

стр. 2

В далекой земле Этноса наступает новый век. Пепел старости оставил шесть королевств пустыми, а двенадцать племен рассеялись на ветру. Настало время для умного лидера объединить их в мощный союз, умело используя уникальные таланты каждого племени, чтобы контролировать королевства. У вас есть желание и мудрость стать следующим Господином Этноса и начать золотую эпоху? Чтобы сделать это, Вы должны заработать больше славы (победных очков), чем ваши соперники, контролируя королевства на игровом поле и вербуя группы союзников. Вы достигнете своих целей, собрав разрозненные группы 12 племен, представленных в игре картами, сыграйте их, чтобы получить контроль над королевствами. Но будьте осторожны! Ваши союзники могут быть непостоянными. Любые карты, которые Вы не используете при создании группы, должны быть сброшены, это даёт новые возможности для ваших соперников. Вы также должны мудро выбирать, кто станет лидером каждой группы, поскольку только лидеры могут использовать свои особые способности, чтобы помочь Вам. Игрок, который сможет собрать самую великую славу в течение трёх эпох, будет коронован лордом Этноса и выиграет игру!

Оглавление:

Обзор игры _____	стр. 2
Компоненты игры _____	стр. 3
Начальная расстановка ____	стр. 4
Как играть в игру _____	стр. 4
Начало новой эпохи _____	стр. 5
Игра следующей эпохи ____	стр. 6
Вербовка союзников _____	стр. 6
Сыграть группу союзников _	стр. 7
Конец эпохи _____	стр. 9
Начало новой эпохи _____	стр. 11
Конец игры _____	стр. 11
Игра с 2 или 3 игроками ____	стр. 11
Племена Этноса _____	стр. 12
Резюме правил _____	стр. 16

стр. 3

Компоненты Игры:

- 1 основное поле игры, изображающее землю Этноса, разделенную на 6 королевств.
- 12 карт установки.
- 12 колод племён, в каждой 12 карт, за исключением племени полуросликов с 24 картами.
- 1 двусторонний жетон гиганта.
- 6 жетонов троллей.
- 18 жетонов славы.
- 156 маркеров контроля, по 26 каждого цвета.
- 3 карты Дракона.
- 6 полей орды орков.
- 1 двусторонняя доска мерфолка

Начальная расстановка.

«В эпоху Творения земля была сформирована такой, какой Вы знаете её сейчас. В те дни герои шли по земле, как боги, создавая первые границы, а затем давая свои собственные имена этим шести королевствам... » - хроники Этноса.

1. Поместите игровое поле в середине стола.

2. Перемешайте жетоны славы лицом вниз и случайным образом поместите их лицом вверх в каждом поле славы на игровом поле (три жетона на королевство). Затем, в пределах каждого королевства, расположите эти три жетона в порядке возрастания, с самым низким числом на поле «I» и самым высоким в поле «III».

3. Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующие маркеры контроля. Поместите один из ваших маркеров на «0» трека славы (на внешнем краю игрового поля). Это ваш маркер победных очков.

4. Перетасуйте все карты установки и переверните шесть из них. Эти карты определяют, какие шесть племен будут использоваться в игре. Возьмите колоды этих шести племён и смешайте их вместе, это сформирует колоду союзников. Все неиспользуемые колоды племён и все карты установки могут быть возвращены в коробку - они не будут использоваться дальше в игре.

5. В зависимости от того, какие племена находятся в игре, вам может потребоваться разложить дополнительные компоненты:

а. Если мерфолк находится в игре, поместите поле мкрфолка рядом с основным игровым полем, вверх стороной соответствующей количеству игроков. Каждый игрок помещает один из своих маркеров контроля в поле «0» на поле мерфолка.

б. Если тролль находится в игре, поместите все шесть жетонов троллей рядом с основным игровым полем.

в. Если гиганты находятся в игре, поместите жетон гиганта рядом с основным игровым полем, вверх стороной, соответствующей количеству игроков.

г. Если орки находятся в игре, дайте каждому игроку одно поле орды орков.

Теперь Вы готовы, чтобы начать Первую эпоху!

Как играть.

Этнос разыгрывается в течение трёх «Эпох». В каждой эпохе Вы будете пытаться собрать группы союзников, которые помогут вам управлять королевствами Этноса. В конце каждой эпохи Вы заработаете Славу за королевства, которые Вы контролируете, и группы союзников, которые Вы собрали.

- Игра с двумя или тремя игроками: если Вы играете в игру с двумя или тремя игроками, Вы будете играть только две эпохи. Смотри «Игра с 2 или 3 игроками» на стр. 11.

