

ETERNITIUM

SPIELREGEL



Thomas Carlier



Baptiste Perez



www.eterinitium.de

Ihr könnt die Regeln auch einfach und schnell mit diesem

Spielregel-Video lernen.

Eternitium – der Kristall, der ewiges Leben verspricht.

Niemand weiß, wo er sich befindet oder in welchem Zeitalter er zu finden ist.

Der Kristall ist durch einen uralten Zauber geschützt, damit er nur gefunden werden kann, wenn man zu einer ganz bestimmten Zeit eintrifft!

Ein verrückter Wettlauf zwischen Zeitreisenden beginnt: Öffnet Portale, um in verschiedene Zeitalter zu springen. Nutzt dabei Technologien, um den Kristall schneller zu erreichen, hilfreiche Informationen zu sammeln oder die anderen auf Umwegen durch die Zeit zu schicken!

In diesem unerbittlichen Wettstreit zählt nur eines: Wer wird den Eternitium-Kristall am schnellsten finden?

Ziel des Spiels

Ihr schlüpft in die Rolle von Zeitreisenden, die antreten, um vor den anderen den Eternitium-Kristall in die Hände zu bekommen. Aber es ist nicht nur ein Wettrennen, sondern es ist ein Wettlauf durch verschiedene Zeitalter!

Ihr könnt euch durch das Ausspielen eurer Aktionskarten immer näher an den Eternitium-Kristall heranarbeiten. Legt ihn frei, indem ihr nach und nach den darauf liegenden Zeitalterkartenstapel abbaut. Erwerbt neue Technologien, um eure Decks zu verbessern. Durch geschicktes taktisches Vorgehen könnt ihr schneller als die anderen Zeitreisenden sein.

Inhalt

5 Kristalltafeln



5 Spielhilfen Icon-Legende



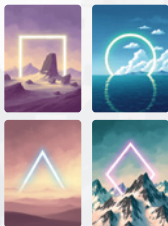
60 Zeitalterkarten (im Querformat)



je 15x

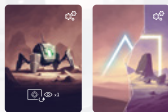
105 Aktionskarten (im Hochformat) aufgeteilt in:

60 Portale



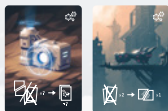
je 15x

29 Basis- Technologien



8x

6x

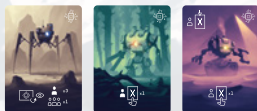


je 3x

16 Fortgeschrittene Technologien



4x



je 2x

Aufbau

Legt vor allen Zeitreisenden jeweils 1 **Kristalltafel** **1** aus. Überzählige Kristalltafeln kommen zurück in die Schachtel.

Nun erhalten alle Zeitreisenden ihre 5 **Startkarten**: Wer zuletzt durch die Zeit gereist ist oder andere Zeitreisende gesehen hat (in der Realität oder anderswo), darf das Spiel beginnen. Falls sich niemand an eine solche Begegnung erinnern kann, wird die Startperson zufällig bestimmt. Diese erhält die Startkarten mit der

(**1**) (**2**) (**3**) (**4**) (**5**) Nummer (**1**), die anderen im Uhrzeigersinn die Startkarten mit der Nummer (**2**) usw.

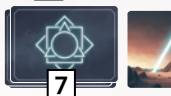
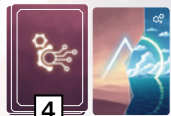
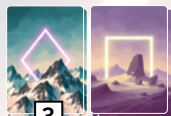


Die Startkarten bestehen aus 4 Portalen (je 1 von jeder Portalform: Kreis, Quadrat, Dreieck und Diamant) und 1 Basis-Technologie *Droide*. Alle Zeitreisenden bilden

mit ihren 5 Startkarten einen verdeckten Stapel, den sie links neben ihre Kristalltafel legen. Dieser Stapel wird zu ihrem **Deck** **2** werden, von dem sie ihre Handkarten nachziehen werden. Rechts neben der Kristalltafel wird später ein **Ablagestapel** **8** entstehen. Die überzähligen Startkarten von nicht teilnehmenden Zeitreisenden kommen zurück in die Schachtel.

