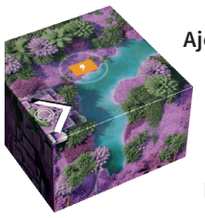
ETHERIUM

KICKSTARTER • ALL IN

Nouveaux Terrains

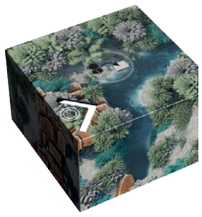


Ajoutez deux nouveaux terrains à votre mise en place : le blanc et le violet. Ils **remplacent** les petits terrains ◯. Les terrains non sélectionnés pendant la mise en place seront remis dans la boîte.

Ces deux terrains ne fournissent pas de ressources, mais possèdent des capacités particulières.

Blanc : une unité qui termine son déplacement sur ce terrain peut se téléporter sur n'importe quel terrain du plateau.

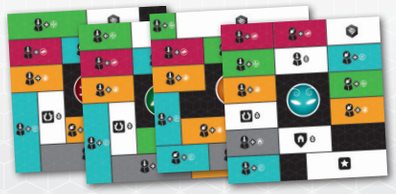
Violet : une unité présente sur ce terrain à la fin d'une action pioche une carte Flash.



Mode Automa et mode solo

Matériel

4 cartons Automa



Présentation

Que vous jouiez seul·e ou à plusieurs, le mode Automa permet d'ajouter des adversaires géré·es de manière automatique.

Nous les appellerons ici peuple Automa.

Règles spécifiques

• Programmation

Chaque peuple Automa possède un carton de programmation spécifique à placer au fond du couvercle de sa boîte de peuple.

Effectuez en premier votre propre programmation, puis jouez pour chaque peuple Automa en laissant tomber les 4 jetons d'Action au centre du carton dédié. Les jetons doivent être lâchés à la verticale au-dessus de l'icône du peuple. Les jetons à cheval sur une ligne sont relancés, sinon ils sont placés sur la case recouverte en majorité. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par case ; les doublons sont mis de côté et ces actions sont perdues pour le peuple.

Chaque case indique l'action à effectuer pour l'Automa, et vous jouez les actions du peuple Automa selon l'ordre des jetons d'Action.

• Ressources

Les peuples Automa n'ont pas à gérer les ressources. Ils disposent toujours de ce qu'il faut pour effectuer leurs actions, et l'on peut piller leurs collecteurs ou saccager leurs cités sans se soucier des ressources disponibles. Pour voler un booster, il faut cependant que le peuple ait pu le produire auparavant.

• Cartes Flash

Les peuples Automa ne piochent pas de carte Flash.

• Pouvoirs des peuples et bonus de saison

On ne tient pas compte des pouvoirs des peuples Automa. Ceux-ci ont été intégrés dans la répartition des actions sur leur carton de programmation. Néanmoins, ils gagnent une action supplémentaire quand leur saison est en jeu.

• Conflit

Lors des conflits, lancez les dés pour les peuples Automa. Appliquez le bonus de guide le cas échéant. Si une armée Automa vous pille, choisissez les ressources qui vous sont volées.

• Capacités

Obtention de capacités : si un peuple Automa gagne une capacité, attribuez un chiffre à chaque jeton et lancez un dé pour déterminer celui qu'il gagnera.

Précision : les peuples Automa ne peuvent pas obtenir le jeton Capacité Ressources.

• Déplacements des peuples Automa

Précisions sur les déplacements :

Si les jetons indiquent une case inaccessible par le déplacement classique, on déplace tout de même l'unité concernée sur la case la moins coûteuse en déplacement. En cas d'égalité, le peuple se déplace vers le·la joueur·euse actif·ve. Dans le cas d'une partie multijoueur où l'Automa est utilisé, l'unité se déplace vers le·la joueur·euse ayant le moins d'initiative.

Déplacement de l'armée :

Elle se déplace toujours sur un terrain où un conflit est possible, quel que soit le rapport de force. Entre deux conflits possibles, elle privilégiera le terrain où vous êtes présent·e et, dans le cas d'une partie multijoueur où l'Automa est utilisé, l'armée Automa est déplacée vers le·la joueur·euse ayant le moins d'initiative. Si vous souhaitez augmenter la difficulté, déplacez toujours une armée adverse en direction de votre armée.

