Auteur : **François Berdeaux**
Illustration : **Christophe Tritz**
Graphisme : **Alexis Vanmeerbeeck**
Production et logistique : **Benoît Stella** & **Nicolas Aubry** (Synergy Games)
Relecture orthographique : **Marie Nicot**

RÈGLES DU JEU

ETHERIUM



N'hésitez pas à aller sur le site du Crapaud Céleste afin de découvrir le contenu additionnel lié au jeu :
https://crapaudceleste.com/jeux/etherium

Je tiens à remercier chaleureusement tous·tes mes collaborateur·rices qui ont su transformer une idée en réalité.

Mais ce jeu ne serait rien sans tous les testeurs de la première heure : Franck, Jérôme, Pascal et Lyonel pour avoir joué à des versions avec 124 dés ; Yomgui, Sun, Lou, Jean-Louis, Nils qui ont su apporter leur expertise, la Compagnie des jeux de Lodève ainsi que tous·tes les testeur·euses qui ont découvert le jeu sur les salons.

François Berdeaux

Etherium est une planète à nulle autre pareille car elle recèle, en son sein, une ressource unique : l'Éther. Cette substance agit directement sur la gravité et l'espace-temps en affectant les lois de la physique. Elle remodèle les règles valables dans le reste de l'univers.

Une collision avec un astéroïde, il y a de cela quelques milliers d'années, a failli faire voler en éclats la planète qui ne maintient désormais sa cohésion que grâce au pouvoir de l'Éther.

Depuis ce cataclysme, le paysage de la planète n'offre plus qu'une succession de plateformes gravitant au gré des courants cosmiques. Nés de cette collision, six satellites naturels, Mauhéa, Reces, Hivalia, Ertis, Meinas et Psolos gravitent autour d'Etherium dans un ballet chaotique. Ces lunes aux révolutions erratiques bouleversent le rythme des saisons et influencent fortement le développement de la vie sur Etherium.

Ces lunes abritent chacune un peuple aux caractéristiques bien particulières. Ces microcosmes en orbite ont développé des relations singulières avec l'Éther qui a façonné leur évolution de manière sensible. Intrinsèquement liés, les satellites naturels sont reliés à Etherium par des couloirs éthériques qui bousculent la gravité, ce qui permet aux différents peuples de se déplacer facilement sur la planète mère dans l'espoir de récolter le précieux Éther. Tous les peuples ont besoin de cette ressource pour se développer, mais elle n'existe qu'à un seul endroit sur Etherium, à portée de toutes les mains et au centre de toutes les convoitises. L'équilibre était jusqu'ici maintenu mais les appétits sont féroces et tout s'apprête à basculer.



MATÉRIEL

17 boites prémontées de plateau de jeu



4 terrains petits ◯

4 terrains moyens ◎

4 terrains grands ◎

1 terrain Éther ◎

4 cités □

13 cartes saison
dont 1 carte Nuit



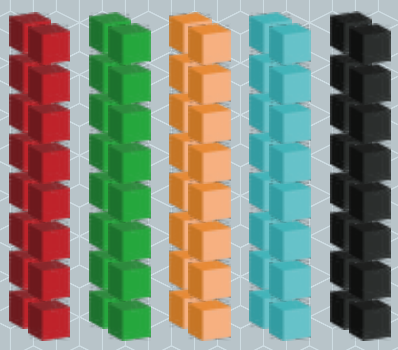
43 cartes Flash



14 jetons Capacités
2 de chaque



100 cubes de ressources
20 de chaque couleur
(rouge, vert, jaune, bleu, noir)



4 dés de Combat



2 aides de jeu



33 jetons Victoire
12 Armée, 8 Éther,
6 Connexion, 4 Booster et 3 Saccage





Jeu de programmation et d'affrontement pour 2 à 6 joueuses et joueurs.

- **Programmez vos actions jusqu'à 6 coups à l'avance.**
- **Optimisez vos ressources en fonction des différentes influences des satellites.**
- **Gérez vos déplacements sur un terrain en 3D.**
- **Choisissez votre manière de gagner parmi différentes conditions de victoire.**

BUT DU JEU

Être celui ou celle qui aura amassé le plus de prestige à l'issue de toutes les saisons en jeu. Le prestige se gagne de différentes manières sous forme d'étoiles à travers des jetons Victoire et Capacité, des guides et de l'Éther.

4 paravents et cartons joueur



Les peuples possèdent leurs propres mise en place, pouvoir permanent et bonus temporaire de saison indiqués sur leur boite. (voir p. 14 et 15)

8 figurines vertes

4 armées et 4 collecteurs



8 figurines jaunes

4 armées et 4 collecteurs



8 figurines rouges

4 armées et 4 collecteurs



8 figurines bleues

4 armées et 4 collecteurs



6 jetons d'Action verts



6 jetons d'Action jaunes



6 jetons d'Action rouges



6 jetons d'Action bleus



16 marqueurs guide



16 marqueurs défense



MISE EN PLACE

1 Prenez chacun·e, au choix ou au hasard après concertation mutuelle, un paravent de peuple.

2 Montez le plateau de jeu.

Pour votre première partie

Placez en premier les quatre grands terrains ◎ et posez automatiquement dessus le terrain bleu ◌.



