

Игра ПАОЛО МОРИ  
Иллюстрации ДЖОНА ХОУ

# ЭТНОС



SPAGHETTI  
WESTERN  
GAMES



LAVKA  
GAMES



# ЭТНОС

В далеких землях Этноса начинается новая эпоха. Пршшая эпоха закончилась опустошением шести королевств, и теперь двенадцать разрозненных племен ищут место для жизни. Только мудрый лидер сможет объединить племена в могущественный союз, используя их уникальные способности, и захватить королевства.

Хватит ли у вас мудрости и хитрости, чтобы стать владыкой Этноса и положить начало золотому веку?

## Оглавление

Описание игры .....	2
Состав .....	3
Подготовка к игре .....	4
Ход игры .....	4
Начало новой эпохи .....	5
Ход эпохи .....	6
Найм бойцов .....	6
Розыгрыш отряда бойцов .....	7
Конец эпохи .....	9
Рассвет новой эпохи .....	11
Конец игры .....	11
Игра вдвоем или втроем .....	11
Племена Этноса .....	12
Сводка правил .....	16

## Описание игры

От двух до шести игроков сражаются за звание будущего владыки Этноса. Захватывайте королевства и создавайте самую большую армию, чтобы заработать как можно больше славы (победных очков). Для этого вам придется нанимать бойцов из 12 племен (представленных в игре в виде карт) и собирать их в отряды, чтобы получить власть над королевствами.

Но будьте осторожны, бойцы не будут служить вам вечно! Если вы собираете отряд, то должны сбросить все остальные карты бойцов, тем самым позволяя соперникам переманить их на свою сторону.

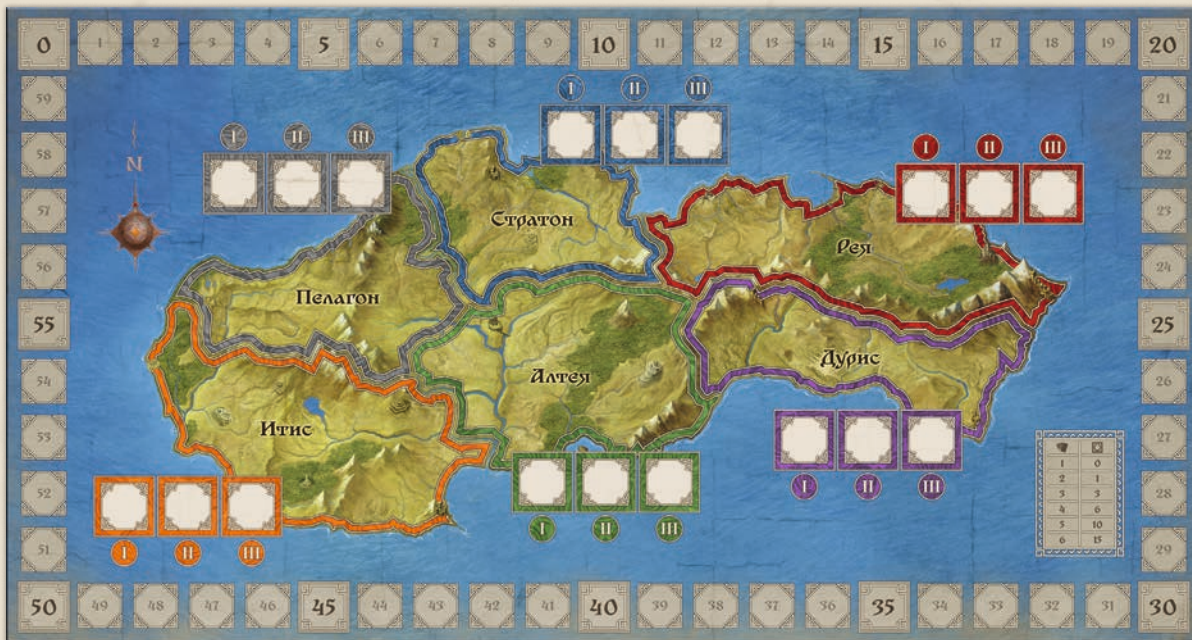
Не менее важно правильно выбирать лидера отряда: только лидер может использовать свою уникальную способность.

Игрок, заработавший больше всего славы за три эпохи, будет объявлен владыкой Этноса и победителем игры!





