



Aperçu Général du Jeu

Eons est un jeu de stratégie pour 2 à 5 joueurs dans lequel chaque joueur endosse le rôle d'un Architecte Cosmique, dans une compétition pour créer et façonner l'univers, à une échelle cosmique. Les joueurs vont créer des étoiles, des planètes, et d'autres corps célestes en utilisant les éléments chimiques élémentaires ainsi que leur propre « Essence » (l'émanation de la volonté et de la puissance de chaque architecte). Tous les corps célestes rapportent leurs propres points de victoire, chaque joueur devra donc s'assurer que sa version de l'univers lui fournisse le plus de points possible, avant que l'entropie ne s'installe et que l'univers ne se rétracte et disparaisse.

Chaque joueur commence la partie avec quelques ressources et une main de cartes. Au fil des tours de jeu, les joueurs pourront utiliser leur Essence pour acheter des éléments supplémentaires dans la réserve cosmique, afin de créer des corps célestes depuis leur main. Les joueurs récolteront l'Essence et les points de victoire générés par les corps célestes qu'ils contrôlent. Ils géreront aussi la fusion au sein de leurs étoiles afin de créer des éléments plus complexes à ajouter à leur réserve. Mais les joueurs doivent être prudents, effectuer leur fusion avec discernement, et se concentrer sur la protection de leurs corps célestes les plus importants. En effet, les autres joueurs pourront déclencher des événements capables de transformer leurs étoiles en supernova ou de détruire l'Essence et les

points de victoire. Chaque étoile ou planète détruite fait baisser d'un cran l'horloge entropique. Quand la décompte atteint zéro, la partie se termine.

Matériel

1 plateau de jeu
145 cartes cosmos
5 aides de jeu
5 jetons focus
5 jetons joueur
1 jeton Eon cycle
1 jeton entropie

90 cubes ressource :
25 hydrogène (jaune), 25 carbone (rouge), 18 oxygène (bleu), 12 fer (gris), 10 uranium (noir)
Jeton Essence :
60 jetons 1 Essence
36 jetons 5 Essences

Ressources du jeu

La composition chimique du Cosmos, complexe et en constante évolution est un sujet d'étude gigantesque. Dans le jeu Eons, ce problème insondable est simplifié de manière abstraite par l'utilisation de cinq éléments périodiques et d'une sixième ressource, l'Essence, qui représente la volonté et le pouvoir de chaque architecte. La combinaison de ces six choses représente les ressources du jeu.

Les éléments (représentés par les cubes appropriés) et l'Essence (représentés par les jetons Essences) sont nécessaires pour construire l'ensemble des corps célestes et déclencher les événements cosmiques. Le coût en éléments et en Essences de chaque carte est indiqué sur celle-ci.

Durant la partie, chaque joueur va se constituer et gérer une réserve d'Essence et d'éléments. Chaque joueur commence la partie avec une petite réserve et toutes les cartes créées par un joueur doivent être payées avec l'Essence et les éléments de sa propre réserve.

Mais les joueurs ne peuvent conserver d'une quantité limitée d'éléments dans leur réserve, en fonction de l'ère. Cette quantité est déterminée par l'horloge entropique. L'univers devenant de plus en plus chaotique, il devient difficile pour les Architectes de le contrôler.



Les cartes font aussi référence à la réserve générale. Celle-ci est constituée de tous les éléments et de toute l'Essence qui n'a pas encore été collecté par les joueurs. La zone de jeu située sur le plateau, appelée « Element Stockpile », est utilisée pour séparer les éléments, type par type. Elle en indique aussi le coût qui servira lors de la phase **ACCOUNT**.



Les éléments sont une ressource finie dans le jeu. S'approprier les éléments disponibles dans la stockpile constitue donc une part importante de la stratégie. L'Essence est quant à elle sans limite. Contrairement aux éléments, les jetons Essence sont disposés à côté du plateau, à la disposition de tous les joueurs.

