





ABCDEF

24 Éternels



ABCD

128 cartes Éternel  
(16 decks de 8 cartes)

VERSO



E

40 cartes Énergie  
(1 deck)



VERSO



VERSO



VERSO



VERSO



VERSO

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



16 cartes Champ



VERSO



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



12 Joyaux



6 Étoiles



3 Cœurs



1 dé à 4 faces  
(D4)



4 cartes Rare



2 cartes Défaite



4 Clefs



2 disques Gardien





B C

9 cartes Étoile violette



C

16 cartes Énigme

VERSO



D

16 cartes Gardien  
(2 decks de 8 cartes)

VERSO



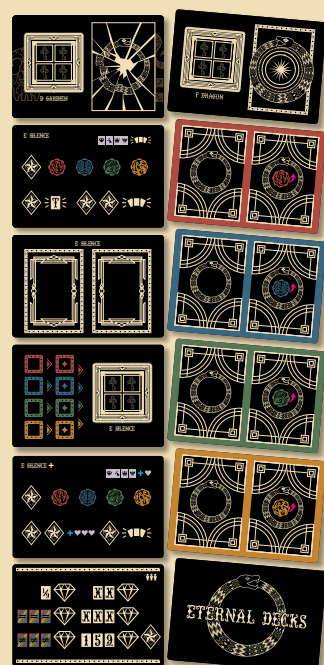
D

4 cartes Étoile du Crâne Blanc



VERSO

11 cartes Palier



VERSO



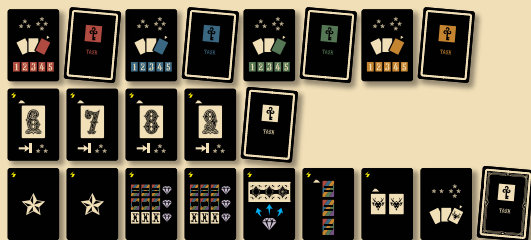
VERSO

2 aides de jeu Capacités



VERSO

4 aides de jeu



E

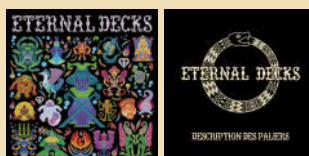
16 cartes Tâche

VERSO

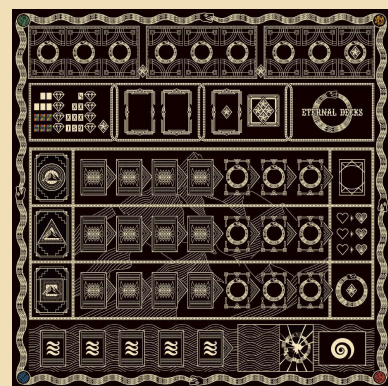


VERSO

5 cartes Joueur Gardien



2 livrets de règles



1 plateau principal



2 cartes Clef Bonus



B\* D\*

VERSO

1 carte Attaque du Gardien

# 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 ?



ENTRAÎNEMENT : Simulez une expérience d'Eternal Decks **21**

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

## 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 Champs qui parsèment leur monde et le pouvoir des Étoiles.

## PALIER B VILLAGE FANTÔME

### La Clef des Secrets Intérieurs

Maintenant que vous avez débloqué le pouvoir des Étoiles, vous découvrez qu'il y a d'autres royaumes à explorer dans le 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 de pouvoir 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 Enigmes 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, vous tombez sur une imposante porte. Un personnage encore plus grand vous empêche de vous en approcher. 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

Le mystère de cette vie étrange est lié à l'œuf du Dragon. Parviendrez-vous à assister au Réveil du Dragon et à regagner votre monde ?

# SYSTEME 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, qui représentent l'énergie vitale qui circule en lui. Le jeu se déroule dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur doit jouer au moins une carte avant de passer au joueur suivant. Si vous ne pouvez pas jouer de carte à votre tour, le cycle de la vie s'interrompt et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Pour perpétuer le cycle de la vie, vous devez acquérir de nouvelles cartes auprès des mystérieux Éternels. Les Éternels sommeillent à la fin de chaque rangée du Champ (les trois rangées au milieu du plateau). Si un joueur parvient à jouer une carte sur le dernier emplacement d'une rangée du Champ, 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, la Malédiction du Phénix impose que toute carte de valeur 1 ne peut plus être jouée sur le Champ.

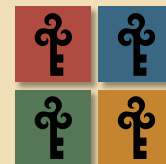
Pour lever la Malédiction d'un Éternel, vous devez l'apaiser. Et pour cela, rien de tel qu'un cadeau. Vous devez générer un Joyau et le lui offrir. Pour ce faire, vous devez utiliser une à trois cartes de votre main et les jouer sur la Rivière (la rangée située tout en bas du plateau).

La communication avec vos coéquipiers est un élément crucial du jeu. Chaque joueur dispose de deux disques de Communication. Vous pouvez placer vos disques 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.

Le jeu se déroule au travers de six paliers : 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 Champ ou sur la Rivière. Elles peuvent également être utilisées pour 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'elle est jouée sur le Champ, vous choisissez son orientation (vous pouvez la faire pivoter de 180°). 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 être placées adjacentes sur le Champ.

Lorsque vous les utilisez pour générer un Joueur, vous pouvez utiliser plusieurs cartes Rare.



#### Cartes Capacité

Lorsque vous jouez une carte Capacité, l'effet de cette dernière est activé. Selon la carte Capacité, elle doit être jouée dans la zone des cartes Palier, le Champ ou la Défausse.

Cartes Capacité 18



## Decks

Un Deck fait référence à un ensemble de cartes regroupées en un seul paquet.

