

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



Y A R O S L A V K U S T O V



TIME CAPSULES

RÈGLES DU JEU

Des vestiges d'une civilisation extraterrestre furent découverts sur une planète reculée. L'humanité venait de réaliser un de ses plus vieux rêves... mais la planète était déserte. Les précédents occupants avaient seulement laissé des capsules géantes, capables de voyager dans le passé avant de nous revenir. Pourquoi ces êtres nous ont-ils quittés ? se demandait-on. Nous ont-ils laissé ces capsules à dessein, pour que nous les trouvions ?

Ces questions existentielles ne perturbent pas les méga-corporations. Mues par une avidité dévorante, elles prennent le contrôle des capsules temporelles. Malgré une connaissance au mieux parcellaire de ces outils, les corporations se lancent dans une course à l'exploitation des trésors du passé... et ces capsules, vous en êtes les pilotes.

Envoyez les capsules dans le passé lointain, trouvez des ressources à utiliser et exploitez vos nouvelles capacités pour acquérir des technologies miraculeuses. Mais attention... l'avarice peut vous perdre : les voyages peuvent déchirer l'espace-temps lui-même, vous mettant en danger... ainsi que l'humanité tout entière.

BUT DU JEU

Utilisez le contenu de vos capsules temporelles pour acquérir de nouveaux objets et de nouvelles ressources. Amassez des points de victoire grâce aux connaissances reçues et aux objets étranges que vous ramenez dans le présent, et vous gagnerez cette course extraordinaire ! Ne créez pas trop de paradoxes temporels ! Les scores finaux sont décomptés après 10 manches. Les joueurs ayant 6 paradoxes temporels ou plus perdent alors la partie. Parmi les joueurs restants, celui ou celle avec le score le plus élevé remporte la partie.

MATÉRIEL



16 CAPSULES TEMPORELLES

Soulevez l'insert pour trouver les capsules



4 SACS



40 CHRONOCRISTAUX

Les chronocristaux sont remarquables. Ils existent au-delà d'une seule temporalité, et ils peuvent être utilisés pour transférer de l'énergie à n'importe quel espace-temps, changeant ainsi l'écoulement du temps autour des capsules.



Verso

Recto

36 CARTES FLUCTUATION

Vous ne pouvez pas vous aventurer dans le passé en personne, mais vous pouvez changer le mouvement des capsules en utilisant l'énergie des chronocristaux.



26 ORDINATEURS (dés à 6, 8 et 12 faces, nommés D6, D8 et D12) et 60 JETONS ORDINATEUR

Laissés par la civilisation disparue, les ordinateurs sont indispensables à la récupération d'objets dans vos capsules. Utilisez les technologies extraterrestres pour améliorer les ordinateurs.



4 MARQUEURS DE SCORE



1 MARQUEUR DE MANCHE



Verso

Recto

100 TUILES RELIQUE

Les reliques sont des objets mystérieux créés par une civilisation disparue. Leur exploitation s'avère miraculeuse.



40 JETONS PARADOXE TEMPOREL

Le transfert d'informations du passé au présent perturbe le cours du temps. Les reliques les plus puissantes ne font qu'exacerber ce chaos. Si vous créez trop de paradoxes temporels, les capsules ne vous reviendront jamais... s'il reste un espace-temps dans lequel il est possible de revenir.



Verso

Recto

20 TUILES BIO-OBJET

Vous pouvez trouver ces bio-objets en explorant les méandres du passé. Ils s'avèrent immédiatement utiles, mais peuvent également être envoyés en voyage temporel pour étudier l'effet du temps sur la matière vivante. Un second saut, cependant, les transformera en poussière.



80 JETONS BATTERIE (de valeur 1, 3 et 5)

Vous aurez besoin d'énergie pour activer les reliques du passé. Cela peut également être utile pour maximiser l'efficacité des ordinateurs. Les batteries extraterrestres ont une propriété unique : elles se rechargent de saut en saut, soutirant de l'énergie à la trame même du temps.