Cartes Cosmos

Les cartes cosmos qui composent la pile représentent des corps célestes (planètes ou étoiles) ou des événements cosmiques. La plupart de ces cartes partagent des caractéristiques communes, comme le montre la carte illustrée plus bas :



1) Titre de la carte

2) Points de victoire : Si vous contrôlez cette carte, vous bénéficierez de ses PV lors de la phase **ACCOUNT**.

3) Essence : Si vous contrôlez cette carte, vous bénéficierez de sa valeur en Essence lors de la phase **ACCOUNT**. Toutefois, les planètes ne génèrent pas d'Essence si elles n'orbitent pas autour d'une étoile.

4) Section ressources : Liste les ressources nécessaires pour jouer cette carte et indique ce qu'elles deviennent une fois dépensées. Un texte additionnel et des règles spéciales peuvent aussi être présents à cet endroit.

5) Orbites disponibles : Chaque étoile peut abriter un nombre limité de planètes. Cette capacité est indiquée par le nombre de silhouettes de planètes sur l'illustration.

Mise en place

1) Mélangez les cartes cosmos pour former une pile et distribuez à chaque joueur une main de 7 cartes. Au cours de la partie, les cartes jouées formeront une défausse à côté de la pile de pioche. Une fois la pile de pioche vide, on remélange la défausse pour former une nouvelle pile de pioche.

2) Formez la stockpile en fonction du nombre de joueur en vous aidant du tableau ci-dessous. Les éléments non utilisés sont mis de côté pour le reste de la partie.

	5 Player	4 Player	3 Player	2 Player
Hydrogen	25	21	17	14
Carbon	25	21	17	14
Oxygen	18	15	13	11
Iron	12	11	10	9
Uranium	10	10	9	8

3) Chaque joueur commence la partie avec une réserve d'éléments pris dans la stockpile : 4 hydrogène, 3 carbone, 2 oxygène, 1 fer et 10 Essence.

4) Sur le plateau, disposez chaque jeton de joueur sur le chiffre zéro de la piste de score qui fait la bordure du plateau. Placez le jeton entropie sur l'horloge entropique, sur la valeur correspondante au nombre de joueurs. Si les joueurs veulent faire une partie plus longue, ils peuvent décider de placer le jeton entropie sur une valeur plus élevée.

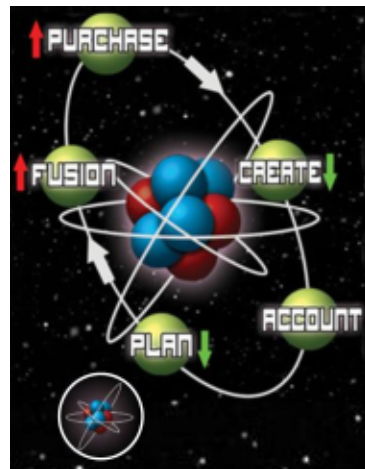
5) La partie commence avec une phase **CREATE** (de création) sur le Eon Cycle, à droite du plateau. Le premier joueur est déterminé aléatoirement, puis on tourne dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un nouvel ordre de tour soit établi après la phase de **ACCOUNT** (phase de décompte).

Structure d'un Tour de Jeu (Le Cycle)

La vie de l'univers est représenté ici par un cycle répétitif, où se succèdent 5 ères, constituant les différentes phases de jeu. Ce cycle est représenté par le Eon Cycle qui figure sur le plateau et sur chaque aide de jeu. Le jeton Eon Cycle sert à indiquer la phase de jeu en cours.

A chaque phase, les joueurs vont effectuer des action dans un ordre exclusif à cette phase.

Le tour de jeu pour chaque phase est déterminé par les jetons des joueurs sur la piste de score et par la phase elle même. Le tour de jeu se fera soit du plus bas vers la plus haut, soit du plus haut vers le plus bas. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de corps célestes en jeu l'emporte, suivi par celui avec le plus d'Essence en réserve. Le vainqueur de l'égalité est «plus haut» que les autres joueurs. Placez leurs jeton de joueur au dessus des jetons des autres joueurs sur le plateau.