Nehmt für jede der 4 Portalformen so viele Portale dieser Art, wie Zeitreisende im Spiel sind, multipliziert mit 2. Legt diese 4 Stapel offen (d.h. mit dem Portal nach oben) nebeneinander. Dies ist die oberste Reihe der allgemeinen Auslage, genannt der **Portalvorrat** **3**.

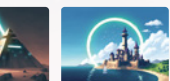
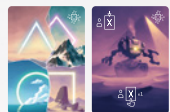
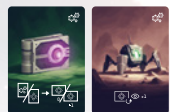
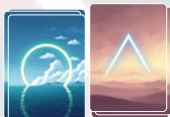
Allgemeine



Für jede(n)



Auslage



Mischt alle Karten **Basis-Technologie** [4] und bildet damit einen verdeckten Stapel. Legt diesen unterhalb des Portalkartenstapels ganz links, deckt die 3 obersten Karten davon auf und legt diese rechts daneben.

Mischt alle Karten **Fortgeschrittene Technologie** [5] und bildet damit einen verdeckten Stapel. Legt diesen unterhalb des Basis-Technologiestapels ganz links, deckt die 3 obersten Karten davon auf und legt diese rechts daneben.

Unter den 3 aufgedeckten Karten Basis-Technologie und den 3 aufgedeckten Karten Fortgeschrittene Technologie dürfen jeweils keine identischen Karten sein. Wenn 2 oder mehr gleiche Karten aufgedeckt wurden, dann lässt nur 1 davon liegen und legt die andere(n) unter den jeweiligen Stapel. Deckt dann entsprechend neue Karten von diesem Stapel auf. Dies gilt während des gesamten Spiels, außer, wenn nicht mehr genug Karten im Stapel vorhanden sind.

Mischt alle **Zeitalterkarten**. Gebt davon allen Zeitreisenden zufällig folgende Anzahl:

- bei 1, 2 oder 3 Zeitreisenden: je 10,
- bei 4 Zeitreisenden: je 9,
- bei 5 Zeitreisenden: je 8.

Zeitreisende(n)



Alle legen ihren **Stapel** [6] verdeckt (d.h. mit der Rückseite nach oben) auf ihre Kristalltafel, ohne ihre Vorderseiten anzuschauen. Dann decken alle die oberste Karte auf und legen diese offen auf ihren Stapel zurück. Mischt die nicht ausgeteilten Zeitalterkarten und bildet damit einen verdeckten Stapel. Legt diesen in der Auslage unter den Stapel mit den Fortgeschrittenen Technologien. Das ist der **gemeinsame Nachziehstapel** [7]. Deckt die beiden obersten Karten davon auf und legt diese rechts daneben.

Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spielzug wählen alle Zeitreisenden, beginnend mit der Startperson, einmalig je 1 Basis-Technologie. Immer nachdem eine ausliegende Basis-Technologie gewählt und genommen wurde, wird diese sofort vom Stapel ersetzt, so dass immer 3 Basis-Technologien aufgedeckt sind (Denkt daran, dass nie 2 gleiche Technologiekarten ausliegen dürfen). So wird auch im gesamten Spiel verfahren. Es ist auch erlaubt, die oberste Karte vom verdeckten Stapel der Basis-Technologien zu wählen. Alle Zeitreisenden fügen die gewählte Karte zu ihren Startkarten hinzu und mischen diesen Stapel verdeckt. Dann nehmen sie verdeckt 5 dieser Karten auf die Hand. Das ist ihre Starthand. Sie legen die verbleibende Karte links neben ihre Kristalltafel zurück. Das ist ihr eigenes Deck. Das Rennen kann beginnen!

Spielzugablauf

Macht eure Spielzüge im Uhrzeigersinn. Jeder Spielzug hat den folgenden Ablauf, den ihr auch anhand der Icons auf euren Kristalltafeln nachvollziehen könnt:



1. Ein Portal nehmen

Du **musst** 1 Portal aus dem Portalvorrat wählen und diese Karte deiner Hand hinzufügen. Wenn keine Portale mehr verfügbar sind, gehe direkt zu Schritt 2.



2. Aktionskarten aus der Hand spielen

Du **kannst** nun nacheinander Aktionskarten (Portale oder Technologien) aus deiner Hand ausspielen, indem du ihren Effekt sofort anwendest.