PISTE DE PV ET COMPTEUR DE MANCHES



4 TAPIS DE JEU



RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE

- 1 Donnez à chaque joueur 4 capsules, 1 sac et 1 tapis de jeu.



- 2 Chaque joueur met 6 **batteries de valeur 1** et 2 **ordinateurs D6** (jetons représentant un dé à 6 faces) dans ses capsules, comme suit :
- Capsules 1 & 2 : 2 **batteries de valeur 1** par capsule.
 - Capsules 3 & 4 : 1 **batterie de valeur 1** et 1 **ordinateur D6** par capsule.
- Fermez ensuite vos capsules, placez-les dans vos sacs et mélangez-les.

- 3 Triez les reliques en deux piles (par couleur de dos). Mélangez ces piles séparément. Créez une offre de 6 tuiles Relique (3 de chaque pile).

- 4 Mélangez le paquet Fluctuation et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Placez le paquet sur la table.

- 5 Mélangez les tuiles bio-objet et placez-les sur la table, face cachée.

- 6 Placez la piste de PV et de manches en marge de l'aire de jeu, ainsi que le marqueur de manches. Chaque joueur prend un pion de score de sa couleur et le place sur l'emplacement 0/80 de la piste de PV.

- 7 Placez le marqueur de manche sur la case 1 de la piste de manches.

- 8 Mettez le reste des composants sur la table afin que tous les joueurs y aient accès. Ceci constitue la réserve.

Le premier joueur est celui qui a voyagé dans le temps le plus souvent.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

MISE EN PLACE POUR PARTIES COURTES

Vous pouvez utiliser les étapes supplémentaires suivantes pour rendre les parties plus courtes.

- 2A. Prenez 1 des 4 ensembles de reliques (chaque ensemble a des tuiles numérotées) et répartissez ces tuiles dans vos capsules comme vous le souhaitez. Vous recevez également les objets bonus pour ces reliques (voir Reliques, p. 8). Placez les objets bonus dans les mêmes capsules que les reliques correspondantes (mais veillez à ne pas avoir plus de 7 éléments de jeu dans une même capsule), à l'exception des chronocristaux, qui sont placés dans l'emplacement indiqué sur votre tapis de jeu.

Les ensembles 2 à 4 comportent 3 reliques chacun et l'ensemble 1, 2.



- 6A. Placez le marqueur de manche sur la case 3 de la piste de manches. Le premier joueur ne le déplace pas lors du premier tour de jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Avant son premier tour, le premier joueur place le marqueur de manches sur la case 1 de la piste de manches. Lors de ses tours suivants, le premier joueur avance le marqueur de manche d'une case sur la piste.

TOUR DE JEU

Lors de votre tour, vous devez observer la séquence suivante :

1. Prenez 2 capsules de votre sac, ouvrez-les et placez tous les éléments de jeu qu'elles contiennent dans la zone active de votre plateau. Les éléments de jeu placés là sont dit « actifs ». S'il n'y a pas de capsules dans le sac au début de votre tour, placez vos 4 capsules dans votre sac, mélangez-les et récupérez deux capsules.

IMPORTANT : LES JOUEURS NE DOIVENT PAS INTERAGIR AVEC LES COMPOSANTS SE TROUVANT DANS UNE CAPSULE, OU OUVRIR UNE CAPSULE, HORMIS PENDANT LA PREMIÈRE ÉTAPE DE LEUR TOUR DE JEU.

2. Vous pouvez utiliser vos objets actifs et jouer vos cartes Fluctuation. Vous pouvez effectuer ceci dans l'ordre de votre choix, mais, une fois utilisés, les objets actifs sont placés dans la zone inactive (à droite de votre tapis de jeu) et les cartes Fluctuation sont placées dans la défausse (telles peuvent être utilisées une fois seulement).