# Состав



**1 игровое поле**  
с изображением карты Этноса, поделенного на 6 королевств



**6 планшетов орд орков**



**1 двусторонний  
планшет тритонов**



**12 карт для подготовки**



**18 жетонов славы**



**1 двусторонний  
жетон гиганта**



**12 колод племен**  
по 12 карт каждая, кроме колоды  
племени полуросликов из 24 карт



**3 карты  
драконов**



**156 маркеров влияния**  
по 26 штук каждого цвета



**6 жетонов  
троллей**



## Подготовка к игре

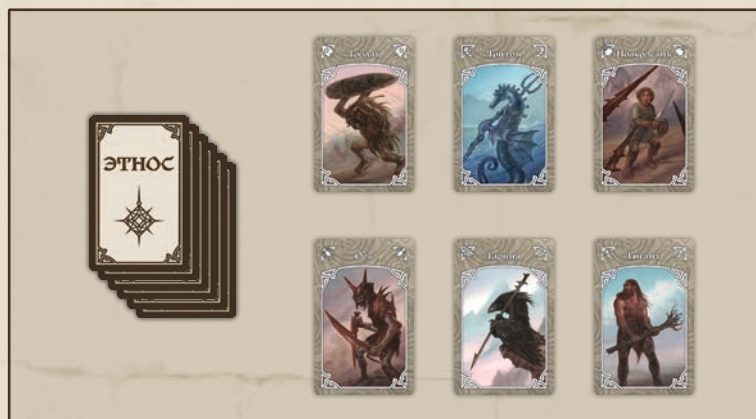
«В давние времена, когда земля только обрела свою нынешнюю форму, по ней, подобно богам, ходили герои. Именно они положили начало шести королевствам и назвали их в свою честь».

Из летописи Этноса

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте жетоны славы рубашкой вверх и выложите их на ячейки славы на игровом поле (по три в каждом королевстве). Переверните жетоны славы, после чего в каждом королевстве разложите их в порядке возрастания, начиная с ячейки I и заканчивая ячейкой III.



3. Игроки выбирают цвет, берут все маркеры влияния выбранного цвета и выкладывают по одному маркеру на нулевое деление шкалы славы (проходящей по краю игрового поля). Теперь эти маркеры называются маркерами славы.
4. Перемешайте все карты для подготовки и достаньте шесть из них. Эти карты определяют, какие племена будут участвовать в игре. Возьмите соответствующие им шесть колод племен и смешайте их в одну колоду. Остальные племена уберите в коробку.



5. В зависимости от того, какие племена используются в игре, вам понадобятся дополнительные элементы:
  - а) Если в игре участвуют **тритоны**, положите планшет тритонов рядом с игровым полем стороной, на которой указано нужное количество игроков. Игроки кладут по одному маркеру на нулевое значение планшета тритонов.
  - б) Если в игре участвуют **тролли**, положите шесть жетонов троллей рядом с игровым полем.
  - в) Если в игре участвуют **гиганты**, положите жетон гиганта рядом с игровым полем стороной, на которой указано нужное количество игроков.
  - г) Если в игре участвуют **орки**, игроки берут по одному планшету орд орков.

Теперь вы готовы к началу первой эпохи!

## Ход игры

Игра проходит в три эпохи. Во время каждой эпохи вы собираете отряды бойцов, благодаря которым вы захватываете королевства Этноса. В конце каждой эпохи вы зарабатываете славу за захваченные королевства и собранные отряды бойцов.

**При игре вдвоем или втроем** игра длится две эпохи (см. «Игра вдвоем или втроем», стр. 11).





## Начало новой эпохи

«Как горы растут камень за камнем, так и эпохи идут день за днем».

Махайду, архивариус племени минотавров

В начале каждой эпохи выполняйте следующие шаги:

1. Каждый игрок берет **одну карту** из колоды бойцов.
2. Возьмите по две карты из колоды бойцов за каждого игрока и выложите их в ряд рядом с игровым полем (2 игрока = 4 карты, 3 игрока = 6 карт, 4 игрока = 8 карт, 5 игроков = 10 карт, 6 игроков = 12 карт).
3. Разделите оставшуюся часть колоды бойцов на две приблизительно равные части. Замешайте три карты дракона в одну половину и положите ее под другую половину. Таким образом, все драконы должны оказаться в нижней половине колоды бойцов.

Для первой эпохи выберите первого игрока случайным образом. Во второй и третьей эпохах первым игроком становится игрок с наименьшим количеством славы на шкале славы. При одинаковом количестве славы первым игроком становится тот, кто ближе остальных сидит к игроку, на котором закончилась предыдущая эпоха (считая по часовой стрелке).





## Ход эпохи

«Пусть ветра ведут вас через шесть королевств, и да узнают все о вашей мудрости».

Летлорилай, провидец племени гарпий

Каждую эпоху игроки по очереди совершают ходы, начиная с первого игрока и следуя по часовой стрелке.