Il existe plusieurs types de Decks : les Decks Éternel, les Decks de départ, le Deck Aléatoire et le Deck Gardien.

Au Palier A, vous n'aurez à vous préoccuper que des Decks Éternel et de Départ.

### Decks Éternel

Chaque Deck de huit cartes est propre à l'Éternel concerné.

Le verso des cartes indique le symbole de cet Éternel.

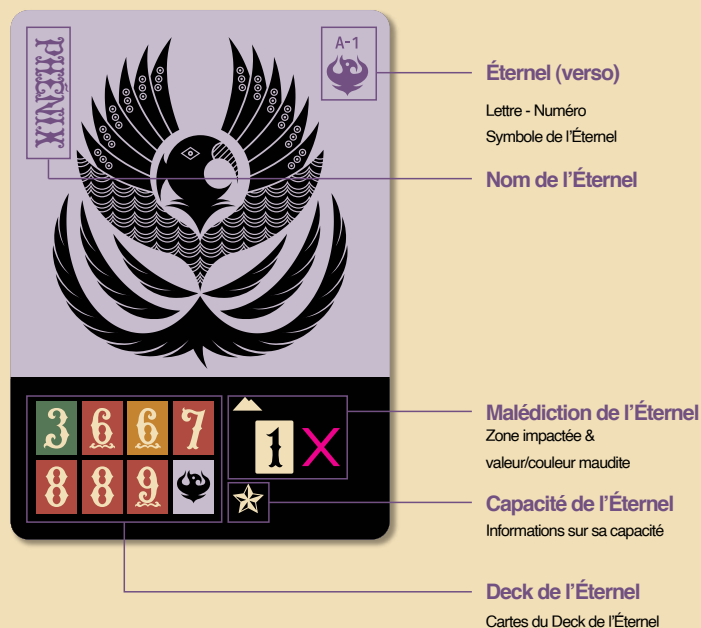


### Decks de départ

Cinq cartes, de valeurs 1 à 5, pour chaque joueur.



### Éternel (verso)



### 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 Champs qui parsèment leur monde et le pouvoir des Étoiles.

Dans ce livret de règles, vous apprenez les bases d'Eternal Decks et comment jouer le Palier A, en mode Débutant.

\*Mise en place pour 2 et 3 joueurs 22

\*Mise en place d'un mode Entraînement plus facile 21

\*Mise en place des autres niveaux, Livret Description des Niveaux

\*Mode Solo, Livret Description des Niveaux 29



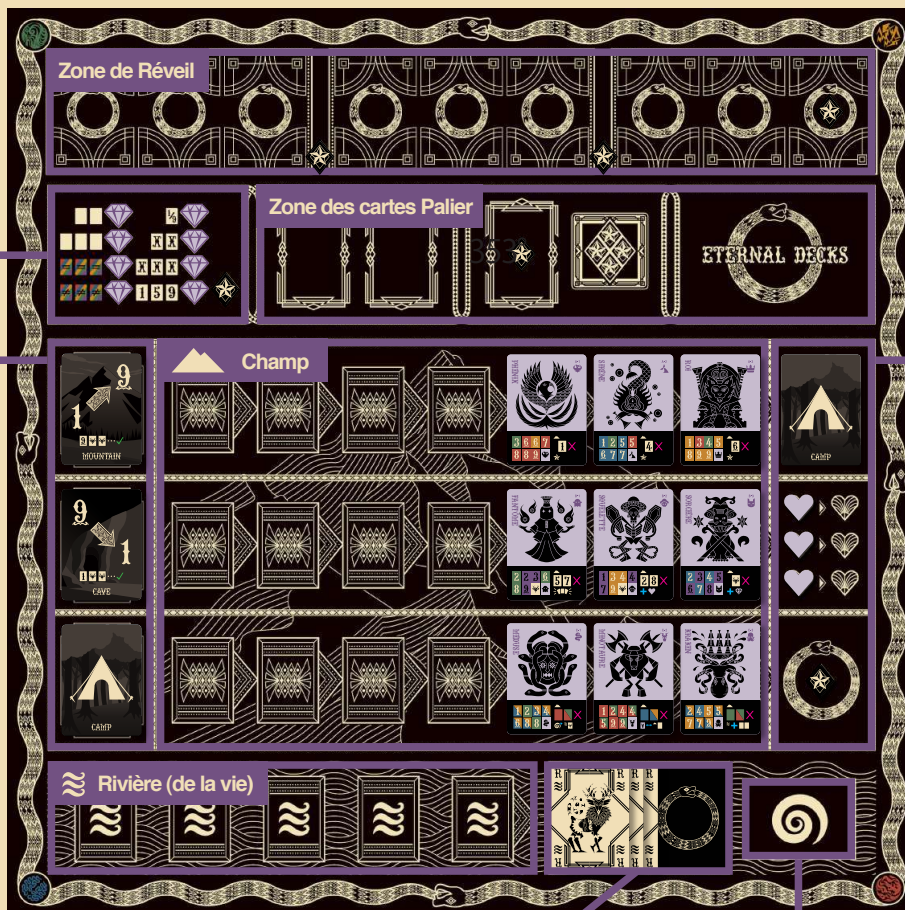
Zone des Joyaux

Zone des  
cartes Champ

Rangée supérieure

Rangée médiane

Rangée inférieure



Zone de Bonus de la Rivière

🌀 Défausse (Vortex)



Zone de Bonus  
du 4<sup>e</sup> Cycle

Rangée supérieure

Rangée médiane

Rangée inférieure





## 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 la rangée supérieure du Champ, comme illustré ci-contre.
- De la même façon, placez les Decks A-2 Sirène et A-3 Roi dans la rangée supérieure.
- Placez les Decks B-1 Fantôme, B-2 Squelette et B-3 Sorcière dans la rangée médiane.
- Placez les Decks C-1 Méduse, C-2 Minotaure et C-3 Kraken dans la rangée inférieure.