Les objets actifs et les cartes Fluctuation vous permettent d'effectuer les actions suivantes :

- Acheter une relique de l'offre en payant son coût. Placez cette relique dans la zone inactive (remplissez immédiatement l'offre après avoir effectué un achat) ;
- Utiliser la capacité permanente d'une relique dans votre zone active. Déplacez-la ensuite dans votre zone inactive ;
- Jouer une carte Fluctuation de votre main. Payez d'abord son coût en chronocristaux, appliquez ses effets et défaussez-la ensuite ;
- Appliquer les effets d'une tuile bio-objet de votre zone active (forte récompense) ou inactive (récompense moindre). Défaussez ensuite le bio-objet ;
- Utiliser autant d'actions standard que vous le souhaitez (voir ci-dessous).

Dépensez 3 énergies pour recevoir un ordinateur D6



Dépensez 1 énergie pour relancer 1 ordinateur actif (vous pouvez appliquer cet effet sur le même ordinateur plusieurs fois)



Dépensez 3 qubits pour recevoir une batterie de valeur 1



Dépensez 1 énergie pour ajouter 1 qubit à un ordinateur



Dépensez 5 qubits pour obtenir 1 PV



Défaussez 3 batteries ou 2 jetons Ordinateur de votre zone active et/ou inactive pour améliorer un autre ordinateur ou recevoir un bio-objet



Dépensez 5 qubits pour défausser 1 paradoxe temporel



Toutes ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et n'importe quel nombre de fois (tant que vous pouvez en payer le coût). Vous pouvez grouper la même action plusieurs fois, multipliant ainsi le coût de l'action : rappelez-vous que le jeu ne rend pas la monnaie !

3. Distribuez tous les éléments de jeu de votre zone active et de votre zone inactive dans 2 capsules temporelles ouvertes. Placez au minimum 2 éléments de jeu et au maximum 7 éléments de jeu par capsule. Tous les objets en trop doivent être défaussés. Les reliques et bio-objets sont placés dans leur défausse respective. Les autres éléments sont replacés dans la réserve générale. Lorsque vous défaussez une relique, perdez les PV indiqués dans son coin supérieur droit. Lorsque vous défaussez un ordinateur D8 / D12, perdez 1 / 2 PV. Vous ne pouvez pas défausser de paradoxe temporel à moins qu'un effet vous le permette expressément.
4. Refermez vos capsules et mettez-les de côté. Le joueur suivant démarre son tour.

IMPORTANT : UNE FOIS QUE LES JOUEURS SONT FAMILIARISÉS AVEC LES RÈGLES DU JEU, NOUS RECOMMANDONS D'EFFECTUER TOUTES LES ÉTAPES LORS DU TOUR DES AUTRES JOUEURS À L'EXCEPTION DE L'ÉTAPE 2.

GAGNER DES PV

Lorsque vous gagnez des PV pendant la partie, déplacez votre pion de score d'autant de cases sur la piste de score. Appliquez les effets de toutes les cases que votre pion traverse et sur lesquelles il s'arrête. Pour chaque case comportant un paradoxe temporel , prenez un jeton Paradoxe temporel. Pour chaque case avec une icône Fluctuation , piochez une carte Fluctuation ou prenez un chronocristal , au choix.



ÉLÉMENTS DE JEU

Tous les éléments de jeu appartiennent à une catégorie parmi deux.

ÉLÉMENTS DE CATÉGORIE 1



Bio-objets



Reliques



Ordinateurs



Batteries



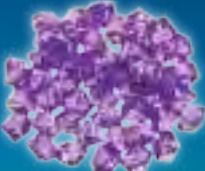
Jetons Paradoxe temporel

Lorsque vous recevez un de ces éléments, placez-le dans votre zone inactive. Lorsque vous sortez ces éléments de votre capsule, placez-les dans votre zone active, à l'exception des paradoxes temporels – placez ces derniers directement dans votre zone inactive. Les éléments de la zone active peuvent être utilisés pendant l'étape 2 de votre tour. Déplacez-les dans la zone inactive après les avoir utilisés (les bio-objets sont une exception et sont défaussés immédiatement après avoir été utilisés).

ÉLÉMENTS DE CATÉGORIE 2



Cartes Fluctuation



Chronocristaux

Ne placez jamais ces éléments dans vos zones active/inactive, ni dans les capsules. Les chronocristaux doivent être placés dans la zone indiquée sur votre tapis de jeu. Les cartes, elles, doivent aller dans votre main. Ces deux types d'éléments sont toujours disponibles et sont défaussés immédiatement après avoir été utilisés.

