

Készítette: PAOLO MORI

Illusztráció: JOHN HOWE

ETHNOS



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES



DELTA VISION

ETHNOS

Ethnos távoli földjére új kor virrad. A letűnt kor hamvai borítják az elhagyatott Hat Királyságot, és a tizenkét törzs szétszéledt a szélrózsa minden irányába. Eljött az idő, hogy egy okos vezér erős szövetségbe kovácsolja őket, felhasználva minden törzs egyedi adottságait, hogy uralma alá vonja a királyságokat.

Élég okos és bölcs vagy hozzá, hogy te légy Ethnos következő ura, aki elhozza az aranykort?

Tartalomjegyzék

Áttekintés	2 o.
A játék tartozékai	3 o.
Kezdő felállás	4 o.
Játékmenet	4 o.
Új Kor elkezdése	5 o.
Kor végigjátszása	6 o.
Szövetséges toborzása	6 o.
Szövetségcsoport kijátszása	7 o.
Kor befejezése	9 o.
Új Kor virrad.	11 o.
A játék befejezése	11 o.
2 vagy 3 játékos mód	11 o.
Ethnos törzsei	12 o.
A szabályok összefoglalása	16 o.

Áttekintés

Kettő-hat játékos versenyez azért, ki lesz Ethnos következő ura. Ehhez több Dicsőséget (győzelempontot) kell szerezned, mint vetélytársaidnak, a játéktáblán található Királyságokat uralva és a legtöbb Szövetségest toborozva. Céljaidat úgy érheted el, ha összegyűjtöd a szétszóródott 12 törzs tagjait, amit a játék kártyái jelképeznek, és ha Csoportokba rendezed őket, hogy uralmuk alá hajtás a Királyságokat.

De vigyázz! A Szövetségeseid szeszélyesek lehetnek. Amikor Csoportot hozol létre, a fel nem használt lapok eldobásra kerülnek, és így lehetőséget teremtenek vetélytársaidnak.

Egyben bölcsen kell megválasztanod minden Csoport Vezérét is, mivel csak a Vezérek használhatják különleges képességeiket, hogy segítsenek neked.

Az a játékos, aki a legtöbb Dicsőséget szerzi a három Kor során, lesz Ethnos megkoronázott Ura – és ezzel ő nyeri a játékot!



A játék tartozékai



1 nagy játéktábla
Ethnos világát mutatja, hat Királyságra osztva



6 orkhorda-tábla



1 duplaoldalú sellőtábla



12 kezdőkártya



18 dicsőségjelző



1 duplaoldalú óriásjelző



12 törzspakli
mindegyikhez 12 lap tartozik,
kivéve a Félserzetek törzsét, amihez 24



3 sárkánykártya



156 uralomjelző
színenként 26



6 trolljelző

Kezdő felállítás

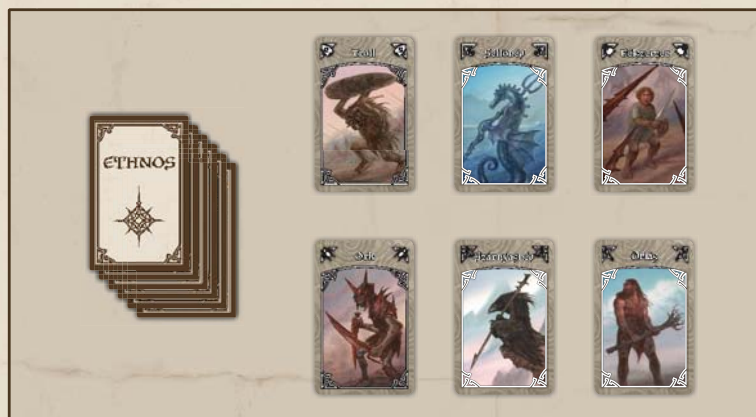
„A Teremtés Korában kialakultak a vidékek, nagyjából úgy, ahogy ma ismerjük. Akkoriban a hősök istennekként járták a földet, először formát, aztán nevet adva a Hat Királyságnak...”