В свой ход вы должны выполнить одно из двух действий:

- Нанять бойца

или

- Сыграть отряд бойцов

## НАЙМ БОЙЦОВ

«Идем. Присоединяйся к нашему братству. Моим топором и молотом Хральвина мы перекуем шесть королевств!»


Орилдан, глава племени гномов

Для найма бойца возьмите на руку **одну карту**. Вы можете взять одну из открытых карт бойцов, либо взять верхнюю карту из колоды бойцов.



Если взяли одну из открытых карт, **не кладите** на ее место новую карту из колоды.

**Ограничение на количество карт на руке.** Если вы держите 10 карт бойцов, то **не можете** выполнить это действие. Вместо этого вы должны сыграть отряд бойцов.

**Совет.** Чтобы получить как можно больше от своих карт, собирайте бойцов из одного королевства или одного племени.

**Пример.** Денис  положил глаз на королевство Дурис, и для этого ему нужен хотя бы один фиолетовый боец. У него уже есть пара гномов на руке, поэтому он берет открытую карту фиолетового гнома. Скоро Дурис будет его!



Ход переходит Лене . Она заметила, что Денис  собирается захватить Дурис и хочет ему помешать. Но открытые бойцы ей в этом никак не помогут, поэтому она берет верхнюю карту из колоды. Окажется ли она полезной?





## Карты дракона

«Бегите! Дракон летит! Огонь! Ужас! Смерть!»  
Хемдиен, смотритель племени гигантов

Если при взятии карты из колоды вы достали карту дракона, немедленно заявите об этом, положите рядом с игровым полем лицевой стороной вверх и **возьмите новую карту из колоды**.



Первые две карты дракона никак не влияют на ход игры, но при вскрытии третьей карты дракона эпоха немедленно заканчивается! (стр. 9, «Конец эпохи») Игрок, который достал третью карту дракона, оставляет ее перед собой, чтобы определить, кто станет первым игроком в новой эпохе, если среди игроков будет равенство по количеству славы.

## РОЗЫГРЫШ ОТРЯДА БОЙЦОВ

«Грабят! Крушат! Сжигают! А потом еще раз!»  
Глек, ордовдец племени орков

Отряд бойцов – это комбинация от 1 до 10 карт, принадлежащих к одному племени (с одинаковым названием и изображением) или к одному королевству (с одинаковым цветом рамки).



Чтобы сыграть отряд бойцов, выполните следующее:

1. Выложите перед собой карты, которые собираетесь включить в отряд. Не забывайте, что они должны быть одного цвета или одного племени.
2. Выберите из них **одну** карту, которая станет лидером, и положите ее поверх отряда.
3. Если ваш отряд достаточно большой, выложите **один** из своих маркеров влияния в королевство, соответствующее цвету карты лидера отряда. Вы можете выложить маркер влияния, только если в этом королевстве *меньше* ваших маркеров, чем карт в сыгранном отряде. Например, чтобы выложить первый маркер в королевство, вам нужна всего одна карта, для выкладывания второго маркера вам уже понадобятся две карты, и так далее.
4. Вы можете использовать способность с карты лидера вашего отряда (способности на других картах, кроме карт скелетов, не используются). У каждого племени своя уникальная способность.
5. Если у вас еще остались карты в руке, вы **должны** их сбросить. Для этого выложите **все** оставшиеся карты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Любой игрок сможет взять одну из них при найме бойцов в свой ход.

Отряды бойцов остаются с вами до конца эпохи. Кладите их таким образом, чтобы все игроки видели, сколько карт у вас в отряде.




### X = размер отряда бойцов

В описании некоторых способностей упоминается «X». Он указывает на количество карт в отряде этого лидера.



**Совет.** Не забывайте, что размер отряда может быть больше, чем это необходимо для выкладывания маркера влияния. Таким образом вы заработаете больше славы в конце эпохи и будете дольше удерживать нужные карты от попадания в руки оппонентов. Также можете сыграть отряд меньшего размера для получения очков в конце эпохи, даже если размера отряда не хватает для выкладывания маркера влияния в королевство.





**Пример 1. Денис**  готов к наступлению. Он играет 3 карты гномов и выбирает фиолетового лидером отряда. Так как лидер отряда фиолетовый, **Денис**  может выложить маркер в Дурис, если его отряд достаточно большой. В Дурисе у него лежат 2 маркера влияния, и в отряде – 3 бойца, поэтому он выкладывает третий маркер. Он захватил Дурис, но сможет ли его удержать? Затем **Денис**  выкладывает оставшиеся карты рядом с игровым полем лицевой стороной вверх.



