

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Eternity

*De toute éternité, les arbres de vie ont enraciné l'harmonie
entre ciel, terre et mer, mais les arbres se meurent.
Le moment est venu : ils doivent être plantés au sommet des
presqu'îles sacrées.*

Vous avez les cartes en main !

*Réussirez-vous à sauver l'harmonie en respectant
vos engagements ?*

*For all eternity, the Trees of life have rooted the harmony
between Sky, Earth and Sea, but the Trees are dying.
The time has come: they must be planted atop the sacred
peninsulas.*

The cards are in your hands!

*Will you be able to achieve harmony by honouring your
pledges ?*



Un jeu de Jim Dratwa et Cyril Blondel,
illustré par virginie Rapiat
pour 3 à 5 joueurs,
à partir de 10 ans - durée : 30 mn

MATÉRIEL

42 cartes de jeu, 3 tuiles «Atout», 18 jetons «Arbre», un carnet de score,
1 crayon et 1 règle de jeu.

42 cartes de jeu, représentant 3 familles numérotées de 1 à 14.

La mer

Le ciel

La terre

La force

De 1 à 14.

Dans chaque famille,
le 14 est le plus fort,
le 1 le plus faible.



La valeur
d'engagement

en fonction de la force

1 à 4 = 0 arbre

5 à 9 = 1 arbre

10 à 14 = 2 arbres

Verso de toutes
les cartes



3 tuiles
«Atout»



18 jetons «Arbre»



1 carnet de score



1 règle du jeu



BUT DU JEU

Gagner des points en faisant coïncider plis ramassés et engagements annoncés.
Donc, il faudra :

- recueillir les arbres (jetons) qu'on s'engage à planter, et
- conquérir les presqu'îles (plis pour pouvoir y planter ses arbres).

PRÉPARATION

Placer sur le côté les 3 tuiles Atout
côte à côte dans l'ordre de votre
choix

Ces 3 tuiles représentent le **tableau
d'Atouts**.

Laisser de la place en dessous de
chaque tuile afin d'y accueillir
une colonne de cartes de sa famille.



A côté, placer les 18 jetons «Arbre» sur la face «A planter».



Un joueur prend le carnet de scores et inscrit le nom de chaque joueur dans la 1ère colonne.



Une partie se joue en 3 manches.

A chaque manche, le score de chaque joueur est noté dans la colonne correspondante, avant un total final.

Le joueur le plus sage (le plus âgé) est le premier donneur et joueur.

DÉROULEMENT DE LA PREMIÈRE MANCHE

Le donneur mélange les cartes faces cachées et distribue une par une :

- 8 cartes à 5 joueurs
 - 10 cartes à 4 joueurs
- Placer les 2 cartes restantes dans le tableau d'Atouts, dans la colonne correspondant à chaque famille.

- À 3 joueurs : distribuer comme à 4 joueurs, puis placer les 10 cartes non attribuées faces visibles au-dessus du tableau d'Atouts.

Le nombre de cartes en main détermine le nombre de tours de jeu (nombre de plis).

exemple dans une partie à 4 joueurs



L'Atout est déterminé par la famille qui a le plus de cartes et en cas d'égalité, par la famille la plus à gauche dans le tableau. Les valeurs des cartes n'ont aucune incidence pour la détermination de l'Atout.

Dans l'exemple précédent, l'Atout est la mer.

IMPORTANT : Dans Eternity, l'Atout peut changer à la fin de chaque tour de jeu !

Les joueurs doivent donc être attentifs à l'évolution du tableau.

TOUR DE JEU

Pour démarrer un tour de jeu (un pli), le premier joueur doit poser une carte. Les joueurs suivants peuvent alors au choix :

- **PARTICIPER AU PLI :** le joueur doit mettre une carte de la même famille que celle jouée par le premier joueur. S'il n'en a pas, il doit jouer une carte de la famille d'Atout. S'il n'en a pas, il peut jouer une carte de son choix.

- **S'ENGAGER :** le joueur qui souhaite s'engager ne met pas sa carte dans le pli mais la place à l'horizontale face visible devant lui.

N'importe quelle famille peut être jouée de la sorte car la carte engagée n'est pas prise en compte dans le pli.

Ce joueur prend ensuite le ou les jetons «Arbre» correspondant au nombre indiqué sur la carte engagée (2 ou 1) et le(s) pose devant lui. Si la carte n'indique aucun arbre, il n'en prend pas (mais l'engagement est pris en compte).

Ici, le joueur qui s'engage pose une carte «11 Ciel» qui indique 2 arbres. Le joueur prend deux jetons «Arbre» et les pose devant lui.



IMPORTANT : Dans un tour de jeu (un pli),
À 3 ou 4 joueurs, un seul joueur peut s'engager
À 5 joueurs, deux joueurs peuvent s'engager
Les autres joueurs doivent donc participer au pli.
À noter qu'un pli peut n'avoir aucun engagement.

FIN DU TOUR

Quand tous les joueurs ont posé une carte, le tour de jeu est terminé.