– Ethnos Krónikái

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére!
2. Keverjétek meg a Dicsőségjelzőket képpel lefelé, és véletlenszerűen tegyetek egyet képpel felfelé a játéktábla összes Dicsőségpontjára (Királyságonként három jelzőt). Ezután minden Királyságban állítsátok a három jelzőt emelkedő sorrendbe, ahol a legalacsonyabb értékű jelző kerül az „I”-essel jelzett helyre, és a legmagasabb a „III”-asra.



3. Minden játékos választ egy szint, és magához veszi a hozzáillő Uralomjelzőket. Helyezd az egyik jelződet a Dicsőségsor „O” pontjára (a játéktábla külső szélén)! Ez a te Pontszámításjelződ.
4. Keverjétek meg az összes Kezdőkártyát, és fordítsatok fel belőle **hatot!** Ezek a lapok határozzák meg, hogy melyik hat törzset használjátok a játékban. Fogjátok a hat Törzshöz tartozó Törzspaklikat, és keverjétek őket össze: ők alkotják a Szövetségpaklit. Az összes nem használt Törzspakli és az összes Kezdőkártya visszakerül a dobozba – ebben a játékban nem lesznek használva.



5. Attól függően, hogy mely Törzsek szerepelnek a játékban, szükséged lehet további tartozékokra:

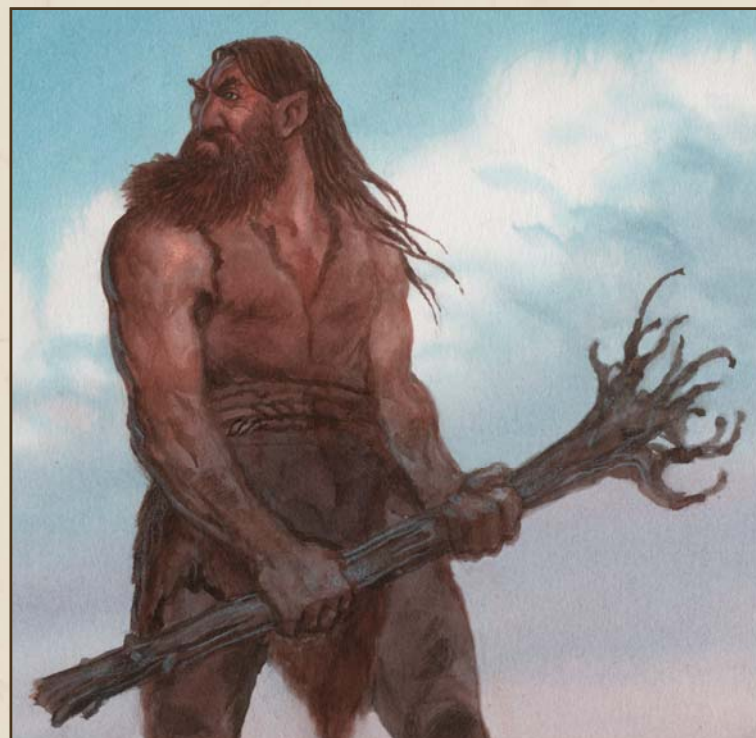
- a. Ha a **Sellónép** játékban van, helyezd a Sellótáblát a nagy játéktábla mellé, a játékban szereplő játékosok számának megfelelő oldallal felfelé! Minden játékos ráhelyezi egyik Uralomjelzőjét a Sellótábla „O” pontjára.
- b. Ha a **Trollok** játékban vannak, helyezzétek mind a hat Trolljelzőt a nagy játéktábla mellé!
- c. Ha az **Óriások** játékban vannak, helyezzétek az Óriásjelzőt a nagy játéktábla mellé a játékban szereplő játékosok számának megfelelő oldallal felfelé!
- d. Ha az **Orkok** játékban vannak, minden játékos kap egy orkhorda-táblát.