Eine ausgespielte Aktionskarte legst du dabei mit der Vorderseite nach oben auf den Ablagestapel rechts neben deiner Kristalltafel ab. Wenn du keine Karten mehr auf deiner Hand hast oder wenn du aufhören willst, gehe weiter zu Schritt 3.

Ein Portal kannst du nutzen, um die auf deiner Kristalltafel oben liegende Zeitalterkarte abzulegen, wenn beide die gleiche Portalform zeigen. Beispielsweise kannst du mittels eines kreisförmigen Portals eine Zeitalterkarte ablegen, auf der ebenfalls ein kreisförmiges Portal abgebildet ist.

Hinweis: Die Gebäude-Illustrationen auf allen Karten sind für das Spielgeschehen nicht von Bedeutung. Entscheidend ist nur die Form des abgebildeten Portals.

Bildet mit den abgelegten Zeitalterkarten einen gemeinsamen Ablagestapel für alle Zeitreisenden.

Wenn die oberste Zeitalterkarte auf deinem Stapel verdeckt liegt und du keine (weitere) Technologie ausspielen willst, kannst du trotzdem **dein Glück versuchen** und so vielleicht die Zeitalterkarte ablegen. Dazu spielst du ein beliebiges Portal (oder ein *Doppelportal*, siehe „Basis-Technologien“ auf S. 16) aus deiner Hand aus und drehst danach die oberste Zeitalterkarte um, so dass sie sichtbar wird. Wenn die beiden abgebildeten Portalformen übereinstimmen, kannst du die Zeitalterkarte wie gewohnt ablegen und mit deinem Spielzug fortfahren. Wenn sie nicht übereinstimmen, dann drehe die Zeitalterkarte wieder zurück auf ihre Rückseite und mische den gesamten Zeitalterkartenstapel. Alle Karten bleiben dabei auf die Seite gedreht, wie sie es zuvor waren. Dann gehst du weiter zu Schritt 3.

Beachte aber: Du darfst in diesem Fall in Schritt 5 dieses Spielzugs nur 4 Aktionskarten ziehen (statt üblicherweise 5).

Wenn die Zeitalterkarte, deren Ablegen dir gerade nicht gelungen ist, die letzte Zeitalterkarte in deinem Stapel war, musst du nun zusätzlich die oberste Karte vom gemeinsamen Nachziehstapel nehmen, ohne diese dabei aufzudecken. Mische diese Karte mit deiner bisher letzten Karte und bilde so deinen neuen Stapel.

Du kannst auch darauf verzichten, Aktionskarten auszuspielen. Wenn du willst, kannst du Schritt 2 sogar ganz überspringen. Wenn du das machst, kannst du so viele Karten aus deiner Hand zerstören, wie du willst. Diese zerstörten Karten kommen dann zurück in die Schachtel, und du fährst sofort mit Schritt 3 deines Spielzugs fort. Später, in Schritt 5 dieses Spielzugs, ziehst du in diesem Fall 6 Aktionskarten (statt üblicherweise 5). Achte darauf, dass du insgesamt niemals weniger als 6 Aktionskarten haben darfst (Hand, Deck und Ablagestapel zusammengerechnet).



3. Handkarten ablegen

Du **musst** nun alle verbleibenden Karten deiner Hand mit der Vorderseite nach oben auf deinen Ablagestapel rechts von der Kristalltafel ablegen.

Du darfst deinen eigenen Ablagestapel jederzeit einsehen. Den Ablagestapel bei anderen Zeitreisenden einzusehen, ist hingegen nur mit einem *Robo-Dieb* (siehe „Fortgeschrittene Technologien“ auf S. 18) möglich.



+1

4. Eine neue Technologie erwerben (Dieser Schritt ist optional)

Du **kannst** nun, wenn du willst, 1 Basis-Technologie oder 1 Fortgeschrittene Technologie nehmen. Dabei kannst du wählen, ob du eine der offen ausliegenden Karten nimmst oder die oberste des entsprechenden Nachziehstapels. Lege die neue Technologiekarte mit der Vorderseite nach oben als oberste Karte auf dein Deck.