Начало новой эпохи.

«Когда горы построены - камень к камню, так построены и века - день за днём» - Махаиду, архивист из племени минотавров.

Выполните следующие шаги, начиная каждую эпоху:

1. Каждый игрок берет одну карту из колоды союзников и добавляет ее в свою руку.
2. Переверните несколько карт из колоды союзников, равных удвоенному количеству игроков в игре и поместите их в ряд лицом вверх у основного игрового поля (2 игрока = 4 карты / 3 игрока = 6 карт / 4 Игроки = 8 карт / 5 игроков = 10 карт / 6 игроков = 12 карт).

3. Разделите остальную часть колоды союзников на две примерно равные половины. Замешайте три карты Дракона в одну половину, затем поместите ее под другую половину, чтобы создать колоду союзников, так чтобы карты драконов находились в нижней половине колоды.

- Для первой эпохи выберите одного игрока случайно, он станет первым игроком. Во второй и третьей эпохе игрок с наименьшей славой (на треке славы) станет первым игроком. В случае равенства очков игрок, ближайший к игроку, открывшему третью карту Дракона в предыдущей эпохе (начиная с этого игрока и по часовой стрелке), является первым игроком.

Маркеры подсчета очков

Жетоны славы

Колода союзников

Начальные карты лицом вверх

Доска мерфолка (если в игре)

Поле орды орков игрока (если в игре)

Жетоны тролля (если в игре)

Жетон гиганта (если в игре)

Резерв маркеров контроля игрока

Стартовые карты игрока (в руке)

стр. 6

Игра следующей эпохи.

«Пусть ветер направит Вас, когда Вы пройдете через земли Шестого Царства, и все узнают Вас по вашей мудрости». - Летх-лорилай, Великий Провидец племени вингфолков.

В течение каждой эпохи, игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

! Когда настала ваша очередь, вы должны выбрать один из следующих вариантов:

- Нанять одного союзника
или
- Играть группу союзников

НАБОР СОЮЗНИКОВ

"Приди. Присоединяйтесь к нашему братству. И моим топором и молотом Хралвина мы заново закрепим Шесть Царств ». - Орилдан, Тейн из племени гномов.

Когда вы набираете союзников, возьмите одну карту и добавьте её в свою руку. Вы можете взять любую карту союзника лежащую лицом вверх на столе, или Вы можете взять верхнюю карту из колоды союзников.

Если Вы взяли одну из карт со стола, не заменяйте ее новой из колоды.

Лимит руки: если у вас уже есть 10 карт в руке, Вы не можете выбрать это действие в свой ход. Вместо этого Вы должны сыграть группу союзников.

- Подсказка: для того, чтобы получить максимальную отдачу от ваших союзников, Вам нужно собирать группы из одного цвета или из одного племени.

Пример: Родерик положил глаз на королевство Дюрис, поэтому ему нужен хотя бы один фиолетовый союзник. У него уже есть пара гномов в руке, поэтому он берет карту фиолетового гнома, выложенную лицом вверх. Скоро Дюрис станет его! У Алексис следующий ход. Она может видеть, что Родерик замышляет захватить Дюрис, и она хочет поспорить с ним за него, но ни одна из карт выложенная лицом вверх не поможет ей. Вместо этого она берет верхнюю карту из колоды союзников. Поможет ли это ей? Другие игроки не знают ...

стр. 7

Карты Дракона
«Бегите! Дракон пришел! Огонь! Страх! Смерть!»
-Гемден, Хранитель племени гигантов.

Если Вы вытянули карту Дракона из колоды союзников, Вы должны ее раскрыть немедленно. Положите карту Дракона рядом с основным игровым полем, где Все игроки могут её видеть. Затем возьмите еще одну карту из колоды.

Первые две карты дракона не влияют на игру, но когда третий дракон вышел, эпоха сразу подходит к концу! См. «Конец эпохи» на странице 9. Положите третью карту дракона рядом с игроком, который ее вытянул, чтобы помочь определить следующего первого игрока эпохи в случае ничьи по очкам славы.

СЫГРАТЬ ГРУППУ СОЮЗНИКОВ

«Налетай! Грабь! Жги! Впереди ещё налёт!» - Глек, хранитель племени орков.

Группа союзников - это группа карт, которые Вы играете из своей руки. Группа может включать в себя от 1 до 10 карт. Все карты в группе должны принадлежать одному и тому же племени (то есть иметь одно и то же имя и рисунок), или одному и тому же королевству (т. е. иметь один и тот же цвет карт).