**Пример 2. Лена**  хочет выложить маркер влияния в Дурис, но в ее отряде всего 2 бойца, и в Дурисе уже лежат 2 маркера влияния. Поэтому она решает выложить маркер влияния в Рею, тем самым зарабатывая самое большое влияние в королевстве. Обычно она бы не могла выложить маркер в красное королевство с фиолетовым лидером, но она выбрала лидером гарнию, которая позволяет ей выложить маркер в любое королевство! Затем **Лена**  сбрасывает оставшиеся карты.





## Конец эпохи

«Мне неведом ход будущей эпохи. Но я знаю, что эта эпоха закончится во тьме и пламени».

Брэдлерд, верховный жрец племени троллей

Игроки продолжают нанимать бойцов и играть отряды, пока не будет раскрыта третья карта дракона.

Как только один из игроков достает третью карту дракона, эпоха немедленно заканчивается. После этого выполните следующее:

### БОЙЦЫ РАЗБЕГАЮТСЯ

Все игроки должны сбросить оставшиеся на руке карты.

### СЛАВА ЗА ЗАХВАТ КОРОЛЕВСТВ

Пришло время узнать, кто заслужил славу в шести королевствах. Считайте каждое королевство отдельно:

- В конце первой эпохи игрок с наибольшим количеством маркеров влияния в королевстве получает славу с *первого* жетона (ячейка I). Для этого игрок сдвигает свой маркер славы вперед на столько делений, сколько указано на жетоне славы.
- В конце второй эпохи игрок с наибольшим количеством маркеров влияния получает славу со *второго* жетона (ячейка II). Следующий за ним по количеству маркеров игрок получает славу с *первого* жетона (ячейка I).
- В конце третьей эпохи игрок с наибольшим количеством маркеров влияния получает славу с *третьего* жетона (ячейка III). Следующий за ним по количеству маркеров игрок получает славу со *второго* жетона (ячейка II), а третий игрок получает славу с *первого* жетона (ячейка I).

Если у нескольких претендующих на славу игроков одинаковое количество маркеров влияния в королевстве, их награды суммируются и делятся между ними поровну (округляя в меньшую сторону).

**Пример.** Наступил конец второй эпохи. Несмотря на все усилия, **Лене** (🟣) не удалось опередить **Дениса** (🟢). Он зарабатывает 4 славы (столько указано на жетоне славы в ячейке II), **Лена** (🟣) зарабатывает только 2 славы (столько указано на жетоне славы в ячейке I). Бедный **Миша** (🟡) не зарабатывает ничего, потому что у него еще меньше маркеров влияния.

Если бы **Лене** (🟣) удалось выложить еще один маркер славы в Дурис, у нее было бы столько же маркеров влияния, как у **Дениса** (🟢), и они бы заработали по 3 славы ( $4 + 2 = 6$ , поделенная на два). Даже в этом случае **Миша** (🟡) бы остался ни с чем.



### Способности племен

В конце эпохи срабатывают способности некоторых племен. Внимательно изучите главу «Племена Этноса» (стр. 12), особенно, если в игре участвуют гарпии, гиганты, гномы, орки, скелеты или тролли.









## СЛАВА ЗА ОТРЯДЫ БОЙЦОВ

Игроки получают славу за отряды бойцов под их управлением. От размера отряда зависит получаемое количество славы:

 Количество карт в отряде	 Количество славы
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 или более	15





**Пример.** За последнюю эпоху **Денису**  удалось сыграть 3 отряда бойцов. От получает 1 славу за отряд из двух зеленых карт, 3 славы за отряд из трех гномов и 6 славы за отряд из четырех красных карт: в сумме 10 славы.



## Рассвет новой эпохи

«Чудесный день! Отличное начало новой эпохи!»

Плодис, заготовщик племени полуросликов

Когда все игроки получили славу, они должны сбросить все свои отряды бойцов.

После первой эпохи начинается вторая, после второй начинается третья. Для этого отложите в сторону три карты дракона, замешайте **все** карты бойцов в одну колоду и повторите шаги, описанные в главе «Начало новой эпохи» (стр.5).

Все маркеры влияния остаются на игровом поле, а также на планшетах орд орков и тритонов. Жетоны гиганта и троллей кладутся обратно рядом с игровым полем.

Когда заканчивается третья эпоха, игра заканчивается.

## Конец игры

«Конец! Конец близок!»

Миердель, звездочет племени волшебников

В конце третьей эпохи игра заканчивается, и игрок с наибольшим количеством славы объявляется победителем. В случае равенства побеждает тот из них, у кого больше всех маркеров влияния на игровом поле. Если равенство сохраняется, побеждает тот из них, кто собрал самый большой отряд в последней эпохе, затем тот, у кого следующий по величине отряд, и так далее.

