



THE VALE OF ETERNITY





Entrez dans un monde merveilleux peuplé de monstres, d'esprits et de divinités !
 En tant que dresseur, traquez et apprivoisez une multitude de créatures, dans le but ultime de capturer les puissants et nobles dragons. Les 70 créatures issues de mythes du monde entier rendent chaque partie unique et imprévisible. Piochez des cartes, effectuez des actions et utilisez les effets des serviteurs invoqués pour devenir le plus grand dresseur de monstres !

Matériel

- 1 plateau & 1 figurine cartonnée



- 1 piste de score



- 1 compteur de manches



- 42 pierres magiques
- 1 tuile d'initiative



- 8 pions Capture
- 4 pions Score



- 70 cartes



Arrière

Avant

- 4 tuiles individuelles



Avant

Arrière

Mise en place

- 1 **Tout le monde choisit une couleur et prend 2 pions Capture et 1 tuile individuelle de cette couleur.**
- 2 La dernière personne à avoir vu un reptile joue en premier. Cette personne reçoit la tuile d'initiative.
- 3 Placez le plateau et la piste de score au centre de la table.
- 4 Mélangez les cartes pour former une pioche, face cachée.
Réservez un peu d'espace à côté de la pioche pour constituer la pile de défausse.
- 5 Placez le compteur de manches sur la première case de la piste de manches.
- 6 À partir de la personne possédant la tuile d'initiative puis dans le sens horaire, attribuez à tout le monde des points selon l'ordre du tour (1 point pour la première personne à jouer, 2 points pour la suivante, ...).
Placez les pions Score sur la piste de score en fonction.
- 7 Constituez une réserve avec les pierres magiques à proximité du plateau.

Quant à la figurine, elle est plutôt jolie, non ?
Pourquoi ne pas la disposer au centre du plateau ?



Les cartes



Chaque carte représente une créature.

- 1 Nom de la carte.
- 2 Coût d'invocation.

- 3 Famille de la carte.
Il existe 5 familles :



- 4 Effet de la carte.
Il existe différents types d'effets qui procurent des avantages.

- 5 Type d'effet.
Il en existe trois :



Instantané :

Se déclenche uniquement au moment où la carte est invoquée.



Permanent :

Fonctionne de façon continue dès que la carte est invoquée.



Activable :

S'active une fois par manche, lors de la phase de résolution.

Glossaire

Main

Les cartes que vous prenez (généralement en apprivoisant) sont appelées votre *main*.

- Ne dévoilez pas votre main à vos adversaires.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de votre main.

Pierres magiques

Vous gagnez généralement des pierres magiques en vendant les cartes que vous avez capturées. Vous pouvez ensuite utiliser ces pierres magiques pour invoquer une carte de votre main.

Il existe 3 types de pierres magiques.



Les pierres rouges valent 1.



Les pierres bleues valent 3.



Les pierres violettes valent 6.

4

- **IMPORTANT ! Il est interdit de posséder plus de 4 pierres magiques, peu importe leur type.**
- Si vous dépassez cette limite, gardez 4 pierres et défaussez le reste. Cette décision doit être prise avant d'entreprendre toute autre action.
- Vous ne pouvez pas échanger vos pierres contre des pierres de la réserve, à moins qu'un effet de carte ne vous y autorise.
- Si vous payez plus que le coût requis, vous ne recevez pas la différence (le jeu « ne rend pas la monnaie »).
- Les pierres magiques possédées sont une information publique : elles doivent être visibles par tout le monde.
- La quantité de pierres magiques présentes dans la réserve est théoriquement illimitée. Si certaines pierres venaient à manquer, utilisez un autre objet pour les remplacer.

Arène

- L'arène est la zone dans laquelle une carte est jouée pour en invoquer la créature.
- Votre arène comporte autant d'emplacements que le numéro de la manche en cours. Par exemple, à la 5ème manche, votre arène dispose de 5 emplacements.
- **IMPORTANT ! Vous ne pouvez pas invoquer plus de créatures que votre arène ne comporte d'emplacements.** Lorsque vous possédez autant de créatures que d'emplacements dans votre arène, votre espace est complet.



Par exemple, s'il y a 5 cartes dans votre arène au 5ème tour, vous ne pouvez plus invoquer de cartes pendant ce tour, à moins de libérer un emplacement en défaussant une carte de votre arène.



Points

Les points se gagnent de différentes manières, en déclenchant les effets des cartes. Lorsque vous gagnez des points, avancez votre pion Score d'autant d'espaces sur la piste de score. Si quelqu'un totalise 60 points (ou plus) à la fin d'une manche, la partie se termine. Remarque : Des effets de cartes peuvent diminuer votre score. Celui-ci ne descend cependant jamais en-dessous de zéro.