És most készüljétek fel, mert kezdődik az Első Kor!

Játékmenet

Az **Ethnos** három „Korban” játszódik. Minden „Korban” olyan Szövetségscsoportokat próbálsz összeszedni, ami hozzásegít az Ethnos Királyságai feletti uralomhoz. Minden Kor végén Dicsőségpontokat szerzel az uralmad alatt álló Királyságokért és az összegyűjtött Szövetségscsoportokért.

2 vagy 3 játékos esetén: Ha két vagy három játékos játszik, csak két Kort játszotok. Lásd a 11. oldalon a „2 vagy 3 játékos módot”!



Új Kor elkezdése

„Ahogy a hegyek körül kőre épülnek, úgy épülnek a Korok is napról napra.”

– Mahaidu, a Minótaurosok törzsének krónikása

Minden Kor elkezdésekor kövesd az alábbi lépéseket!

1. Minden játékos húz **egy lapot** a Szövetségpakliból, és a kezéhez adja!
2. Fordítsatok fel kétszer annyi lapot a Szövetségpakliból, amennyi a játékosok száma, és helyezzétek őket képpel felfelé egy sorba a nagy játéktábla mellé (2 játékosnál 4 lapot, 3 játékosnál 6 lapot, 4 játékosnál 8 lapot, 5 játékosnál 10 lapot, 6 játékosnál 12 lapot)!
3. A megmaradt Szövetségpaklit nagyjából felezzétek el! Keverjétek a három Sárkánykártyát az egyik felébe, majd ezt a felét helyezzétek a másik fél pakli *alá*, így újra létrehozva a Szövetségpaklit, így a Sárkánykártyák a pakli alsó felébe kerülnek.

Az Első Kornál véletlenszerűen válasszátok ki, hogy ki lesz a Kezdő-játékos! A Másod- és Harmadkornál a Dicsőségsoron a legkevesebb Dicsőséggel rendelkező játékos lesz a Kezdőjátékos. Ha pontegyenlőség van, akkor az előző Kornban a harmadik Sárkánykártyát kihúzott játékoshoz legközelebb ülő játékos (a kártyát kihúzott játékosról az óramutató járása szerint haladva) lesz a Kezdőjátékos.





Kor Végigjátszása

„Vezessen a szél, ahogy bejárod a Hat Királyság vidékeit, és ismerj meg mindent bölcsességed által!”

– Leth’lorilai, a Szárnyasnép törzsének nagy látnoka

A játékosok minden Korban köröket játszanak, a Kezdőjátékostól indulva, és azután tőle balra folytatva a sort.

Amikor a te köröd következik, az alábbi lehetőségek közül kell választanod egyet:

• Szövetséges toborzása

vagy

• Szövetségcsoport kijátszása

SZÖVETSÉGES TOBORZÁSA

„Gyertek! Csatlakozzatok a testvériségünkhöz! A fejszémre és Hralvin pörölyére mondom, újra egygő kovácsoljuk a Hat Királyságot!”

– Orildan, a Törpök törzsének thánja

Amikor Szövetségest toborzol, húzz **egy kártyát**, és add a kezedhez! Bármelyik felfordított Szövetséglapot felhúzhatod az asztalról, vagy a Szövetségpakli legfelső lapját.

Ha az egyik felfordított kártyát húzod fel, *ne pótolj* új lappal a pakliból!

Kézben tartott lapok korlát: Ha már 10 Szövetségkártya van a kezedben, **nem** választhatod ezt a cselekedetet a körödben. Helyette egy Szövetségcsoporttal kell játszani.

Játéktipp: Hogy a legtöbbet kihozd a Szövetségeseidből, egyforma színű vagy egy Törzsbe tartozó csoportokat kell összegyűjtened.

