide de la fiche, comme suit :

La première ligne permet d'indiquer les initiales de chaque joueur.

Pour chacune des 7 lignes suivantes de la fiche, chaque joueur va calculer ses points d'Harmonie correspondants. La première ligne représente les Elfes et chaque joueur transmet, à celui qui note les scores, ses points gagnés avec les Elfes. Chacun de ses Elfes apporte 2 points pour chacune des Forêts avec laquelle il est adjacent et -1 pour chaque Marais. On fait de même avec les Nains, les Humains et les Gobelins.

Vient ensuite le score rapporté par les Dragons.

Rappel, un Dragon seul vaut 3 points, si le joueur dispose de 2 Dragons, chacun des deux Dragons vaut 5 points et ainsi de suite. Au delà de 3 Dragons, leur valeur est déduite. Un Dragon Domestiqué (connecté à deux Tribus de même nature) fait gagner ces points. S'il ne l'est pas, ces points sont déduits du score du joueur !

Ensuite viennent les points gagnés par les cartes Légendes acquises en cours de partie puis les malus liés aux conflits (quand deux Tribus qui se détestent sont limitrophes), notez -2 points par conflit. Une même Tribu connectée avec plusieurs Tribus détestées apporte plusieurs fois cette pénalité.

N'oubliez pas que chaque Humain en contact avec une Forêt ou une Montagne gagne également 1 point (voir exemple ci-contre).

Notez que les Nains sont insensibles aux Marais : pas de pénalité.

Rappel :
Attention aux Portails qui mettent en contact 4 cartes entre elles.

Pour départager deux joueurs qui seraient à égalité, comparez leur meilleur score parmi les 7 catégories. Si l'égalité persiste, comparez le meilleur score suivant et ainsi de suite.



	Th	Jd	Ce	
	4	10	0	
	6	4	4	
	6	8	3	
	3	0	12	
	-6	3	3	
	6	0	0	
	0	-2	0	
=	19	23	23	

Ici Thomas (Th), Jordan (Jd) et Cécile (Ce) totalisent respectivement un score de 19, 23 et 23. Jordan est à égalité avec Cécile. Le meilleur score de Cécile est de 12 avec ses Gobelins. Jordan quant à lui atteint 10 points avec ses Elfes. C'est donc Cécile qui l'emporte de très peu.

Exemple de calcul de score :

Dans l'ordre de la fiche de score pour Jordan (Jd) :

Les Elfes : 10 points (une Tribu en contact avec 3 Forêts = 3x2 points et l'autre en contact avec 2 Forêts soit 4 points).

Les Nains : 4 points.

Les Humains : 8 points (celui du haut est en contact avec 2 Forêts et une Montagne = 3 points. Le suivant avec une Forêt, une Montagne et une Plaine = 4 points et celui du bas ne gagne qu'un point car il est en contact avec une Plaine via le Portail mais perd un point à cause des Marais.

Les Gobelins : 0 (il n'y en a pas ici).

Les Dragons : un seul Dragon se trouve dans ce Royaume. Il ne vaut donc que 3 points d'Harmonie qui sont gagnés car le Dragon est domestiqué par les Humains (2 Tribus adjacentes dont une via le Portail).

Les Légendes écrites : aucune donc 0.

Conflits : un seul entre les Nains et les Elfes donc -2.

Le score total est donc de 23.

VOUS CONNAISSEZ LES RÈGLES DE BASES ET POUVEZ JOUER MAINTENANT !

OBJETS ET PERSONNAGES (2-4 JOUEURS)

Présentation :

Le mode Objets et Personnages entraîne l'utilisation des tuiles et crée des interactions entre les joueurs. Chaque tuile offre un bonus à son propriétaire. Il peut s'agir de pierres précieuses, d'artefacts ou d'actions spéciales (voir détail p.11).

