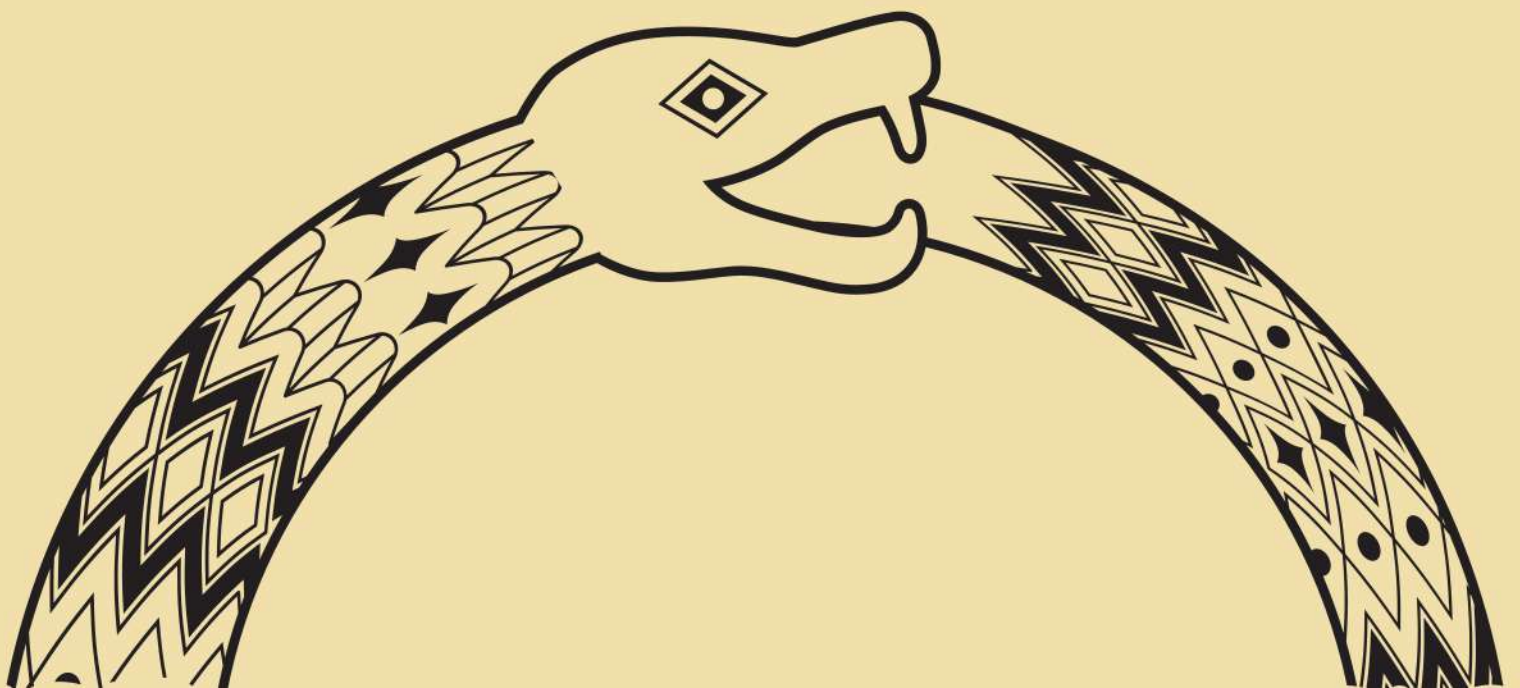
ETERNAL DECKS





MATÉRIEL



ABCDEF

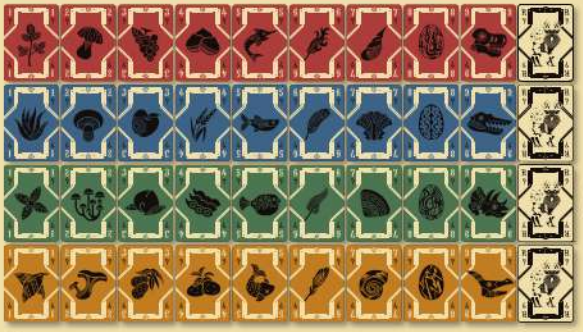
24 Éternels



ABCD

VERSO

128 cartes Éternel
(16 decks de 8 cartes)



E



VERSO

40 cartes Énergie
(1 deck)



VERSO

20 cartes Énergie de départ
(4 decks de 5 cartes)





VERSO

16 cartes Sentier



8 jetons de Communication
(2 de chacune des 4 couleurs)



12 Joyaux



6 Étoiles



3 Cœurs



1 dé à 4 faces
(D4)



4 cartes Rare



VERSO

2 cartes Défaite

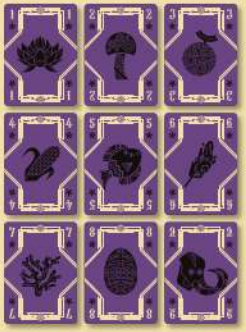




4 Clefs



2 jetons Gardien



B C

9 cartes Étoile violettes



VERSO

C

16 cartes Énigme



VERSO

11 tuiles Palier



VERSO



D

VERSO

16 cartes Gardien
(2 decks de 8 cartes)



D

4 cartes Étoile du Crâne Blanc



VERSO

2 aides de jeu Capacités



VERSO

4 aides de jeu



E

VERSO

16 cartes Tâche



VERSO

5 cartes Joueur Gardien



1 plateau principal



F

2 cartes Clef Bonus



B+ D+

VERSO

1 carte Attaque du Gardien



2 livrets de règles

HISTOIRE

L'humanité est en proie à un phénomène qui réduit son espérance de vie. Afin d'élucider ce mystère, des explorateurs se rendent dans le Monde des Éternels, des créatures aux pouvoirs mystiques. Les explorateurs parviendront-ils à percer le mystère de la vie et à regagner leur monde d'origine ?



PALIER A - LA NATURE DES ÉTOILES

Première rencontre

Le Monde des Éternels est une vaste région sauvage. Interagissez avec ces mystérieux Éternels tout en découvrant les différents Sentiers qui parsèment leur monde et le pouvoir des Étoiles.

PALIER B - VILLAGE FANTÔME

La clef des secrets intérieurs

À présent que le pouvoir des Étoiles vous est familier, partez à la découverte des autres royaumes du Monde des Éternels. Après moult périples, un sinistre village apparaît devant vous. Vous le pensiez abandonné… jusqu'à ce que vous y aperceviez des Éternels Fantômes ! Rassemblez rapidement les quatre Clefs afin de délivrer ces fantômes et passer au royaume suivant.

PALIER C - LABYRINTHE

Sortir du labyrinthe

Bien que vous ayez découvert le fonctionnement des Clefs, vous errez dans le Labyrinthe. Demandez de l'aide aux Éternels du Labyrinthe pour résoudre les Énigmes qu'il recèle et trouver les Clefs avant d'être pris au piège pour l'éternité.

PALIER D - FACE AU GARDIEN

Combat pour la porte

Après vous être échappés du Labyrinthe, une imposante porte se dresse devant vous, gardée par une créature tout aussi imposante ! Collaborez avec des Éternels bienveillants pour vaincre le Gardien de la Porte.