\*Les Decks A-4 Fée, B-4 Vampire et C-4 Momie ne sont pas utilisés dans cette partie. 22



Mélangez-les, face cachée



### 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 cartes Palier et zone Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle. Pour l'emporter, vous devez obtenir **quatre** jetons Étoiles.



### 8 Joyaux

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



### 3 Cœurs

Placez les trois Cœurs dans la zone Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle de la rangée médiane. Assurez-vous de les placer dans les trois emplacements à gauche des flèches.



### 1 carte Champ CAMPEMENT

Placez une carte Champ CAMPEMENT dans la zone Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle de la rangée supérieure



### 3 cartes Champ

- Placez la carte MONTAGNE dans la zone des cartes Champ, face à la rangée supérieure.
- Placez la carte GROTTE dans la zone des cartes Champ, face à la rangée médiane.
- Placez la carte CAMPEMENT dans la zone des cartes Champ, face à la rangée inférieure.



### 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.

## Mise en place des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur. Il y a quatre symboles aux couleurs des joueurs aux quatre coins du plateau.

Les joueurs doivent s'asseoir près de leur couleur.

**[REMARQUE]** Votre couleur de joueur n'a d'importance que pour vos disques de Communication et votre position autour du plateau. Vous commencez la partie avec les cartes de la couleur que vous avez choisie.

Cependant, tout au long de la partie, chaque joueur pourra jouer des cartes de toutes les couleurs.

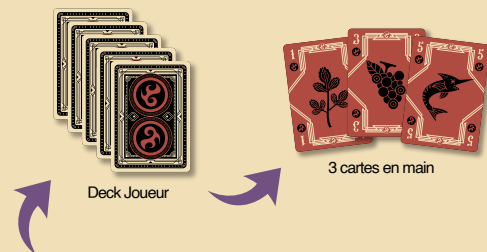
## Decks de départ (5 cartes chacun) & 2 disques Communication

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

- Mélangez votre Deck de Départ, face cachée. Placez-le sur la table devant vous, formant ainsi votre Deck Joueur.

Piochez trois cartes de votre Deck Joueur et conservez-les dans votre main.

- Placez vos deux disques de Communication à proximité.



Deck Joueur

3 cartes en main



Mélangez votre deck de départ, face cachée

## Premier joueur

- Désignez le premier joueur par la méthode de votre choix.
- Les joueurs peuvent au préalable consulter leur main. Ils peuvent placer leurs disques de Communication afin d'orienter la discussion visant à désigner le premier joueur.
- En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. 19 20



## 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 dans le Champ



- Choisissez une rangée du Champ (supérieure, médiane ou inférieure) et jouez une carte dans l'emplacement vide le plus à gauche de cette rangée.
- Vous ne pouvez pas jouer plusieurs cartes dans le Champ lors d'un même tour.
- Une fois qu'une carte est jouée, elle ne peut plus être déplacée et vous ne pouvez plus changer son orientation jusqu'à ce que la rangée soit libérée.
- Pour jouer des cartes dans le Champ, vous devez obéir à des règles de placement.



#### Règles de placement communes (à toutes les rangées)

- Des cartes de même couleur ne peuvent pas être adjacentes.
- Des cartes de même valeur ne peuvent pas être adjacentes.



#### Règles de placement des cartes Champ (spécifiques à une rangée)

- En plus des règles communes, chaque carte Champ impose des règles spécifiques à sa rangée.

[MONTAGNE] Vous devez jouer les cartes dans l'ordre croissant de leur valeur (de la plus petite à la plus grande).

[GROTTE] Vous devez jouer les cartes dans l'ordre décroissant de leur valeur (de la plus grande à la plus petite).

[CAMPEMENT] Aucune règle de placement supplémentaire. Seules les règles de placement communes s'appliquent à cette rangée.



#### Malédiction des Éternels

Après qu'un Éternel a été réveillé, des restrictions de placement supplémentaires s'ajoutent au Champ.

[EXEMPLE] Après le réveil du Phénix, les cartes de valeur 1 ne peuvent plus être jouées dans le Champ.



#### 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.

- Les règles communes de placement des cartes bicolores s'appliquent aux couleurs adjacentes aux deux côtés de la carte (voir illustration ci-contre).



#### Cartes Rare

- Lorsque vous jouez une carte Rare, vous pouvez ignorer les restrictions des règles de placement communes et des règles de placement des cartes Champ.

- Veuillez noter que lorsque la Malédiction de la Sorcière est activée, les cartes Rare ne peuvent plus être jouées dans le Champ.

- Lorsqu'une carte Rare est jouée, elle n'est pas considérée comme étant d'une couleur ou d'une valeur spécifique.

[EXEMPLE] Si une carte Rare est jouée en premier sur la rangée MONTAGNE du Champ, 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 Champ ».

- 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 dans la rangée MONTAGNE du Champ, la carte Rare est considérée comme étant un 1 (au minimum, mais elle peut être de valeur plus élevée) et la carte suivante qui peut être jouée sera de valeur 2 ou supérieure.

[RÈGLE SPÉCIALE] Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Rare à droite d'un 9 dans la rangée MONTAGNE du Champ.

[RÈGLE SPÉCIALE] Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Rare à droite d'un 1 dans la rangée GROTTE du Champ.

