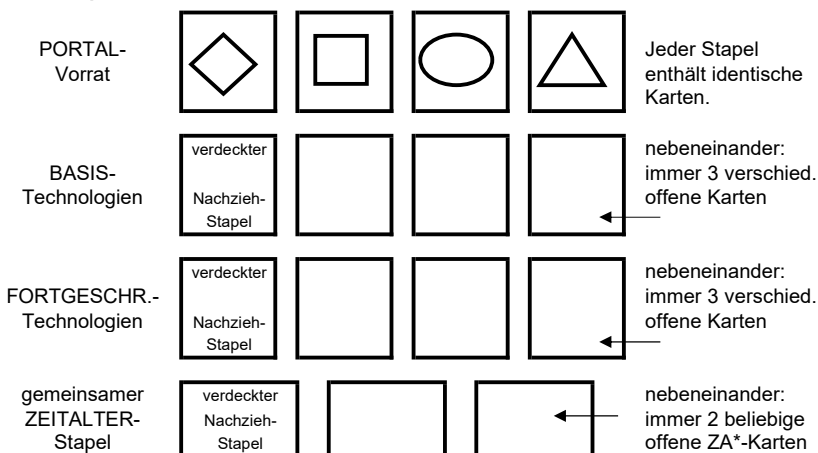


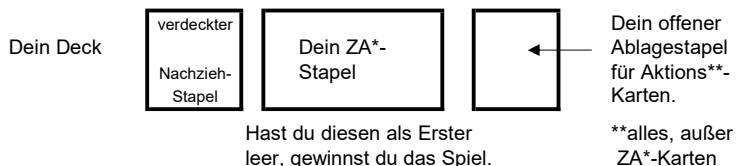
Eternitium - Spielhilfe (Seite 1)

EUER Spielfeld:

*Zeitalter



DEIN Spielfeld:



Spielhilfe von www.hall9000.de, Autor: roland.winner@gmx.de, 28.10.24

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 den Schritt aus:
 - SPIELE 1 Aktions-Karte aus der Hand und LEGE sie rechts neben deiner TAFEL ab.
 - ➔ 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**. MISCHEN 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 und offen auf dein Deck legen. Für eine BASIS- bzw. FORTGESCHR.-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 auf die Hand. Andere Anzahlen können in Schritt 2 ausgelöst worden sein:
 - ➔ 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.