PALIER E - SILENCE

Une épreuve silencieuse

Par-delà la grande porte se trouve un espace silencieux qui semble s'étendre à l'infini. Au loin, vous percevez les faibles requêtes de quelques Éternels. Vous devez collaborer pour surmonter cette épreuve.

PALIER F - DRAGON

Le réveil du Dragon

La solution au mal qui ronge l'Humanité est liée à l'œuf du Dragon. Parviendrez-vous à assister au Réveil du Dragon et à regagner votre monde ?

ENTRAÎNEMENT

Expérimentez Eternal Decks

Avant d'explorer le Monde des Éternels, vous pouvez vous entraîner pour préparer votre rencontre avec les Éternels (p. 23).

SYSTÈME DE JEU

Eternal Decks est un jeu coopératif où chaque palier constitue un défi différent. À chaque partie, les joueurs jouent à tour de rôle des cartes sur le plateau afin de recharger leur Deck de cartes et d'atteindre les différents objectifs du palier.

Aperçu

Au début de la partie, chaque joueur dispose de cinq cartes Énergie, ces cartes représentent leur énergie vitale. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Chaque joueur va, à son tour, jouer au moins une carte avant de passer au joueur suivant. Si vous ne pouvez pas jouer de carte, le cycle de la vie s'interrompt et tous les joueurs ent immédiatement la partie.



Afin de ne pas succomber, vous devez acquérir de nouvelles cartes auprès des mystérieux Éternels. Les Éternels sommeillent à la fin de chacun des Sentiers du plateau. Si un joueur parvient à jouer une carte sur le dernier emplacement d'un Sentier, il entre en contact avec les Éternels et Réveille l'un d'entre eux. Seul le joueur qui Réveille l'Éternel reçoit les huit cartes de cet Éternel.

Malheureusement, le Réveil n'est pas sans conséquence : il s'accompagne d'une Malédiction, activée par l'Éternel. Par exemple, lorsque le Phoenix s'éveille il interdit à tous les joueurs de jouer des cartes de valeur 1 sur les Sentiers.



Pour lever la Malédiction d'un Éternel, vous devez l'apaiser. Et pour cela, rien de tel qu'un cadeau. Générez un Joyau et offrez-le lui pour le calmer. Pour ce faire, utilisez une à trois cartes de votre main et jouez-les dans la Rivière (la rangée située tout en bas du plateau).

La communication avec vos coéquipiers est un élément crucial du jeu. Pourtant, tout doit se faire en silence ! Chaque joueur dispose donc de deux jetons de Communication. Vous pouvez placer vos jetons aux emplacements sur lesquels vous pensez jouer vos cartes. Ainsi, vous communiquez indirectement à vos coéquipiers des informations sur votre main.



Pour que le cycle de la vie perdure, vous devez veiller à ne jamais être à court de cartes. Communiquez et « discutez » afin de déterminer qui sera le prochain joueur à recevoir un nouveau Deck.

Six paliers vous attendent dans *Eternal Decks* : A/B/C/D/E/F. Au palier A, vous remportez la partie en obtenant quatre Étoiles. Dans les paliers suivants, vous l'emportez en obtenant quatre Clefs. Les conditions d'obtention des Clefs varient à chaque Palier.



Que votre voyage au cœur des *Eternal Decks* commence !

Le Secret de l'Énergie Vitale

Il existe cinq énergies (couleurs des cartes Énergie) qui peuvent être exploitées dans le Monde des Éternels. Il s'agit de la passion, du calme, de l'harmonie, du défi et de l'inspiration. Il existe également des cartes Rare, des cartes Capacité et des cartes Crâne. Au palier A, vous n'aurez à vous préoccuper que des cartes Énergie, Rare et Capacité.

Cartes jouables à votre tour



Cartes Énergie

Il y a cinq couleurs (rouge, bleu, vert, jaune, violet) et neuf numéros (1-9). Les cartes Numéro peuvent être jouées sur le Sentier ou sur la Rivière (ce qui permet de générer des Joyaux).



Passion Calme Harmonie Défi Inspiration



Cartes bicolores

Il s'agit de cartes Énergie à deux couleurs : « rouge/vert » ou « bleu/jaune ». Lorsqu'une carte bicolore est jouée sur un Sentier, vous choisissez son orientation. Lorsque vous générez des Joyaux, vous choisissez la couleur que vous utilisez.



Cartes Rare

Les cartes Rare sont des cartes Énergie spéciales.
Elles peuvent être jouées comme n'importe laquelle des cinq couleurs et/ou n'importe laquelle des neuf valeurs.
Les cartes Rare peuvent se succéder sur les Sentiers.
Lorsque vous les utilisez pour générer un Joyau, vous pouvez utiliser plusieurs cartes Rare.



Cartes Capacité

Lorsque vous jouez une carte Capacité, son effet s'active. Selon la carte Capacité, celle-ci sera jouée dans la zone des tuiles Palier, sur les Sentiers ou dans la Défausse.



Les cartes Énergie symbolisent la source de vie à l'origine de toutes les interactions au sein des organismes vivants.



Rare est un être spécial qui veille sur le monde sauvage.

Decks

Définition

Un Deck est composé d'un ensemble de cartes.
Il existe plusieurs types de Decks : les Decks Éternel, les Decks de départ, le Deck Aléatoire et le Deck Gardien.
Au Palier A, seuls les Decks Éternel et de Départ sont pris en compte.

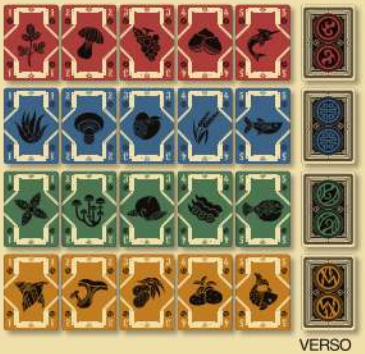
Deck Éternel

Chaque Éternel dispose de son propre Deck de huit cartes, reconnaissable grâce au symbole qui en orne le verso.



Decks de départ

Chaque joueur dispose de son propre Deck de cinq cartes, ayant des valeurs de 1 à 5.



Carte Éternel (verso)



Éternel (verso seulement)
Lettre - Numéro
Symbole de l'Éternel

Nom de l'Éternel

Malédiction de l'Éternel
Zone impactée &
valeur/couleur maudite

Capacité de l'Éternel
Information sur sa capacité

Deck de l'Éternel
Cartes du Deck de l'Éternel

Carte Éternel (recto)