TYPES D'OBJET ET LEUR UTILISATION

1. BATTERIES



L'énergie donnée par les batteries peut être dépensée pour déclencher divers effets de jeu. Les batteries ont 3 valeurs : 1, 3 et 5. Pour payer de l'énergie, déplacez des batteries dont la valeur totale correspond ou excède le coût que vous payez de votre zone active à votre zone inactive. L'énergie peut être utilisée pour acheter des reliques de l'offre (le coût est indiqué sur les tuiles Reliques), acheter de nouveaux ordinateurs D6 et changer leur production de qubits (comme noté sur la référence du plateau joueur).

Pendant l'étape 3, vous pouvez échanger des batteries contre d'autres de valeur plus élevée. Défaussez n'importe quel nombre de batteries et prenez-en dans la réserve pour une valeur égale ou inférieure à leur valeur cumulée. Par exemple, vous pouvez dépenser 3 batteries de valeur 1 pour obtenir une batterie de valeur 3, ou 2 batteries de valeur 3 pour obtenir une batterie de valeur 5. Il est impossible de défausser des batteries pour en obtenir de valeur inférieure. Par exemple, il est interdit de défausser une batterie de valeur 5 pour obtenir une batterie de valeur 3 et 2 batteries de valeur 1.

Vous pouvez défausser des batteries pour une valeur de 3 ou plus et obtenir 1 amélioration ou 1 bio-objet.

2. ORDINATEURS



Dans *Time Capsules*, les ordinateurs sont représentés par 2 types d'éléments de jeu, des dés et des jetons. Lorsque vous recevez un ordinateur, placez un jeton correspondant dans votre zone inactive. Lorsque vous tirez un ordinateur d'une capsule, placez-le dans votre zone active. Ensuite, prenez le dé correspondant dans la réserve, lancez-le et placez-le sur le jeton. Lorsque vous dépensez le dé, remplacez-le dans la réserve et placez le jeton dans votre zone inactive.

La valeur d'un dé est la performance de l'ordinateur, mesurée en qubits. Vous pouvez dépenser des qubits pour différents effets pendant l'étape 2 de votre tour. Pour ce faire, défaussez des dés de valeur totale égale ou supérieure au coût de

l'effet. Vous pouvez utiliser plusieurs dés pour payer un seul effet, mais ne pouvez pas utiliser un seul dé pour payer plusieurs effets. Les qubits peuvent être utilisés pour acheter des reliques de l'offre (leur coût étant indiqué sur les tuiles Relique), pour acheter des batteries, des PV et pour défausser des paradoxes temporels (comme indiqué sur la référence du tapis joueur).

De l'énergie peut être dépensée pour relancer les ordinateurs actifs ou augmenter leur rendement de qubits (comme indiqué sur la référence). Vous pouvez utiliser autant d'énergie que vous le souhaitez sur le même dé.

Certains effets vous permettent d'améliorer un ordinateur. Lorsque vous gagnez un effet d'amélioration, remplacez un jeton Ordinateur dans votre zone active ou inactive par une version plus avancée de la réserve (le D6 se transforme en D8 et le D8 en D12). S'il est dans la zone active, remplacez le dé aussi (lancez ce nouveau dé). Vous recevez 1 PV à chaque fois que vous améliorez un ordinateur.

Vous pouvez aussi défausser 2 ordinateurs pour recevoir 1 amélioration pour un autre ordinateur ou 1 bio-objet, autant de fois que vous le souhaitez.

3. RELIQUES

Anatomie d'une tuile Relique :

1. Coût (en énergie ou en qubits)
2. PV
3. Éléments bonus
4. Nom
5. Couleur (et symbole pour les daltoniens)
6. Capacité



Vous pouvez acheter des reliques de l'offre en payant leur coût, en énergie ou en qubits (1). Placez les reliques achetées dans votre zone inactive. Lorsque vous achetez une relique, recevez les éléments bonus listés (3) (batteries de valeur 1, ordinateurs D6, paradoxes (mettez-les dans votre zone inactive), ou chronocristaux (placez-les dans l'emplacement indiqué de votre tapis joueur)) et gagnez les PV indiqués dans le coin supérieur droit (2).

