



Eternity, le dragon légendaire, vous a révélé un secret. Il vous a dévoilé l'existence d'une clairière secrète où sont disséminés de puissants artefacts magiques !

« Vous avez souhaité apprivoiser des créatures fantastiques..., vous souffle Eternity de sa voix puissante. Vous détenez désormais la connaissance et le pouvoir. Emparez-vous de la gloire. Entrez dans la légende ! »

Matériel

• 28 cartes (créatures)



• 11 tuiles Artefact



5 artefacts de base avec une indication du nombre de joueurs au dos :



6 artefacts mystiques



• 4 jetons Choix



• 4 marqueurs Abri



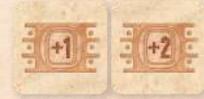
• Caverne des Enchantements



• 4 aides de jeu



• 4 tuiles Extension d'arène



Mise en place

Cette extension nécessite le jeu de base **The Vale of Eternity**. Avant votre première partie d'**Artefacts**, mélangez les cartes de ce jeu avec celles du jeu de base. Effectuez la mise en place habituelle avec ces changements :

- 1 Tout le monde prend un jeton Choix et le marqueur Abri de sa couleur, ainsi qu'une aide de jeu.
- 2 Disposez les artefacts à portée de main de tout le monde. La zone des artefacts s'appelle la **clairière**. Utilisez les artefacts de base en fonction du nombre de personnes participant :
 - 2 personnes : utilisez tous les
 - 3 personnes : utilisez tous les et
 - 4 personnes : utilisez tous les , et
- 3 Placez les tuiles Extension d'arène à proximité.
- 4 Posez la Caverne des Enchantements à la vue de tous.

Pour les artefacts mystiques , utilisez-en 3 au hasard.

Exemple de mise en place pour 2 :



Comment jouer ?

Cette extension ajoute des créatures (cartes) au jeu, avec de tout nouveaux effets, ainsi que des artefacts à sélectionner durant la phase de capture.

La partie ne se termine plus lorsqu'un score de 60 points ou plus a été atteint, mais à la fin d'un tour si un score de 80 points ou plus a été atteint. Ou dans tous les cas, comme d'habitude, à la fin du 10ème tour.

La personne avec le plus de points remporte la partie, peu importe quelle condition de fin de partie a été déclenchée.

La Caverne des Enchantements est là pour vous rappeler qu'une condition de fin de partie a changé.



Exemple de zone de jeu personnelle :



1. Phase de capture

La phase de capture se déroule désormais comme suit :

1. Comme d'habitude, révélez autant de cartes que deux fois le nombre de joueurs.
2. En commençant par la personne avec la tuile d'initiative puis dans le sens horaire, tout le monde prend une tuile Artefact qui ne contient pas son propre jeton Choix. Si le jeton d'une autre personne s'y trouve, rendez-lui ce jeton. En d'autres termes, vous ne pouvez pas prendre le même artefact deux fois de suite. Placez ensuite votre jeton Choix, face visible, sur la tuile choisie.
3. Comme dans le jeu de base : en partant de la personne avec la tuile d'initiative puis dans le sens horaire, tout le monde choisit sa première carte en plaçant son jeton Capture sur une carte vide.
4. Comme dans le jeu de base : à partir de la dernière personne à avoir posé un jeton Capture puis dans le sens antihoraire, tout le monde choisit une autre carte avec son second jeton Capture.

2. Phase d'action

La phase d'action se déroule comme dans le jeu de base. Si l'artefact choisi lors de la capture possède un effet , vous pouvez l'utiliser à votre tour. Une fois l'effet utilisé, remettez l'artefact dans la clairière avec votre jeton Choix posé dessus.

3. Phase de résolution

Après votre phase d'action, si vous avez encore un Artefact devant vous (, ou inutilisé), remettez-le dans la clairière avec votre jeton Choix posé dessus. Cela signifie que vous ne pourrez plus sélectionner cet artefact lors du prochain tour.



Artefacts

Les effets des artefacts sont divisés en trois catégories :



Les effets **Instantanés** se déclenchent aussitôt que vous prenez l'artefact.



Les effets **permanents** durent tant que l'artefact est en votre possession.



Les effets **uniques** peuvent être utilisés une seule fois durant votre phase d'action. Après avoir utilisé un tel effet, remettez votre artefact dans la clairière en y laissant votre jeton Choix.

Remarque : si vous manquez de place, vous pouvez laisser l'artefact sélectionné dans la clairière et simplement y placer votre jeton Choix, face visible, pour indiquer que vous possédez l'artefact. Si vous devez remettre l'artefact dans la clairière, retournez simplement votre jeton Choix face cachée.

Remarque : vous pouvez choisir de jouer sans les artefacts, en ajoutant uniquement les nouvelles cartes au jeu. Dans ce cas, le jeu se déroule normalement (jusqu'à 60 points).

Abri

Certains effets vous permettent d'**abriter**. Abriter une carte signifie la placer au-dessus de votre marqueur Abri, face visible. S'il y a déjà des cartes abritées, recouvrez-les partiellement pour permettre d'observer librement les cartes de votre abri. Vos cartes abritées ne sont ni dans votre main, ni invoquées ; elles n'ont aucun effet tant qu'elles sont là et ne peuvent pas être ciblées par des effets à moins qu'ils ne mentionnent spécifiquement l'abri. (Ces effets sont généralement réservés aux artefacts).