PALIER A
LA NATURE DES ÉTOILES

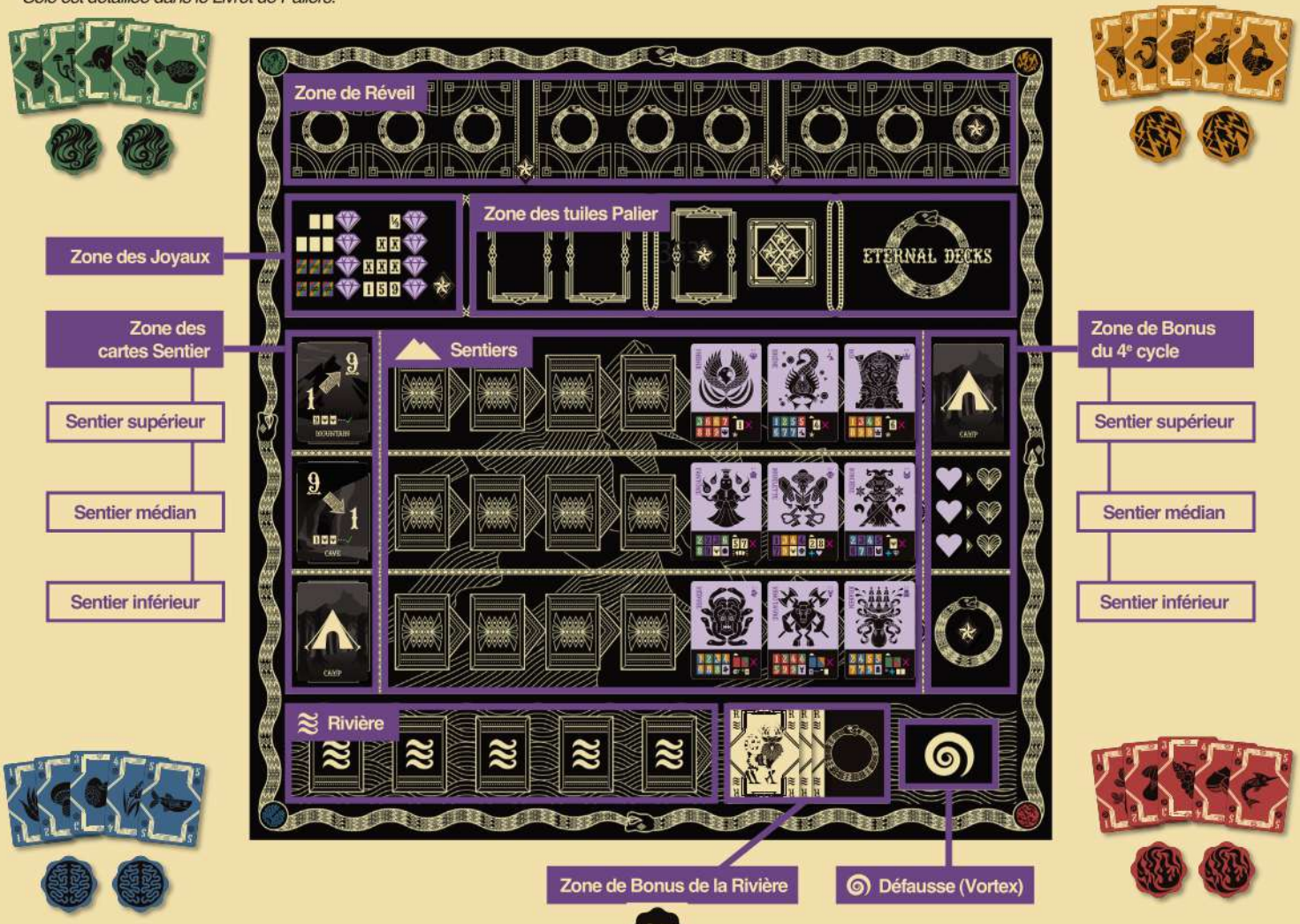
Première rencontre avec les Éternels

Le Monde des Éternels est une vaste région sauvage. Interagissez avec ces mystérieux Éternels tout en découvrant les différents Sentiers qui parsèment leur monde et le pouvoir des Étoiles.

Introduction

Commencez ici la découverte d'*Eternal Decks* en mode débutant, avec le palier A.

Remarque : La mise en place pour 2 et 3 joueurs est détaillée page 24. Le mode Entrainement facile est détaillé page 23. La mise en place des autres Paliers et du Mode Solo est détaillée dans le Livret de Paliers.



9 Decks Éternel

- ◊ Mélangez le Deck A-1 Phénix (huit cartes), face cachée.
- ◊ Placez la carte Éternel du Phénix sur les huit cartes, face cachée, et placez ces neuf cartes dans le Sentier supérieur, comme illustré ci-contre.
- ◊ De la même façon, placez les Decks A-2 Sirène et A-3 Roi dans le Sentier supérieur.
- ◊ Placez les Decks B-1 Fantôme, B-2 Squelette et B-3 Sorcière dans le Sentier médian.
- ◊ Placez les Decks C-1 Méduse, C-2 Minotaure et C-3 Kraken dans le Sentier inférieur.

Remarque : Les Decks A-4 Fée, B-4 Vampire et C-4 Momie ne sont pas utilisés dans cette partie.



Mélangez-les, face cachée



3 cartes Sentier

- ◊ Placez la carte MONTAGNE au début du Sentier supérieur, tout à gauche.
- ◊ Placez la carte GROTTE au début du Sentier médian, tout à gauche.
- ◊ Placez la carte CAMPEMENT au début du Sentier inférieur, tout à gauche.



3 cartes Rare & 1 carte Défaite

- ◊ Placez la carte Défaite, face visible, dans la zone Bonus de la Rivière.
- ◊ Placez les trois cartes Rare sur la carte Défaite.



6 Étoiles

Placez les Étoiles dans les six emplacements marqués d'une Étoile sur le plateau : zone de Réveil x3, zone des Joyaux, zone des tuiles Palier et zone Bonus du 4e Cycle. Pour l'emporter, vous devez obtenir quatre jetons Étoiles.



3 Cœurs

Placez les trois Cœurs dans la zone Bonus à la fin du Sentier médian. Ils doivent être placés dans les emplacements de gauche.



8 Joyaux

Placez les Joyaux dans les huit emplacements marqués d'un symbole Joyau dans la zone des Joyaux.



1 carte Sentier CAMPEMENT

Placez une carte CAMPEMENT à la fin du Sentier supérieur.

Mise en place des joueurs

Les joueurs choisissent chacun l'une des quatre couleurs disponibles et s'assoient à proximité du coin correspondant du plateau.

Remarque : Cette couleur n'est importante que pour identifier les jetons de Communication qui vous sont associer et les différencier de ceux des autres joueurs. Vous serez amené à jouer des cartes de toutes les couleurs.

Matériel propre à chaque joueur

Prenez les cinq cartes de votre Deck de départ, ainsi que les deux jetons de Communication de votre couleur.

- ◊ Mélangez votre deck et placez-le, face cachée, devant vous : il constitue votre pioche.
- ◊ Piochez trois cartes. Ces cartes forment votre main. Vous seul pouvez consulter ses cartes et votre main ne doit jamais être visible des autres joueurs.
- ◊ Conservez vos deux jetons de Communication à proximité, dans votre zone de jeu.





Mélangez votre deck de départ, face cachée



Mise en place des joueurs

- ◊ Désignez le premier joueur selon la méthode de votre choix.
- ◊ Le premier joueur prend connaissance de sa main et place ses jetons de Communication sur le plateau.
- ◊ Le jeu se déroule dans le sens horaire à partir du premier joueur.

Déroulement

À votre tour, vous devez effectuer l'une des trois actions suivantes :

1 : Jouer une carte
2 : Générer un Joyau
3 : Donner une carte à un coéquipier

1 Jouer une carte

1-1 Jouez une carte sur un Sentier

- ◊ Choisissez l'un des trois Sentiers et placez une carte dans l'emplacement vide le plus à gauche de ce Sentier.
- ◊ Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par tour dans la zone des Sentiers.
- ◊ Une carte jouée ne peut plus être déplacée ni réorientée (cartes bicolores).
- ◊ Toutes les cartes d'un Sentier sont défaussées lorsqu'il est complété.
- ◊ Vous devez respecter les conditions de pose propres à chaque Sentier.