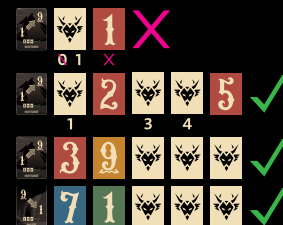
#### Cartes bicolores

Choisissez leur orientation lorsque vous les placez.



#### Cartes Rare

Ignorez les restrictions de placement.





## CAMPEMENT

Aucune règle de placement supplémentaire. Seules les règles de placement communes s'appliquent.



## MONTAGNE

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



## GROTTE

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



## FORÊT

Vous ne pouvez pas jouer des valeurs consécutives.  
[EXEMPLE] Un 3 ou un 5 ne peuvent pas être joués adjacents à un 4.



## 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.

Le violet ne peut pas être adjacent à un autre violet.



## PRAIRIE

Vous ne devez jouer que des cartes Énergie 1/2/3/4/8/9.  
(les cartes Énergie 5/6/7 ne peuvent pas être jouées)



## BERGES

Vous ne devez jouer que des cartes Énergie 1/3/5/7/9.  
(uniquement des nombres impairs)



## VALLEE

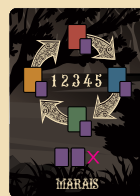
Vous ne devez jouer que des cartes Énergie 2/4/6/8.  
(uniquement des nombres pairs)



## DESERT

Vous ne pouvez jouer que des valeurs consécutives.

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



## MARAIS

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

Vous pouvez commencer par n'importe quelle couleur.

Le violet peut se substituer à n'importe quelle autre couleur.

Le violet ne peut pas être adjacent à un autre violet.

Si une carte bicolore, Rare ou violette est jouée en premier, aucune couleur n'a encore été déterminée.



Une carte rouge/verte est jouée en premier. À ce stade, la première couleur jouée n'a pas encore été totalement déterminée.

Cela signifie que vous pouvez jouer du bleu (qui vient après le rouge) ou du jaune (qui vient après le vert).

Vous décidez de jouer 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. Une carte Rare a été jouée à la place d'une carte verte.



## Réveil des Éternels

Dès qu'un joueur joue une carte dans l'emplacement situé directement à gauche des Éternels, un Éternel de cette rangée est réveillé. Le joueur qui a joué la dernière carte de cette rangée choisit l'un des Éternels de cette rangée à réveiller. L'Éternel choisi est retourné face visible et placé dans l'emplacement vide le plus à gauche de la zone de Réveil. Les huit cartes du Deck de l'Éternel choisi sont placées, face cachée, sous le Deck du joueur.

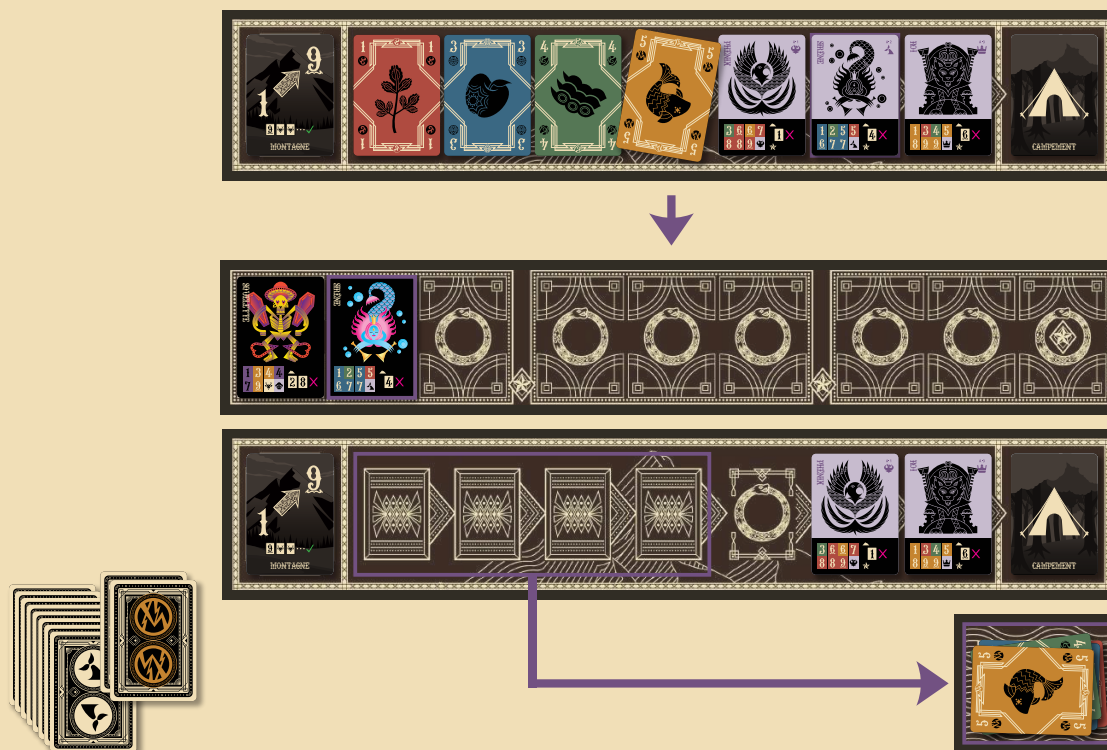
\*Vous n'avez pas besoin de mélanger les huit cartes avant de les placer sous votre Deck, puisqu'elles ont déjà été mélangées lors de la Mise en Place.

Retirez ensuite toutes les cartes jouées de la rangée et placez-les dans la Défausse, face visible.

Enfin, les Éternels qui n'ont pas été choisis sont déplacés vers les emplacements les plus à droite de cette rangée, si nécessaire.