Préparation du jeu :

La préparation est identique au jeu de base à ceci près que l'on utilise un jeu de tuiles pour chaque participant. Distribuez à chaque joueur 12 tuiles d'une même famille (verso différent). Tous, après les avoir mélangées, vont en placer une sur chaque Contrée Inexplorée face cachée (voir schéma ci-contre).

Phase de jeu :

Lorsqu'un joueur révèle ou remplace une carte Contrée Inexplorée il peut prendre possession de la tuile qu'elle recèle et doit la révéler. Ces tuiles ainsi révélées sont placées près de son espace de jeu et lui appartiennent.

Exemple de Royaume en début de partie :



Chaque carte Contrée Inexplorée dispose d'une tuile.

Important :
Celles qui offrent des effets particuliers peuvent être jouées à la toute fin du tour du joueur. Il n'y a pas de limitation au nombre de tuiles pouvant être jouées.

Un joueur peut volontairement refuser de prendre possession d'une tuile au lieu de la prendre. Dans ce cas, il la révèle une fois défaussée. Il est parfois préférable de renoncer à une tuile essentiellement dans le cadre de la collection de Pierres de Puissance (voir ci-dessous). Quand la partie prend fin, toutes les tuiles qui n'ont pas été révélées sont défaussées.

Précisions sur l'utilisation de certaines tuiles







Le Griffon est destiné à être échangé avec la tuile de n'importe quelle Contrée Inexplorée en jeu. Le Griffon est alors placé face visible sur la carte qui a fait l'objet de l'échange. Il ne peut être récupéré que par le possesseur du Royaume dans lequel il a été placé. Pour récupérer le Griffon, il suffit de révéler la Contrée Inexplorée correspondante.
Un joueur peut donc posséder plusieurs Griffons et les utiliser à plusieurs reprises.

Le picto indique que cette tuile est placée sur une carte Royaume lorsque son propriétaire l'utilise.

Les Pierres de Puissance sont les seules tuiles qui offrent des points d'Harmonie en fin de partie. Cependant, une fois leur valeur additionnée, le joueur n'en retient que le chiffre de l'unité (donc 10=0, 11=1, etc).

Chaque joueur ayant dans son Royaume un total de 10 points d'Harmonie avec ses Pierres (1+2+3+4), il faut éviter de toutes les conserver. Se débarrasser de sa Pierre de valeur 1 est la meilleure des solutions pour gagner 9 points. À vous de trouver la méthode idéale pour gagner le plus de points. Cette valeur s'ajoute en fin de partie à la rubrique Légendes Écrites du bloc de marquage de scores.

Le picto ∞ indique que cette tuile n'est jamais défaussée.

Le Trafiquant offre l'opportunité à son propriétaire d'échanger l'une de ses Pierres de Puissance contre n'importe quelle tuile (Personnage ou Objet) possédée par l'un de ses adversaires. Vous ne pouvez cependant pas échanger une Pierre contre une Pierre. La tuile achetée doit être en possession de l'adversaire et non sur l'une des cartes de son Royaume.

Le picto indique que cette tuile est défaussée lorsque son propriétaire l'utilise.



Tuiles Objets et Personnages

Explorer des Contrées Inexplorées peut vous permettre de mettre la main sur des trésors et des pouvoirs, en voici le détail :

Accord diplomatique



Objet. Placez ce parchemin sur l'une de vos Tribus, celle-ci ne génère aucun conflit avec des Tribus adjacentes.

Bâton de commandement



Objet. Placez cette tuile sur un Dragon sauvage : il devient automatiquement domestiqué (sauf si vous avez déjà 3 Dragons dans votre Royaume).

Épée magique



Objet. Défaussée, elle permet de remporter une carte Légendes Bataille en 1 contre 1 au lieu de 2 contre 1.

Griffon



Personnage. Prenez une tuile dans un Royaume (le vôtre ou un autre) et remplacez-la par votre Griffon.

Marteau divin



Objet. Défaussez le Marteau et intervertissez 2 cartes de votre Royaume. Cela inclut les Portails et les Dragons.

