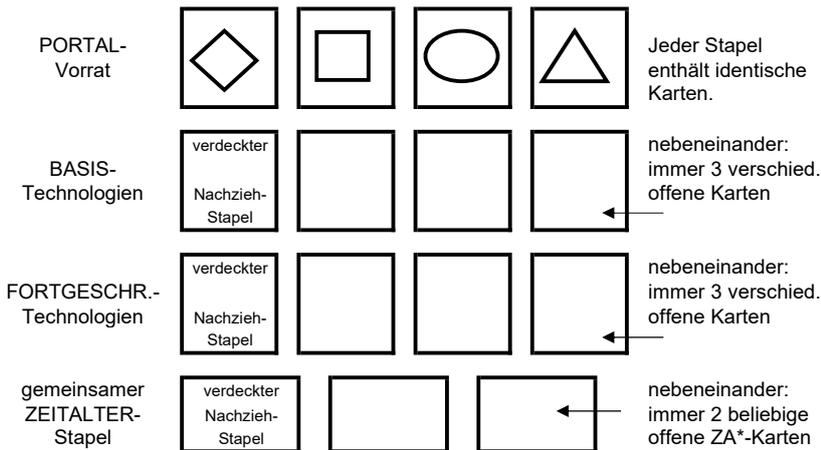


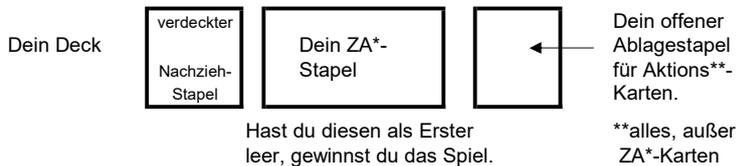
Eternitium - Spielhilfe (Seite 1)

EUER Spielfeld:

*Zeitalter



DEIN Spielfeld:



Spielhilfe von www.hall9000.de, Autor: roland.winner@gmx.de, 18.11.24

Eternitium - Spielhilfe (Seite 2)

Wer am Zug ist, hat 5 Schritte nacheinander auszuführen:

- 1) **WÄHLE 1 beliebiges PORTAL** aus der Auslage und **NIMM** es auf die Hand.
- 2) **ENTWEDER FÜHRE** mit diesem Schritt das **AUSSPIELEN** von Karte(n) aus:
 - SPIELE nacheinander 1 - x Aktions-Karte(n) aus der Hand und **LEGE** sie rechts neben deiner TAFEL offen ab. Aktions-Karten sind Portale + Technologien.
 - ➔ Ist sie ein **PORTAL + identisch** mit deiner **obersten ZA-Karte**, dann **LEGE** die ZA-Karte auf den gemeinsamen Ablage-Stapel ab.
 - ➔ Ist deine oberste ZA-Karte **verdeckt**, kann das Ausspielen von 1 PORTAL / DOPPELPORTAL helfen, per Zufall einen Treffer zu erzielen:
 - ➔ **DECKE** nach dem Ausspielen die oberste ZA-Karte auf: **STIMMT** Portal-FORM überein, dann **LEGE** die ZA-Karte auf den gemeinsamen Ablage-Stapel ab **UND** spiele weiter im Schritt 2.
 - STIMMT** Portal-FORM **NICHT** überein, dann **DREHE** die ZA-Karte auf **verdeckt**. **MISCHE** deinen ZA-Stapel. **ZIEHE** im Schritt 5 nur 4 Karten, statt 5 nach. Du spielst **NICHT WEITER** und **gehst zu Schritt 3**.
 - ➔ Ist die Aktions-Karte eine **TECHNOLOGIE**, dann **FÜHRE** ihre **EFFEKTE** sofort aus.
- ODER VERZICHTE** und **ENTFERNE** 0 - x deiner **HAND-Karten** ganz aus der Partie. Du darfst in Summe **nie < 6 Aktions-Karten** haben (Hand + Deck + Ablage).
- 3) **LEGE alle Karten** auf deiner Hand mit **VORDER-Seite** oben auf deinen Ablage-Stapel.
- 4) **Du DARFST 1 offene TECHNOLOGIE erwerben** + offen auf dein Deck (links) legen. Für eine **BASIS-** bzw. **FORTGESCHRITTENE-Karte** **MUSST** du 1 bzw. 2 ZA-Karte(n) aus der Auslage nehmen und sichtbar auf deinen ZA-Stapel legen.
- 5) **NIMM (im Normalfall) die 5 obersten Karten** deines **Decks** (links) auf die Hand. Andere Anzahlen können in Schritt 2 ausgelöst worden sein:
 - Musst du 1 Karte ziehen + das Deck ist leer, mische Ablage-Stapel => neues Deck.*
 - ➔ Hast du auf Schritt 2 verzichtet, **ZIEHE** 6 Karten von deinem **DECK** nach.
 - ➔ Hast du im Schritt 2 kein Glück gehabt, **ZIEHE** nur 4 Karten deines **DECKS** nach.

JEDERZEIT

Du darfst eigenen ZA-Stapel durchsehen (nur offene Karten) bis zur 1. verdeckten Karte.

Spielende: Es gewinnt, wer zuerst seinen ZA-Stapel leer hat.

***Patt:** Haben in einer Runde mehrere Spieler ihren ZA-Stapel leer, gilt Punktevergleich: Im Deck und Ablagestapel zählen Basis-/Fortgeschritt. Technologien je 1 bzw. 2 Punkte. Meiste Punkte = Sieg. Weiter Patt: Höhere Anzahl an fortgeschrittenen Technologien = Sieg. Ansonsten ist der Sieg als geteilt anzusehen.*