CREATE (par ordre décroissant)

Chaque joueur joue une seule carte de sa main, dans l'ordre du tour. Il paye le coût indiqué sur la carte et défause l'Essence et les éléments dépensés, comme indiqué sur la carte. Les joueurs continuent de cette manière à jouer une carte de leur main, jusqu'à ce qu'ils choisissent de passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne participe plus à la phase **CREATE** et passe son tour si le tour de jeu revient à lui. La phase **CREATE** se termine lorsque tous les joueurs ont passés. Un joueur peut aussi déplacer le jeton Focus un fois durant la phase **CREATE**, comme action gratuite lors de son tour.

ACCOUNT

Chaque joueur ajuste son marqueur de PV sur la piste de score en prenant en compte les points apportés par ses corps célestes, puis il collecte l'Essence générée par ses corps célestes. Rappelez-vous, les planètes ne génèrent pas de PV ou d'Essence si elles ne gravitent pas autour d'une étoile ou si elles ne sont pas protégées par un jeton Focus. Pour finir, chaque joueur doit défauter des

éléments de sa réserve jusqu'à ce que celle-ci contienne un nombre d'éléments inférieur ou égal à la limite imposée par l'horloge entropique. Les éléments défautés retournent dans la stockpile. Il n'y a pas d'ordre de jeu lors de cette phase et les joueurs peuvent effectuer leurs actions simultanément. L'ajustement pour l'ordre du tour se fait une fois que toutes les Essences ont été collectées.

PLAN (par ordre décroissant)






Chaque joueur peut choisir de défauter autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, puis de reconstituer sa main à 7 cartes. Chaque joueur doit terminer la phase **PLAN** avec 7 cartes en main.

FUSION (par ordre croissant)

Chaque joueur possédant des étoiles en phase de fusion (ce processus est détaillé dans la section « Fusion » plus bas) crée de nouvelles ressources, qu'il pose sur les étoiles concernées. Après que toutes les étoiles aient effectué leur étape de fusion, les joueurs peuvent sectionner le nombre de nouvelles ressources issues de la fusion qu'ils souhaitent, et les déplacer de leurs étoiles vers leurs réserves. Toutes les étoiles doivent effectuer leur étape de fusion, si c'est possible. Si ce n'est plus possible, l'étoile meurt.

PURCHASE (par ordre croissant)

Chaque joueur a la possibilité de dépenser de l'Essence pour acheter des éléments directement dans la stockpile. Bien que ce soit généralement plus cher que de collecter des ressources depuis les étoiles lors de la **FUSION**, c'est parfois le meilleur moyen d'avoir rapidement la ressource dont on a besoin.

 Hydrogen	1 Essence	 Oxygen	3 Essence
 Carbon	2 Essence	 Iron	4 Essence
 Uranium	<i>Cannot be purchased.</i>		

Création du Cosmos

Au cours de la partie, les joueurs vont jouer des cartes à partir de leur main (étoiles, planètes, supernova, et autres corps célestes ou événements). Chaque carte a un coût en Essence et/ou en éléments. Ce coût doit être payé à partir de la réserve du joueur qui souhaite poser la carte. Certaines cartes ont un coût variable qui dépend de la manière dont elles sont jouées.

Chaque carte possède une section Ressources qui décrit la nature et la quantité des ressources nécessaires pour pouvoir poser la carte, et ce que deviennent les ressources après utilisation. En fonction du texte, certaines ressources retournent dans la stockpile alors que d'autres sont détruites (elles ne retournent pas dans la stockpile, mais sont retirées du jeu définitivement). Les ressources sans destination sont placées sur la carte qu'elles ont créé (dans le cas des étoiles).



Exemple de création avec des ressources :

Dans le cadre vert de la carte planète, toutes les ressources utilisées, ainsi que l'Essence, retournent dans la stockpile. Dans le cadre bleu de la naine rouge, l'Essence dépensé retourne dans la stockpile, mais les éléments restent sur la carte. Enfin, pour le trou noir, l'Essence dépensé va dans la stockpile, mais l'uranium est détruit (retiré du jeu).