Puis posez les petits ◯ sur les grands ◎.



Les moyens ◎ se posent sur un grand ◎ et sur une cité □.



Les icônes présentes sur les bords des terrains coïncident entre elles.

3 Placez les jetons Victoire et Capacité sur un des bords du plateau.

4 Préparez la réserve et la pioche des saisons :

Sélectionnez au hasard 6 saisons de couleurs différentes (hormis la Nuit) et mélangez-les. Posez la saison Nuit sur le dessus du paquet.







Disposez les pioches des saisons et des cartes Flash ainsi que la réserve de ressources à portée de tous·tes.











5 Effectuez la mise en place spécifique à chaque peuple.



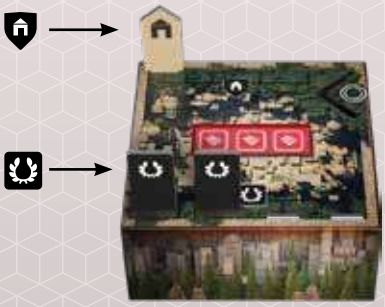
a Ajustez les figurines collecteur et armée :

Prenez les figurines collecteur et armée correspondant à leur niveau de départ et placez-les sur le terrain devant votre cité.



Défense de la cité et guide : ajoutez dans la cité un marqueur par niveau.

Certains peuples bénéficient d'un·e guide dès la mise en place, tandis que d'autres devront l'acquérir par la suite.



b Prenez le nombre de ressources indiqué.

Prenez les 4 premiers jetons d'Action et mettez les jetons 5 et 6 de côté pour le moment.



Lors du rangement du jeu, servez-vous des terrains pour ranger vos différents éléments.

Quand vous serez plus aguerri·es

La pose du plateau de jeu est une première phase de jeu tactique où chaque joueur·euse va, à tour de rôle, placer un terrain. Pour déterminer l'ordre de pose des terrains, piochez une carte saison et suivez l'ordre d'initiative. Renouvelez cette opération jusqu'à la pose totale des terrains.

Posez le terrain bleu Éther au centre de la table.

Pour pouvoir poser un terrain, en face de soi ou d'un·e autre joueur·euse, celui-ci doit pouvoir être en connexion avec un terrain déjà présent. Aidez-vous des icônes présentes sur les bords pour les connexions. Il peut arriver qu'un terrain reste momentanément en équilibre le temps que le terrain sur lequel il s'appuie vienne le rejoindre.

Si à la fin du placement des terrains, la cité de la couleur de votre peuple n'est pas en face de vous, changez de place autour de la table.

Chaque partie sera différente et les choix de pose des terrains auront une grande influence sur vos stratégies futures.

TOUR DE JEU

Etherium est un jeu de programmation. Les joueur·euses vont planifier leurs actions à l'avance, en secret, puis une fois révélées, celles-ci seront jouées l'une après l'autre. Un tour de jeu représente une saison d'Etherium et se découpe de cette manière :

1- Piocher une carte Flash.

2- Dévoiler une nouvelle carte saison.

3- Programmer ses actions.

4- Révéler et exécuter les actions.

1- Piocher une carte Flash

Chaque joueur·euse pioche une carte Flash.

- Les cartes Flash apportent des bonus instantanés dont les effets sont inscrits sur la carte.
- Elles se gagnent de manière automatique à cette phase mais peuvent également être achetées par l'action de transformation dédiée.
- La limite de main est de 6 cartes Flash à la fin d'une saison. Vous pouvez en posséder plus durant la saison mais vous devrez vous défausser pour n'en garder que 6 lors du changement de saison.
- Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



Les cartes Flash sont de deux types, selon leur symbole en haut à gauche.

- Avec un **symbole de saison,** elles ne se jouent qu'à la **phase de saison.**
- Avec un **symbole Flash,** elles peuvent être jouées **à tout moment.**

On peut jouer autant de cartes Flash que l'on souhaite, quelle que soit la phase.

Les cartes Flash sont résolues dans l'ordre dans lequel elles ont été posées.

Elles sont défaussées une fois jouées.

Les cartes Flash ne peuvent pas être jouées pour un·e autre joueur·euse.



2- Révéler une nouvelle carte saison

Une partie comporte toujours 7 saisons de couleurs différentes.

Elles sont placées dans un ordre aléatoire, sauf la saison Nuit qui est toujours la première.