Palantir de vision



Objet. Permet à chaque tour de regarder discrètement la nature d'une tuile parmi celles encore Inexplorées chez vous ou chez vos adversaires. Il n'est jamais défaussé.

Pierres de puissance



Objet. Il en existe de 4 types (4 valeurs de 1 à 4) : gain de points d'Harmonie à la fin du jeu. Faites la somme de vos Pierres, ne retenez que l'unité. Ex : 12=2, 10=0 etc...

Trafiquant



Personnage. Défaussé, il permet d'acheter à un joueur l'une de ses tuiles en lui donnant en échange l'une de vos Pierres.

Voleur



Personnage. Défaussé, il permet de voler une tuile possédée par un adversaire. Attention : Le voleur ne vole que des Objets (Cela exclut Voleur, Trafiquant et Griffon).

Mode solo

Le mode Solo est un autre challenge que vous propose Aetherya. Chaque partie est une mini campagne en 3 âges et le moindre échec lors d'une saison entraîne la fin de la partie... et un score de zéro. On vous aura prévenu.



Matériel :

Seul le matériel de base pour 2 joueurs est utilisé. Pas de tuiles.

Mise en place :

La mise en place de votre Royaume de départ est identique au jeu de base. C'est en revanche très différent pour les cartes Légendes.

Mélangez le paquet de cartes Légendes et placez-les en 3 lignes respectivement de 4, 5 et 6 cartes au-dessus de votre Royaume et révélez-les. Ces 3 lignes correspondent aux 3 âges de la campagne.

But du jeu :

Pour les 3 âges à venir, tenter d'atteindre un score de Royaume strictement supérieur à la valeur des cartes Légendes de chaque âge. Lors de l'âge 1, seules 5 Légendes devront être écrites alors qu'à l'âge 3, ce sont 7 Légendes qui doivent être écrites.

Fin de saison :

Un âge se termine dans l'un des cas suivants :
- la pioche des cartes Royaume est épuisée (révélez vos Contrées Inexplorées),
- vous révélez votre dernière carte de Contrée Inexplorée.

Tour de jeu :

Piochez 2 cartes : soit toutes deux issues de la pioche, soit la première de la défausse + la première de la pioche. Défaussez immédiatement l'une des deux cartes puis jouez normalement votre tour avec celle qu'il vous reste.

Défausse des cartes Légendes :

Quand vous réussissez à écrire une Légende, retournez-la. Les cartes Légendes, contrairement au jeu de base, ne font pas gagner de point.

Calcul des points et score :

Quand se termine un âge, calculez vos points d'Harmonie comme dans la version de base. N'y ajoutez pas la valeur des cartes Légendes de l'âge.

Score :

Lors de chaque âge, votre score final est la différence entre vos points de Royaume et l'objectif à atteindre (somme des valeurs des cartes Légendes à écrire).

Exemple : L'objectif était de 11 points et vous en réalisez 23. Votre

score est donc de 23-11=12.

C'est la somme des 3 scores qui vous donnera votre score de campagne. Un score peut être négatif. Utilisez une colonne de la fiche de score pour chaque saison et la 4ème pour le total général.

Passage d'un âge à l'autre :

Vous avez passé la première étape ? Bravo.

Rangez les Légendes Écrites dans la boîte du jeu. Observez votre Royaume actuel et sélectionnez un groupe de 2x2 cartes qui constituera votre nouveau Royaume de départ (votre Royaume offre 9 possibilités), défaussez les autres cartes et reformez une nouvelle pioche que vous mélangez. Placez 12 nouvelles Contrées Inexplorées. Cette fois, il s'agit d'écrire 6 Légendes. Procédez de la même façon avec la 3ème phase du jeu.

Échec :

Quelle que soit la phase jouée, si vous ne parvenez pas à écrire toutes les Légendes de la phase avant la fin de l'âge, vous avez perdu.