Когда вы играете группу союзников, вы должны выполнить следующие действия:

1. Положите карты, которые Вы хотите сыграть рядом перед собой. Помните, что все они должны быть одного цвета или племени.
2. Выберите одну карту, которая будет лидером, и поместите её сверху всей группы.
3. Если Ваша группа достаточно большая, поместите один из ваших маркеров в королевство, соответствующее цвету карты лидера. Вы можете разместить маркер контроля только в том случае, если в этом королевстве, в настоящее время, меньше маркеров вашего цвета, чем количество карт в группе, которую Вы только что сыграли (например, вам нужна только одна карта, чтобы разместить свой первый маркер в королевстве, 2 карты, чтобы разместить там свой второй маркер и так далее).
4. Вы можете использовать способность на своей карте лидера (способности на других картах не действуют, за исключением карты скелета). У каждого племени есть свои уникальные способности.

5. Если у Вас остались в руке карты, после розыгрыша группы, Вы должны сбросить их все, лицом вверх, рядом с игровым полем. Эти карты будут доступны для выбора любого игрока, когда они решат нанять союзника в свой ход.

Положите свою группу союзников перед собой, с картой лидера сверху, чтобы все игроки могли видеть, сколько карт в вашей группе. Все группы союзников, которые Вы сыграли, остаются перед вами до конца эпохи.

! X = количеству карт союзников !

Некоторые способности племён ссылаются на «X». Это означает общее количество карт в группе союзников лидера.

Подсказка:

Имейте в виду, что Вы можете сыграть в группе больше карт, чем необходимо для размещения маркера контроля, с целью получения большего количества славы, чтобы не отдавать карты своим соперникам, или для срабатывания способностей лидеров некоторых племён.

стр. 8

Пример 1: Родерик готов сделать свой ход. Он играет три карты гнома, убедившись, что фиолетовый - это лидер его новой группы. Поскольку лидер группы фиолетовый, Родерик может поместить маркер в королевство Дюрис, если группа достаточно большая. Поскольку в настоящее время у него есть 2 контрольных маркера там, группы из 3 союзников достаточно, чтобы он мог разместить свой третий маркер. Теперь он контролирует Дюрис! Но сохранит ли он его? Затем Родерик сбрасывает все оставшиеся карты с руки, помещая их вместе с другими картами лицом вверх рядом с игровым полем.

Пример 2: Алексис хотела бы добавить маркер контроля в королевство Дюрис. Однако у её фиолетовой группы союзников есть только две карты, а у неё уже есть 2 маркера в Дюрис. Она предпочитает добавить один из своих маркеров в Рею и получить там большинство. Обычно не разрешается добавлять маркер в красное королевство, играя фиолетового лидера, однако, поскольку лидер её группы Вингфолк, она может использовать его способность, которая позволяет помещать маркер в любое королевство! Затем Алексис сбрасывает оставшиеся карты с руки.

стр. 9

Конец Эпохи

«Я не знаю, в какой форме встретит нас следующий век. Все, что я знаю, это то, что эта эпоха закончится во тьме и в огне». - Бределэрд, Арч-Кантор Племени Троллей

Игроки продолжают принимать участие в вербовке союзников и играть группы до тех пор, пока не откроется третья карта дракона. Когда третий дракон вышел, текущая эпоха заканчивается немедленно. В этот момент происходит следующее:

СБРОС СОЮЗНИКОВ

Все игроки должны отбросить все карты, оставшиеся на руках.

СЛАВА ЗА КОРОЛЕВСТВА

Теперь пришло время увидеть, кто зарабатывает славу в каждом из шести королевств. Пройдитесь по всем королевствам подсчитав их независимо друг от друга:

- В конце Первой эпохи игрок с большинством контрольных маркеров в королевстве зарабатывает славу, равную ценности на меньшем жетоне славы (в пространстве «I»). Переместите его маркер на треке славы.
- В конце Второй эпохи игрок с большинством контрольных маркеров в королевстве зарабатывает славу, равную значению среднего жетона славы (во «II» пространстве). Игрок со вторым количеством контрольных маркеров зарабатывает Славу, равную ценности на меньшем жетоне славы (в пространстве «I»).
- В конце Третьей эпохи игрок с наибольшим количеством маркеров контроля в королевстве зарабатывает славу, равную значению самого большого жетона славы (в пространстве «III»). Игрок со вторым количеством контрольных маркеров зарабатывает славу, равную среднему жетону (в пространстве «II»). Игрок, на третьем месте по количеству маркеров, получает славу на меньшем жетоне славы (в пространстве «I»).