Le Jeton Focus

Vos adversaires peuvent créer des événements cosmiques afin de tenter de détruire certaines de vos étoiles et planètes, vous enlevant ainsi des points de victoire et de l'Essence au mauvais moment.

Pour vous en prémunir, vous avez à votre disposition une forme de protection : le

jeton Focus, qui représente votre capacité, en tant qu'Architecte, à faire plier les lois du Cosmos selon votre volonté. Chaque joueur possède un jeton Focus (identique au jeton de la piste de score). Qui peut être placé sur n'importe quel corps céleste qu'il contrôle. Ce corps céleste est immunisé de n'importe quelle carte jouée par un adversaire, comme Supernovae ou Cosmic Collision.

De plus, une planète qui possède le jeton Focus génère de l'Essence et des PV lors de la phase **ACCOUNT**, même si elle n'orbite pas autour d'une étoile.

Par contre, le jeton Focus n'empêche pas la destruction d'un de vos corps célestes à cause de cartes que vous avez posées ou à cause d'un processus « naturel », comme l'incapacité d'une étoile à effectuer le processus de fusion. Si un corps céleste protégé par le jeton Focus est détruit de cette façon, vous pouvez immédiatement assigner le jeton Focus à un autre corps céleste que vous avez en jeu.

Le jeton Focus peut être placé ou déplacé sur une carte une seule fois durant chaque phase **CREATE**, gratuitement lors de votre tour. Vous pouvez donc créer une étoile ou une planète, puis immédiatement placer votre jeton Focus dessus, ou le déplacer sur cette carte lors d'une prochaine phase **CREATE**. Mais à chaque phase **CREATE**, vous ne pouvez déplacer ou placer votre jeton Focus qu'une seule fois.

Gestion des Planètes

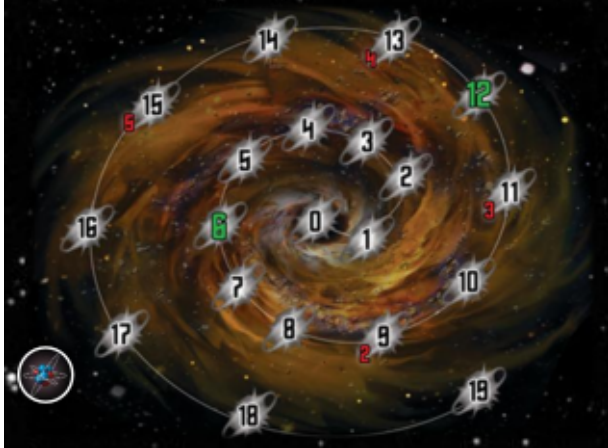
Chaque étoile qu'un joueur contrôle possède un nombre limité de place pour abriter des planètes dans son système et lors de la phase **ACCOUNT**, le joueur peut uniquement collecter les PV et l'Essence des planètes qui orbitent autour d'une étoile.

Certains joueurs voudront « physiquement » faire orbiter les planètes autour de leurs étoiles, mais cela n'est pas nécessaire (bien que ce soit plus fun). Ce qui compte réellement c'est le nombre de planètes que peuvent accueillir l'ensemble des étoiles que vous avez en jeu. Autrement dit, une planète n'est pas attachée à une étoile en particulier.

Un joueur n'est pas obligé d'avoir des étoiles en jeu pour créer une planète et si une étoile est détruite, les planètes du système restent en jeu. Les planètes qui n'orbitent pas autour d'une étoile sont des « planètes errantes » qui ne donnent pas

de PV ni d'Essence lors de la phase **ACCOUNT** (sauf si elles ont un jeton Focus).

Lors de la phase **ACCOUNT**, les joueurs peuvent librement décider lesquelles de leurs planètes sont errantes et lesquelles sont en orbite. Cela sert si vous avez plus de planètes que vous ne pouvez en mettre en orbite et que vous voulez bénéficier du plus de PV et d'Essence possible.