Déplacement du collecteur :

Entre deux choix possibles, le collecteur se déplace toujours sur une case sans conflit ; sinon il se dirige vers le peuple, Automa ou non, ayant le plus d'initiative.

Mode solo

Matériel

10 cartes Scénario

Présentation

Le mode solo est une campagne de 10 scénarios à réaliser dans l'ordre. Chaque épisode a un objectif particulier, une mise en place et des conditions de jeu spéciales.

Mise en place

Le scénario indiquera le nombre de peuples Automa en jeu. Appliquez leur mise en place spécifique, sans vous préoccuper des ressources. Vous pourrez parfois choisir votre peuple parmi ceux non désignés comme Automa par le scénario.

Certains scénarios vous imposeront un nombre défini de saisons. Prenez obligatoirement la saison de chaque peuple Automa en jeu ainsi que la vôtre pour constituer votre deck de saison et ajoutez aléatoirement les autres.

Objectif de saison

Présentation

Sur Etherium, le climat est changeant et incertain ; les saisons suivent un rythme aléatoire qui oblige les différents peuples à s'adapter.

Avec cette extension, vous pouvez viser des gains substantiels chaque saison, mais ces choix ne sont pas sans risques et les plus intrépides pourraient bien payer le prix fort ou bien prendre l'ascendant dans la course à l'Éther. Cette extension introduit un nouveau gameplay grâce au paquet de cartes Objectif de saison. Chaque saison offre aux joueur·euses des opportunités à saisir, mais ces choix ne sont pas sans risques.

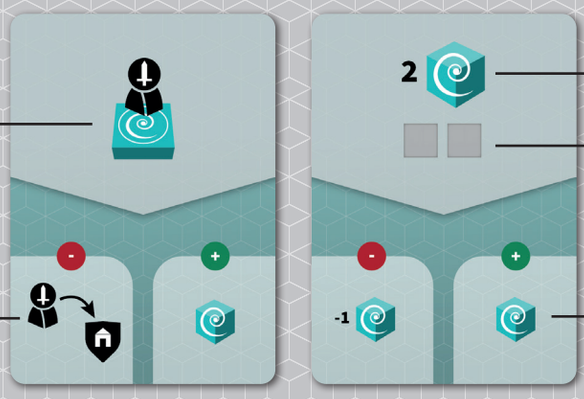
Description

Les cartes Objectif de saison présentent dans la partie supérieure un objectif à réaliser.

- Si cet objectif comporte des cases, cela veut dire que toutes les conditions de l'objectif (ressources, déplacements, etc.) doivent être réalisées durant la saison en cours. Chaque joueur·euse place alors un cube noir issu de la réserve sur les cartes Objectif de saison à chaque fois qu'une condition est remplie. Ces derniers sont remis dans la réserve à chaque fin de saison.
- Si l'objectif ne comporte pas de case, cela veut dire que les conditions doivent être réunies à la fin de la saison, peu importe que celles-ci n'aient pas été acquises durant cette saison.

La partie inférieure est divisée en deux :

- À gauche, les conséquences à subir en cas de non-réalisation de l'objectif.
- À droite, la récompense associée à la réussite.

Mise en place

1. **En début de partie,** composez une rivière de cartes Objectif de saison avec une carte de plus que le nombre de joueur·euses.
2. **Après avoir dévoilé une nouvelle saison,** chaque joueur·euse peut, dans l'ordre d'initiative, choisir une carte Objectif de saison. **Ce choix est facultatif.** Les joueur·euses concerné·es placent leur carte Objectif à côté de leur cité. Après cette phase de choix, la rivière est défaussée. Elle sera reconstituée à partir de la pioche lors de la saison suivante.
3. **Résolution :** à la fin de la saison en cours, après avoir résolu les dernières actions, chaque joueur·euse vérifie s'iel a bien accompli l'objectif inscrit sur sa carte. S'iel a rempli son contrat, iel reçoit la récompense. Dans le cas contraire, iel devra assumer les conséquences indiquées sur la carte. Les cartes sont conservées pour comptabiliser les étoiles en fin de partie.