## Игра вдвоем или втроем

При игре вдвоем или втроем игра заканчивается после второй эпохи. Действуют все те же правила, за исключением следующих:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед тем, как перемешать жетоны славы, уберите в коробку жетоны со значком 4+. После этого перемешайте оставшиеся и выложите по **два** в каждое королевство.
- Достаньте только **пять** карт для подготовки (вместо шести). В игре участвует всего пять племен.
- Если в игре участвует племя тритонов или гигантов, переверните планшет и жетон на сторону для 2–3 игроков.

### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ

В конце первой эпохи в каждом королевстве игрок с наибольшим количеством маркеров влияния в королевстве, как обычно, получает славу с первого жетона славы (ячейка I).

В конце второй эпохи игрок с наибольшим количеством маркеров влияния получает славу со **второго** жетона (ячейка II). В отличие от стандартной игры, второй игрок *не получает* славу в этом королевстве. Однако, если **только у одного игрока** есть жетоны влияния в королевстве, он получает славу **с обоих** жетонов! Вам придется распространять свое влияние на все королевства, даже если вы не сможете их захватить.

При игре втроем королевства приносят славу по обычным правилам в обеих эпохах.

### РОЗЫГРЫШ ОТРЯДА БОЙЦОВ ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ

Чтобы выложить жетон влияния в королевство, вы должны сыграть отряд бойцов, в котором больше карт, чем суммарное количество маркеров влияния в королевстве.

**Пример.** Если в королевстве уже есть 2 ваших маркера и 1 маркер соперника, вам понадобится отряд из четырех карт, чтобы выложить еще один маркер.



## ♦ Племена Этноса

У каждого из 12 племен есть уникальная способность. Используйте их с умом, чтобы завоевать звание владыки Этноса! Не забывайте, что только лидер отряда использует свою способность.

### ПЛЕМЯ ВОЛШЕБНИКОВ



Никто не знает, откуда пришли волшебники, лишь только, что они жили в шести королевствах с Эпохи творения и знают тайны, которыми не собираются делиться. Они знают, что всего одно слово способно собрать

больше союзников, чем самые пламенные речи.

Если вы выбрали волшебника лидером отряда, то после сброса оставшихся карт с руки можете взять столько карт из колоды бойцов, сколько бойцов в этом отряде. Вы не можете нанимать открытых бойцов.

**Например,** если у вас на руке четыре карты, вы сыграли отряд из двух бойцов и назначили волшебника лидером, после сброса оставшихся карт вы можете сразу же взять две карты из колоды бойцов.

### ПЛЕМЯ ГАРПИЙ

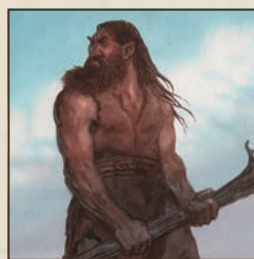


С горных вершин величественные гарпии наблюдают за шестью королевствами, выслеживая любые угрозы. Благодаря своей наблюдательности, они лучше других знают слабые места своих врагов.

Если вы выбрали гарпию лидером отряда, то можете выложить маркер влияния в любое королевство (размер отряда все равно должен быть больше количества ваших маркеров влияния в этом королевстве), независимо от цвета лидера.

**Например,** если вы сыграли отряд из трех бойцов с фиолетовым лидером, то обычно можете положить маркер влияния только в Дурис. Но если вы выбрали лидером гарпию, то можете положить маркер в **любое** королевство, где у вас два или меньше маркера влияния.

### ПЛЕМЯ ГИГАНТОВ

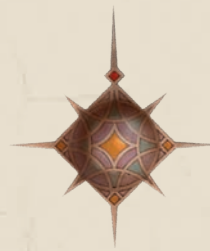


Вы, наверное, и сами догадались, что в племени гигантов размер имеет значение. Гиганты растут всю жизнь, и до сих пор неизвестно, прекращается ли их рост вообще. Даже королем они назначают самого большого.

Если вы выбрали гиганта лидером отряда, сравните размер этого отряда с другими отрядами под управлением гигантов. Если ваш отряд **самый** большой, получите 2 славы и положите жетон гиганта на этот отряд. Соперник может забрать у вас жетон гиганта, если сыграет отряд под управлением гиганта, который окажется больше вашего. Если вы сыграли **самый** большой отряд под управлением гиганта, и жетон гигантов был на другом вашем отряде, получите 2 славы и переложите жетон на новый отряд. Если в конце эпохи на одном из ваших отрядов лежит жетон гиганта, вы получаете столько славы, сколько указано на жетоне (в зависимости от текущей эпохи). Затем положите жетон гиганта обратно рядом с игровым полем.