5

Comment jouer ?

La partie se joue en un certain nombre de manches (généralement 8 à 10). Chaque manche est divisée en 3 phases :

Capture → Action → Résolution

Durant la phase de capture, vous allez vous emparer de cartes.

Durant la phase d'action, vous pourrez effectuer diverses actions - notamment l'invocation.

Durant la phase de résolution, les effets activables présents dans votre arène se déclenchent.

Les manches se succèdent jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit rencontrée.

1. Phase de capture

1. Prenez, dans la pioche, autant de cartes que 2 fois le nombre de participants. Classez-les selon leur famille, puis disposez-les dans les espaces correspondants autour du plateau.

Remarque : Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

2. En commençant par la personne possédant la tuile d'initiative puis dans le sens horaire, choisissez une carte et posez-y un de vos jetons Capture. Il est interdit de choisir une carte sur laquelle se trouve déjà un jeton Capture.



3. Ensuite, la dernière personne à avoir choisi pose son deuxième jeton Capture sur une seconde carte. Tout le monde en fait autant, dans le sens anti-horaire. Autrement dit, la dernière personne du tour effectue deux choix consécutifs. Une fois que la personne possédant la tuile d'initiative a posé son second jeton Capture sur la dernière carte, la phase de capture est terminée.

6

2. Phase d'action

Cette phase se déroule dans le sens horaire, en commençant par la personne qui possède la tuile d'initiative. À tour de rôle, jouez autant d'actions que vous le souhaitez. Quatre types d'actions sont réalisables (voir ci-contre).

- Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action.
- Vous pouvez effectuer les actions dans l'ordre de votre choix.

Par exemple, vous pouvez invoquer à nouveau une carte après en avoir déjà invoquée une, puis vendre une carte.

Si vous n'avez plus d'action à effectuer ou que vous ne souhaitez plus effectuer d'action, terminez votre tour. C'est alors à la personne suivante dans le sens horaire de jouer. Lorsque tout le monde a terminé son tour, le tour d'action prend fin.

ATTENTION ! Vous ne pouvez pas terminer votre tour si un de vos jetons Capture se trouve encore sur une carte.

Vendre une carte

- Pour vendre une carte, récupérez un de vos jetons posés durant la phase de capture. Défaussez la carte sur laquelle se trouvait le jeton et gagnez des pierres magiques **en fonction de la famille de la carte** (peu importe le prix de la carte).
- Le nombre de pierres magiques alloué pour chaque famille de cartes et rappelé sur le plateau.



- **RAPPEL :** Vous ne pouvez jamais posséder plus de 4 pierres magiques, quel que soit leur type.



Apprivoiser une carte

- Pour apprivoiser une carte, récupérez un de vos jetons posés durant la phase de capture. Ajoutez ensuite à votre main la carte sur laquelle ce jeton était posé.
- **RAPPEL** : il n'y a pas de limite à la taille de votre main.



Invoquer une carte

- Commencez par vérifier s'il vous reste de la place dans votre arène.
- Si votre arène est pleine (autrement dit, si vous avez déjà invoqué autant de créatures que d'emplacements disponibles), il vous est impossible d'invoquer une carte.
- **RAPPEL** : Le nombre d'emplacements disponibles correspond au numéro de la manche en cours.
- Payer les pierres magiques correspondant au prix de la carte et posez cette carte devant vous, face visible. Rappelez-vous que si vous payez plus que nécessaire, le jeu « ne rend pas la monnaie ».
- **REMARQUE** : Le prix d'une carte peut être réduit par des effets de cartes. Ces effets peuvent se cumuler. Toutefois, le prix d'une carte ne peut pas être inférieur à zéro.
- Résolvez les effets instantanés de la carte, le cas échéant.

Par exemple, pour invoquer une carte de coût 4, vous pouvez payer avec les pierres suivantes :



Valeur 4 (compte juste)



Valeur 4 (compte juste)



OU



Valeur 6 (vous payez 2 de trop mais ne récupérez pas la différence)



Marco veut invoquer une *Hydre*.

- ① C'est la 5ème manche : 5 emplacements sont donc disponibles. Il peut donc posséder jusqu'à 5 créatures. Son arène compte 2 créatures, il peut donc invoquer l'*Hydre*.
- ② Il paie  pour l'*Hydre*, dont le coût est de 4.
- ③ Il pose l'*Hydre* devant lui, face visible. La carte possède un effet instantané, qui se déclenche. Il choisit de prendre  et .