Conditions de pose communes à tous les Sentiers (hors cartes Sentier ou Spéciales)

Deux cartes de **même couleur** ne peuvent pas être adjacentes.



Deux cartes de **même valeur** ne peuvent pas être adjacentes.





Conditions de pose des cartes sur les Sentiers

En plus des conditions communes, chaque Sentier dispose de contraintes spécifiques.

[EXEMPLE] Les cartes du Sentier MONTAGNE doivent être jouées dans l'ordre croissant.



Malédiction des Éternels

Lorsqu'un Éternel est réveillé par un joueur, des contraintes de pose supplémentaires s'appliquent à tous les Sentiers.

[EXEMPLE] Une fois réveillé, le Phénix interdit la pose de cartes de valeur 1 sur les 3 Sentiers.



Cartes bicolores

Lorsque vous jouez des cartes bicolores, vous pouvez les orienter dans le sens de votre choix.
Une fois placées, vous ne pouvez plus changer leur orientation.
Une carte bicolore ne peut pas être adjacente à une carte de la même couleur que son côté gauche lorsqu'elle est jouée sur un Sentier. De même, une carte de la même couleur que son côté droit ne peut pas être jouée adjacente à une carte bicolore sur un Sentier.

[EXEMPLE] À gauche dans l'illustration ci-contre, le « 3 » est placé avec son bord rouge à gauche et son bord vert à droite. Ce placement est interdit car deux cartes de même couleur ne peuvent pas être adjacentes. À droite, en revanche, le « 3 » est placé avec son bord vert à gauche et son bord rouge droite. Ce placement est valide.







Cartes Rare

Une carte Rare ignore les conditions de pose des Sentiers (communes ou cartes). Cette carte n'a ni couleur ni valeur spécifique.

Remarque : Lorsque la Sorcière est éveillée, les cartes Rare ne peuvent plus être jouées sur les Sentiers.

[EXEMPLE] Si une carte Rare est jouée en premier sur le Sentier MONTAGNE, elle n'a pas à être considérée comme étant de valeur 1. Par conséquent, vous pouvez ignorer les restrictions de placement de la Malédiction du Phénix qui indiquent que « les cartes de valeur 1 ne peuvent pas être jouées dans le Sentier ».



Après avoir été jouées, les cartes Rare peuvent être considérées comme étant de n'importe quelle couleur ou valeur (1-9).

[EXEMPLE] Si une carte Rare est jouée en premier sur le Sentier MONTAGNE, la carte Rare est considérée comme étant au minimum un 1 (mais elle peut être de valeur plus élevée) et la carte suivante qui peut être jouée sera de valeur 2 ou supérieure.

Règles spéciales

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Rare à droite d'un 9 dans le Sentier MONTAGNE.
Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Rare à droite d'un 1 dans le Sentier GROTTE.

Réveiller un Éternel

Compléter un Sentier provoque le réveil d'un Éternel (voir p. 15).

1-2 Jouer une carte dans la Rivière ≋

Il n'y a pas de règle de placement pour jouer une carte dans la Rivière. Les cartes affectées par une Malédiction peuvent également être jouées dans la Rivière.

[EXEMPLE] Vous pouvez jouer un 6 dans la Rivière même si la Malédiction du Roi est active.

Lorsqu'une 5e carte est jouée dans la Rivière, celle-ci est vidée et le joueur ayant complété la Rivière remporte une carte Rare.

- ◊ Le joueur ajoute cette carte a sa main.
- ◊ S'il n'y a plus de carte Rare, la carte Défaite est révélée et la partie s'arrête immédiatement.



[EXEMPLE] Rouge joue une carte sur le dernier emplacement libre de la Rivière. Il ajoute une carte Rare à sa main et vide la Rivière dans la défausse.



[EXEMPLE] Rouge joue une carte sur le dernier emplacement libre de la Rivière. Aucune carte Rare n'est disponible, la carte Défaite est révélée, la partie est terminée.

Consulter la Défausse

Il n'est pas interdit de consulter les cartes présentes dans la défausse, même si nous vous recommandons de ne consulter que certaines cartes :

- ◊ toute carte provenant d'un deck Joueur de départ,
- ◊ une carte spécifique (annoncez la carte que vous consultez, comme une carte Rare ou la carte Phénix Rouge 9).

Variante « Avancé »

Il est interdit de consulter la défausse. Toutes les cartes sont défaussées face cachée.

1-3 Utiliser une carte Capacité

La plupart des Decks des Éternels incluent des cartes Capacité. Lorsque vous jouez une carte Capacité, jouez-la directement dans la zone de Défausse et résolvez son effet. Vous pouvez jouer une carte Capacité dans la Rivière sans activer son effet.



Cartes Capacité - Éternels A

Règles spéciales

Pour le Palier A, et seulement pour celui-ci, 4 Éternels dispose d'une carte capacité Étoile. Cette carte doit être jouée en haut à droite du plateau, dans les emplacements correspondants (p. 17).

La carte Capacité du Minotaure est jouée sur les Sentiers.



Carte Capacité - Minotaure

2 Générer un Joyau

Les Joyaux sont générés en jouant des cartes dans la Rivière (voir Recettes). Ces Joyaux sont offerts aux Éternels éveillés afin d'annuler leurs Malédictions.
Les cartes affectées par une Malédiction peuvent toujours être utilisées pour générer des Joyaux.
Si aucun Éternel n'est éveillé, vous ne pouvez pas générer de Joyaux.
Si vous avez déjà offert des Joyaux à tous les Éternels éveillés, vous ne pouvez plus générer de Joyaux.



Recettes des Joyaux

Il existe huit recettes permettant de générer des Joyaux (voir encadré).

- ◊ Chaque recette ne peut être utilisée qu'une seule fois.
- ◊ La recette « Cartes 1/5/9 » vous permet d'obtenir un Joyau et une Étoile (p. 17).
- ◊ Une recette doit être réalisée par un seul joueur au cours d'un même tour.

[EXEMPLE] Pour débloquer la Recette 1/5/9, Jaune doit poser les trois cartes. Il ne peut pas poser les cartes 1 et 5, puis Bleu la carte 9.

Réaliser des Recettes (dans la Rivière) ≋

Les Recettes sont réalisées dans la Rivière.
Si 5 cartes (ou plus) ont été jouées dans la Rivière et que cela génère un Joyau, récupérez également le bonus de la Rivière.
Vous ne pouvez faire déborder la Rivière (y jouer plus de 5 cartes) que si les dernières cartes posées permettent de générer un Joyau. Quel que soit le nombre de cartes dans la Rivière, elles sont ensuite toutes défaussées.

Offrir des Joyaux aux Éternels

Si un joueur parvient à réaliser une recette, il prend le Joyau correspondant et l'offre à un Éternel éveillé qui n'en possède pas déjà.
Si plusieurs Éternels sont éveillés et sans Joyau, le joueur actif peut choisir auquel offrir le Joyau.
Placez le Joyau de façon à recouvrir la Malédiction de l'Éternel.