**Например,** вы сыграли отряд из трех бойцов и назначили гиганта лидером. Так как это **самый** большой отряд с лидером-гигантом в этой эпохе, вы берете жетон гиганта и получаете 2 славы. Затем соперник может сыграть отряд из четырех бойцов с лидером-гигантом, чтобы забрать у вас жетон гиганта и тоже получить 2 славы.

Если в конце первой эпохи жетон гиганта остался перед вами, вы получаете 2 славы и кладете жетон гиганта обратно рядом с игровым полем.





## ПЛЕМЯ ГНOMОВ



Глубоко под горной твердью племя гномов добывает из земли сокровища и драгоценности, которыми усыпана земля шести королевств. В течение целой эпохи они собирают богатства, ведь они тоже приносят славу.

Во время подсчета очков в конце эпохи отряды под управлением гномов считаются, словно в них на одного бойца больше.

**Например**, вы сыграли отряд из четырех бойцов и назначили гнома лидером. В конце эпохи этот отряд принесет 10 славы, как если бы в нем было пять бойцов.

## ПЛЕМЯ КЕНТАВРОВ

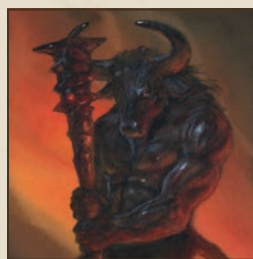


Кентавры — гордые воины, которые всегда находятся в движении. Многие враги пали от их внезапных набегов. Если вы слышите стук копыт, то бежать уже поздно.

Если вы выбрали кентавра лидером отряда и выложили маркер влияния в королевство, то можете немедленно сыграть еще один отряд бойцов с руки (до сброса карт), тем самым получая возможность выложить еще один маркер влияния и применить способность еще одного лидера.

**Например**, вы сыграли отряд из двух бойцов и назначили синего кентавра лидером, и он позволил выложить маркер в Стратон. После этого вы можете сразу же сыграть еще один отряд с красным лидером-орком, добавляя маркер влияния в Рею и на красную ячейку на планшете орков.

## ПЛЕМЯ МИНОТАВРОВ

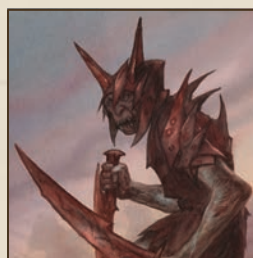


Несмотря на дикий вид и суровую репутацию, могучие минотавры шести королевств в мирное время не менее полезны, чем в военное. Стадные инстинкты помогают им работать сообща и добиваться неожиданных для такого малочисленного народа результатов.

Если вы выбрали минотавра лидером отряда, вам нужно на одну карту меньше, чтобы выложить маркер на королевство.

**Например**, если у вас три маркера в Рее, вы можете сыграть отряд из трех карт и назначить лидером красного минотавра, чтобы выложить туда еще один маркер.

## ПЛЕМЯ ОРКОВ



Орки — самый кочевой народ шести королевств, они нигде не задерживаются надолго. С одной стороны, это приучило их легко расставаться с безделушками; с другой стороны, наличие безделушек у других вызывает у них сильную зависть. Поэтому, когда орки собираются в орды, им становится трудно не заставить других «поделиться».

Если вы выбрали орка лидером отряда, кроме выкладывания маркера влияния в королевство (если размер отряда позволяет), положите маркер влияния на свой планшет орд орков в ячейку цвета лидера отряда. На каждой ячейке может находиться только **один** маркер влияния.

В конце эпохи вы **можете** снять все маркеры влияния со своего планшета орд орков, чтобы отправить их грабить. В этом случае вы получаете славу за количество маркеров влияния, снятых с планшета орд орков. **Или** можете оставить маркеры влияния на следующую эпоху, чтобы заработать еще больше славы.

**Например**, если вы сыграли отряд и назначили оранжевого орка лидером, вы кладете маркер влияния в Итис (если отряд достаточно большой) и еще один маркер влияния на оранжевую ячейку планшета орд орков.

Если в конце эпохи на вашем планшете орд орков лежат три маркера, вы можете снять их, чтобы получить 6 славы.



## ПЛЕМЯ ПОЛУРОСЛИКОВ



Скромные полурослики не производят впечатления смельчаков. Ни один воин не последует за этими крошечными земледельцами и торговцами, поэтому им никогда не стать лидерами. Но многие удивляются, когда осознают, что их

повсюду окружают полурослики.

Если вы выбрали полурослика лидером отряда, не выкладывайте маркер влияния на игровое поле, независимо от размера отряда. Однако племя полуросликов вдвое многочисленнее любого другого, что позволяет составлять из них большие отряды, которые приносят больше славы в конце эпохи.