Példa: Roderick szemet vet Duris Királyságára, így legalább szüksége van egy lila Szövetségesre. Mivel már van két Törp a kezében, ezért úgy dönt, elveszi a felfordított lila Törp kártyát. Duris az övé lesz!



Alexis a következő. Látva, hogy **Roderick** Duris meghódítására tör, ő pedig komolyan vetélkedni akar vele a királyságért, csakhogy egyetlen felfordított kártya sincs, ami segítené őt. Ezért inkább a Szövetségpakliból húzza fel a legfelső lapot. Hogy az segít-e neki? A többi játékos nem tudja...



Sárkánykártyák

„Meneküljete! Jön a Sárkány! Tűz! Rettegés! Halál!”
– Hemdien, az Óriások törzsének őrizője

Ha Sárkányt húzol a Szövetségpakliból, azonnal meg kell mutatnod. Tedd a Sárkánykártyát a nagy játéktábla mellé, ahol minden játékos láthatja! Ezután **húzz újabb lapot a pakliból!**



Az első két Sárkánylapnak nincs hatása a játékra, de amikor kihúzózatok a harmadikat, az adott Kor azonnal véget ér! Erről lásd a „Kor befejezése” részt a 9. oldalon! A harmadik Sárkánylapot tedd az azt kihúzó játékos mellé: ez segít eldönteni, ki lesz a következő Kor Kezdőjátékosa, ha döntetlen alakul ki a legkevesebb Dicsőségpont esetén.

SZÖVETSEGCSONPORT KIJÁTSZÁSA

„Portyázzatok! Fosztogassatok! Dúljatok! Újra előlről!”
– Gleck, az Orkok törzsének hordaőrzője

A Szövetségcsoprt azon kártyák csoportja, amit együtt játszol ki a kezedből. Egy Csoport 1-10 lapból állhat. A Csoportban az összes kártyának ugyanahhoz a Törzshöz (ugyanaz a neve és ugyanaz a rajza) vagy ugyanahhoz a Királysághoz (ugyanolyan a színe) kell tartoznia.



Amikor Szövetségcsoprttal játszol, az alábbi lépéseket kell követned:

1. Tedd magad elé a lapokat, amiket a Csoportba akarsz tenni – ne feledd, hogy mindnek egyszínűnek kell lennie vagy egy Törzshöz kell tartoznia!
2. Válassz **egy** kártyát a Csoportból, aki a Vezér lesz, és tedd a Csoport tetejére!
3. Ha elég nagy a Csoportod, az **egyik** Uralomjelződet helyezd arra a Királyságra, ami megegyezik a Vezéred lapjának színével! Csak akkor teheted le az Uralomjelződet, ha azon a Királyságon jelenleg a te színedből *kevesebb* Uralomjelző található, mint amennyi lapból áll az imént kijátszott Csoportod (például, csak 1 lapra van szükséged, hogy letedd az első jelződet egy Királyságra, 2 lapra, hogy letedd a második jelződet és így tovább).
4. Használhatod Vezéred lapjának képességét (a többi kártyán olvasható képességnek nincs hatása, kivéve a Csontváz kártyát). Minden Törzsnek van egy egyedi képessége.
5. Ha *bármennyi* lap is marad a kezedből, miután kijátszottad a Csoportodat, **mindet** el **kell** dobnod, azaz képpel felfelé a nagy játéktábla mellé kell helyezned! Ezeket a lapokat bármelyik játékos felveheti, amennyiben úgy dönt, hogy a körében Szövetségest toboroz.

A Szövetségcsoprtodat hagyj magad előtt, a vezérkártyával legfelül, hogy az összes játékos láthassa, hány lapból áll a Csoport. Az összes Szövetségcsoprt játékban marad a Kor végéig.

X = Szövetségcsoprt mérete

Egyes Törzsek képességeinek leírásánál szerepel az „X”. Ez az adott Vezér Szövetségcsoprtjának összes lapját jelenti.