[EXEMPLE] Bleu utilise les cartes 5 bleu, 2 rouge/vert et 4 rouge/vert pour générer un Joyau avec la recette : « Trois cartes de couleurs différentes ». Il peut offrir le Joyau généré au Squelette ou au Roi dans la zone de Réveil. Le Minotaure possède déjà un Joyau, il ne peut donc pas en recevoir un deuxième. Le joueur décide d'offrir le Joyau au Squelette, ce qui permet de lever sa Malédiction : « Les cartes Énergie 2 et 8 ne peuvent pas être jouées dans le Sentier ». Il y a maintenant six cartes dans la Rivière. Le joueur Bleu ajoute donc une Carte Rare à sa main et défausse les six cartes qui se trouvent dans la Rivière.



3 Donner une carte à un coéquipier

Dépensez un Cœur pour donner une carte de votre main à un autre joueur, face cachée.
Lorsque vous dépensez un Cœur, déplacez un jeton Cœur de la gauche vers la droite.
Un Cœur à droite de la flèche indique qu'il a été dépensé.



[CONSEIL] La carte Capacité du Squelette permet de regagner 1 Cœur (déplacez-le de la droite vers la gauche).

[CONSEIL] Le bonus du Sentier médian (quand il est complété pour la 4e fois) permet de regagner tous les Coeurs dépensés.

Recharger sa main et terminer son tour	Piochez des cartes de votre Deck jusqu'à avoir trois cartes en main.

Après avoir effectué une action, piochez des cartes de votre Deck jusqu'à avoir trois cartes en main. Si vous avez déjà trois cartes (ou plus) en main, ne piochez aucune carte et n'en défaussez aucune. Si votre Deck Joueur est vide, ne piochez pas de cartes, ce qui vous laisse avec moins de trois cartes en main.
La partie se poursuit par le tour du joueur suivant dans le sens horaire.

[EXEMPLES]

Rouge a deux cartes en main après en avoir joué une dans le Sentier. Il pioche une carte de son Deck Joueur. Il a maintenant trois cartes en main.



Bleu utilise ses trois cartes pour générer un Joyau. Il ne lui reste que deux cartes dans son Deck Joueur. Il les pioche toutes les deux, ce qui fait qu'il n'a plus que deux cartes en main et que son Deck Joueur est désormais vide.

Vert utilise une carte 1 pour générer un Joyau. C'est aussi la 5e carte jouée dans la Rivière. Il ajoute à sa main une carte Rare. Cela lui permet d'avoir à nouveau trois cartes en main. Il ne pioche donc pas de carte de son Deck Joueur.

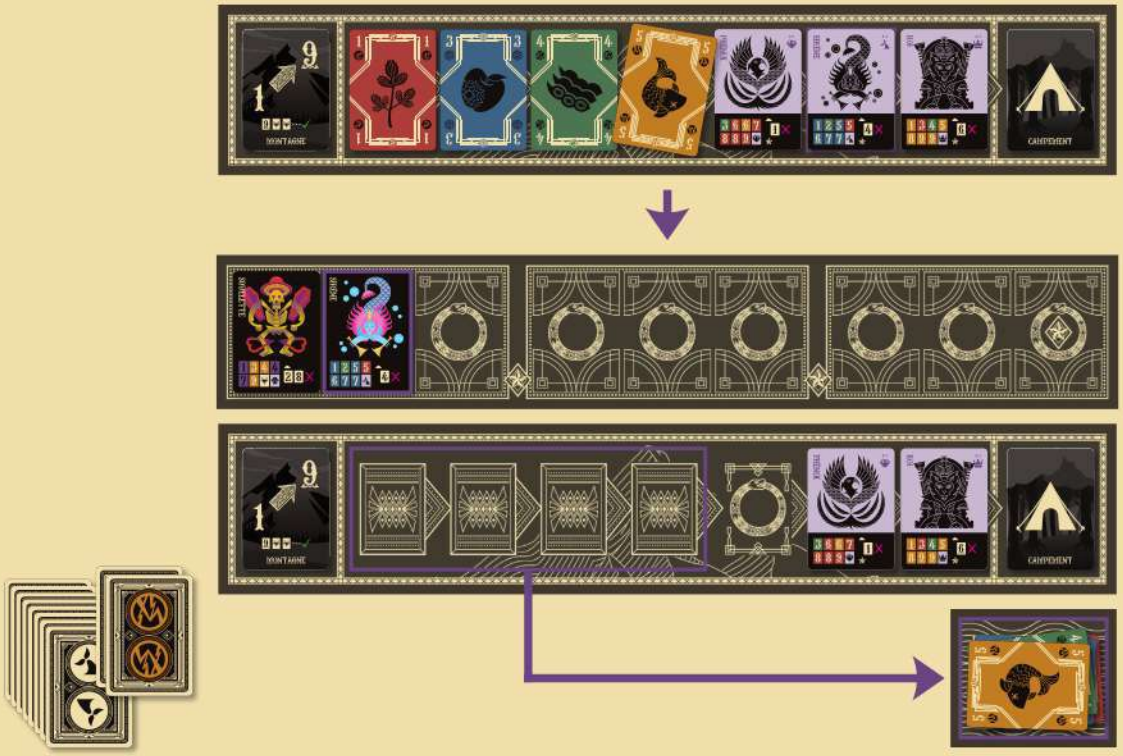
Jaune a quatre cartes en main. Il dépense un Cœur pour donner une carte à Rouge. Jaune a encore trois cartes en main. Il ne pioche donc pas de cartes dans son Deck Joueur.

Rouge a une carte en main et plus aucune carte dans son Deck Joueur. Il joue sa carte dans le Sentier pour Réveiller le Phénix. Normalement, il devrait placer le Deck Phoenix sous son Deck Joueur, mais son Deck étant vide, le Deck Phénix devient donc son Deck Joueur. Il pioche trois cartes dans son (nouveau) deck, selon la règle normale.

Réveil des Éternels

Le Palier A vous permet de découvrir *Eternal Decks*.
Au cours de ce Palier, dès qu'un joueur joue une carte sur le dernier emplacement libre avant un Éternel, il peut réveiller un Éternel de ce Sentier. Le joueur ayant posé la carte choisit l'Eternel de son choix : il en prend le deck et pose la carte de l'Éternel sur l'emplacement vide le plus à gauche de la zone de Réveil (face colorée visible). Placez les huits cartes du Deck de l'Éternel sous la pioche du joueur (s'il lui reste une pioche, sinon elles deviennent sa nouvelle pioche).
Défaussez, face visible, les cartes présentes dans ce Sentier (voir « Consulter la Défausse », p. 12). Si besoin, décalez les Éternels restants vers les emplacements les plus à droite du Sentier.
Les joueurs doivent à nouveau compléter ce Sentier pour atteindre le prochain Éternel.

[CONSEIL] Réveiller des Éternels vous permet de gagner des Étoiles, mais gare aux Malédictions associées !



[EXEMPLE] Jaune joue un 5 sur le dernier emplacement libre du Sentier, réveillant ainsi un Éternel. Jaune choisit la Sirène, prend le Deck caché sous l'Éternel et le glisse sous sa pioche. La Sirène rejoint le Squelette dans la Zone de Réveil. Désormais, les joueurs ne peuvent plus jouer de 2 et de 8 (Malédiction du Squelette) et de 4 (Malédiction de la Sirène). Défaussez les cartes du Sentier de la Sirène, puis glissez les Éternels restants vers les emplacements les plus à droite du Sentier (ce faisant, vous révélez un emplacement supplémentaire à remplir pour atteindre le prochain Éternel). La partie se poursuit.