À chaque nouveau tour de jeu, une carte saison est dévoilée. Chaque saison fournit trois informations :



1 Les saisons influencent le tour en cours par l'ajout de bonus-malus.

Ex : la saison Ertis permet de récolter 2 ressources Bois supplémentaires sur les cases forêts.

Les saisons, lorsqu'elles sont dévoilées, peuvent aussi proposer une action, facultative, à réaliser dans l'ordre d'initiative.

2 Chaque saison impose un ordre d'initiative qui permet de hiérarchiser la résolution des actions pour chaque tour.

Ex : à la saison Ertis, le peuple d'Ertis possède la plus haute initiative suivi du peuple d'Hivalia puis de celui de Meinas, etc. À la phase de résolution des actions, Ertis jouera en premier sa première action suivi par Hivalia puis Meinas etc.

Attention : la saison Nuit n'appartient à personne mais Psolos a la plus haute initiative.

3 Chaque peuple possède une affinité avec une saison. Cela lui permet de débloquer un pouvoir qui ne sera actif que pour cette saison particulière. Ce pouvoir de saison s'ajoute au pouvoir du peuple.

Ex : à la saison Ertis, le peuple d'Ertis peut déclencher son pouvoir de saison, à savoir récolter deux ressources Bois en plus sur n'importe quelle récolte et avoir un dé de plus lors de ses lancers de Connexion.



Déclenchement des capacités en début de saison :

Les capacités avec l'icône de saison déclenchent leurs effets une fois la saison dévoilée, dans l'ordre d'initiative.

Ex : la capacité Ressource permet de prendre 1 cube de chaque ressource de base une fois que la nouvelle saison a été dévoilée.





Ces deux icônes représentent deux peuples qui ne sont pas présents dans cette version du jeu.

3- Programmer ses actions

Cette phase représente le cœur du jeu.

Chaque joueur·euse possède un panneau de programmation qui lui permet de planifier ses actions pour la saison en cours.

Iel va donc devoir anticiper ses prochains coups.

Au début de la partie, chaque joueur·euse commence avec 4 actions, représentées par les jetons d'Action 1 à 4. Cette phase de programmation se déroule de manière secrète, cachée grâce au paravent de son peuple.



Il y a 5 actions possibles :

- déplacer une unité
- collecter des ressources
- augmenter une unité
- transformer de l'Éther
- connecter

Pour programmer ses actions, il faut placer ses jetons d'Action sur son panneau de programmation **dans l'ordre dans lequel on veut les réaliser.**

Le jeton 1 indique la première action que l'on veut effectuer, le jeton 2 la deuxième, etc.

On ne peut placer qu'un jeton par emplacement.

Le gain ou la perte d'un jeton d'Action n'est effectif qu'à partir de la saison suivante.





Déplacer une unité

Les unités sur le plateau se déplacent d'**une case sur un terrain adjacent.**

Indiquez par un jeton d'Action la case de destination d'une unité. Les bonus éventuels (aspiration, pouvoirs…) doivent être pris en compte.

Les différences de hauteur entre les terrains peuvent influer sur ce déplacement.

En effet, un **déplacement en descente** permet de profiter de l'aspiration et offre **un déplacement bonus.** *On peut enchaîner plusieurs déplacements bonus par ce biais, tant que l'on descend. Le bonus d'aspiration est optionnel.*

Ex: vous voulez déplacer une unité collecteur d'une case forêt (verte) vers la case Éther (bleue). Grâce à l'aspiration, en descendant sur une case mine (rouge) vous gagnez un déplacement bonus qui vous permet de remonter sur la case bleue. Indiquez bleu sur le panneau de programmation.



Le type d'unité concernée par le déplacement (armée ou collecteur) n'est pas précisé lors de la programmation. Ce choix peut se faire lors de l'action, quitte à modifier le projet initial.

Il est possible de traverser des terrains contenant des unités ennemies sans provoquer de conflits.

Certaines cartes, pouvoirs ou saisons, permettent de déplacer des unités. Résolvez ces déplacements dans l'ordre inverse de l'initiative.

Collecter des ressources

Le collecteur peut collecter les ressources *(voir p. 11)* de la case sur laquelle il se trouve. **Il collecte à hauteur de son niveau,** plus bonus éventuels.

Ex: un collecteur niveau 2 récoltera 2 ressources de la case sur laquelle il se trouve.

Indiquez par un jeton d'Action la case que vous souhaitez récolter (montagne, forêt, mine, Éther). Pensez à vous y être déplacé·e au préalable.



Augmenter une unité

Cette action permet d'**augmenter le niveau d'une de ses unités** en payant le coût de la ressource adéquate.

Ce coût est spécifique à chaque peuple et est indiqué directement sur son panneau de programmation.