Équilibrage des cartes Légendes :

Avant de commencer à jouer le premier âge, vous pouvez intervertir une carte Légendes du premier âge avec une carte du deuxième. Quand vous débuterez le deuxième âge, vous pourrez en faire autant et intervertir une carte de la 2ème avec une carte du 3ème âge.

Exemple de Royaume en début de partie une fois les cartes Légendes révélées :



... Âge 3



... Âge 2



Âge 1

Conseils :

Évitez de piocher systématiquement deux cartes dans la pioche, cela vous permettra de jouer plus longtemps. Écrivez les Légendes le plus vite possible car ensuite, et jusqu'à épuisement de votre paquet Royaume, vous pourrez vous consacrer à son optimisation. La partie ne s'achève pas quand toutes les Légendes sont écrites. Lorsque la défausse présente une carte dont vous ne voulez vraiment pas, il est risqué de la prendre lors de la pioche car vous pourriez très bien tomber sur la même concernant la seconde carte piochée. Vers la fin d'une phase, commencez à anticiper la phase suivante en prévoyant quelles seront vos 4 cartes de départ et ce, par rapport aux Légendes à écrire pour l'âge suivant.

Pioche des cartes Royaume





Défausse des cartes Royaume



Mode Coopératif (2-4 joueurs)

Dans ce mode de jeu, tout le monde remporte ou perd la partie. Il est donc important de vous concerter et de prendre les bonnes décisions pendant la partie. Quand un joueur écrit une Légende dans le mode Coopératif, il ne gagne pas la carte. Celle-ci est rangée dans la boîte et n'apporte jamais ses points d'Harmonie au score du joueur.



Matériel :

Seules les cartes sont utilisées. Pas de tuiles.

Mise en place :

La mise en place est identique au jeu de base à ceci près :
la rivière des cartes Légendes est réduite à 4 cartes quand on joue à 2, 3 cartes quand on joue à 3 et à 2 cartes quand on joue à 4.
Certaines cartes Légendes seront défaussées pendant la partie, prévoyez cet espace près de la pile des cartes Légendes.

Pioche et défausse des cartes Royaume :

Créez deux défausses distinctes près de la pioche en piochant une seconde carte du paquet lors de la mise en place. Pendant la partie, les joueurs pourront à loisir défausser leur carte sur l'une ou l'autre des deux piles de défausse.

But du jeu :

Lorsque la partie prend fin, l'ensemble des joueurs remporte la partie s'ils totalisent un nombre de points d'Harmonie strictement supérieur à la somme des points d'Harmonie des cartes Légendes présentes dans la défausse.

Si un seul participant échoue, tout le monde a perdu.

Exemple : En fin de partie, 5 cartes Légendes se trouvent dans la défausse pour un total de 15 points. 15 étant le score que doit dépasser chaque joueur pour que la partie soit un succès. Qu'un seul joueur n'atteigne pas au moins 16 points d'Harmonie et tout le monde a perdu. Veillez bien à jouer de façon à ce que chacun puisse optimiser son jeu.

Fin de la partie :

La partie se termine dans l'un des 3 cas suivants :
- la rivière des cartes Royaume est épuisée,
- l'un des joueurs révèle sa 16ème carte,
- les 15 cartes Légendes ont été prises ou défaussées.

Tour de jeu :

Désignez un joueur qui commencera à jouer. Quand tous les joueurs auront joué leur tour, le tour sera terminé.
Pendant un tour de jeu, si un joueur a la possibilité de prendre une carte Légendes car son Royaume dispose des pré-requis, celui-ci a l'obligation de prendre la carte Légendes. Pour le moment, elle est juste retournée dans la rivière, le joueur n'en prend pas possession contrairement aux règles de base.

Si plusieurs Légendes peuvent être écrites simultanément, le joueur doit retourner toutes les cartes correspondantes.
À la fin du tour, replacez dans la boîte de jeu les cartes Légendes qui ont été placées retournées et complétez la rivière.