Um aber diese neue Technologie bauen zu können, sind Umwege durch die Zeit erforderlich. Deswegen wird dein Zeitalterkartenstapel größer:

Wenn du eine neue Basis-Technologie gewählt hast, musst du 1 der beiden offen ausliegenden Zeitalterkarten aufgedeckt oben auf deinen Zeitalterkartenstapel legen.

Wenn du eine neue Fortgeschrittene Technologie gewählt hast, musst du in gleicher Weise beide offen ausliegenden Zeitalterkarten in beliebiger Reihenfolge aufgedeckt oben auf deinen Zeitalterkartenstapel legen. Diese beiden Zeitalterkarten werden erst danach vom gemeinsamen Nachziehstapel ersetzt.

Du darfst jederzeit deinen Zeitalterkartenstapel untersuchen und dabei die kommenden Zeitalterkarten ansehen, solange sie mit der Vorderseite nach oben liegen. Du darfst aber nur von oben bis zur ersten verdeckten Karte Einblick in den Stapel nehmen und darfst keine Karten umdrehen.



+5(±1)

5. Karten ziehen

Du **musst** 5 Karten von deinem Deck auf deine Hand ziehen, es sei denn, dass in Schritt 2 eine andere Anzahl (± 1) ausgelöst wurde. Falls eine möglicherweise in Schritt 4 erworbene Technologie oben auf dem Deck liegt, bedeutet dies, dass diese Karte und weitere dir aber unbekannte Karten auf deine Hand kommen.

Leeres Deck

Zu jeder Zeit im Spiel gilt: Wenn du eine Karte von deinem Deck ziehen musst, das Deck aber leer ist, dann mische sofort deinen Ablagestapel und platziere ihn anschließend mit den Rückseiten nach oben als neues Deck links von deiner Kristalltafel. Ziehe dann so viele Karten, bis deine Hand vollständig ist.

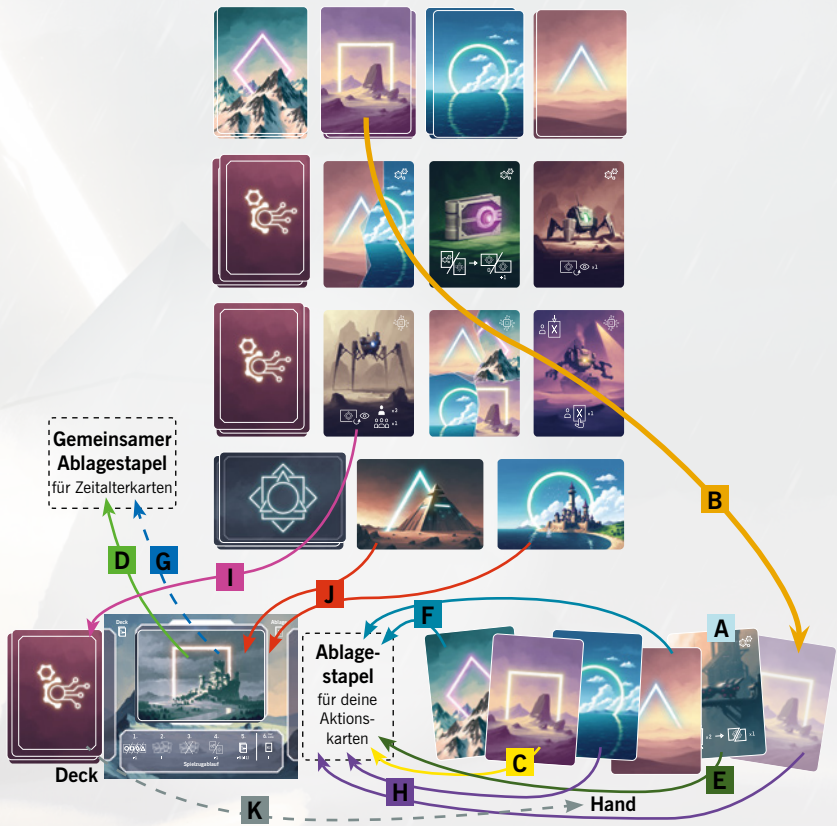
Leerer gemeinsamer Nachziehstapel

Zu jeder Zeit im Spiel gilt: Wenn du eine Zeitalterkarte ziehen musst, der gemeinsame Nachziehstapel aber leer ist, dann mische sofort den gemeinsamen Ablagestapel der Zeitalterkarten und mache ihn mit den Rückseiten nach oben zum neuen gemeinsamen Nachziehstapel.