Les ressources nécessaires pour une augmentation sont fonction de l'augmentation désirée:

- Roche pour la **défense**
- Bois pour le **collecteur**
- Métal pour **l'armée**
- Une de chaque pour **le·la guide**

X représente le niveau à atteindre.

Ex: vous voulez passer un collecteur du niveau 1 au niveau 2. Le coût d'augmentation du collecteur de votre peuple est de X+1, donc payez 3 ressources Bois.

On ne peut pas augmenter une unité de plus d'un niveau par action.

Indiquez par un jeton d'Action le type d'unité que vous souhaitez augmenter.





Transformer de l'Éther

Les transformations ont toutes un lien avec l'Éther. Le coût est spécifique à chaque peuple et est indiqué directement sur son panneau de programmation. **Ce coût n'est pas cumulable, sauf pour la transformation Éthérisation.**

Il y a quatre actions de transformation différentes :

Éthérisation :



Obtenez un ou plusieurs cubes bleus Éthers contre X ressources de base, de n'importe quel type.

Ex : pour une action, vous pouvez dépenser 9 ressources pour obtenir 3 Éthers.

Cartes :



Obtenez X cartes Flash contre X Éthers.

Capacité :



Choisissez 1 jeton Capacité contre X Éthers et placez-le à côté de votre cité.

Chaque capacité apporte des points de victoire ainsi que des bonus permanents.

Il existe 7 jetons de capacité différents que les joueurs ne peuvent détenir qu'en un seul exemplaire.





Certaines capacités nécessitent de payer un coût supplémentaire en ressources.

Booster :



Obtenez 1 cube noir booster contre X cubes bleus.



Le 1er booster débloque le jeton d'action 5.



Le 2e booster débloque le jeton d'action 6.



Le 3e booster permet de prendre le jeton Booster qui rapporte 4 points de victoire.

Les cubes boosters sont placés dans votre cité et sont considérés comme votre trésor. Les boosters peuvent être volés par vos adversaires lors d'un siège contre votre cité. Dans ce cas, vous perdez le jeton d'Action associé à partir de la saison suivante.

Il n'y a pas de limite au nombre de cubes boosters dans votre cité.

Connecter

Cette action symbolise l'aptitude d'un peuple à entrer en connexion avec Etherium. Cette tentative reste hasardeuse et peut se révéler aussi bénéfique que malheureuse.

Lancez un dé et reportez-vous à la table de connexion pour connaître le résultat.

Comme tous les lancers, celui-ci peut être modifié que cela soit par des effets de cartes, de capacités, le niveau de votre guide ou par un pouvoir.

Ex : vous lancez un dé et obtenez 4. Comme vous possédez un·e guide de niveau 2, vous pouvez atteindre le chiffre 5 ou 6. Vous décidez d'atteindre le 6 ce qui vous offre, selon la table de connexion, un cube Éther.

Chaque peuple possède la faculté de lancer un dé supplémentaire pour les connexions en bonus de saison. Indiquez par un jeton d'Action que vous tentez de vous connecter.

Vous ne pouvez effectuer cette action via le panneau de programmation que deux fois par saison.

Table de connexion :

	Perdez 4 ressources au choix
	Perdez 1 carte Flash
	Perdez 2 ressources au choix
	Gagnez 1 carte Flash
	Volez 2 ressources à 1 joueur·euse
	Gagnez 1 Éther
	Gagnez 4 ressources au choix
	Gagnez 2 Éthers
	Améliorez votre armée directement sans en payer le coût
	Gagnez 2 cartes Flash
	Gagnez 1 cube booster
	Gagnez 1 jeton Victoire Connexion

4- Révéler et exécuter ses actions

Une fois toutes les actions programmées par tous les joueur·euses, il faut les révéler en retirant le paravent. Chaque action est résolue, l'une après l'autre, pour l'ensemble des joueur·euses dans l'ordre d'initiative. Chacun·e joue, selon l'ordre d'initiative, sa première action programmée puis chacun·e joue sa deuxième action, etc.

Ex : à la saison Reces, le peuple Recesien est le premier dans l'ordre d'initiative, il joue sa 1re action, suivi du peuple d'Ertis qui est le deuxième dans l'ordre d'initiative, etc. Une fois toutes les 1res actions jouées (et résolues), Reces relance la résolution des actions avec sa 2e action.



Si pour une raison quelconque, un·e joueur·euse ne peut pas effectuer une action programmée, **iel peut piocher une ressource de base de son choix dans la réserve.** Mais toute action programmée jouable est obligatoire.

Attention ! Les conflits (voir p. 12 et 13) qui se présentent ne sont pas résolus immédiatement. Ce n'est qu'une fois que chacun·e a joué son action que l'on fait le bilan des conflits et qu'on les résout. Une fois tous les conflits résolus, on passe à l'action suivante.