Bannir une carte

- On parle de « **bannir** » lorsque vous défaussez une carte posée dans votre arène.
- Le prix à payer pour bannir une carte est égal au numéro de la manche en cours.
- **IMPORTANT** : Vous ne pouvez bannir que des cartes de votre propre arène.



C'est la 5ème manche : le prix pour bannir une carte est de 5 pierres.

Marco paie  pour bannir une de ses cartes.

Il a payé 1 de trop, mais ne récupère pas la différence.

⑨

3. Phase de résolution



Tout le monde joue à tour de rôle, en commençant par la personne possédant la tuile d'initiative. À votre tour, déclenchez **une fois** chaque effet activable présent sur les cartes de votre arène. Déclenchez ces effets dans l'ordre de votre choix. Si vous ne possédez aucun effet activable ou si vous les avez déjà tous déclenchés, votre tour est terminé. La phase de résolution se termine lorsque tout le monde a joué son tour de cette manière.



Marco a 5 cartes en main.

Il possède 2 cartes avec des effets activables dans son arène.



Les choses se dérouleront différemment selon l'ordre dans lequel Marco décidera de déclencher ces effets :

Il peut commencer par l'effet d'*Odin* et - puisqu'il a 5 cartes en main - gagner 2.

Il utilise ensuite l'effet du *Griffon* pour piocher une carte.



OU

Il peut aussi choisir de d'abord déclencher l'effet du *Griffon*, pour piocher une carte.



Il profite ensuite de l'effet d'*Odin* et gagne 6, puisqu'il a maintenant 6 cartes en main.

Fin d'une manche

Après la phase de résolution, la manche est terminée. Vérifiez les conditions de fin de partie. Si aucune n'a été rencontrée, entamez une nouvelle manche. Déplacez le compteur de manches sur la case suivante. La tuile d'initiative est transmise dans le sens horaire.

10



Fin de partie

Si une condition de fin de partie est rencontrée à la fin d'une manche, la partie est terminée.

Il existe deux conditions de fin de partie :

- Quelqu'un totalise au moins 60 points à la fin d'une manche ;
- La 10ème manche est terminée.



Vous dépassez 60 points ? Retournez votre tuile individuelle pour l'indiquer.

La personne qui totalise le plus grand nombre de points l'emporte.

En cas d'égalité, la personne impliquée avec le plus grand nombre de créatures invoquées l'emporte. Si l'égalité subsiste, partagez la victoire !

Crédits

Auteur : Eric Hong

Couverture : Stefano Martinuz

Illustrations : Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz

Production : Marco Jung

Édition : Tylor Kim, Antoine Prono

Graphiste : Chong

Adaptation France : A. Duché-Balke, D. Falkouska, Ludiloc



©2023. Mandoo Games Co.,Ltd.

Tous droits réservés

Édité par Mandoo Games

www.mandoo games.com

Distribué par Blackrock Games
www.blackrockgames.fr



Effets des cartes

Si l'effet d'une carte contredit une règle, c'est l'effet de la carte qui est d'application.



Tous les effets doivent être appliqués.

Par exemple, à moins que votre main ne soit vide, vous **devez** déclencher l'effet de *Méduse* lors de la phase de Résolution. Cela vous oblige à défausser une carte de votre main.

Si la condition n'est pas remplie, l'effet n'est pas déclenché.

Par exemple, si vous ne pouvez pas défausser une carte, vous ne gagnez pas 1.



S'il est impossible d'appliquer entièrement un effet instantané, la carte ne peut pas être invoquée. Par exemple, si personne (vous compris) n'a invoqué de carte Eau à défausser, vous ne pouvez pas invoquer le *Molosse de Braise*.

C'est la personne choisie qui décide quelle carte Eau défausser.



Lorsque vous invoquez une carte dont l'effet permanent affecte les invocations, l'invocation de cette carte n'est pas affectée par son propre effet.

Par exemple, vous ne gagnez pas 2 si vous payez 2 pour invoquer *Kappa*.



Lorsque vous déclenchez l'effet instantané d'une carte, cette carte est considérée comme étant dans l'arène, et plus dans votre main.

Par exemple, vous gagnez 4 pour la famille Dragon en déclenchant l'effet instantané d'*Eternity*, parce qu'*Eternity* est considéré comme présent dans l'arène.



Récupération est un mot-clef qui renvoie une carte invoquée dans la main de son propriétaire.

Si aucune cible n'est spécifiée, la carte applique son effet à elle-même.

Par exemple, si vous invoquez le Diablotin, il revient dans votre main durant la phase de résolution.