

ETERNITIUM



Thomas Carlier



Baptiste Perez

TERMINOLOGIE



Actiekaart (Portaalkaarten + Eenvoudige Technolgiekaarten + Complexe Technolgiekaarten)



Eenvoudige Technolgiekaart



Complexe Technolgiekaart



Tijdperkaart



afleggen



vernietigen



schudden



omdraaien



openliggende zijde



gedekte zijde



actieve speler



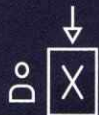
een tegenstander



alle andere spelers



verwisselen



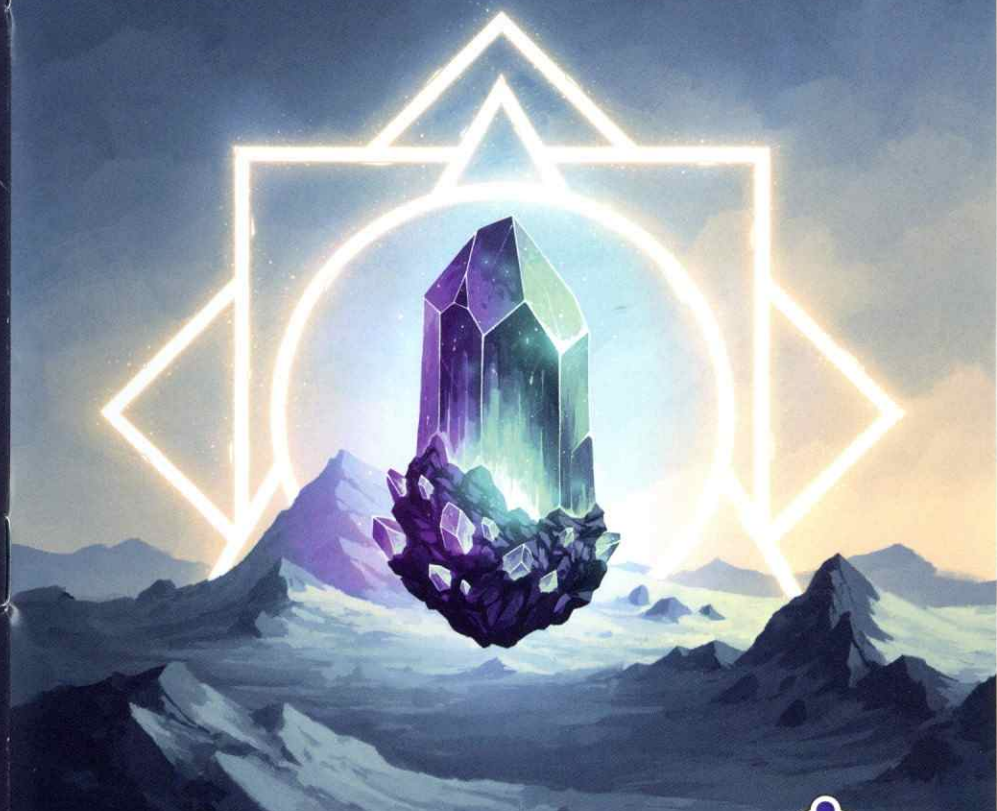
op de persoonlijke aflegstapel van een tegenstander leggen



kiezen

ETERNITIUM

SPELREGELS



Eternitium, de edelsteen die het eeuwige leven belooft...

Niemand weet waar, of zelfs in welk tijdperk hij zich bevindt. Een oude vorm van magie beschermt de steen, en daardoor kan hij enkel in een specifiek tijdperk en op een specifieke locatie worden gevonden!

Jullie zijn tijdreizigers, die verschillende soorten portalen kunnen openen om naar de edelsteen op zoek te gaan. Het wordt een bloedstollende race door de tijd. Gebruik technologieën om de steen zo snel mogelijk te vinden, verzamel informatie, en laat je tegenstanders tijd verliezen!

Alles is toegestaan, want er is slechts één ding van belang: **als eerste de edelsteen Eternitium bemachtigen!**

DOEL VAN HET SPEL

In Eternitium zijn de spelers tijdreizigers die hun tegenstanders te snel af proberen te zijn, om zo als eerste de edelsteen Eternitium te bemachtigen.

De race is niet eenvoudig, want hij verloopt over verschillende tijdperken! Je probeert de steen te vinden door je Actiekaarten te spelen en je Tijdperkkaarten sneller af te leggen dan je tegenstanders.