Ex 1 : François va sur la case montagne. Alexis sort de la case montagne sur la même action, il n'y a donc pas de conflit à la fin de cette action.

Ex 2 : François va sur la case montagne avec son armée. Alexis ne bouge pas son armée de la case montagne. Étant tous les deux sur la même case, à la fin de l'action en cours, on résout alors ce conflit avant de passer à l'action suivante.

Si un·e joueur·euse a plus d'actions que les autres, grâce à une carte ou à un booster, iel joue seul·e sa ou ses dernières actions.



Ex 1



Ex 2



LES RESSOURCES

Il existe **3 types de terrains** fournissant chacun une **ressource de base :**



Les cases mines rouges fournissent la ressource Métal.



Les cases forêts vertes fournissent du Bois.



Les cases montagnes jaunes fournissent de la Roche.

Les ressources sont prélevées par l'intermédiaire des **unités collecteurs qui en collectent autant que leur niveau.**

Elles sont représentées par des cubes en bois rouges, verts et jaunes. Placez-les à côté de votre cité, visibles par tous les joueur·euses. Les ressources sont limitées. Vous ne pouvez pas en collecter plus que le nombre de ressources présentes dans la réserve.

L'Éther et le **cube booster** sont des **ressources avancées :**



La case Éther bleue centrale produit un jeton Victoire Éther, en plus du nombre de cubes bleus, lors de collecte.





Le cube noir booster s'obtient grâce à une action de transformation.



LES UNITÉS

Il existe **4 types d'unités.**

Elles peuvent toutes gagner et parfois perdre des niveaux, du minimum 1 au maximum 4.

Le niveau des unités est signifié sur chaque figurine pour les unités mobiles (collecteurs et armées) et par le nombre de marqueurs posés dans la cité pour les unités fixes (défenses et guides).

Une unité ne peut pas descendre en dessous du niveau 1.

Les collecteurs :



Unités de production, leurs figurines sont mobiles sur le plateau. Ils collectent autant de ressources que leur niveau sur la case sur laquelle ils se trouvent. Ils peuvent être augmentés grâce à la ressource Bois.

Les armées :



Unités offensives, leurs figurines sont mobiles sur le plateau. Elles participent aux pillages, assauts et sièges. Lors des conflits, elles lancent autant de dés que leur niveau d'armée. Elles peuvent être augmentées grâce à la ressource Métal.

Les défenses :



Unités fixes représentant la défense des cités. Elles participent aux sièges en lançant autant de dés que leur niveau de défense. La défense peut être augmentée grâce à la ressource Roche.

Les guides :



Unités fixes représentant le leadership collectif du peuple. Les guides influencent le hasard en ajoutant leur niveau aux résultats des lancers de dés, que ce soit pour l'armée, la défense ou les connexions. Chaque joueur·euse peut choisir d'ajouter la totalité des points du·de la guide ou bien seulement une partie.

Ex : un·e joueur·euse possède un·e guide de niveau 2, iel peut donc ajouter jusqu'à + 2 à tous ses lancers de dés (conflits, connexions, etc.).

Les guides apportent, en fin de partie, autant d'étoiles que leur niveau.

Le niveau des guides s'augmente différemment des autres unités. Il faut toujours payer le même nombre de ressources, composé de différentes ressources de base, quel que soit le niveau à atteindre.

Certains peuples commencent avec un·e guide tandis que d'autres doivent l'acquérir en payant le niveau 1 par une action d'augmentation.



FIN DE PARTIE

Une partie dure une année, constituée de 7 saisons.

Quand la dernière action de la dernière saison a été effectuée cela déclenche le décompte des points de victoire.

Ces points de victoire sont représentés par des étoiles accumulées durant la partie.

Les jetons Victoire

Chaque jeton de victoire exige des conditions d'obtention particulières. Ces jetons sont en nombre limité, quand il n'y en a plus sur la table, ils ne peuvent plus être réclamés.



Les jetons Armée s'acquièrent chaque fois qu'une armée défait une autre armée, ou bien quand une cité défait une armée adverse, le·la gagnant·e prend un jeton Armée qui rapporte 2 étoiles.



Les jetons Booster *(1 exemplaire max par joueur·euse)* s'acquièrent dès l'obtention du troisième cube booster présent dans la cité. Ils rapportent 4 étoiles. Une fois acquis, ce jeton ne peut pas se perdre même si la condition d'acquisition n'est plus remplie.



Les jetons Saccage *(1 exemplaire max par joueur·euse)* s'acquièrent après le vol d'un cube booster dans une cité adverse. Ils rapportent 6 étoiles.



Les jetons Éther s'acquièrent en collectant de l'Éther au centre du plateau. Ils rapportent 1 étoile. L'action Transformer Éthérisation ne permet pas de prendre ce jeton.



Les jetons Connexion s'acquièrent en réalisant 12 ou plus sur la table de connexion. Ils rapportent 4 étoiles.