## ПЛЕМЯ СКЕЛЕТОВ



История происхождения племени скелетов окутана тайной: никто не знает, откуда они появились. Никто не признался в оживлении мертвецов. При этом скелеты с радостью последуют за любым, кто готов их вести. К сожалению, несмотря на их преданность, они не могут жить без мощной магии. Поэтому жуткий хаос, сопутствующий окончанию каждой эпохи, прерывает их существование.

В отличие от представителей других племен, вы **не можете** выбрать скелета лидером отряда. Зато скелетов можно добавить к любому отряду. Как и другие карты, они увеличивают размер отряда, позволяя выкладывать маркер влияния в королевство и усиливая способность лидера.

Однако скелеты хрупки и выживают только за счет мощной магии, поэтому в конце каждой эпохи перед получением славы за отряды бойцов вы должны сбросить всех скелетов, где бы они не были.

Однако скелеты хрупки и выживают только за счет мощной магии, поэтому в конце каждой эпохи перед получением славы за отряды бойцов вы должны сбросить всех скелетов, где бы они не были.

**Например**, вы сыграли отряд из пяти бойцов с двумя скелетами, в конце эпохи эти скелеты сбросятся, поэтому вы получите только 3 славы за оставшихся бойцов в отряде.

## ПЛЕМЯ ТРИТОНОВ

Если кто и знает что кроется за границами шести королевств, так это тритоны. Они всегда стремятся изведать новые места. В благодарность тем, кого они считают друзьями, тритоны приносят драгоценные украшения из невиданных земель.



Если вы выбрали тритона лидером отряда, кроме выкладывания маркера влияния в королевство (если размер отряда позволяет), сдвиньте маркер влияния на планшете тритонов на количество ячеек, равное размеру сыгранного отряда. Если ваш маркер остановился или перешел ячейку с изображением маркера, можете выложить еще один маркер влияния на любое королевство, независимо от размера сыгранного отряда.

В конце каждой эпохи игрок, находящийся дальше всех на планшете тритонов, получает славу, как если бы планшет был отдельным королевством. Маркеры с планшета тритонов никогда не сбрасываются: если вы достигли последней ячейки, то больше не можете двигать этот маркер.

**Например**, вы сыграли отряд из трех бойцов и назначили зеленого тритона лидером, можете положить маркер влияния в Алтею (если там было два или меньше ваших маркеров) и сдвинуть маркер на планшете тритонов на 3 ячейки вперед. Если ваш маркер оказался на ячейке с изображением маркера, выложите второй маркер на **любое** королевство (а не только Алтею), даже если там уже лежат 3 или больше ваших маркеров влияния.

Если в конце первой эпохи ваш маркер на поле тритонов находится дальше остальных, вы получаете 1 славу.



## ПЛЕМЯ ТРОЛЛЕЙ

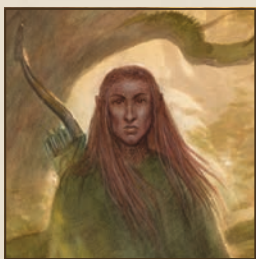


Троллей боятся и уважают, в основном, за их привычку разрываться в клочья любого, кто с ними не согласен. Любые разногласия решаются в вашу пользу гораздо быстрее, когда у вас за спиной орда разъяренных троллей.

Если вы выбрали тролля лидером отряда, можете взять один из оставшихся жетонов троллей со значением, не превышающим количество карт в сыгранном отряде. Сами по себе жетоны троллей не приносят славу, но помогают в конце эпохи, если у нескольких игроков одинаковое количество маркеров влияния в королевстве. В этом случае больше всех славы получает игрок, у которого больше всех сумма значений на его жетонах троллей. Если у нескольких игроков одинаковая сумма на жетонах троллей, то больше всех славы получает тот из них, у кого самый старший жетон тролля. В конце каждой эпохи все жетоны троллей кладутся обратно рядом с игровым полем.

**Например,** если вы сыграли отряд из четырех бойцов и назначили тролля лидером, кроме выкладывания маркера влияния в королевство, вы можете взять любой жетон тролля со значением 4 или меньше. Если в конце эпохи между вами и другими игроками будет равенство, но при этом сумма значений на ваших жетонах троллей выше, чем у них, вы получите самое большое количество славы за это королевство.

## ПЛЕМЯ ЭЛЬФОВ



С древних времен племя эльфов привыкло жить в согласии с природой. Они научились следовать ее голосу и сохранять все, что имеет хоть какую-нибудь ценность. Никогда не знаешь, что может пригодиться в будущем.