Vous ne pouvez utiliser la capacité d'une relique qu'après l'avoir tirée d'une capsule. Pour ce faire, payez le coût indiqué (6) et placez la relique dans votre zone inactive.

Certaines capacités vous demandent d'avoir plusieurs reliques de la même couleur. Comptez les reliques dans votre zone active et dans votre zone inactive, y compris la relique déclenchant cette capacité.



Par exemple, cette **Nano-assembleuse** vous demande d'avoir 2 reliques jaunes pour recevoir un ordinateur D8. Si elle se trouve dans votre zone active et que vous voulez utiliser sa capacité, vous devez avoir une autre relique jaune. Si vous ne l'avez pas trouvée dans une des capsules ouvertes ce tour-ci, vous pourrez utiliser sa capacité ce tour-ci si vous achetez une relique jaune ce tour-ci.

Certaines capacités vous permettent de répéter la capacité d'une relique utilisée une fois ou deux de plus. Lorsque vous faites cela, vous n'avez pas besoin de repayer le coût éventuel de l'effet.



Exemple : vous jouez la capacité de la carte **Fluctuation Boucle temporelle** pour copier la capacité du **Synthétiseur cristallin** que vous avez déjà joué ce tour-ci. Vous retirez 6 paradoxes supplémentaires, même si vous avez déjà défaussé la relique en question. Cela vous sauve d'un triste sort.

La bonne utilisation des capacités des reliques est la clé du succès dans cette course temporelle !

4. BIO-OBJETS



Verso



Recto

Lorsque vous recevez un bio-objet, prenez celui du dessus de la pile et ajoutez-le à votre zone inactive, face visible.

- Lorsqu'un bio-objet est dans votre zone inactive, vous pouvez le défausser pour recevoir la récompense immédiate indiquée sur le fond plus clair avec la coche dans son coin.
- Lorsqu'un bio-objet est dans votre zone active, vous devez le défausser pour recevoir la récompense indiquée sur le fond plus foncé, avec la flèche rouge dans son coin. Une fois qu'un bio-objet est dans votre zone active, vous ne pouvez pas le remettre dans une capsule. Vous devez le défausser même si vous avez décidé de ne pas appliquer sa capacité.

Notez que les bio-objets sont **toujours** défaussés lorsqu'ils sont utilisés.

5. CARTES FLUCTUATION ET CHRONOCRISTAUX



Verso



Recto



Vous pouvez jouer des cartes Fluctuation pendant l'étape 2 de votre tour. Pour ce faire, payez le coût de la carte en chronocristaux, appliquez ses effets, puis défaussez-la.

Vous pouvez recevoir des cartes et des cristaux en avançant sur la piste de PV.

Les cartes Fluctuation vous permettent de déclencher des effets puissants à des moments clé du jeu, vous donnant des options insoupçonnées.

6. JETONS PARADOXE TEMPOREL



Ces jetons ne peuvent pas être utilisés et vous rapprochent seulement de votre trépas ! Vous pouvez vous en débarrasser par de multiples moyens, par exemple en dépensant des qubits, comme indiqué dans la référence. À la fin de votre tour vous devez placer tous vos paradoxes temporels dans les capsules ouvertes.

FIN DE LA PARTIE

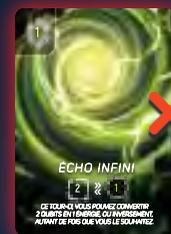
Lorsque le marqueur de manches atteint la case 10 de la piste de manches, les joueurs jouent cette dernière manche. Une fois ceci fait, la partie prend fin. Les joueurs ouvrent leurs capsules et comptent leurs paradoxes temporels. Chaque joueur avec 6 paradoxes temporels ou plus perd immédiatement la partie. Parmi les joueurs restants, celui qui a accumulé le plus de points gagne la partie.