Beispielzug

Das ist Bens erster Spielzug. Er hat von seinem Deck je 1 Portal von jeder Form auf seine Hand gezogen, außerdem den *Transporter* **A**, den er bei Spielbeginn ausgewählt und genommen hatte.

1. Er entscheidet sich, ein neues Quadrat-Portal zu nehmen und fügt dieses seiner Hand hinzu **B**.
2. a. Er spielt ein Quadrat-Portal von seiner Hand aus und legt es auf seinen Ablagestapel rechts von seiner Kristalltafel **C**. Damit kann er seine erste Zeitalterkarte auf den gemeinsamen Ablagestapel ablegen **D**, weil diese ebenfalls ein Quadrat-Portal zeigt.
b. Weil seine zweite Zeitalterkarte verdeckt liegt, entscheidet er sich, den *Transporter* auszuspielen **E**. Diese Technologie erlaubt es ihm, 2 beliebige Karten aus seiner Hand abzulegen, um die nächste Zeitalterkarte abzulegen. Er wählt dafür sein Dreieck- und sein Diamant-Portal **F**. Danach kommt die oberste Zeitalterkarte von seinem Stapel offen auf den gemeinsamen Ablagestapel **G**.
3. Dann entscheidet er sich, seinen Spielzug zu beenden. Er legt alle übrigen Karten seiner Hand auf dem Ablagestapel rechts von seiner Kristalltafel ab **H**.
4. Er erwirbt 1 neue Fortgeschrittene Technologie (*Giga-Droide*) aus der Auslage, die er offen auf sein Deck legt **I**. Deswegen muss er die 2 offen in der Auslage liegenden Zeitalterkarten nehmen. Diese legt er offen oben auf seinen Zeitalterkartenstapel **J**.
5. Dann füllt er seine Hand wieder auf, indem er 5 Aktionskarten von seinem Deck links neben seiner Kristalltafel zieht **K**. Er macht dies, indem er zunächst die verbleibenden 2 Karten aus seinem Deck nimmt. Sein Deck ist nun leer, deshalb mischt er seinen Ablagestapel und bildet damit ein neues Deck, von dem er noch 3 Karten auf die Hand zieht, um dort insgesamt 5 Karten zu haben.



Ende des Spiels

Wenn eine(r) der Zeitreisenden alle eigenen Zeitalterkarten abgelegt hat und dadurch den Eternitium-Kristall gefunden hat, endet das Spiel.

Beendet dann die aktuelle Spielrunde, so dass alle die gleiche Anzahl Spielzüge gemacht haben. Lasst dabei aber den Spielzugschritt 5 weg und nimmt keine Karten mehr auf die Hand. Achtet darauf, eure Ablagestapel nach euren Spielzügen unverändert liegen zu lassen, denn andere Zeitreisende könnten immer noch mit einem *Robo-Dieb* Zugriff darauf nehmen.

Wer den Eternitium-Kristall gefunden hat, kann keine Technologiekarten mehr erwerben. Diesen Zeitreisenden dürfen auch keine Zeitalterkarten mehr auf ihre Kristalltafeln hinzugefügt werden.

Wer den Eternitium-Kristall gefunden hat, gewinnt. Sollten mehrere Zeitreisende den Eternitium-Kristall gefunden haben, wird zwischen diesen folgender Punktevergleich gemacht:

Alle Basis-Technologien, die sie in ihrem Deck und in ihrem Ablagestapel haben, zählen 1 Punkt, alle Fortgeschrittenen Technologien 2 Punkte. Wer von den Zeitreisenden, die den Eternitium-Kristall gefunden haben, die meisten Punkte hat (d.h. die meisten und hochwertigsten Technologien erworben hat), gewinnt. Sollte es nun immer noch einen Punktegleichstand geben, entscheidet die Anzahl der Fortgeschrittenen Technologien.