Entropie et Disponibilité des Ressources

Le compte à rebours pour la fin de la partie est représenté par l'horloge entropique sur le plateau, sous la forme d'un trou noir. A chaque fois qu'une planète ou une étoile est détruite, l'univers devient un peu plus chaotique, et l'horloge entropique se rapproche un peu plus du zéro. Lorsque le compte à rebours atteint zéro, la partie se termine.

Certains événements cosmiques peuvent précipiter la fin de partie, mais les étoiles peuvent aussi mourir naturellement lors de la phase **FUSION**. Quoi qu'il en soit, lorsqu'une planète ou une étoile en jeu (pas dans le main d'un joueur) est déplacée dans la défausse, le marqueur sur l'horloge entropique se déplace d'un cran vers le zéro.

Comme l'univers devient de plus en plus chaotique, il devient de plus en plus difficile pour l'Architecte de le contrôler. Cela se manifeste dans sa capacité à canaliser les éléments dans sa réserve. En terme de jeu, cela veut dire que lors de la phase **ACCOUNT**, chaque joueur doit réduire le nombre des cubes élément de sa réserve de tel manière qu'il soit inférieur ou égal au niveau de ressource

autorisé, indiqué par le marqueur sur l'horloge entropique (le nombre inscrit en vert). Par exemple, lorsque l'horloge est sur le chiffre 12 ou en deçà, les joueurs ne peuvent avoirs que 12 éléments ou moins dans leur réserve. Le joueur choisi quel éléments garder et défausse les autres dans la stockpile.

Comme cette étape de défausse éventuelle intervient lors de la phase **ACCOUNT**, les joueurs peuvent collecter plus d'éléments que le niveau autorisé lors des phases **FUSION** et **PURCHASE**, du moment que les éléments en excédent sont dépensés lors de la phase **CREATE**.

Les chiffres rouges indiquent l'endroit où commencer la partie en fonction du nombre de joueurs. Mais il est possible de commencer de plus loin si l'on souhaite faire des parties plus longues.

Phase de Fusion

La phase de **FUSION** constitue la pierre angulaire du concept du jeu et la clé du développement de la réserve de ressources des joueurs.

Lors de la phase de **FUSION**, chaque joueur (de celui qui a le moins de PV à celui qui a le plus de PV) détermine les cycles de fusion pour chaque étoile qu'il a en jeu. Cette étape transforme les éléments présents dans l'étoile en d'autres éléments, de la manière détaillée dans le tableau « Fusion Cycles ». Les éléments d'une étoile sont stockés sur la section ressources de la carte.

Quand une étoile effectue une étape de fusion, son propriétaire sélectionne des éléments posés sur la section ressources de la carte et effectue une ou plusieurs opération du tableau « Fusion Cycles ». Les éléments (anciens et nouveau) sont déplacés dans la stockpile et les nouveaux éléments créés sont pris dans la stockpile et placés au centre de la carte étoile. Ces nouveaux éléments ne pourront pas être utilisés pour effectuer une étape de fusion avant la prochaine phase de **FUSION**.

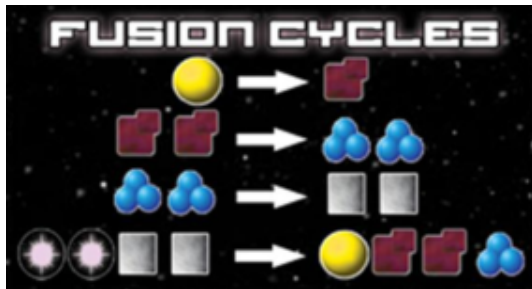
Un joueur peut utiliser les éléments se trouvant sur la section ressources d'une carte étoile pour effectuer autant d'étapes de fusion qu'il est possible, à condition qu'il effectue toutes les étapes de fusion pour cette étoile en une seule fois, et qu'il y ai assez d'éléments dans la stockpile pour effectuer ces étapes.