\*Si vous avez sélectionné l'Éternel le plus à gauche, il n'est pas nécessaire de déplacer les autres Éternels vers la droite.

[CONSEIL] Placer le 9e Éternel dans la zone de Réveil vous permet de gagner une Étoile. 17



Jaune joue un 5 jaune. La carte jouée est directement à gauche des Éternels : un Éternel est donc réveillé. Jaune choisit la Sirène. La Sirène est retournée face visible et placée dans l'emplacement vide le plus à gauche de la zone de Réveil. Comme le Squelette est déjà dans la zone de Réveil, la Sirène est placée à droite du Squelette. Ensuite, le Deck de huit cartes de la Sirène est placé face cachée sous le Deck de Jaune. Les quatre cartes de la rangée qui ont été utilisées pour réveiller la Sirène sont toutes déplacées dans la zone de Défausse, face visible. Enfin, comme il y a de la place entre le Phénix et le Roi, le Phénix est déplacé d'un emplacement vers la droite.

## Malédiction des Éternels

Lorsqu'un Éternel est Réveillé, une Malédiction est activée et celle-ci a un impact sur tous les joueurs. Tant qu'une Malédiction est active, les joueurs ne peuvent plus jouer les cartes correspondantes de ce type (valeur, couleur, Rare) dans le Champ.

Les cartes maudites peuvent toujours être utilisées pour générer des Joyaux ou être jouées dans la Rivière. Pour lever une Malédiction, vous devez effectuer l'action Générer un Joueur et l'offrir à l'Éternel concerné. 15

### Malédictions des Éternels A



#### PHENIX

Les cartes Énergie 1 ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### SIRENE

Les cartes Énergie 4 ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### ROI

Les cartes Énergie 6 ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### FÉE

Les cartes Énergie 9 ne peuvent pas être jouées dans le Champ.

### Malédictions des Éternels B



#### FANTÔME

Les cartes Énergie 5 et 7 ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### SOULETTTE

Les cartes Énergie 2 et 8 ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### SORCIÈRE

Les cartes Rare ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### VAMPIRE

Les cartes violettes ne peuvent pas être jouées dans le Champ.

### Malédictions des Éternels C



#### MÉDUSE

Les cartes rouges et rouges/vertes ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



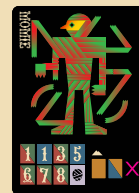
#### MINOTAURE

Les cartes bleues et bleues/jaunes ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### KRAKEN

Les cartes vertes et rouges/vertes ne peuvent pas être jouées dans le Champ.



#### MOMIE

Les cartes jaunes et bleues/jaunes ne peuvent pas être jouées dans le Champ.

## Mettre à jour la carte Champ de la rangée

Les cartes Champ de chaque rangée ne sont pas mises à jour dans cette partie Débutant du Palier A.

En fonction du mode de jeu, quatre cartes Champ peuvent être placées au hasard dans l'une des rangées lors de la Mise en Place.

Lorsque vous videz une rangée, au cours des 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Cycles, la carte Champ du dessus est également défaussée.

La nouvelle carte de Champ de cette rangée est retournée face visible et les nouvelles règles de placement s'appliquent désormais à cette rangée.

Modes de jeu 22 Tableau de mise en place des modes de jeu, Livret Description des Paliers 01

## Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle

Les éternels sont réveillés lors des 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Cycles. Un bonus est gagné lors du 4<sup>e</sup> Cycle.



### Rangée supérieure : Bonus de CAMPMENT

- La carte bonus CAMPMENT est immédiatement placée dans l'une des deux autres rangées du Champ.
- Cela remplace les règles de placement par celle du CAMPMENT pour le reste de cette rangée.
- Une fois cette rangée vidée, la carte Bonus CAMPMENT est déplacée dans la zone de Défausse avec les autres cartes jouées.



Jaune joue un 9 jaune dans la rangée supérieure. Cela vide la rangée pour la quatrième fois et déclenche le bonus du 4<sup>e</sup> Cycle. Jaune place immédiatement la carte Bonus CAMPMENT dans la rangée médiane. Désormais (il reste trois emplacements libres), la règle de placement de la GROTTES est remplacée par celle du CAMPMENT.



### Rangée médiane : Bonus de Récupération des Cœurs

Le Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle pour la rangée médiane vous permet de récupérer tous les Cœurs dépensés (en les déplaçant de la droite vers la gauche).

\*Cœurs 16



### Rangée inférieure : Gagner une Étoile

Le bonus du 4<sup>e</sup> Cycle pour la rangée inférieure vous permet de gagner une Étoile.

\*Étoiles 17

## Fermer une rangée

Une fois qu'une rangée du Champ a été « vidée » quatre fois, plus aucune carte ne peut être jouée dans cette rangée. Pour indiquer que la rangée est fermée, les cartes jouées ne sont pas défaussées et la carte Champ est placée, face cachée, dans la zone de Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle.

\*La carte Champ de la rangée médiane est défaussée (sinon, elle couvrirait les trois Cœurs).

Vous avez gagné le Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle, la carte Bonus CAMPMENT.



La rangée est maintenant fermée. Conservez les cartes jouées dans la rangée et placez la carte Champ dans la zone Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle, face cachée.



## 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 5<sup>e</sup> carte est jouée dans la Rivière, vous gagnez immédiatement un Bonus de la Rivière depuis la zone Bonus de la Rivière.

- Vous ajoutez une carte Rare à votre main en tant que Bonus de la Rivière.
- S'il n'y a plus de carte Rare, vous prenez la carte Défaite et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.
- Après avoir gagné une carte Rare, défaussez les cinq cartes jouées dans la Rivière, face visible.