Wenn auch hierin ein Gleichstand herrscht, wird der Sieg geteilt.

Solo-Modus

Ein unbekannter Zeitreisender hat eine Künstliche Intelligenz (KI) entwickelt, um dich in deinem Vorhaben zu behindern, den Eternitium-Kristall zu finden und will stattdessen selbst zuerst dort eintreffen!

Um Eternitium solo zu spielen, nutze zunächst die gewohnten Spielvorbereitungen. Nimm die 3 *Chrono-Blaster*, die 2 *Zeitbomben*, die 2 *Robo-Diebe* und die 2 *Quanten-Uhren*. Bilde aus diesen 9 Karten ein Deck und mische es. Dieser verdeckte Stapel ist das **KI-Kartendeck**.



Füge am Ende von jedem deiner Spielzüge einen zusätzlichen sechsten Schritt ein: Du **musst** eine KI-Karte ziehen. Decke in diesem Schritt jeweils die oberste Karte des KI-Kartendecks auf und führe sie aus, wie sie auch im Spiel mit mehreren Zeitreisenden genutzt wird. Lege sie danach zurück in die Schachtel. Wenn das KI-Kartendeck leer ist, kannst du kein neues KI-Kartendeck bilden. Wenn du eine KI-Karte ziehen musst, aber dieses Deck leer ist, geschieht nichts. Ein Eternitium Solo-Spiel endet nach 8 Spielzügen, oder wenn du den Eternitium-Kristall gefunden hast. Wenn du das letzte Portal nimmst, beginnt der letzte Spielzug. Du hast das Spiel gewonnen, wenn du den Eternitium-Kristall vor dem Ende dieses letzten Spielzugs findest.

Auswirkungen der KI-Karten

Chrono-Blaster: Lege deine nächste Zeitalterkarte ab und ersetze sie durch die oberste Karte des gemeinsamen Nachziehstapels, ohne diese aufzudecken.

Robo-Dieb: Zerstöre die letzte Technologie in deinem Ablagestapel (die Technologiekarte, die am weitesten unten im Stapel liegt). Falls dein Ablagestapel leer ist oder sich keine Technologiekarte darin befindet, geschieht nichts. Wenn du Karten ausspielst, die eine Kompensation erfordern (*Giga-Droide* oder *Laboratorium*), musst du 1 neue KI-Karte ausspielen und deren Effekt sofort anwenden. Dennoch musst du am Ende deines Spielzugs den Schritt 6 durchführen.

Spezialmissionen für den Solo-Modus

Es gibt zusätzlich 10 Missionen mit verschiedenen Voraussetzungen und einigen Sonderregeln, die ein Solo-Spiel noch herausfordernder machen:

Mission 1

Dein Training beginnt

Spiele nur mit Basis-Technologien und Portalen. Das KI-Kartendeck beinhaltet nur 3 *Chrono-Blaster*.

Mission 2

Dunkle Epochen

Lege den *Droiden* aus deinem Startkartenset zurück in die Schachtel. Deine Starthand besteht nur aus 4 Karten. Du legst nur jeweils 1 Portal jeder Form (anstatt 2) in den Portalvorrat, spielst aber dennoch über 8 Runden.

Mission 3

Der Kristall ist zum Greifen nah

Dein Zeitalterkartenstapel enthält nur 5 (anstatt 10) Karten. Du musst den Eternitium-Kristall innerhalb von 4 Spielzügen finden. Du legst nur jeweils 1 Portal jeder Form (anstatt 2) in den Portalvorrat.

Mission 4

Portale außer Kontrolle

Du bildest keinen Portalvorrat. Stattdessen mischst du die 8 Portale und bildest damit einen verdeckten Stapel. Dann decke die obersten 3 Karten daneben auf. Nachdem du in Schritt 1 deines Spielzugs ein Portal gewählt hast, decke an dessen Stelle 1 neue Karte auf.

Mission 5

Verwirrende Zeiten werden kommen

Drehe in jedem Spielzug zwischen den Schritten 5 und 6 deinen gesamten Zeitalterkartenstapel um. Die bisher unterste Karte liegt nun oben. Karten, die bisher verdeckt waren, liegen nun mit der Vorderseite nach oben.