Játéktipp: Tartsd észben, hogy kijátszhatod az Uralomjelző lehelyezéséhez a szükségesnél nagyobb Csoportot is, hogy így több Dicsőséget szerezz, hogy megfoszd ellenfeleidet eldobott lapjaidtól, vagy hogy *aktívalj bizonyos törzsi képességeket!* Kijátszhatod a szükségesnél kisebb Csoportot is, és így ugyan nem teszel le Uralomjelzőt, de Dicsőségpontot kapsz ezért a Szövetségcsoprtért.



1. példa: Roderick  készen áll lépni. Kijátssza mind a 3 Törp lapját, figyelve arra, hogy a lila legyen felül – ő lesz új Csoportjának Vezére. Mivel a Csoportvezér lila, **Roderick**  lehelyezhet egy Uralomjelzőt Durisra, ha elég nagy a Csoportja. Mivel jelenleg ott 2 Uralomjelzője található, a 3 fős Szövetségscsoportja elég nagy hozzá, hogy letegye a harmadik jelzőjét. Most ő uralja Durist! De meg is fogja tartani? **Roderick**  ezután eldobja az összes, még kezében tartott lapját, és leteszi őket a tábla melletti többi, felfordított kártya mellé.



2. példa: Alexis  szeretne egy Uralomjelzőt letenni Durisra. Lila Szövetségscsoportjában azonban csak 2 lap van, és már 2 jelzője található Durison. Szokványos esetben nem tehetne le jelzőt a piros Királyságra, mikor a Vezére lila. Mivel azonban a Csoportja vezére a Szárnyasnépből való, használhatja képességét, így bármelyik Királyságra letehet egy jelzőt! **Alexis**  ezután eldobja a többi lapját a kezéből.



Kor befejezése

„Nem tudom, milyen formát ölt a következő Kor. Csak azt tudom, hogy a mostaninak sötétség és tűz vet véget.”

– Bredelaird, a Trollok törzsének főénekese

A játékosok folytatják a köröket, Szövetségeket toborozva és Csoportokat játszva ki, míg elő nem kerül a harmadik Sárkánykártya is.

Amikor kihúzzák a harmadik Sárkánylapot, a jelenlegi Kor azonnal véget ér. Ekkor a következő történik:

SZÉTSZÓRÓDNAK A SZÖVETSÉGESEK

Minden játékosnak el kell dobnia az összes, kezében maradt lapját.

A KIRÁLYSÁGOK DICSŐSÉGE

Eljött az ideje, hogy megnézzük, ki tett szert Dicsőségre a hat Királyságból. Vegyük sorra mind a hat Királyságot, egymástól függetlenül végezve el a pontszámítást!

- Az Első Kor végén a Királyságban legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban a *legalacsonyabb* Dicsőségjelzőn szerepel (az „I”-es helyen). Ennek megfelelően mozgassd előre a Pontszámjelződet a Dicsőségsoron!

- A Másodkor végén a Királyságban legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban a *középső* Dicsőségjelzőn szerepel (a „II”-es helyen). A második legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi ott a *legalacsonyabb* Dicsőségjelzőn szerepel (az „I”-es helyen).

- A Harmadkor végén a Királyságban legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban a *legmagasabb* Dicsőségjelzőn szerepel (a „III”-as helyen). A második legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi a *középső* Dicsőségjelzőn szerepel (a „II”-es helyen), míg a harmadik játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban a *legalacsonyabb* Dicsőségjelzőn szerepel (az „I”-es helyen).

Ha döntetlen alakul ki egy Királyságban a legtöbb Uralomjelző birtokosai között, a döntetlenező játékosoknak járó Dicsőseágpontokat összeadjuk, majd egyenlően elosztjuk közöttük (lefelé kerekítve).