Если вы выбрали эльфа лидером отряда, то можете оставить на руке столько карт, сколько бойцов в этом отряде.

**Например,** у вас на руке семь карт и вы сыграли отряд из трех бойцов и назначили эльфа лидером. Вы можете оставить три из четырех карт и сбросить только одну карту.

## Создатели игры

Автор игры: Паоло Мори

Художник: Джон Хоу

Дизайнеры: Матьё Харло, Томал Клаппер

Разработчики игры: Фель Баррос, Александр Олтяну

Верстальщики: Уильям Ниблинг, Тьяго Аранья

Технолог: Матьё Харло

Издатель: Давид Прети

Тестировщики: Лоренцо Аллоди, Луиз Альфарез, Данило Берсани, Симоне Берти, Маурицио Бесаччи, Мануэль Бузи, Эмилиано Wentufix Вентурини, Гильерме Гуларт, Фабрицио Гьюберти, Лука Кьяппони, Андреа Малегари, Лукас Мартини, Джованни Меландри, Микеле Мордаччи, Луиджи Мори, Каролина Негран, Андреа Пекора, Сергио Рома, Ренато Сасделли, Лоренцо Сильва, Франческо Сироччи, Микеле Сомми, Лоренцо Туччи Соррентино, Джованни Таверна, Джулия Феррари, Димитри Фьетта.

© 2016 CMON Productions Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Ethnos and Spaghetti Western Games are trademarks of CMON Productions Limited. CoolMiniOrNot, the CoolMiniOrNot logo and CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China

## Русское издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Главный редактор: Юрий Мальцев

Выпускающий редактор: Александр Савенков

Переводчик: Юрий Ануфриев

Корректор: Мария Боровик

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России: ООО «Лавка Геймз». г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, д. 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н. [www.lavkaigr.ru](http://www.lavkaigr.ru)



# Сводка правил

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Случайным образом выложите жетоны славы в каждое королевство и разложите их в порядке возрастания (при игре вдвоем или втроем уберите жетоны со значком «4+»).
- Случайным образом выберите 6 племен и замешайте их в колоду бойцов (5 племен при игре вдвоем или втроем).

## НАЧАЛО НОВОЙ ЭПОХИ

- Раздайте каждому игроку по 1 карте из колоды бойцов.
- Выложите лицевой стороной вверх по 2 карты бойцов за каждого игрока.
  - Замешайте 3 карты дракона в нижнюю половину колоды бойцов.
  - Выберите первого игрока. В первой эпохе это происходит случайным образом. Во второй и третьей эпохах первым игроком становится игрок с наименьшим количеством славы (при равенстве первым игроком становится тот, кто ближе сидит к игроку, на котором закончилась предыдущая эпоха).

## ХОД ЭПОХИ

Игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить одно из двух действий:

- Нанять одного бойца
  1. Возьмите открытую карту бойца или верхнюю карту из колоды бойцов (на руке не может быть больше 10 карт).
  2. Если вы достали карту дракона, положите ее рядом с полем и возьмите новую карту.

или

- Сыграть отряд бойцов
  1. Выложите перед собой комбинацию из 1–10 карт бойцов одного цвета или одного племени.
  2. Выберите лидера этого отряда и положите его наверх.
  3. Если в королевстве лидера отряда меньше ваших маркеров влияния, чем бойцов в этом отряде, можете положить свой маркер влияния в это королевство.
  4. Воспользуйтесь способностью лидера.
  5. Выложите оставшиеся на руке карты лицевой стороной вверх, чтобы соперники в свой ход могли их нанять.

## КОНЕЦ ЭПОХИ

Как только вы достаете третью карту дракона, эпоха заканчивается. Игроки с наибольшим количеством маркеров влияния в королевстве получают славу за это королевство.

- Первая эпоха: лидер по влиянию получает славу из ячейки I.
- Вторая эпоха: лидер по влиянию получает славу из ячейки II, игрок на втором месте – из ячейки I (при игре вдвоем игрок на втором месте не получает ничего, и если в королевстве нет маркеров влияния соперника, игрок получает славу из ячеек I и II).
- Третья эпоха: лидер по влиянию получает славу из ячейки III, игрок на втором месте получает славу из ячейки II, игрок на третьем месте получает славу из ячейки I.
- При равенстве игроки суммируют славу и делят ее между собой (округляя вниз).

Игроки получают славу за каждый сыгранный отряд бойцов, в зависимости от его размера (как указано в углу игрового поля).

Смешайте оставшиеся карты бойцов с картами на руках и картами отрядов, затем положите их рядом с игровым полем.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце третьей эпохи (в конце второй эпохи при игре вдвоем или втроем).

Побеждает игрок с наибольшим количеством славы!