Défausse des cartes Légendes :

Si pendant un tour de jeu aucun des joueurs n'arrive à écrire une Légende, les joueurs doivent se concerter pour choisir une carte parmi les cartes visibles et la placer dans la défausse (pas dans la boîte). Cette carte est immédiatement remplacée par une nouvelle carte Légendes prise de la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, la partie se poursuit avec moins de 4 cartes jusqu'à ce qu'elle prenne fin pour l'une des 3 raisons mentionnées précédemment.

Calcul des points :

Les joueurs calculent leurs points d'Harmonie comme dans la version de base à ceci près : les points des cartes Légendes gagnées pendant la partie ne sont pas comptabilisés.

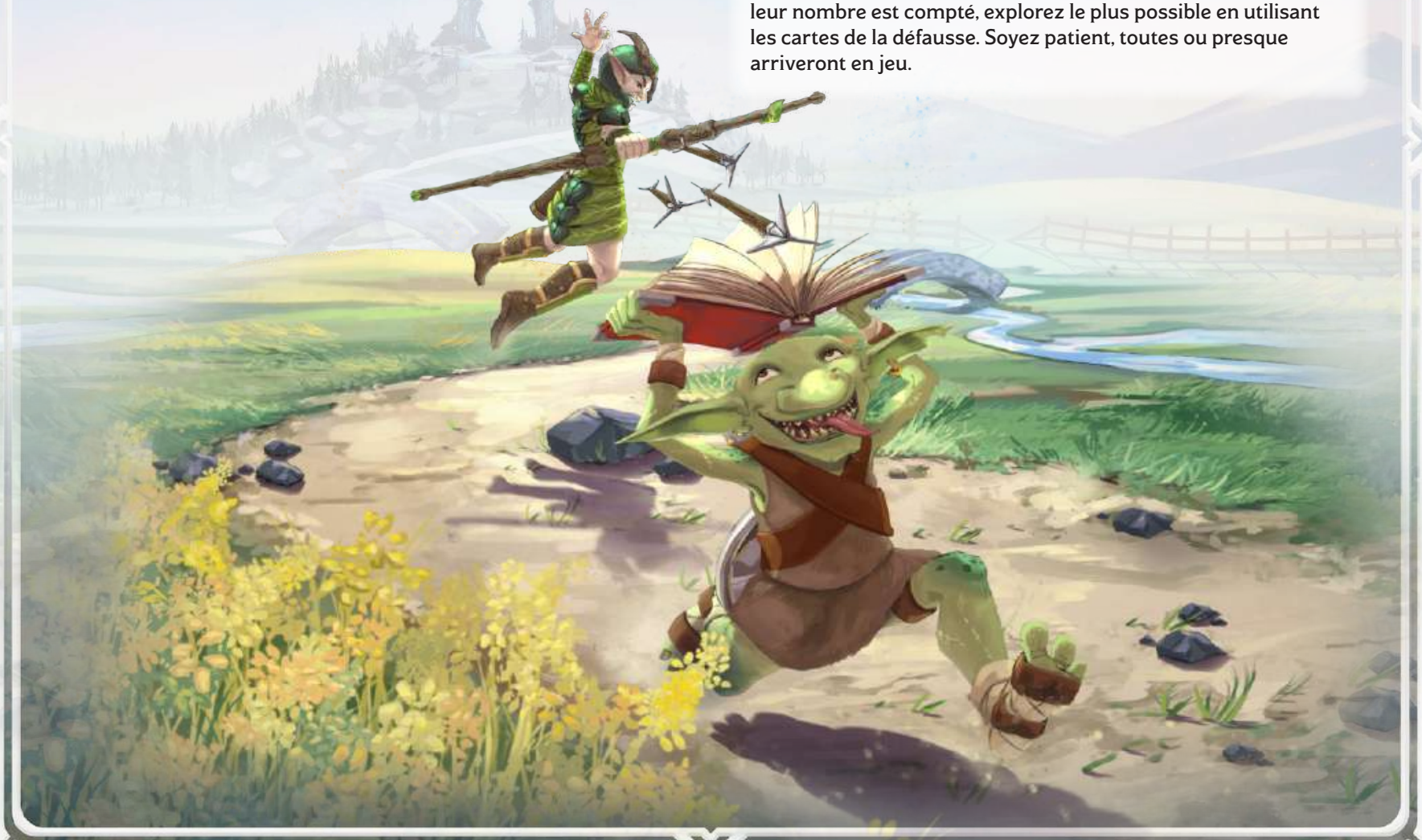
Score de l'équipe :