Rouge joue le 9 rouge dans la Rivière.

Une 5<sup>e</sup> carte a été jouée dans la Rivière, Rouge ajoute donc une carte Rare de la Rivière à sa main.

Les cinq cartes jouées dans la Rivière sont défaussées, face visible : la Rivière est maintenant vide.



Rouge joue le 9 rouge sur la Rivière.

Une 5<sup>e</sup> carte a été jouée dans la Rivière, mais il n'y a plus de carte Rare comme Bonus de la Rivière.

**Rouge prend la carte Défaite et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.**

## 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.

\*Les cartes Capacité des Éternels A (uniquement au Palier A) sont jouées dans la zone des cartes Palier au lieu de la zone de Défausse. 18

\*La carte Capacité du Minotaure est jouée dans le Champ au lieu de la Défausse.



Cartes Capacité - Éternels A



Carte Capacité - Minotaure

## 2 Générer un Joyau

Vous utilisez des cartes de votre main pour générer des Joyaux et les offrir aux Éternels afin qu'ils annulent leurs Malédiction.

- Les cartes affectées par une Malédiction peuvent toujours être utilisées pour générer des Joyaux.
- S'il n'y a pas d'Éternels réveillés, vous ne pouvez pas générer de Joyaux.
- Si vous avez déjà offert des Joyaux à tous les Éternels réveillés, vous ne pouvez plus générer de Joyaux.

### Recettes des Joyaux

Il existe huit recettes pour générer des Joyaux.

- Chaque recette ne peut être utilisée qu'une seule fois.
- Vous obtenez un Joyau et une Étoile pour la recette « Cartes 1/5/9 ».

\*Étoiles 17

### Offrir des Joyaux aux Éternels

- Prenez le Joyau correspondant à la recette que vous venez d'utiliser et offrez-le à n'importe quel Éternel de la zone de Réveil qui n'a pas encore de Joyau.
- S'il y a plusieurs Éternels réveillés sans Joyau, vous pouvez choisir celui auquel vous offrez le Joyau généré.
- Placez le Joyau de façon à ce qu'il recouvre le symbole Malédiction de l'Éternel.

### Jouer les cartes dans la Rivière

- Toutes les cartes utilisées pour générer un Joyau sont jouées dans la Rivière.
- Si 5 cartes (ou plus) ont été jouées dans la Rivière, vous gagnez le Bonus de la Rivière normalement.
- Il est possible que plus de 5 cartes se retrouvent dans la Rivière après avoir généré un Joyau. Quel que soit le nombre de cartes dans la Rivière, elles sont ensuite toutes défaussées.



### Recettes des Joyaux

		Deux cartes de votre choix
		Trois cartes de votre choix
		Trois cartes de la même couleur
		Trois cartes de couleurs différentes
		Une carte 1 ou 9
		Deux cartes de même valeur
		Trois cartes de même valeur
		Un trio 1/5/9 de cartes

---



**Cartes bicolores :**  
N'utilisez qu'une seule couleur de votre choix



**Cartes Rare :** Elles peuvent être de n'importe quelle couleur ou valeur. Vous pouvez utiliser deux cartes Rare ou plus dans une même recette.



**Cartes Capacité :** Elles peuvent être utilisées dans les recettes « Deux/Trois cartes de votre choix »



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. Celui-ci permet de lever la Malédiction du Squelette « Les cartes Énergie 2 et 8 ne peuvent pas être jouées dans le Champ ». 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



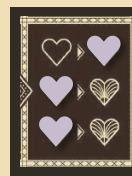
Dépensez un Cœur pour donner une carte de votre main à un autre joueur, face cachée.

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).

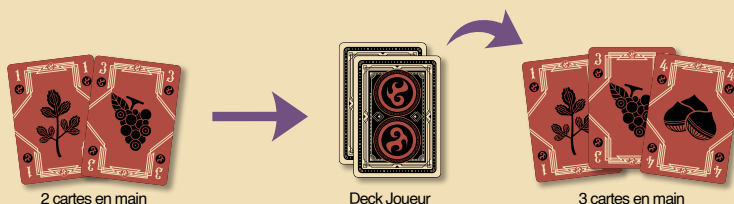
[CONSEIL] Le bonus du 4<sup>e</sup> Cycle de la rangée médiane du Champ permet de regagner tous les Cœurs dépensés.



### Recharger sa main et terminer son tour

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.



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

Bleu utilise ses trois cartes en main pour générer un Joyau. Il n'a 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 rouge pour générer un Joyau. C'est aussi la 5<sup>e</sup> 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 dans 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 Champ 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 normalement trois cartes dans son (nouveau) deck.

### 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 un joueur pioche la carte Défaite de la zone Bonus de la Rivière.

Tous les joueurs l'emportent :

- Lorsqu'ils gagnent leur quatrième Étoile.

## Gagner des Étoiles

Il y a six Étoiles dans le Palier A. Pour l'emporter, vous devez en gagner quatre.

Lorsque vous gagnez une Étoile, vous la placez dans la zone marquée par les quatre symboles Étoile de la zone des cartes Palier.



**Offrir des Joyaux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Éternels dans la zone de Réveil**



**Offrir des Joyaux aux 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> Éternels dans la zone de Réveil**



**Réveiller tous les Éternels**

Vous gagnez une Étoile lorsque vous placez le 9<sup>e</sup> Éternel dans la zone de Réveil.

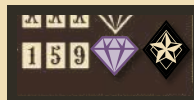
\*Les Joyaux ne sont pas nécessaires pour gagner cette Étoile.



**Générer un Joyau avec la recette 1/5/9**

Vous 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.