Mettre à jour la carte du début de Sentier

Ignorez cette étape pour les parties débutant du Palier A.
Selon le mode de jeu choisi, il se peut que lors de la mise en place plusieurs cartes Sentier soient placées sur un (ou plusieurs) même(s) emplacement(s) de la zone des cartes Sentier.
Lorsqu'un Sentier est vidé suite à l'éveil d'un Éternel ou toute autre action, la carte au début du Sentier est également défaussée pour révéler sous celle-ci une nouvelle carte active du Sentier.

Bonus du 4e Cycle

Lorsque les trois Éternels d'un Sentier ont été réveillés et que les joueurs remplissent à nouveau le Sentier une 4e fois, cela débloque un bonus.



Sentier supérieur : Carte bonus CAMPEMENT

- ◊ Placez immédiatement la carte bonus CAMPEMENT sur l'un des deux autres Sentiers.
- ◊ À la suite de cette carte, seules les règles de placement communes (pas de valeurs ou de couleurs identiques adjacentes) s'appliquent.
- ◊ Attention, si le Sentier en question est à son tour vidé (suite au réveil d´un Éternel), défaussez la carte bonus CAMPEMENT avec les autres cartes.



[EXEMPLE] Jaune joue un 9 jaune dans le Sentier supérieur. Cela complète une 4e fois ce Sentier et débloque la carte bonus CAMPEMENT que les joueurs décident de placer immédiatement sur le second Sentier. Désormais, après le CAMPEMENT, la règle de la GROTTE ne s'applique plus.



Sentier médian : Récupération de Cœurs
Lorsque ce Sentier est complété une 4e fois, le bonus Récupération de Coeurs s'active : réinitialisez tous les cœurs dépensés (p. 14)



Sentier inférieur : Gagner une Étoile
Lorsque ce Sentier est complété une 4e fois, débloquez instantanément une Étoile (p. 17).

Fermer un Sentier

Lorsqu'un Sentier est complété pour la 4e fois, ne le videz pas. Récupérez le bonus associé et laissez les cartes en place. Ce Sentier n'est plus utilisable, vous pouvez le cas échéant retourner la carte de début de Sentier pour le signaler.



[EXEMPLE] La carte bonus Campement est débloquée car le Sentier a été rempli une 4e fois. Ce Sentier est maintenant fermé. Les cartes restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Conditions de victoire et de défaite

Tous les joueurs **perdent** :

- ◊ si un joueur ne peut pas effectuer à son tour l'une des trois actions,
- ◊ si la carte Défaite de la Rivière est révélée.

Les joueurs **remportent la partie** dès qu'ils gagnent leur quatrième Étoile.

Si les deux conditions sont déclenchées lors du tour d'un même joueur, les joueurs l'emportent.

[EXEMPLE] Au Palier A, vous obtenez la carte Défaite en même temps que vous générez un Joyau pour gagner votre 4e Étoile.

Gagner des Étoiles

Vous préparez six Étoiles lors de la mise en place du Palier A. Vous devez en obtenir quatre pour gagner. Lorsque vous gagnez une Étoile, placez-la dans la zone marquée par les quatre symboles Étoile, en haut du plateau.

Apaiser les Éternels (1-3)
Gagnez une Étoile une fois que vous avez offert des Joyaux aux trois premiers Éternels dans la zone de Réveil.



Réveiller tous les Éternels
Gagnez une Étoile lorsque vous placez le 9e Éternel dans la zone de Réveil.

Remarque : Il n'est pas nécessaire de dépenser un Joyau pour gagner cette Étoile.



Terminer 4 fois le Sentier inférieur
Gagnez une Étoile bonus à la 4e fois.



Apaiser les Éternels (4-6)
Gagnez une Étoile une fois que vous avez offert des Joyaux aux trois Éternels suivants dans la zone de Réveil



Joyau « 1/5/9 »
Gagnez un Joyau et une Étoile.

[RAPPEL] Les cartes Rare peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle valeur. Vous pouvez également utiliser plusieurs cartes Rare.



Jouer les trois cartes Capacité Éternel A
Gagnez une Étoile lorsque vous jouez la 3e carte Capacité Éternel A dans la zone des tuiles Palier.

Remarque : Vous ne pouvez gagner cette Étoile que dans le Palier A.



Communication

Il est interdit de parler directement des informations concernant vos cartes Énergie en main, mais il est recommandé de communiquer à leur sujet indirectement.

Une fois passé le Palier A, nous vous invitons à limiter la communication pour n'utiliser que vos jetons de Communication (p. 19).

✗ Vous ne pouvez pas parler spécifiquement du « numéro » ou de la « couleur » de vos cartes.

✓ Vous pouvez en revanche :
- ◊ parler des cartes Rare ou des cartes Capacité présentes dans votre main.
- ◊ parler des cartes déjà jouées sur les Sentiers ou la Rivière.

[EXEMPLE DE COMMUNICATION AUTORISÉE]

Avec les cartes que j'ai en main, je peux en placer une ici, mais je ne peux pas en placer une là.
Je pense générer ce Joyau ensuite.
Oh, on dirait que le joueur jaune n'a plus de cartes.
Puis-je prendre une carte Rare de la Rivière ?

J'utilise le Deck Phoenix. Si je joue un numéro élevé, il sera rouge.
Si tu as la carte 3 verte du Phoenix, je veux que tu la joues ici.
Mon Deck ne contient pas de 3 vert, mais je peux placer quelque chose ici.
La Malédiction du Phénix interdit le numéro 1 (je me réfère à la Malédiction elle-même. Je ne parle pas de la présence ou non de la carte dans ma main).

Qui devrais-je réveiller, la Sirène ou le Roi ?
La Malédiction de la Sirène sur le numéro 4 est contraignante.
C'est bon, je peux lever la Malédiction de la Sirène tout de suite.
Si tu utilises le Roi, il sera facile de générer un Joyau 1/5/9.

Il semble que nous puissions gagner si nous gagnons l'Étoile Bonus du 4e Cycle.
Je peux jouer une carte ici et là pour gagner cette Étoile.
Jaune n'aura plus de cartes avant que nous puissions gagner la dernière l'Étoile.
Oh non ! Je n'ai plus de cartes.

Je pense utiliser la carte Capacité du Fantôme pour révéler nos cartes en main.
Tu devrais donner cette carte au joueur jaune.
Je vais jouer cette carte ici.
Si je place la carte que j'ai reçue ici...

« Nous pouvons gagner ! »

✗ **VOUS NE POUVEZ PAS DIRE**
- ◊ J'ai un 1.
- ◊ Je n'ai pas de 5.
- ◊ J'ai des cartes rouges.
- ◊ Je n'ai pas de cartes bleues.
- ◊ J'ai des cartes bicolores dans ma main.

✓ **VOUS POUVEZ DIRE**
- ◊ J'ai une carte Rare.
- ◊ J'ai la carte Capacité du Minotaure.
- ◊ Quel est l'effet de la Capacité du Fantôme ?
- ◊ Je viens de jouer le 3 vert sur ce Sentier.