Vous pouvez attribuer un score à votre équipe. Ce score est la différence entre le plus petit score réalisé par l'équipe et l'objectif à atteindre (somme des valeurs des cartes Légendes de la défausse).

Exemple : l'objectif était de 15 points et Jordan réalise 17 points. L'équipe a un score de 2. Peut mieux faire !

Conseils :

Évitez si possible, pendant un tour de jeu d'écrire plus d'une Légende. En effet, étant au nombre de 15, vous avez au mieux 15 tours de jeu pour explorer et optimiser vos Royaumes. Écrire plusieurs Légendes dans un même tour réduit ce temps de jeu, et peut s'avérer problématique.
Concertez-vous quant au choix de la pile défausse que vous allez recouvrir lors de votre phase de défausse. Le joueur suivant peut être intéressé par une carte que vous pourriez recouvrir, d'où l'intérêt des deux piles de défausse.
Piochez le moins possible dans les cartes Royaume car leur nombre est compté, explorez le plus possible en utilisant les cartes de la défausse. Soyez patient, toutes ou presque arriveront en jeu.



L'aventure ne s'arrête pas là !

Vous pensiez facilement faire le tour de ce jeu ?
C'est loupé. L'équipe Nostromo Editions vous attend sur son site internet pour vous offrir moultes variantes et modes de jeu pour renouveler votre plaisir d'explorer les Royaumes d'Aetherya.

Mode Confrontation - 2,3,4 joueurs

Pour les bagarreurs !

Cette fois, c'est la guerre !!! Personne ne sait comment cela a commencé mais aucune des 4 factions n'est en paix. Toutes vont tenter de prendre le contrôle des terres d'Aetherya par la force avec chacune leur spécificité.
Dans ce mode, chaque joueur prend en main le destin de l'une des 4 factions et tous jouent sur un même et grand Royaume pour une expérience de jeu totalement différente. Cette fois, les tuiles sont jouées différement et représentent des forteresses à édifier. À ne jouer qu'entre bons amis... ou pas ;)

Mode Empires - 4/6*/8* joueurs

Vous aimez les jeux en équipes ?

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 du collaboratif...mais en pire ! "

* (avec 2 jeux)

Mode Frontières - 2,3,4 joueurs

Rendez-vous avec l'interaction !

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 !

Mode Invasion- 2,3,4 joueurs

Chaos et fun au programme

Les Royaumes d'Aetherya 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 !

Dans ce mode, les Gobelins, les Dragons et les Marais ne sont pas joués de la même façon, et vont vous donner du fil à retordre.

Et ce n'est pas fini ! Notre équipe poursuit le développement de nouveaux modes à découvrir en exclusivité sur notre site internet

Arpentez les terres d'Aetherya et écrivez votre Légende !

https://nostromo-editions.com/nos-jeux/

Aetherya© est un jeu de François Bachelart édité par NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET
Illustrations et graphisme : Emma Rakotomalala et Lucie Mercier - Relecture et corrections : Yaël - gllyael@gmx.com.

L'auteur remercie la horde des testeurs qui ont subi les batteries de tests et qui lui ont permis d'explorer tous les recoins des royaumes d'Aetherya : Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Alex, Yohan, Patricia, Stéphane, Evan, Julia, Max, Loïc, Christine, Murielle, Loup, Roger. Remerciements particuliers à Miss Aslaug qui nous a écrit un joli prologue qui n'était pas prévu au programme ^^.