**Terminer le 4<sup>e</sup> Cycle de la rangée inférieure**

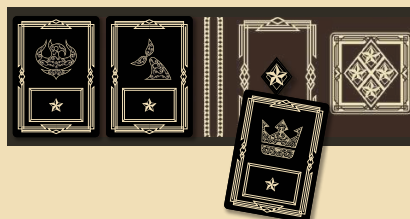
Vous gagnez une Étoile en tant que Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle.



**Jouer les trois cartes Capacité Éternel A**

Lorsque vous jouez la troisième carte Capacité Éternel A dans la zone des cartes Palier, vous gagnez une Étoile.

\* Cette Étoile ne peut être gagnée que lors du Palier A.





## Cartes Capacité



### ÉTERNELS A

Lors du Palier A uniquement, les cartes Capacité sont jouées dans la zone des cartes Palier et vous gagnez une Étoile une fois la troisième carte Capacité jouée.

Dans les autres Paliers, aucune Étoile ne peut être gagnée ainsi. À la place, vous gagnez un bonus Étoile chaque fois qu'une carte Capacité Éternel A est jouée.



### FANTÔME

Révélez toutes les cartes dans les mains des joueurs. Les joueurs peuvent en discuter jusqu'à la fin du tour en cours. Les cartes révélées retournent dans les mains de leur propriétaire respectif.



### MÉLOUSE

Si des cartes Rare de la Rivière se trouvent dans la défausse, remettez-en une dans la zone Bonus de la Rivière.

\*Vous pouvez toujours vérifier la défausse avant d'utiliser une carte Capacité.



### SQUELETTE

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



### MINOTAURE

Échangez cette carte avec n'importe quelle carte sur le Champ. La carte Minotaure est considérée comme une carte Rare.

Ne peut pas être échangée contre la carte CAMPEMENT bonus obtenue grâce au Bonus du 4<sup>e</sup> Cycle (de la rangée supérieure).



### SORCIÈRE

Générez n'importe quel Joyau sans utiliser de cartes Énergie ou Rare.

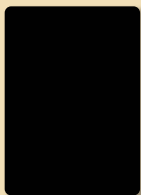
Ne peut pas être utilisée pour la recette 1/5/9.



### KRAKEN

Ajoutez à votre main deux cartes actuellement dans la Rivière.

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



### VAMPIRE

Il n'a pas de carte Capacité.



### MÔME

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

\*Après avoir pioché et consulté la 1<sup>re</sup> carte, vous pouvez choisir de piocher la 2<sup>e</sup> carte dans le même Deck ou dans un Deck différent. De même pour la 3<sup>e</sup> carte.

## Communication

Il est interdit de parler directement des informations concernant vos cartes Énergie en main, mais il est recommandé d'en parler indirectement.



**Vous ne pouvez pas parler spécifiquement du "numéro" ou de la "couleur" des cartes que vous avez en main.**

Vous ne pouvez pas dire quelque chose comme "J'ai un numéro 1 dans ma main" ou "J'ai une carte jaune".



**Vous pouvez en revanche discuter d'informations autres que le numéro de vos cartes en main.**

- Vous pouvez parler des cartes Rare ou des cartes Capacité de votre main.
- Vous pouvez parler des cartes que vous avez déjà jouées sur le Champ, sur la Rivière ou que vous avez utilisées pour des Joyaux.

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 4<sup>e</sup> 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 !"



- 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.



- 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 le Champ.

## Disques de Communication



Vous pouvez librement placer ou récupérer vos disques à tout moment pour manifester vos intentions. Placez les disques 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 disques de Communication !

Dans sa main de départ, Rouge dispose des cartes rouges 1, 3 et 5.

Il a placé ses deux disques 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 disques sur la même case pour indiquer qu'il veut absolument gagner un Deck.



1 carte en main



Vert place deux disques sur la rangée LAC du Champ pour indiquer qu'il a des cartes vertes et jaunes.

Comme il a en main des cartes du Deck Phénix, on peut supposer qu'il s'agit d'un 3 vert et d'un 6 jaune.

Jaune n'a qu'une carte jaune 8. Pendant son tour, il veut jouer le 8 jaune dans la Rivière pour gagner une carte Rare.

Puis, lors de son prochain tour, il souhaite jouer la carte Rare sur le dernier emplacement de la rangée LAC du Champ pour gagner un Deck.

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



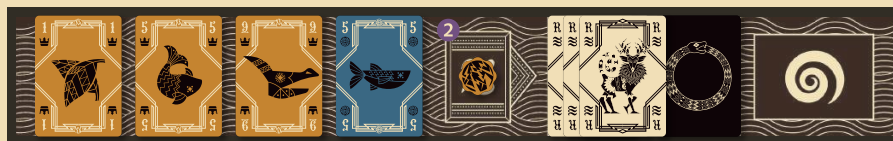
Cartes vues par vos coéquipiers (verso)



3 cartes en main



1 carte en main



# 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 Champ

Placez la MONTAGNE dans la rangée supérieure, la GROTTE dans la rangée médiane et le CAMPEMENT dans la rangée inférieure.



### Mise en place des Éternels

- Les cartes Capacité ne sont pas utilisées. Retirez-les de chaque Deck Éternel.
- Placez trois Éternels A dans la rangée supérieure du Champ. Retirez-en un de la partie à l'aide du dé à quatre face (appelé « D4 », voir « Mise en place de trois Éternels » page suivante).
- Dans la rangée médiane du Champ, mettez en place les Éternels B comme pour la rangée supérieure.
- Dans la rangée inférieure du Champ, mettez en place les Golems Alpha ( $\alpha$ ), Béta ( $\beta$ ) et Gamma ( $\gamma$ ).
- 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 4<sup>e</sup> Cycle

Les rangées se ferment à l'issue du 3<sup>e</sup> Cycle.