Mission 6

Selbstzerstörung eingeleitet

Zu Beginn jedes Spielzugs, noch vor Schritt 1, musst du 1 Karte aus deiner Hand zerstören und in die Schachtel zurücklegen.

Mission 7

Zeitreise mit Umwegen

Dein Zeitalterkartenstapel enthält nur 5 Karten (anstatt 10). Am Ende jedes Spielzugs, nach Schritt 6, legst du eine zusätzliche Zeitalterkarte verdeckt oben auf deinen Stapel.

Mission 8

Der Preis des Fortschritts

Wenn du in Schritt 4 deines Spielzugs eine neue Technologie erwirbst, musst du die Zeitalterkarte(n), die du dafür nimmst, umdrehen und verdeckt auf deinen Stapel legen.

Mission 9

Vom Wahnsinn getrieben

Du musst in Schritt 2 deines Spielzugs so viele Aktionskarten wie möglich ausspielen. Das bedeutet, dass du immer dein Glück versuchen musst (*siehe „Aktionskarten aus der Hand ausspielen“ auf S. 7*).

Mission 10

Die KI ist dir einen Schritt voraus

Dein Startdeck enthält 2 Portale jeder Form und 1 *Droiden*.
Lege alle *Temporalen Projektoren* zurück in die Schachtel.

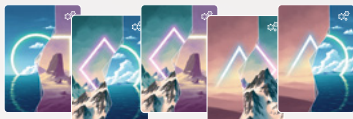
Basis-Technologien



Doppelportal (6x)

Du kannst die oberste Zeitalterkarte ablegen, wenn sie mit einer der beiden abgebildeten

Portalformen übereinstimmt.



Temporaler Projektor (3x)

Du kannst eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand entweder zerstören oder ablegen, wobei alle

gewählten Karten gleichermaßen entweder zerstört oder abgelegt werden müssen. Zerstörte Karten kommen zurück in die Schachtel.

Ziehe dann genauso viele Aktionskarten von deinem Deck auf deine Hand, wie du zerstört bzw. abgelegt hast.



Droide (8x)

Decke die nächste verdeckte Zeitalterkarte in deinem Stapel auf. Wenn die 3 obersten Zeitalter-

karten in deinem Stapel bereits mit der Vorderseite nach oben liegen, geschieht nichts.



Chrono-Blaster (3x)

Tausche die oberste Zeitalterkarte deines Stapels mit der obersten Zeitalterkarte eines/r ande-

ren Zeitreisenden, unabhängig ob sie offen oder verdeckt liegen.



Transporter (3x)

Lege 2 beliebige Karten aus deiner Hand ab, um die nächste Zeitalterkarte abzulegen.



Digitale Brieftasche (3x)

Das Erwerben einer neuen Technologie in Schritt 4 dieses Spielzugs kostet dich 1 Zeitalterkarte

weniger. Du musst also für eine Basis-Technologie gar keine Zeitalterkarte und für eine Fortgeschrittene Technologie nur 1 Zeitalterkarte nehmen.



Kommunikator (3x)

Ziehe 2 Aktionskarten von deinem Deck auf deine Hand nach. Weil ein *Kommunikator* keine

unbegrenzte Batterielevensdauer hat, darfst du nur höchstens 3 dieser Karten in 1 Spielzug ausspielen.



Fortgeschrittene Technologien



Zeitbombe (2x)

Alle anderen Zeitreisenden drehen ihre 3 obersten Zeitalterkarten auf die Rückseite. Dann mischen

sie ihre Stapel. Wenn ihre 3 obersten Zeitalterkarten bereits verdeckt sind, geschieht nichts. Das Mischen kann verursachen, dass aufgedeckte und verdeckte Karten im gesamten Stapel sind.



Laboratorium (2x)

Nimm 1 Basis-Technologie oder 1 Fortgeschrittene Technologie aus der Auslage auf deine Hand.

Alle anderen Zeitreisenden dürfen reihum (links von dir beginnend) 1 Basis-Technologie auf die Hand nehmen. Weder du selbst noch die anderen Zeitreisenden müssen für den Erwerb der neuen Technologien eine neue Zeitalterkarte nehmen.