Jetons de Communication



Vous pouvez librement placer ou récupérer vos jetons à tout moment pour manifester vos intentions. Placez les jetons de Communication sur les différents emplacements pour indiquer indirectement à vos coéquipiers où vous pensez pouvoir jouer les cartes de votre main. Vous souhaitez accroître la difficulté ? Essayez de jouer sans communication verbale, juste avec les jetons de Communication !

[EXEMPLE D'UTILISATION DES JETONS DE COMMUNICATION]

Dans sa main de départ, Rouge dispose des cartes rouges 1, 3 et 5.
Il a placé ses deux jetons sur les cases où il pense pouvoir jouer le 1 rouge et le 5 rouge.



3 cartes en main



Bleu n'a que le 1 bleu en main.
Il place ses deux jetons sur la même case pour indiquer qu'il veut absolument gagner un Deck.



1 carte en main



Vert place ses deux jetons sur le Sentier du Lac pour indiquer qu'il a des cartes vertes et jaunes. Comme il a en main des cartes du Deck Phénix (dont la composition est disponible pour tous) on peut supposer qu'il s'agit d'un 3 vert et d'un 6 jaune.

Jaune n'a qu'une carte 8 jaune. Il indique vouloir jouer dans la Rivière pour récupérer une carte Rare. Son deuxième jeton lui permet de signaler qu'il pourra jouer cette carte Rare au tour suivant sur le Sentier du Lac (ce qui lui permettra d'atteindre et de remporter le Deck de la Méduse.

1 2 3 4 Si vous parvenez à jouer les cartes dans cet ordre, vous aurez réussi votre coup !



Cartes vues par vos coéquipiers (verso)







3 cartes en main



1 carte en main



Remarque : Les jetons de Communication peuvent être utilisés à tout moment. Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire d'attendre son tour pour les utiliser, qu'il n'y a pas de limite au nombre de fois où ils peuvent être utilisés, etc. Les joueurs peuvent déplacer leurs propres jetons autant de fois qu'ils le souhaitent, où ils le souhaitent et comme ils le souhaitent.

Cartes Sentier

FACILE: ✦ DIFFICILE: ✦✦✦✦✦



✦

CAMPEMENT

Aucune condition de pose supplémentaire. Seules les conditions de pose communes s'appliquent.



✦✦

PRAIRIE

Vous ne devez jouer que des cartes Énergie 1/2/3/4/8/9 (5/6/7 sont interdites).





✦✦✦

MONTAGNE

Vous devez jouer des cartes dans l'ordre croissant (de la plus petite à la plus grande).





✦✦✦

BERGES

Vous ne devez jouer que des cartes Énergie de valeurs impaires (c.-à-d. 1/3/5/7/9).





✦✦✦

GROTTE

Vous devez jouer les cartes dans l'ordre décroissant (de la plus grande à la plus petite).





✦✦✦✦

VALLÉE

Vous ne devez jouer que des cartes Énergie de valeurs paires (c.-à-d. 2/4/6/8).





✦✦

FORÊT

Vous ne pouvez pas jouer de valeurs consécutives.

[EXEMPLE] 3 ou 5 ne peuvent pas être adjacents à 4.





✦✦✦✦✦

DÉSERT

Vous ne pouvez jouer que des valeurs consécutives.

[EXEMPLE] 1 ou 3 doivent être adjacents à 2. 1 et 9 ne sont pas consécutifs





✦✦

LAC

Vous devez jouer les cartes dans l'ordre suivant : rouge → bleu → vert → jaune → rouge…

Vous pouvez commencer par n'importe quelle couleur. Le violet peut se substituer à n'importe quelle autre couleur. Règle générale de placement : Le violet ne peut pas être adjacent à un autre violet.



✦✦✦✦✦

MARAIS

Vous devez jouer les cartes dans l'ordre suivant : rouge → bleu → vert → jaune → rouge… et vous ne devez jouer que des cartes Énergie de valeurs 1/2/3/4/5.

Vous pouvez commencer par n'importe quelle couleur. Le violet peut se substituer à n'importe quelle autre couleur. Règle générale de placement : Le violet ne peut pas être adjacent à un autre violet.

[EXEMPLE LAC & MARAIS] Si une carte bicolore, Rare ou violette est jouée en premier, aucune couleur n'a encore été déterminée. Considérons qu'une carte rouge/verte est jouée en premier. La première couleur jouée n'est alors pas encore totalement déterminée. Cela signifie que vous pouvez jouer du bleu (qui vient après le rouge) ou du jaune (qui vient après le vert). Vous jouez du jaune. Désormais, les cartes doivent être jouées dans l'ordre suivant : rouge → bleu → vert → jaune → rouge... Dans cet exemple, un violet a été joué à la place d'un bleu et une carte Rare a été jouée à la place d'une carte verte.



Malédictions des Éternels

L'éveil d'un Eternel s'accompagne toujours d'une Malédiction qui impacte tous les joueurs. Tant qu'une Malédiction est active (valeur, couleur, Rare), les joueurs ne peuvent plus jouer les cartes concernées sur les Sentiers.

[CONSEIL] Les cartes touchées par une Malédiction peuvent cependant toujours être jouées dans la Rivière et générer des Joyaux. Offrez ces Joyaux aux Éternels pour lever leurs Malédictions ! (p. 13)

Malédiction des Éternels A



PHÉNIX

Les cartes Énergie de valeur 1 ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



SIRÈNE

Les cartes Énergie de valeur 4 ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



ROI

Les cartes Énergie de valeur 6 ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



FÉE

Les cartes Énergie de valeur 9 ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.

Malédiction des Éternels B



FANTÔME

Les cartes Énergie de valeurs 5 et 7 ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



SQUELETTE

Les cartes Énergie de valeurs 2 et 8 ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



SORCIÈRE

Les cartes Rare ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



VAMPIRE

Les cartes Énergie violettes ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.

Malédiction des Éternels C



MÉDUSE

Les cartes Énergie rouges et les cartes bicolores rouges/vertes ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



MINOTAURE

Les cartes Énergie bleues et les cartes bicolores bleues/jaunes ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



KRAKEN

Les cartes Énergie vertes et les cartes bicolores rouges/vertes ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.



MOMIE

Les cartes Énergie jaunes et les cartes bicolores bleues/jaunes ne peuvent pas être jouées sur les Sentiers.

Cartes Capacité des Éternels



ÉTERNELS A

Au Palier A uniquement, vous pouvez gagner une Étoile en jouant trois cartes Capacité qui indiquent une Étoile.
Pour tous les autres Paliers ou scénarios, il n'est pas possible de gagner d'Étoile ainsi.



FANTÔME

Révélez toutes les cartes des mains des joueurs. Les joueurs peuvent en discuter jusqu'à la fin du tour en cours. Les cartes restent dans les mains de leurs propriétaires respectifs (pas d'échange).



SQUELETTE

Récupérez 1 Cœur dépensé (déplacez-le de la droite vers la gauche). Si aucun des 3 Cœurs n'a été dépensé (ils se trouvent tous à gauche), jouer cette carte Capacité n'a aucun effet.



SORCIÈRE

Défaussez cette carte et gagnez n'importe quel Joyau disponible (à l'exception de la recette nécessitant les cartes 1/5/9).



VAMPIRE

Ne possède pas de Capacité.



MÉDUSE

Défaussez cette carte et fouillez la Défausse pour récupérer une carte Rare de la Rivière. Remettez là dans sa zone de Bonus de départ.