# MODES DE JEU

## DIFFÉRENTES MISES EN PLACE ET MODES DE DIFFICULTÉ

Lorsque vous jouez en mode Entraînement, à 2 et 3 joueurs au Palier A (mode Débutant), ou à n'importe quel Palier ultérieur, vous devez suivre différentes étapes pour terminer la mise en place de la partie.

### Mise en Place



#### Mise en place de trois Éternels

Il y a quatre Éternels dans chaque famille.

Cependant, seuls trois d'entre eux servent aléatoirement dans chaque partie.

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

Livret Description des Paliers. 29

### Modes de Difficulté

Les paliers A/B/C/D/E proposent chacun quatre modes de difficulté : Débutant, Standard, Expert et Professionnel.

Si vous avez l'habitude de jouer à des jeux de société, essayez de jouer en mode Standard ou Expert

- ① Débutant (Facile) : Recommandé pour les joueurs souhaitant profiter d'un moment convivial sans grande difficulté.
- ② Standard (Normal) : Recommandé aux joueurs qui connaissent bien les jeux de société.
- ③ Expert (Difficile) : Recommandé aux joueurs qui connaissent déjà bien le jeu Eternal Decks.
- ④ Pro (Coriace) : Recommandé aux joueurs qui souhaitent se confronter à un défi relevé.

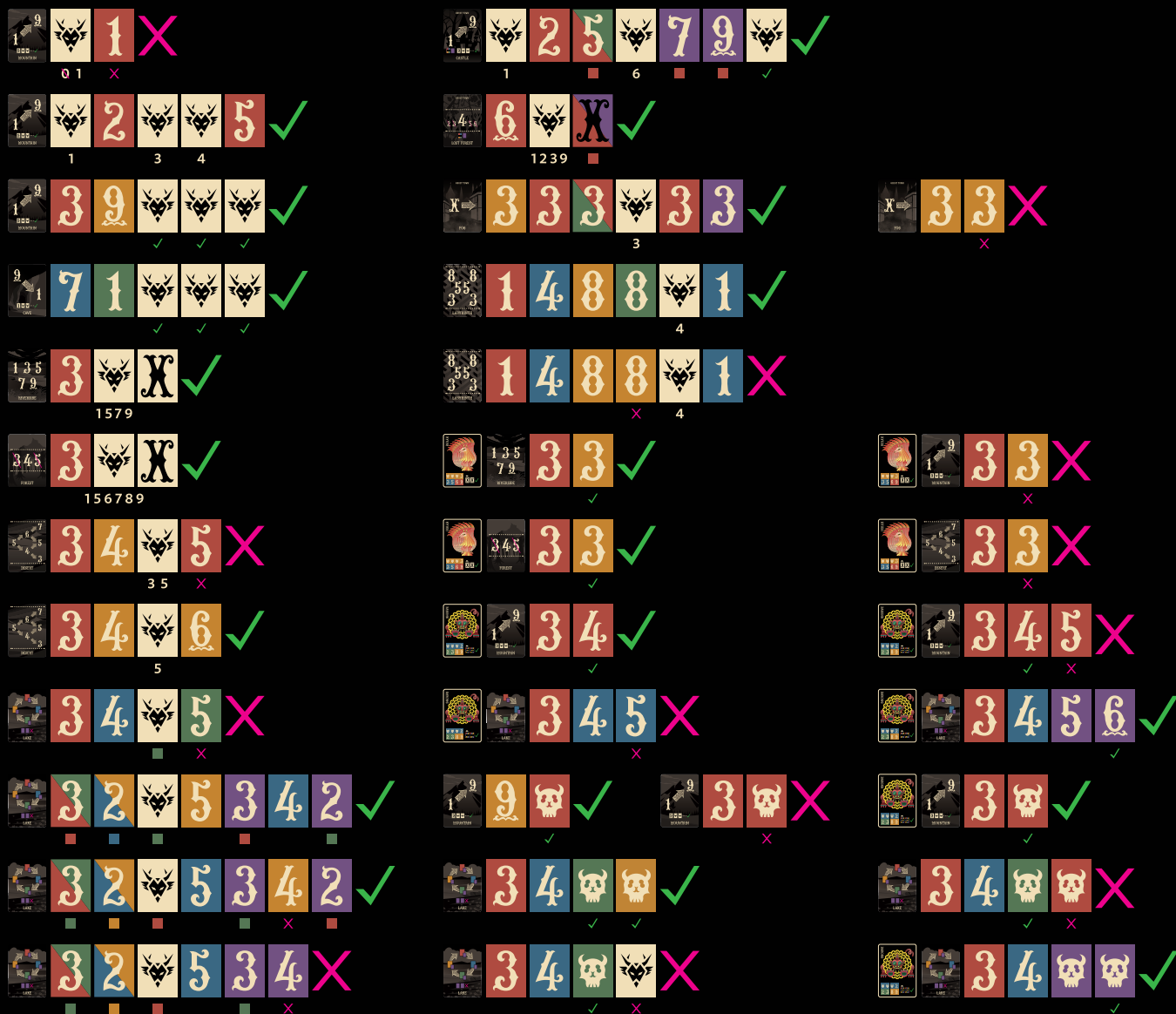
Vous avez terminé les paliers A à E ?

[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 !





AUTEUR / HIROKEN  
ILLUSTRATION / MUJUNSHA TOKYO  
DEVELOPPEUR / BODOGEKAZOKU

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