Példa: Eljött a Másodkor vége, **Alexis** minden erőfeszítése dacára sem tudta megelőzni **Rodericket**, aki 4 Dicsőséget szerez (a „II”-es helyen szereplő jelző miatt), míg **Alexis** csak 2 Dicsőséget (az „I”-es helyen szereplő jelző miatt). Szegény **Wilfred**, aki a harmadik legtöbb Uralomjelzőt birtokolja, nem kap semmit.

Ha **Alexisnek** sikerült volna eggyel több Uralomjelzőt szereznie itt, akkor döntetlenre állna **Roderickkel**, és osztoznának a Dicsőségen. Ekkor mindketten 3 Dicsőséget szereznének: $4 + 2 = 6$, amit osztunk kettővel. **Wilfred** ugyanúgy a harmadik lenne, és nem kapna semmit.



A Törzsek befolyása

Egyes Törzsek olyan képességekkel rendelkeznek, amelyek egy Kor befejezése során lépnek működésbe. Ilyenkor szenteljünk különös figyelmet az Ethnos törzsei fejezetnek (12. oldal), ha Törpök, Óriások, Sellónép, Orkok, Csontvázak vagy Trollok vannak játékban.





DICSŐSÉG ÉS SZÖVETSÉGCSOPORTOK

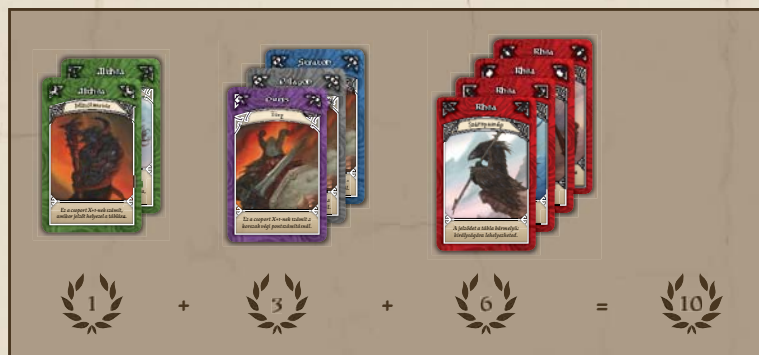
Végül minden játékos Dicsőségpontot kap minden egyes Csoportjáért. Az egyes Csoportok mérete szabja meg, hogy mennyi Dicsőségpontot érnek:

 Lapok száma a Csoportban	 Kapott Dicsőségpont
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 vagy több	15



◆ Ethnos világa ◆

Példa: Rodericknek sikerült 3 Szövetségcsoporthoz kijátszania az utolsó Korban. 1 Dicsőségpontot kap a 2 zöld lapos Csoportért, 3 Dicsőséget a 3 törpös Csoportért és 6 Dicsőséget a 4 piros lapos Csoportért: ez összesen 10 Dicsőségpont.



Új Kor virrad

„Mily csodás nap! Mily csodás módja egy új Kor kezdetének!”

– Plodis, a Félszerzetek törzsének főellátója

Miután az összes játékos begyűjtötte a neki járó Dicsőséget, minden játékosnak el kell dobnia az összes Szövetségcsoporthát.

Ha most ért véget az Első vagy a Másodkor, új Kor kezdődik. Egy pillanatra tegyék félre a három Sárkánykártyát, és keverjék össze az **összes** Szövetséges lapot, hogy új Szövetségpaklit hozzatok létre. Majd kövessék az **Új Kor elkezdése** lépéseit (lásd 5. oldal).

A nagy játéktáblán az összes Uralomjelző, és ha játékban volt, akkor a Sellőtábla és a játékosok orkhorda-táblái is maradnak a következő Korra. Az összes Troll- és Óriásjelzőt vissza kell tenni a nagy játéktábla mellé.

Ha véget ért a Harmad- és egyben utolsó Kor is, a játék befejeződik.

A játék befejezése

„A Vég! Közel a vég!”