Verbeter je persoonlijke trekstapel door nieuwe technologieën te ontdekken die je ofwel sneller laten reizen, ofwel je tegenstanders afremmen!

SPEELMATERIAAL

5 Spelersborden



60 Tijdperkkaarten



105 Actiekaarten



60 Portaalkaarten



29 Eenvoudige
Technologiekaarten



16 Complexe
Technologiekaarten



VOORBEREIDING

3

Portalen



4

Eenvoudige
Technologieën



5

Complexe
Technologieën



7

Tijdperken



1 Spelersbord

VOORBEREIDING

1 • Alle spelers ontvangen een spelersbord en leggen het voor zich neer.

2 • Alle spelers ontvangen hun startkaarten. Het betreft de volgende **5 Actiekaarten**: een **Portaalkaart van elke soort**, en een **Eenvoudige Technologiekaart "Droid"**. Je herkent de startkaarten aan deze symbolen:



Vorm met je startkaarten een gedekte trekstapel, en leg hem op het uiterst linkse veld van je spelersbord.



3 • Neem van elke soort Portaalkaarten een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers maal twee, en vorm hiermee 4 open stapels op de bovenste rij van het speelveld. Dit is de voorraad Portaalkaarten. Er is dus slechts een beperkt aantal Portaalkaarten beschikbaar.

(In een spel met 3 spelers zijn er dus 6 Portaalkaarten met een "Cirkel", 6 met een "Vierkant", 6 met een "Driehoek" en 6 met een "Ruit".)

4 • Schud de **Eenvoudige Technologiekaarten**, vorm er een gedekte stapel mee, en leg hem in de rij onder de Portaalkaarten. Draai nu de bovenste 3 kaarten van deze stapel om.

5 • Schud de **Complexe Technologiekaarten**, vorm er een gedekte stapel mee, en leg hem in de rij onder de Eenvoudige Technologiekaarten. Draai nu de bovenste 3 kaarten van deze stapel om.

De 3 Eenvoudige Technologiekaarten en de 3 Complexe Technologiekaarten moeten verschillend zijn. Als er minstens 2 kaarten identiek zijn, stop dan 1 van deze kaarten onder de stapel en draai een nieuwe kaart om. Deze regel is gedurende het hele spel van kracht, behalve als er onvoldoende kaarten zouden overblijven.

6 • Geef elke speler een aantal willekeurige Tijdperkkaarten, afhankelijk van het aantal spelers: 10 kaarten in een spel met 1, 2 of 3 spelers, 9 kaarten met 4 spelers, en 8 kaarten met 5 spelers. Alle spelers leggen hun kaarten gedekt op het veld met de edelsteen in het midden van hun spelersbord, zonder ernaar te kijken. Daarna draaien ze de bovenste kaart van hun stapel om.

7 • Schud de resterende **Tijdperkkaarten** en vorm hiermee een gedekte stapel. Leg deze stapel onder de stapel met Complexe Technologiekaarten. Dit noemen we de 'algemene trekstapel'. Draai nu de bovenste 2 kaarten van deze stapel om.

SPELVERLOOP

De speler die als laatste is teruggekeerd in de tijd (in het echt, of in gedachten) is de startspeler. Je kunt natuurlijk ook willekeurig een startspeler aanduiden. Deze speler ontvangt de startkaarten met het cijfer 1. Aan het begin van het spel mag elke speler een nieuwe technologie aanschaffen. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee kiezen de spelers een Eenvoudige Technologiekaart. Schud deze kaart door je persoonlijke trekstapel. Vul telkens meteen de rij aan, zodat er altijd 3 Eenvoudige Technologiekaarten zichtbaar zijn. Je mag ook de bovenste kaart van de gedekte stapel met Eenvoudige Technologiekaarten nemen, zonder ernaar te kijken.

Daarna trekken alle spelers **5 kaarten** van hun persoonlijke trekstapel. Dit is je starthand. Alle spelers beschikken daarna over een treksstapel met 1 Actiekaart. Laat de race beginnen!

BEURTVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee voeren de spelers hun beurten uit. Als je aan de beurt bent, voer dan deze stappen in volgorde uit:

1 - Een Portaalkaart nemen

Je **moet** een Portaalkaart uit de voorraad nemen en die aan je hand toevoegen. Als er geen Portaalkaarten meer beschikbaar zijn, ga dan meteen verder met stap 2.