Les jetons Capacité

Les jetons de capacité s'acquièrent en les achetant via l'action Transformer - Capacité. Ils rapportent des points de victoire variables.



Les guides

Le·la guide rapporte 1 étoile par niveau.



L'Éther

Les cubes Éthers en réserve rapportent 1 étoile pour 2 cubes.



Les autres ressources stockées ne rapportent aucune étoile mais servent à départager en cas d'égalité.

LES CONFLITS

Principes généraux :

Il y a conflit si, après que **tous·tes les joueur·euses ont joué une action,** une unité se trouve sur la même case qu'une armée adverse.

Ex: les joueur·euses ont tous·tes joué leur 2e action, iels regardent s'il y a un conflit.

Les conflits peuvent être de trois types :

- Pillage
- Assaut
- Siège



Pillage

Il y a Pillage si une **armée** se trouve sur la même case qu'un **collecteur** adverse.

Il n'y a **pas de résolution,** l'armée est automatiquement victorieuse

- L'armée pille le collecteur en volant **2 ressources de base** de son choix dans la cité du collecteur pillé.
- Le collecteur perd un niveau et doit fuir.



Assaut

Il y a Assaut si **deux armées** sont sur la même case.

Les Assauts sont toujours résolus avant les Pillages.

La résolution du conflit se fait par les dés *(voir résolution).*

- Le·la gagnant·e reste en place, prend 1 jeton Armée et le·la perdant·e doit fuir.
- À l'issue du combat, les deux protagonistes perdent un niveau.



Siège

Il y a Siège si une **armée** entre dans une **cité** adverse.

La résolution du conflit se fait par les dés *(voir résolution).*

- Si la **défense gagne,** elle prend 1 jeton de Victoire Armée.
- Si l'**armée gagne,** elle a le choix entre voler la cité ou abaisser le niveau du·de la guide adverse.

Voler la cité :

Si elle décide de voler la cité, elle peut prendre, au choix :

- 1 cube booster
  En cas de vol de booster, elle peut prendre le jeton Saccage si elle n'en possède pas déjà un. Sinon elle peut prendre 1 jeton Armée à la place.
- 2 cubes Éthers
- 4 cubes ressources.

Baisser le niveau du guide :

Si elle décide de baisser le niveau du·de la guide, celui-ci perd un niveau et l'armée prend un jeton Armée.

L'armée, même si victorieuse, doit se replier sur le premier terrain qui ne provoque pas de nouveaux conflits.

À l'issue du combat, les 2 protagonistes perdent un niveau sur leur défense ou leur armée.

Rappel : les unités ne peuvent descendre sous le niveau 1.

La résolution des conflits

La résolution des conflits **Assaut** et **Siège** se fait **par les dés.**



Les joueur·euses lancent successivement, dans l'ordre inverse de l'initiative, un nombre de dés équivalent à leur niveau d'armée, ou de défense pour la cité attaquée en cas de siège, et additionnent le résultat de chaque dé.

Comme tous les lancers, celui-ci peut être modifié que cela soit par des effets de cartes, de capacités, par le niveau des guides ou par un pouvoir mais cette modification doit se faire juste après le lancer et avant le lancer de l'adversaire. Le score le plus haut l'emporte, en cas d'égalité, on recommence. **Les deux protagonistes perdent un niveau.**

Ex. d'assaut : l'armée A de niveau 2 a plus d'initiative que l'armée B, elle lancera donc ses dés en second. B est de niveau 3, elle lance alors 3 dés, additionne le résultat et y ajoute divers bonus de son choix, cartes, pouvoirs, guide. Une fois le résultat fixé, l'armée A lance 2 dés, additionne le résultat et y ajoute divers bonus de son choix, cartes, pouvoirs, guide. Le plus haut total l'emporte.

Ex. de siège : l'armée A de niveau 2 a plus d'initiative que la cité B et jouera donc en second. B a une défense de niveau 4, la cité lance alors 4 dés, additionne le résultat et y ajoute divers bonus de son choix, cartes, pouvoirs, guide. Une fois le résultat fixé, l'armée A lance 2 dés, additionne le résultat et y ajoute divers bonus de son choix, cartes, pouvoirs, guide. Le plus haut total l'emporte.

La fuite

Une unité défaite doit fuir. La fuite doit toujours se faire sur un terrain adjacent, non bleu, sans que cela engendre de nouveaux conflits. Si aucun terrain adjacent n'est disponible, le·la perdant·e fuit à une case de plus, etc.