Une fois que toutes les étoiles ont effectué leurs étapes de fusion, chaque joueur

peut sélectionner des éléments nouvellement créés grâce à la fusion et les ajouter à sa réserve. Les éléments qui ne seront pas pris sont déplacés sur la section ressources de leur étoile et pourront être utilisés lors de la prochaine phase **FUSION**.

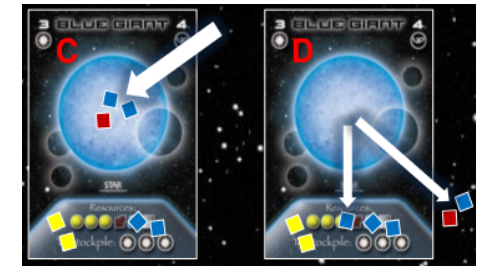
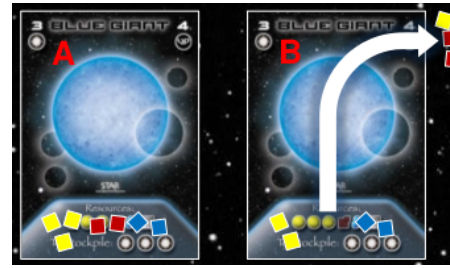
Toutes les étoiles doivent au moins effectuer une étape de fusion, dans le cas contraire, elles meurent immédiatement. La fusion ne peut pas avoir lieu si les éléments à disposition dans la section ressources d'une étoile ne sont pas suffisants pour effectuer une étape de fusion, ou si le résultat de l'étape de fusion crée un élément qui n'est pas disponible dans la stockpile.

Un joueur ne peut pas refuser volontairement d'effectuer une étape de fusion sur une de ses étoiles. Lorsqu'une étoile meurt « naturellement », lors de la phase de **FUSION**, parce qu'elle ne peut plus effectuer d'étape de fusion, sa carte est défaussée et ses éléments sont immédiatement déplacés dans la stockpile. De plus, le propriétaire de l'étoile reçoit 1 uranium de la stockpile (si possible) et l'horloge entropique se décale d'un cran vers le zéro.



Exemple de fusion :

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur possède une étoile (A) avec laquelle il doit effectuer au moins une étape de fusion. Il décide de faire fusionner 1 hydrogène en 1 carbone et 2 carbone en 2 oxygène. Il retire de la section ressources ces 3 éléments qu'il a utilisés et les déplace dans la stockpile (B). Il les remplace par 1 carbone et 2 oxygène qu'il place au centre de la carte (C). Après que tous les joueurs aient effectué leur phase FUSION, il décide de prendre 1 carbone et 1 oxygène nouvellement créé et de les mettre dans sa réserve. Le nouvel oxygène qui reste est déplacé dans la section ressources de la carte (D).



Attendez... qu'est ce que la fission fait là dedans ?

Vous avez pu noter qu'une des étapes de fusion est en fait un processus de fission. C'est en effet le cas. Au cours de la vie d'une étoile, la fusion est habituellement l'unique processus en jeu. Mais en tant qu'Architecte cosmique, vous pouvez dépenser votre Essence pour faire appliquer vos propres règles et transformer 2 fer en plusieurs éléments simples. Un joueur un peu futé peut utiliser cette tactique pour garder une étoile en jeu pendant un long moment, et ainsi continuer à collecter des PV et de l'Essence.

Que ce passe t'il si je vide complètement une étoile de ses éléments ?

Une étoile ne meurt pas naturellement tant qu'il n'y a pas de phase FUSION durant laquelle elle ne peut pas effectuer d'étape de fusion. Si vous effectuez des étapes de fusion qui utilisent l'ensemble des éléments disponibles de la section ressources d'une étoile, puis collectez les nouveaux éléments dans la stockpile, l'étoile reste en jeu, mais mourra au début de la prochaine phase **FUSION**.

Fin de la partie

La partie se poursuit jusqu'à ce que le compte à rebours atteigne zéro. La partie prend alors fin juste après la prochaine phase **ACCOUNT**.

Cette phase **ACCOUNT** finale est effectuée normalement. Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Essence dans sa réserve l'emporte.