Fortgeschrittene Technologien

(Fortsetzung)



Ultimatives Portal (4x)

Du kannst die nächste Zeitalterkarte von deinem Stapel ablegen, egal, ob diese sichtbar oder

verdeckt ist.



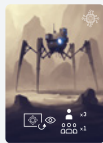
Quanten-Uhr (2x)

Alle anderen Zeitreisenden nehmen reihum (links von dir beginnend) die oberste Zeitalterkarte vom gemeinsamen Nachziehstapel und legen diese verdeckt oben auf ihren Stapel.



Robo-Recycler (2x)

Wähle 1 Karte aus deinem Ablagestapel und nimm sie wieder auf die Hand.



Giga-Droide (2x)

Drehe die obersten 3 Zeitalterkarten in deinem Stapel auf ihre Vorderseite. Alle anderen Zeitreisenden

drehen die nächste verdeckte Zeitalterkarte in ihrem Stapel auf ihre Vorderseite. Wenn die 3 obersten Zeitalterkarten in deinem Stapel bereits mit der Vorderseite nach oben liegen, geschieht nichts.



Robo-Dieb (2x)

Nimm irgendeine Karte aus dem Ablagestapel eines/r anderen Zeitreisenden auf deine Hand und ersetze sie dort durch diese *Robo-Dieb*-Karte. Du darfst vor der Auswahl, wen du angreiffst, nicht die anderen Ablagestapel anschauen.

Zusammenfassung

Alle Zeitreisenden machen ihre Spielzüge im Uhrzeigersinn. Ziel ist es, den eigenen Zeitalterkartenstapel abzubauen und so den Eternitium-Kristall zu erreichen.

1. Wähle 1 Portal aus der Auslage und nimm es auf die Hand.
 2. Spiele Aktionskarten aus deiner Hand aus und lege sie rechts neben deiner Kristalltafel ab:
 - Mit Portalen, die identisch mit der Portalform der obersten Zeitalterkarte sind, kannst du die Zeitalterkarte ablegen. Diese kommt auf den gemeinsamen Ablagestapel.
 - Wenn die oberste Zeitalterkarte verdeckt liegt, kannst du dein Glück versuchen und ein Portal oder Doppelportal ausspielen:
 - Stimmt die Portalform überein? Lege die Zeitalterkarte ab und spiele weiter.
 - Stimmt die Portalform nicht überein? Drehe die Zeitalterkarte wieder um und mische den Stapel. Du ziehst in Schritt 5 nur 4 (statt 5) Karten.
 - Führe die Effekte von Technologien sofort aus.
 - Du kannst auf Schritt 2 verzichten und stattdessen eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand zerstören. In Schritt 5 ziehst du dann 6 (statt 5) Karten.
 3. Lege alle Karten, die du noch auf der Hand hast, mit der Vorderseite nach oben auf deinen Ablagestapel.
 4. Du kannst 1 neue Technologie erwerben und sichtbar auf dein Deck legen. Für eine Basis-Technologie musst du 1 Zeitalterkarte und für eine Fortgeschrittene Technologie 2 Zeitalterkarten aus der Auslage nehmen und sichtbar auf deinen Zeitalterkartenstapel legen.
 5. Nimm (im Normalfall) die 5 obersten Karten von deinem Deck auf deine Hand. Andere Anzahlen können in Schritt 2 ausgelöst worden sein.
- Nur im Solospiel: 6. Du führst die oberste Karte vom KI-Kartendeck aus.

Autor: Thomas Carlier
Illustrationen: Baptiste Perez
Dt. Redaktion: Ornament Games
Layout dt. Ausgabe: Daniel Wilwers

Originalverlag:



www.haumeagames.com

© 2024

Deutsche Ausgabe
unter Lizenz von Haumea Games:

ORNAMENT
GAMES

Stefan Scheidtweiler und
Christian Peter Schäfer-Scheidtweiler GbR
Bertha-Sander-Str. 43 • D-50829 Köln
Tel.: +49 (0) 221 / 95 49 03 06
info@ornament-games.com

© 2024

MADE IN POLAND
Hergestellt bei Media Gold