Accueillir une carte signifie prendre une carte de votre choix dans votre abri et l'ajouter à votre main.

Extensions d'arène

Certains artefacts vous permettent d'étendre votre arène. Pour ce faire, prenez une tuile Extension d'arène et placez-la devant vous, face +1 visible. Si vous en aviez déjà une, retournez-la sur sa face +2. Il n'est pas possible d'aller au-delà d'une tuile sur sa face +2.



Remarque : Si vous manquez de place, vous pouvez regrouper les cartes invoquées devant vous par famille ou par type d'effets, en les superposant de façon à ce que seule leur partie inférieure soit visible.

Exemple de regroupement des cartes invoquées par type d'effets :



Avec la tuile Extension d'arène indiquant +1, vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes invoquées lors du 4ème tour.

Effets des artefacts

Voici quelques précisions sur les effets de certains artefacts :



Livre de Thot
Vous ne pouvez pas améliorer deux fois la même pierre. Vous ne pouvez pas « rétrograder » des pierres, même si des effets les rendent plus précieuses pour vous.



Joyau de Kukulkan
Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'après avoir vendu la carte, gagné ses pierres et vérifié votre limite.



Brûleur d'encens
Le prix à payer pour l'acquisition d'une extension est de 3. Payez comme si vous invoquiez une créature de coût 3. Cependant, les effets modifiant le coût des créatures ne s'appliquent pas ici.



Pipeau d'Hamelin
La capacité d'accueil de cette carte ne s'applique qu'à votre abri, pas à celui des autres joueurs.



Anneau des souhaits
Vous résolvez l'effet choisi lorsque vous utilisez l'effet de l'anneau pendant la phase d'action. Vous n'attendez pas la phase de résolution pour l'appliquer.



Bottes de sept lieux
La carte révélée est placée avec les cartes de sa famille autour du plateau. La carte que vous abritez avec cet artefact ne doit pas nécessairement être la carte qui vient d'être révélée.

Crédits

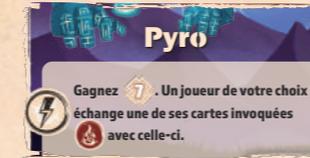
Auteurs : Mathieu Rivero, Eric Hong
Illustration de couverture : Stefano Martinuz
Illustrations : Erica Tormen, Gautier Maïa, Jacqui Davis, Jiahui Gao, Stefano Martinuz
Chef de projet : Marco Jung
Développement : Tylor Kim
Graphiste : Chong
Adaptation France : Matthieu Clamot, Damien Falkouska, Julien Serre
Relecture : Mathieu Rivero

Rappels

Lorsque vous payez avec des pierres magiques, vous ne pouvez pas payer plus de pierres que ce qui est nécessaire.
Exemple : si vous avez et et que vous devez payer 1, vous pouvez payer ou mais pas ET .



Tous les effets doivent être appliqués.
Exemple : si Héphestos est dans votre arène mais que vous n'avez ni ni , vous devez perdre et gagner .



Une carte ne peut pas être invoquée si une partie de son effet instantané ne peut pas être résolue.
Exemple : vous devez choisir un joueur (y compris vous-même) qui possède au moins une carte Feu invoquée. Le joueur de votre choix décide de la carte Feu à échanger avec Pyro. Si vous vous choisissez vous-même, les deux cartes restent dans votre zone. Si aucun joueur ne possède de carte Feu invoquée, vous ne pouvez pas invoquer Pyro.



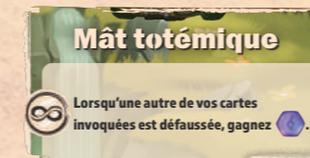
Si le coût d'une carte est fixe, il n'est plus influencé par des effets de carte tels que la réduction du coût.
Exemple : avec Belphégor dans votre arène, vous payez toujours 1 pour invoquer une carte Feu, même une carte de coût 0 comme Hestia. Pégase ne réduit pas le coût de vos cartes Feu : il reste toujours de 1.



Les effets permanents restent actifs durant toute la partie dès que la carte a été invoquée et jusqu'à ce qu'elle quitte votre arène. Ces effets peuvent se déclencher même au milieu d'une action ou d'un autre effet.
Exemple : vous avez Thalassa en jeu et quatre pierres. Un effet vous fait gagner , et vous fait récupérer Thalassa. Même si vous défaussez le en raison du dépassement de la limite de pierres magiques, vous récupérez Thalassa.



Exemple : vous avez invoqué Loki. Vous pouvez considérer cette carte comme appartenant à n'importe quelle famille pendant votre tour. « Votre tour » fait référence à vos phases de capture, d'action et de résolution. Mais pendant le tour des autres joueurs, Loki est considéré comme une carte Vent dans votre arène.



Défausser une carte de votre arène signifie défausser une de vos cartes invoquées. Une carte est défaussée soit par l'action *Bannir*, soit par l'effet de cartes comme Cerbère ou Anubis, soit par la capacité du Sceau Impérial.
Exemple : vous avez invoqué Mât totémique. Lorsque vous résolvez l'effet de défausse de l'Œuf de dragon ou de la Mandragore, vous pouvez gagner grâce à l'effet du Mât totémique. Cependant, vous ne pouvez pas gagner lorsque Pyro, Ash ou Tengu quittent votre arène en appliquant leur effet, car ils ne sont pas considérés comme défaussés.

THE VALE OF ETERNITY ARTIFACTS