2 - Handkaarten spelen

Speel één voor één je handkaarten, en pas hierbij het effect van de kaart toe. Leg gespeelde Actiekaarten (Portaalkaart of Technologiekaart) meteen open in je persoonlijke aflegstapel, op het uiterst rechtse veld van je spelersbord. Als je geen handkaarten meer hebt, of als je wilt stoppen, ga dan verder met de volgende stap. Als het soort portaal op je Portaalkaart overeenkomt met de bovenste kaart op je stapel Tijdperkkaarten, mag je deze Tijdperkkaart afleggen. Dankzij een Portaalkaart met een 'Cirkel' mag je bijvoorbeeld een Tijdperkkaart met een 'Cirkel' afleggen. Een Portaalkaart met een 'Vierkant' staat je toe een Tijdperkkaart met een 'Vierkant' af te leggen, enzovoort.

*Als de bovenste kaart van je stapel Tijdperkkaarten niet opengedraaid is en de speler geen technologiekaart heeft of wil spelen, mag je **'een gokje wagen'**. Speel in dat geval een Portaalkaart uit je hand en draai daarna de Tijdperkkaart om. Als de symbolen overeenkomen, mag je de Tijdperkkaart afleggen en je beurt voortzetten. Als de symbolen niet overeenkomen, draai dan de Tijdperkkaart terug naar zijn gedekte zijde en schud je stapel Tijdperkkaarten. Ga in dat geval verder met de volgende stap. Opgelet: als je verkeerd hebt gegokt, mag je slechts 4 Actiekaarten trekken in stap 5, in plaats van 5 kaarten.*

LEGE TREKSTAPEL

Als je een kaart van je persoonlijke trekstapel moet trekken, maar je stapel leeg is, schud dan onmiddellijk je persoonlijke aflegstapel en leg hem weer gedekt op het meest linkse veld van je spelersbord. Trek daarna de nodige kaarten om je hand aan te vullen.

Als je een Tijdperkkaart moet nemen, maar de algemene treks-
tapel leeg is, schud dan de algemene aflegstapel om een nieuwe,
gedekte trekstapel met Tijdperkkaarten te vormen.

Voorbeeld van een beurt

William voert zijn eerste beurt uit. Hij heeft een Portaalkaart van elke
soort getrokken, en aan het begin van het spel de Technologiekaart
'Transportschip' gekozen.

1- Hij kiest ervoor een nieuwe Portaalkaart met een 'Vierkant' te ne-
men en aan zijn hand toe te voegen.

2- Hierna speelt hij een Portaalkaart met een 'Vierkant' om zijn bo-
venste Tijdperkkaart af te leggen.

3- Omdat zijn tweede Tijdperkkaart niet zichtbaar is, besluit hij het
Transportschip te spelen en zijn Portaalkaarten met een 'Driehoek' en
een 'Ruit' af te leggen om de volgende Tijdperkkaart af te leggen (zie
pagina's 16-19 voor de uitleg van de Technologiekaarten).

Hierna besluit hij zijn beurt te beëindigen door zijn resterende
handkaarten af te leggen.

4- Hij schaft een nieuwe Complexe Technologiekaart aan, die hij
toevoegt aan zijn persoonlijke trekstapel. Hij neemt de 2 openliggende
Tijdperkkaarten en legt ze met hun open zijde naar boven op zijn per-
soonlijke stapel Tijdperkkaarten.

Tot slot trekt hij 5 Actiekaarten om zijn hand aan te vullen. Hij trekt
eerst de 2 resterende kaarten van zijn persoonlijke trekstapel, schudt
daarna zijn persoonlijke aflegstapel, en trekt dan nog eens 3 kaarten.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler al diens Tijdperkkaarten heeft afgelegd en de edelsteen Eternitium heeft gevonden, is het spel afgelopen.

Werk de huidige ronde nog af, zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad. Laat na je laatste beurt je persoonlijke aflegstapel liggen, want een van je tegenstanders zou nog de kaart 'Kruimeldief' kunnen gebruiken.

De speler die de edelsteen Eternitium heeft gevonden, is de winnaar.

Als meerdere spelers tijdens hun laatste beurt de edelsteen hebben gevonden, dan is er een puntentelling nodig om te bepalen wie er wint.

Spelers die de edelsteen Eternitium hebben gevonden, kunnen geen nieuwe technologieën meer aanschaffen. Er kunnen geen nieuwe Tijdperkkaarten meer worden toegevoegd aan het spelersbord van deze spelers.