Précisions

- Si plusieurs armées se trouvent en même temps sur le même terrain ou sur la même cité, chaque protagoniste lance les dés dans l'ordre inverse de l'initiative. Le plus gros score est déclaré gagnant et prend 1 seul jeton Victoire Armée. Les autres sont déclaré·es perdant·es.
- **Les conflits qui pourraient se présenter, par le biais de cartes ou de pouvoirs, avant la révélation des actions (phases 1 à 4 du tour de jeu) ne sont pas résolus immédiatement.**
  Ex : une armée entre dans une cité, par un effet de saison, avant la première action. Le siège ne sera résolu qu'à la fin de la première action si l'armée ne s'est pas déplacée entre temps.
- Deux collecteurs ennemis peuvent être sur le même terrain sans engendrer de conflit.
- Les conflits doivent être résolus avant de passer à l'action suivante.
- Si des questions se posent sur l'ordre de résolution de conflits multiples, la personne impliquée dans un conflit avec la plus haute initiative décide de l'ordre de résolution.
- Si lors d'un vol, une cité perd un cube booster, elle perd le jeton d'Action qui lui était éventuellement associé mais toutes les actions initialement programmées pour la saison en cours sont résolues.
  Ex : si une cité perd son 3e booster, elle ne perd pas de jeton d'Action mais si elle perd son 2e booster, elle perd son jeton d'Action n° 6.
  Le cube booster volé est directement intégré dans la réserve de la personne attaquante et lui permet d'acquérir un jeton d'Action supplémentaire, utilisable à partir de la saison suivante.



LES PEUPLES

Les Barbares de Reces

Une collision avec un météore, il y a plusieurs millénaires, a bouleversé la révolution de Reces sur elle-même, laissant une des faces de cette lune perpétuellement sous les rayons ardents du soleil, tandis que l'autre côté vit dans une quasi-obscurité. Reces est devenue une lune aride et hostile, les conditions de vie y sont rudes et obligent ses habitant·es à des raids fréquents sur Etherium afin d'assurer leur subsistance, ce qui leur vaut leur surnom de Barbares.

Par la force des choses, toute la société s'est développée autour de la guerre et de la conquête de territoire. Très tôt, les jeunes sont envoyé·es sur Etherium afin de faire leurs preuves, leur premier raid les faisant entrer dans l'âge adulte.

Les artisan·es recesien·nes sont reconnu·es pour leur savoir-faire dans la fabrication des armes. Iels ont également développé des machines d'extraction du métal très performantes afin d'accélérer leurs capacités de production lors des conflits avec les autres peuples.

Portée par un·e leader tout·e-puissant·e, l'armée est le cœur névralgique de la société recesienne.

Ayant peu développé leur relation avec l'Éther, iels sont le plus souvent contraint·es de le voler aux autres peuples.

Gameplay :

Leur gameplay est très clairement **offensif,** leur armée étant soutenue par un·e guide spirituel·le puissant·e les menant au combat.

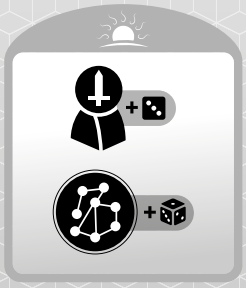
Pouvoir :

Les Barbares de Reces gagnent les combats en cas d'égalité et gagnent une ressource de base supplémentaire lors du pillage des collecteurs adverses.

Bonus de saison :

À la saison Reces, leur armée gagne +3 à tous leurs lancers de dés et iels gagnent un dé supplémentaire pour leurs lancers de connexion.







Les Bâtisseurs de Psolos

Psolos est une lune ceinte de hautes montagnes dotées de richesses minérales étonnantes. Les Psolosien·nes, surnommé·es les Bâtisseur·euses, ont pu vivre de nombreux siècles retranché·es, protégé·es par ces remparts naturels, à l'abri des attaques. Se développant en secret, les Bâtisseur·euses sont devenu·es des machines à construire et à bâtir. C'est un peuple peu belligérant qui préfère se retrancher dans ses hautes forteresses. Iels transmutent l'Éther à l'abri des regards plutôt que de s'aventurer à l'extérieur de leurs remparts pour le collecter. Si les Bâtisseur·euses évitent les conflits, iels représentent néanmoins une menace pour les autres peuples car leurs ambitions de constructions empiètent peu à peu sur les territoires voisins.

Gameplay :

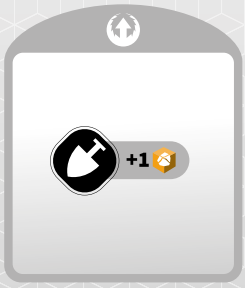
Leur gameplay est orienté **gestion de ressources et défense.** Leur relation au minéral leur permet d'en produire constamment.

Pouvoir :

Les Bâtisseur·euses de Psolos gagnent une ressource Roche supplémentaire à chaque collecte.

Bonus de saison :

À la saison Psolos, iels gagnent deux ressources Roche en plus à chaque collecte et disposent d'un dé supplémentaire sur leurs lancers de connexion.