EXEMPLE DE TOUR

Au début du tour, Alex n'a pas de capsules dans son sac. Il place ses 4 capsules dans son sac et les mélange. Il en prend ensuite deux au hasard et les ouvre.

Dans la première, il trouve une batterie de valeur 3, une batterie de valeur 1 et un ordinateur D8. La deuxième capsule contient un ordinateur D6 et 3 reliques : **Programmeur de capsule**, **Appareil à microfusion** et **Arche de connaissance**. Il place tous les éléments de jeu dans sa zone active. Il prend aussi un dé à 6 faces et un à 8 faces, les lance et obtient un 4 et un 5.





Alex a la carte Fluctuation **Écho infini** et a le chronocristal permettant de la jouer. Il défausse la carte et le chronocristal. Cela lui permet de convertir de l'énergie en qubits plus efficacement.

Il utilise ses deux batteries pour augmenter les qubits de l'ordinateur D8 à 13 (valeur du dé à 5 + (la somme des valeurs des batteries, 3 + 1) x 2 grâce à la carte Fluctuation jouée).

C'est assez pour acheter un autre **Appareil à microfusion** de l'offre, puisqu'il coûte 12 qubits. Il place la relique, le jeton Ordinateur et les deux batteries dans sa zone inactive. Il remplace le dé dans la réserve. Il reçoit aussi 3 PV. Son pion passant sur une case contenant un paradoxe temporel, il reçoit un jeton Paradoxe temporel.





Désormais, Alex a 2 reliques jaunes (des **Appareils à microfusion**), et il peut jouer celui de sa zone active. Il prend un **Drone éclairteur** de l'offre et un chronocrystal (élément bonus indiqué sur la **tuile du Drone**) et puis il place les deux reliques (celle utilisée et celle nouvellement acquise) dans sa zone inactive. Il reçoit également 4 PV supplémentaires, ainsi qu'un autre jeton Paradoxe temporel (arrêt sur une case Paradoxe temporel), et décide de prendre un chronocrystal (passage sur une case Fluctuation).



RÈGLES SOLO

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- 1 carte de référence.

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place normalement, mais pour 1 seul joueur. Vous ne pouvez pas utiliser la mise en place pour partie courte dans cette variante. Choisissez un pion de score supplémentaire pour représenter le score de votre concurrent. Mettez ce pion sur la piste de points de victoire, sur la case correspondant à la difficulté souhaitée.

- 25 pour une partie facile
- 40 pour une partie normale
- 55 pour une partie difficile

Lorsque vous créez l'offre de reliques, arrangez les reliques de chaque type par coût, allant croissant de gauche à droite. En cas d'égalité, placez la relique la plus récemment piochée à droite. Arrangez les reliques par coût à chaque fois que vous remplissez l'offre pendant la partie.

Placez la carte de référence solo devant vous, face 1-5 visible, et deux dés à 6 faces à côté.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue normalement, avec les exceptions suivantes :

1. Avant de jouer votre tour, effectuez les actions suivantes pour votre concurrent. Jetez les deux dés à côté de la carte de référence. Ensuite, défaussez deux reliques de l'offre, indiquées par les résultats des dés (cf. carte de référence), et donnez les PV des reliques défaussées à votre concurrent (en ignorant les effets de la piste de PV).

Si les deux faces des dés pointent vers la même relique **1-2** **4-5** de l'offre, retirez uniquement cette relique. Si vous obtenez un double **X X**, votre concurrent retire seulement une relique, mais vous prenez 2 jetons Paradoxe temporel.

2. Remplissez l'offre seulement à la fin de votre tour. N'oubliez pas de trier les reliques par coût.
3. Si l'effet d'une relique donne un Paradoxe temporel à votre adversaire, celui-ci perd 2 PV à la place. Le concurrent ignore tout autre gain d'éléments de jeu.
4. À la fin de la manche 5, retournez la carte de référence.
5. Pour gagner, vous devez finir la partie avec moins de 6 paradoxes temporels, et plus de PV que votre concurrent.