Remarque : Vous pouvez toujours vérifier la défausse avant d'utiliser une carte Capacité (voir p. 12). La carte Rare ne doit pas forcément être une carte Rare Rivière (ça peut être une carte Fantôme). En mode Expert, vous pouvez remettre une carte violette au lieu d'une carte Rare.



MINOTAURE

Échangez cette carte avec n'importe quelle carte d'un des Sentiers. La carte Minotaure est considérée comme une carte Rare.

Remarque : Vous ne pouvez pas l'échanger contre la carte Campement (bonus du Sentier supérieur).



KRAKEN

Ajoutez à votre main deux cartes qui se trouvent dans la Rivière.

Remarque : S'il n'y a qu'une seule carte dans la Rivière, vous ne pouvez en ajouter qu'une à votre main.



MOMIE

Piochez trois cartes dans n'importe quel Deck Joueur et ajoutez-les à votre main.

Remarque : Après avoir pioché et consulté la 1re carte, vous pouvez choisir de piocher la 2e carte dans le même Deck ou dans un Deck différent. De même pour la 3e carte. Vous devez piocher un total de 3 cartes tant qu'il reste des cartes dans les Decks Joueur. S'il y a moins de trois cartes restantes au total, piochez ces cartes.

ENTRAÎNEMENT

Une expérience simulée d'*Eternal Decks*

Avant d'explorer le monde des Éternels, vous pouvez vous entraîner afin de vous préparer à votre rencontre avec les Éternels.
Nous avons concocté un mode Entraînement pour les néophytes ou ceux qui souhaitent assimiler les règles en jouant.



N'utilisez pas d'Étoiles

Pour remporter le mode Entraînement, vous devez réveiller les neuf Éternels.



Mise en place des cartes Sentier

Placez la MONTAGNE au début du Sentier supérieur, la GROTTE au début du Sentier médian et le CAMPEMENT au début du Sentier inférieur.







Mise en place des Éternels

- ◊ Retirez les cartes Capacité de chaque Deck Éternel, vous n'en aurez pas besoin pour ce mode de jeu.
- ◊ Placez trois Éternels A dans le Sentier supérieur. Retirez-en un de la partie à l'aide du dé à quatre face (appelé « D4 », voir « Mise en place de trois Éternels », p. 24).
- ◊ Sur le Sentier médian, mettez en place les Éternels B comme pour le Sentier supérieur.
- ◊ Sur le dernier Sentier (inférieur), mettez en place les Golems Alpha (α), Béta (β) et Gamma (γ).
- ◊ Pour mettre en place les Golems, mélangez les 40 cartes du Deck Aléatoire, face cachée, puis piochez 8 cartes pour chaque Golem, sans les consulter.
- ◊ Retirez de la partie les cartes restantes du Deck Aléatoire.
- ◊ Placez un Joyau sur chaque Golem.



Réveiller les Golems et lever la Malédiction des Éternels

- ◊ Vous ne pouvez pas effectuer l'action « Générer un Joyau » pendant votre tour.
- ◊ La seule façon de lever la Malédiction d'un Éternel est de réveiller un Golem.
- ◊ Une fois que vous avez réveillé un Golem, vous effectuez l'action « Générer un Joyau » en utilisant le Joyau qui se trouve sur ce Golem.
- ◊ S'il n'y a pas d'Éternel réveillé à qui donner le Joyau, le Joyau reste sur le Golem réveillé. Le Joyau ne peut pas être offert à un Éternel réveillé lors d'un tour ultérieur.



Ne dépensez pas les Cœurs

Vous pouvez donner une carte à un coéquipier en utilisant les règles habituelles, mais vous ne dépensez pas de Cœurs pour cela.
Cela signifie que vous pouvez donner des cartes de votre main à vos coéquipiers autant de fois que vous le souhaitez au cours de la partie.



N'utilisez pas les bonus du 4e Cycle

Les Sentiers se ferment à l'issue du 3e Cycle.

Modes de jeu

MISES EN PLACE
Cas Particuliers & Modes de difficulté

Cas Particuliers

Mise en place de trois Éternels



Chaque famille est composée de quatre Éternels. Seuls trois d'entre eux sont mis en place dans certaines parties. (enchaîner les 2 phrases sans revenir à la ligne).
Lancez le D4 pour retirer un Éternel de la partie.

[EXEMPLE] Les Éternels A sont A-1 Phénix, A-2 Sirène, A-3 Roi et A-4 Fée. Si vous obtenez 2, retirez la Sirène A-2 et utilisez les trois autres pour cette partie.

Mise en place pour 3 joueurs



Pour les parties à 3 joueurs, placez la carte Joyau pour 3 joueurs dans la zone des Joyaux.
Par rapport à une partie à 4 joueurs, votre Deck Joueur est moins susceptible de s'épuiser, mais le nombre total de Joyaux est réduit. N'oubliez pas de discuter avec vos coéquipiers pour bien choisir à quels Éternels offrir vos Joyaux !

Mise en place pour 2 joueurs



Dans les parties à 2 joueurs, vos Decks de départ passent de 5 à 7 cartes.
Une fois que chaque joueur a choisi sa couleur principale, il choisit une deuxième couleur parmi les deux restantes. Mélangez le Deck de départ de la deuxième couleur, face cachée, puis retirez trois cartes de la partie. Placez les deux cartes restantes, face cachée, sous votre Deck Joueur.

Mise en place pour 1 joueur

Reportez-vous au Livret Description des Paliers, p. 29.

Modes de Difficulté

Les paliers A/B/C/D/E proposent chacun quatre modes de difficulté : Débutant, Standard, Initié et Expert.
Si vous avez l'habitude de jouer à des jeux de société, essayez de jouer en mode Standard ou Initié.

① **Débutant** (Facile) : Recommandé aux joueurs souhaitant profiter d'un moment simple et convivial.
② **Standard** (Moyenne) : Recommandé aux joueurs qui connaissent bien les jeux de société.
③ **Initié** (Difficile) : Recommandé aux joueurs qui connaissent déjà bien le jeu *Eternal Decks*.
④ **Expert** (Coriace) : Recommandé aux joueurs qui souhaitent se confronter à un véritable défi.

Vous avez terminé les paliers A à E ?
[NON] Essayez tout d'abord de les terminer. **[OUI]** Préparez-vous pour l'ultime Palier : le Palier F !

Qu'avez-vous pensé du mode Débutant du Palier A ?

Le vrai début de ce jeu vous attend dans le Livret Description des Paliers. Il est temps de l'ouvrir !


FÉE


VAMPIRE


MOMIE


KYUBI


DRAGON


ROI


SORCIÈRE


KRAKEN


DJINN


KAPPA


SIRÈNE


SQUELETTE


MINOTAURE


BARONG


CYCLOPE


PHÉNIX


FANTÔME


MÉDUSE


PÉGASE


YÉTI



AUTEUR / HIROKEN
ILLUSTRATION / MUJUNSHA TOKYO
DEVELOPPEUR / BODOGEKAZOKU

2025 TRICKTAKERS GAMES & PIXIEGAMES
VIDÉO DE CAMPAGNE / HIMITSURI
TRADUCTION FRANÇAISE / MEEPLERULES.FR
MERCI À / LEE GIANOU / Collectif Portland Game