Les Chamanes d'Ertis

La lune d'Ertis est la plus proche d'Etherium. Sous cette influence, la végétation s'est développée de manière exubérante, soumise aux propriétés chaotiques de l'Éther. Les Chaman·es d'Ertis manipulent cet Éther afin de tordre les lois des probabilités lors de rituels sacrés. Iels jouent avec le hasard, laissant le chaos s'exprimer librement dans leur mode de vie.

Cette relation avec l'Éther leur permet d'accélérer la croissance des plantes. Iels peuvent ainsi se constituer d'importantes réserves de nourriture, mais ce contrôle reste hasardeux et peut se retourner contre elleux par un développement végétal excessif et un envahissement de leurs structures.

Gameplay :

Leur gameplay est orienté **gestion des dés** et optimisation des **ressources végétales** qu'iels collectent plus abondamment.

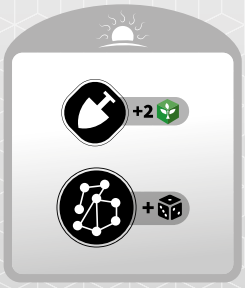
Pouvoir :

Les Chaman·es d'Ertis peuvent relancer leurs 1 et leurs 2 sur un lancer. De plus, iels collectent une ressource Bois supplémentaire sur chaque case forêt.

Bonus de saison :

À la saison Ertis, iels gagnent deux ressources supplémentaires de Bois à chaque collecte et disposent d'un dé supplémentaire sur leurs lancers de connexion.







Les Harmoniques d'Hivalia

La lune d'Hivalia est entrée en synchronisation avec Etherium, et depuis des millénaires, leurs révolutions sont identiques. Le peuple d'Hivalia, surnommé les Harmoniques, a ainsi développé une relation de symbiose avec l'Éther. Iels ont appris à en ressentir les moindres vibrations et à en tirer parti. À l'instar d'alchimistes ayant créé la pierre philosophale, iels ont mis au point un procédé de transmutation qui leur permet de générer de l'Éther à partir de la matière brute. Grâce à cette relation particulière, iels tirent même avantage des collectes d'Éther de leurs concurrent·es, car tout ce qui touche à l'Éther les favorise. Les Hivalien·nes préfèrent vivre paisiblement, en harmonie avec Etherium, tentant de pactiser avec leurs voisin·es plutôt que de rechercher l'affrontement.

Gameplay :

Leur gameplay est orienté développement de **l'Éther** et **défense.**

Pouvoir :

Les Harmoniques d'Hivalia peuvent prendre deux ressources de base dans la réserve chaque fois qu'un·e adversaire récolte de l'Éther.

Bonus de saison :

À la saison Hivalia, les Transformations leur coûtent un Éther de moins et iels disposent d'un dé supplémentaire sur leurs lancers de connexion.







ICONOGRAPHIE

Ressources

Bois *(ressource de base)*

Roche *(ressource de base)*

Métal *(ressource de base)*

Éther *(ressource avancée)*

Booster *(ressource avancée)*

3 Bois

N'importe quelle ressource de base

2 ressources de base de n'importe quel type

Terrains

Forêts

Montagnes

Mines

Éther

Cartes

Carte Flash

Carte saison

Temporalité

À jouer uniquement pendant la phase de saison

Valable sur toute la saison

Pas au premier tour

À jouer n'importe quand

À jouer sur une condition particulière

Pillage : entre collecteur et armée

Assaut : entre armées
Siège : entre armées et défense

Victoire sur un conflit

Actions

Réaliser l'action en payant son coût

Minorer ou majorer l'action quand elle sera réalisée.

Déplacer une unité. Prise en compte ou non de l'aspiration, +1 par descente. Indiquer le terrain de destination.

Récolter

+1 — 1 ressource de plus par collecte (du même type)

-1 — 1 ressource de base de moins par collecte

+2 — 2 Métaux de plus par collecte sur les mines

Augmenter une unité d'un niveau en payant le coût

-1 — -1 ressource de base sur une augmentation

Transformer en payant le coût

Connexion

+ — +3 à un jet de dé de connexion

Unités

N'importe quelle unité

Armée

-1 — Une armée ne perd pas de niveau lors d'un conflit

+ — +3 à un jet de dé d'armée

Poser une armée sur un terrain adjacent

Collecteur

Poser un collecteur sur n'importe quelle forêt

-1 — Un collecteur ne perd pas de niveau lors d'un pillage

Marqueur de Guide

Marqueur de défense

+ — +3 à un jet de dé en défense

Autres

\+ — +2 à n'importe quel jet de dé

Relancer les 1 et les 2 sur n'importe quel lancer de dés

Relancer tous ses dés

Capacité

Voler un joueur

Piller un joueur.
Seulement des ressources de base.

Voler deux ressources Roche dans la réserve d'un joueur

Étoile de prestige