De spelers tellen de Eenvoudige en Complexe Technologiekaarten in hun persoonlijke trekstapel en aflegstapel. **Eenvoudige Technologiekaarten** zijn **1 punt** waard, en **Complexe Technologiekaarten** zijn **2 punten** waard. De speler met de meeste punten wint het spel. Dat zal dus de speler zijn die de krachtigste technologieën heeft ontwikkeld.

Als ook dit een gelijkspel oplevert, dan wint de speler met de meeste Complexe Technologiekaarten. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

SOLOMODUS

Je kunt Eternitium ook in je eentje spelen. Volg hierbij de voorbereiding van het gewone spel, en leg 2 Portaalkaarten van elke soort in de algemene voorraad tijdens stap 3.

Schud alle kaarten van 'Tijdblaster', 'Tijdbom', 'Kruimeldief' en 'Quantumklok' en vorm er een stapel mee. Leg deze stapel naast je spelersbord. Dit noemen we de 'AI-stapel'. Hij vertegenwoordigt immers een artificiële intelligentie die door een van je concurrenten werd ontwikkeld om je zoektocht naar de edelsteen Eternitium te dwarsbomen. Elke beurt heeft nu een 6e stap: 'Een AI-kaart trekken'. Draai de bovenste kaart van deze stapel om. Handel de kaart af alsof hij door een tegenstander werd gespeeld. Stop daarna de kaart terug in de doos.

Opgelet: als de AI-stapel leeg is, vorm dan geen nieuwe stapel. Als je een AI-kaart moet trekken, maar de stapel leeg is, dan gebeurt er niets.

Een solospel van Eternitium eindigt na 8 rondes, of als je de edelsteen Eternitium hebt gevonden. Zodra je de laatste Portaalkaart hebt genomen, is dat je laatste beurt. Als je de edelsteen Eternitium vindt voordat je laatste beurt voorbij is, win je het spel.

Kenmerken van de AI-kaarten

- *Tijdblaster*: leg je volgende Tijdperkkaart af en vervang hem door de bovenste Tijdperkkaart van de algemene trekstapel, zonder ernaar te kijken.
- *Kruimeldief*: vernietig de onderste Technologiekaart in je persoonlijke aflegstapel. Als je aflegstapel leeg is of geen Technologiekaart bevat, gebeurt er niets.

Opgelet: als je een kaart met een tegenhanger speelt, zoals 'Giga-Droid' of 'Laboratorium', moet je meteen een nieuwe AI-kaart omdraaien en het effect ervan toepassen. Voer aan het einde van de beurt nog steeds stap 6 uit.

SPECIALE SOLOMISSIES

Het spel bevat 10 verschillende missies, elk met een speciale voorbereiding of unieke regels, die extra uitdagingen toevoegen aan de soloversie van Eternitium.

Missie 1

Alle begin is makkelijk. Speel enkel met Eenvoudige Technologiekaarten en Portaalkaarten. De stapel AI-kaarten bevat enkel 3 kaarten 'Tijdblaster'.

Missie 2

Je Droid is spoorloos! Verwijder de kaart 'Droid' uit je starthand en stop hem terug in de doos. Aan het begin van het spel bestaat je persoonlijke trekstapel uit 4 kaarten.

Missie 3

Je nadert de edelsteen! Je stapel Tijdperkkaarten bestaat uit slechts 5 kaarten in plaats van 10. Je moet het spel winnen in 4 beurten. Leg dus slechts 1 Portaalkaart van elke soort in de algemene voorraad.

Missie 4

Je bent het noorden kwijt en hebt je portalen niet langer in de hand. Vorm geen algemene voorraad met Portaalkaarten, maar schud de 8 Portaalkaarten en vorm hiermee een gedekte stapel. Draai nu de bovenste 3 kaarten van deze stapel om. Draai, nadat je in stap 1 een Portaalkaart hebt gekozen, een nieuwe Portaalkaart om.

Missie 5

Er ontstaan scheuren in de tijdlijn! Draai tijdens stappen 5 en 6 van elke beurt je volledige stapel Tijdperkkaarten om. Met andere woorden: als de onderste kaart gedekt was, wordt hij nu de bovenste kaart en ligt hij open.

Missie 6

Fase zelfvernietiging gestart! Aan het begin van elke beurt en vóór stap 1 moet je een van je handkaarten vernietigen. Stop deze kaart terug in de doos.

Missie 7

Vervorming van ruimte en tijd... Je stapel Tijdperkkaarten bestaat uit slechts 5 kaarten in plaats van 10. Aan het einde van elke beurt en na stap 6 moet je een gedekte Tijdperkkaart op je stapel met Tijdperkkaarten leggen.