Parmi les cartes qui participent au pli :

- Si un ou des atouts sont présents, la carte Atout la plus forte l'emporte.
- S'il n'y a pas d'Atout, la carte la plus forte dans la famille demandée par le 1er joueur du tour l'emporte.

Le joueur qui l'emporte prend toutes les cartes du pli et les empile faces cachées devant lui. Ce joueur a conquis une presqu'île!

Ces cartes ne peuvent plus être retournées.

La carte engagée (ou les cartes à 5 joueurs) est ajoutée au tableau d'Atouts dans la colonne correspondante à sa famille. Les joueurs découvrent alors l'Atout pour le tour suivant.



Dans l'exemple ci-dessus, c'est la famille Ciel qui devient l'Atout pour le prochain tour de jeu (car à égalité, c'est la famille la plus à gauche qui devient Atout).

Le joueur qui a emporté le pli devient le premier joueur du pli suivant.

Les tours de jeux s'enchaînent jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

PLANTER UN ARBRE (valider un pli) :

Au fur et à mesure des jetons et des plis amassés devant lui, un joueur peut planter des arbres. Pour cela, il retourne un jeton «Arbre» et le pose sur un pli gagné, donnant ainsi vie à l'arbre.

(Un joueur peut toujours poser un jeton sur un pli, qu'il ait gagné le jeton ou le pli en premier).



FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE

Chaque joueur compte les plis et les jetons «Arbre» en sa possession :

- S'il a exactement autant d'arbres plantés que de plis, le joueur marque 1 point par arbre + 2 points supplémentaires.
- S'il a tous ses arbres plantés mais aussi des plis sans arbre, il marque 1 point par arbre.
- S'il lui reste un ou des arbres non plantés, il ne marque aucun point ! Il est ainsi puni d'avoir laissé des arbres sans vie et de ne pas avoir respecté ses engagements !

Cas particulier : un joueur qui ne fait aucun pli et aucun arbre gagne quand même les points supplémentaires.

Les points de chaque joueur sont notés dans la première colonne du carnet.

Tous les joueurs remettent ensuite les jetons «Arbre» utilisés près du tableau d'Atouts. Toutes les cartes (celles des plis et du tableau d'Atouts) sont ensuite mélangées.

DEUXIÈME ET TROISIÈME MANCHES

Ces deux manches se jouent comme la précédente, mais :

- C'est le joueur qui a eu le moins de points à la manche précédente qui distribue et lance le premier pli. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé parmi ceux concernés qui commence.

- Les points supplémentaires accordés à chaque fin de manche sont +4 et +7 (si autant d'arbres que de plis) ! Ces points bonus sont rappelés sur le carnet de points.

(pour rappel, ces points sont aussi attribués si on fait 0 pli et 0 arbre).



FIN DE PARTIE

Après trois manches, le joueur ayant le plus grand total de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant gagné le plus de points à la dernière manche l'emporte. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

VARIANTE AUX POINTS

Vous pouvez jouer en nombre de points (par exemple le 1er joueur à 20 points). Dans ce cas le nombre de points supplémentaires est toujours de +3 en fin de manche si le nombre de plis est égal au nombre d'arbres plantés.

Mais seul le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) qui obtient le score le plus haut de la manche remporte ses points (points de plis + points supplémentaires).

Les autres joueurs ne marquent rien.

PARTIES À 2 JOUEURS

Le donneur mélange les cartes faces cachées et distribue **14 cartes** à chacun des 2 joueurs. Les 14 cartes restantes sont placées en un tas neutre faces cachées.

Chaque manche se joue en 7 plis.

Au début de chaque tour, on retourne 2 cartes du tas neutre.

Attention, au premier tour seulement, ces deux cartes sont placées aussitôt dans le tableau d'Atouts.

À chaque tour, les 4 cartes du pli sont jouées par les deux joueurs (joueur A et joueur B) dans l'ordre suivant : carte de A, carte de B, carte de B, carte de A. **Pour le reste, la règle normale s'applique intégralement.**

- Le 1er joueur d'un tour pourra s'engager lors de la pose de sa 2ème carte, la 1ère carte jouée par celui-ci demeurant l'ouverture d'un pli.
 - Le 2ème joueur pourra lui s'engager aussi bien avec sa 1ère que sa 2ème carte.
- Il n'y aura évidemment qu'une seule carte d'engagement jouée par tour.

Remerciements.....

Un tout grand merci les amis testeurs, les parents, les femmes et les enfants d'abord, les gourmands du jeu et de la vie, les camarades d'un soir et de toujours, les amis de noire roche (Alain on t'aime!), les forgeurs de demain, les compagnons de chaque festival (pensée émue pour Ludix où on s'est rencontrés !). Le jeu comme aventure humaine, ouverture de l'espace des possibles, rencontre de l'autre, engagement ensemble, plaisir partagé. Réenchanter, réinventer, refaire le monde.

A la vie, à chaque instant, à l'éternité!

Jim et Cyril