Если в королевстве находится равное количество маркеров контроля, то очки славы для этих игроков объединяются вместе, а затем делятся между ними поровну (очки округляется вниз).

Пример: это конец Второй эпохи. Несмотря на все ее усилия, Алексис не смогла победить Родерика. Он зарабатывает 4 очка славы (значение жетона в пространстве «II»), в то время как Алексис зарабатывает только 2 очка славы (значение жетона в пространстве «I»). Бедный Уилфред, третий по количеству контрольных маркеров, ничего не получает.

Если бы Алексис сумела получить еще один контрольный маркер, она бы сравнялась с Родериком, и они разделили бы славу. Каждый из них получил бы 3 очка славы: $4 + 2 = 6$, разделенные на два, а Уилфред все равно будет третьим и ничего не получит.

! Влияние племен !

Некоторые из племен обладают способностями, которые вступают в действие во время завершения эпохи. Обратите особое внимание на описание племен Этноса (стр. 12), если у Вас есть гномы, гиганты, мерфолки, орки, скелеты или тролли в игре.

стр. 10

СЛАВА ЗА ГРУППЫ СОЮЗНИКОВ

В конце, каждый игрок подсчитывает очки славы за каждую группу, которую он сыграл. Размер каждой группы определяет сумму награды по таблице «Слава»:

Количество карт в группе	Очки славы
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 и более	15

Пример: Родерик сумел сыграть 3 группы союзников во время последней эпохи. Он получает 1 славу за группу с 2 зелеными картами, 3 славы за группу с 3 гномами и 6 славы за группу из 4 красных карт: в итоге 10 очков славы.

Начало новой эпохи.

"Какой прекрасный день. Какой прекрасный способ начать новый век!" - Плодис, главный поставщик племени полуросликов

Как только все игроки подсчитали свою славу, они должны сбросить все карты союзников.

Если Вы только что закончили первую или вторую эпоху, наступает следующая: отложите три карты Дракона в сторону и снова перетасуйте все карты союзника, чтобы сформировать новую колоду союзников. Затем выполните все шаги для начала новой игры (см. стр. 5).

Все маркеры контроля на главном игровом поле, доске Мерфолка и полях орд орков игроков, если таковые имеются, остаются на следующую эпоху. Все жетоны тролля и гиганта должны быть возвращены на место рядом с главным игровым полем.

Если Вы только что закончили третий, последний период эпохи, игра закончилась.

Завершение игры.

"Конец! Конец близок!" - Мирдель, Звездочёт Племен Волшебников.

После того, как Третья эпоха завершена, игра заканчивается, а игрок, у которого самая большая слава, побеждает! В случае ничьи победителем становится игрок с большинством контрольных маркеров на поле. Если ничья сохраняется, победа присуждается за самую большую группу союзников, сыгранной в последней эпохе, затем второй по величине и так далее.

Игра на 2 или 3 игроков.

Когда Вы играете с двумя или тремя соперниками, играется только две эпохи.

Используются обычные правила, за исключением следующих изменений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед перемешиванием жетонов славы уберите жетоны, отмеченные значком «4+» и верните их в коробку. Затем перетасуйте остальные жетоны и поместите по два в каждом королевстве.
- Переверните только пять карт установки (вместо шести). В игре будет только пять племен.
- Если в игре есть племя мерфолка, или племя гигантов, используйте стороны поля и жетона для 2-3 игроков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

В конце Первой эпохи игрок с большинством маркеров в каждом королевстве получает славу, равную наименьшему значению славы, как обычно.

В конце Второй эпохи игрок с наибольшим количеством маркеров в королевстве зарабатывает славу, равную наивысшему значению. В отличие от обычной игры, второй игрок за свои маркеры не получает славы за это королевство. Однако если только один игрок имеет контрольные маркеры в королевстве в конце Второй эпохи,

этот игрок зарабатывает славу, равную значению обоих жетонов славы в этом королевстве! Вам нужно будет ставить маркеры в каждом королевстве, даже если нет шансов заполучить полный контроль!

В игре с тремя игроками, королевства подсчитываются, как обычно, в конце обеих эпох.

РОЗЫГРЫШЬ ГРУППЫ СОЮЗНИКОВ ДЛЯ ИГРЫ 2 ИГРОКОВ

Для того чтобы поместить маркер в королевстве, Вам необходимо сыграть группу союзников с количеством карт больше, чем общее количество контрольных маркеров в этом королевстве.

Пример: если есть 2 ваших маркера и 1 вашего оппонента, чтобы добавить маркер, Вам необходимо сыграть группу с 4-мя картами, или более.