Missie 8

Het wordt steeds lastiger om technologieën te ontwikkelen. Als je tijdens stap 4 een Technologiekaart aanschaft, moet je de Tijdperkkaart(en) van de algemene trekstapel nemen en ze gedekt op je stapel met Tijdperkkaarten leggen, zonder ernaar te kijken.

Missie 9

Je wordt langzaam gek. Tijdens stap 2 moet je zoveel mogelijk kaarten spelen. Dit betekent dat je steeds verplicht bent om een 'gokje te wagen'.

Missie 10

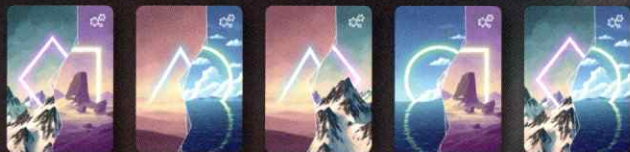
De artificële intelligentie is je een stap voor! Je starthand bestaat uit 2 Portaalkaarten van elke soort en de kaart 'Droid'. Stop de Eenvoudige Technologiekaarten 'Dataverzamelaar' terug in de doos.

EENVOUDIGE TECHNOLOGIEKAARTEN



Dubbel Portaal

Leg een Tijdperkkaart af met behulp van een van de twee soorten portalen op deze kaart.



Droid

Draai je volgende gedekte Tijdperkkaart om naar zijn open zijde. Als de bovenste 3 Tijdperkkaarten van je stapel al open liggen, gebeurt er niets.



Tijdblaster

Verwissel de bovenste Tijdperkkaart van je stapel met de bovenste Tijdperkkaart van de stapel van een andere speler. Het maakt niet uit of de kaarten open of gedekt zijn.



Futuristische Smartphone

Trek onmiddellijk 2 Actiekaarten van je persoonlijke trekstapel. De batterijen van je Smartphone gaan niet eindeloos mee. Je mag dus niet meer dan 3 kaarten 'Futuristische Smartphone' per beurt gebruiken.



Digitale Portefeuille

Je moet 1 Tijdperkkaart minder nemen als je tijdens stap 4 een Technologiekaart aanschaft.



Transportschip

Leg 2 handkaarten af om je volgende Tijdperkkaart af te leggen.



Dataverzamelaar

Kies: leg een aantal handkaarten naar keuze af, of vernietig ze. Stop deze vernietigde kaarten terug in de doos. Trek daarna een gelijk aantal kaarten van je persoonlijke trekstapel.

COMPLEXE TECHNOLOGIEKAARTEN



Wonderportaal

Leg de volgende Tijdperkkaart van je stapel af. Het maakt niet uit of deze kaart open of gedekt is.



Giga-Droid

Draai de 3 bovenste kaarten van je stapel Tijdperkkaarten open. De andere spelers draaien de volgende gedekte kaart van hun stapel Tijdperkkaarten open. Als de bovenste 3 Tijdperkkaarten van de stapel van een speler al open liggen, gebeurt er niets.



Kruimeldief

Neem onmiddellijk een kaart van de persoonlijke aflegstapel van een andere speler naar keuze in je hand. Leg de 'Kruimeldief' op de aflegstapel van deze speler. Je mag de aflegstapel van je tegenstanders niet op voorhand bekijken.



Recycler

Neem onmiddellijk een kaart uit je persoonlijke aflegstapel in je hand.



Tijdbom

Al je tegenstanders draaien de bovenste 3 Tijdperkkaarten van hun stapel naar de gedekte zijde. Daarna schudden ze hun stapel Tijdperkkaarten. Als de bovenste 3 Tijdperkkaarten van de stapel van een speler al gedekt liggen, gebeurt er niets.

Hierdoor is het mogelijk dat sommige openliggende en gedekte Tijdperkkaarten door elkaar raken in de stapel.



Quantumklok

Je tegenstanders trekken één na één de bovenste Tijdperkkaart van de algemene trekstapel, en leggen deze getrokken kaart gedekt op hun stapel met Tijdperkkaarten, zonder ernaar te kijken.



Laboratorium

Voeg onmiddellijk een Eenvoudige Technologiekaart of een Complexe Technologiekaart toe aan je hand. Te beginnen met de speler links van je en daarna met de klok mee voegen alle andere spelers nu een Eenvoudige Technologiekaart toe aan hun hand.