– Mierdel, a Varázslók törzsének asztromantája

A Harmadkor befejezése után a játék véget ér, és a legtöbb Dicsőséget szerző játékos győz! Döntetlen esetén a döntetlenre álló játékosok közül az a nyertes, akinek a legtöbb Uralomjelzője van a táblán. Ha még így is döntetlen, a győzelem az utolsó Korban a legnagyobb Szövetségcsoporthoz kijátszó játékosé lesz, majd a második legnagyobbé, és így tovább.

Két- vagy háromjátékos mód

Amikor 2 vagy 3 játékos játszik, csak két Kor van. Az összes szokványos szabály érvényes, az alábbi változtatásokkal:

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Mielőtt összekevernék a Dicsőségjelzőket, vegyék ki a „4+”-os jelzőket, és tegyék őket vissza a dobozba! Aztán keverjék meg a megmaradt jelzőket, és tegyék belőlük **kettőt** minden Királyságra!
- Csak **öt** Kezdőkártyát fordítsatok fel (hat helyett). Csak öt Törzs fog szerepelni a játékban.
- Ha a Sellőnép vagy az Óriások törzse játékban van, használjátok a megfelelő tábla vagy jelző 2-3 játékosra vonatkozó oldalát.

A KÉTJÁTÉKOS MÓD KÜLÖNLEGES PONTSZÁMÍTÁSA

Az Első Kor végén a legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos minden Királyságban annyi Dicsőségpontot szerez, amennyi az adott Királyságokban a *legalacsonyabb* Dicsőségjelzőn szerepel – úgy, mint eddig.

A Másodkor végén a Királyságban legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban a *legmagasabb* Dicsőségjelzőn szerepel. A szokványos játéktól eltérően a második legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos *nem kap* egyetlen Dicsőségpontot sem ezért a Királyságért. Azonban, ha egy Királyságban **csak egyetlen játékosnak** van Uralomjelzője a Másodkor végén, a játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban a **két** Dicsőségjelző értéke összesen! Így érdemes megfontolni, hogy minden Királyságra fordíts erőforrást, még úgy is, ha nincs rá esélyed, hogy te urald!

3-fős játékban a Királyságok pontszámítása a megszokott módon zajlik mindkét Kor végén.

SZÖVETSÉGCSOPORTOK KIJÁTSZÁSA KÉTJÁTÉKOS MÓDBAN

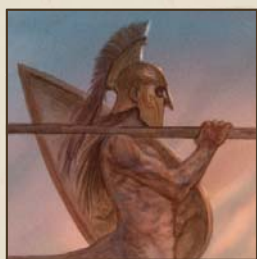
Hogy letehesd az Uralomjelződet egy Királyságra, olyan Csoportot kell kijátszanod, amiben több lap van, mint amennyi a Királyságban található összes Uralomjelző száma.

Példa: Ha ott neked 2 jelződ van, az ellenfelednek pedig 1, ahhoz, hogy még egy jelzőt letehesd, legalább egy 4 lapos Csoportot kell kijátszanod.

Ethnos törzsei

Mind a 12 Törzs saját, egyedi képességekkel rendelkezik. Használd bölcsen a képességeiket, és hamarosan te leszel Ethnos új ura! Ne feledd, hogy csak a Szövetségcsoport Vezére használhatja a képességét!

A KENTAUKOK TÖRZSE



A mindig gyors lábakon száguldó Kentaurok törzse büszke harcosok csapata, akik távoli földeket is bejárnak. Sok ellenségük hullott már el jól összehangolt, meglepetésszerű támadásaiktól. Mire meghallják mennydörgő vágótájkát, általában már túl késő.

Ha Kentaurt teszel meg egy Szövetségcsoport Vezérének, és sikerül Uralomjelzőt letenned egy Királyságban ezzel a Csoporttal, azonnal kijátszhatsz egy másik Szövetségcsoportot a kezedből – még mielőtt eldobnád a többi lapodat –, és így lehetőség van letenni egy újabb Uralomjelzőt, felhasználva a második Csoport Vezérének képességét.

Például, ha kijátszol egy 2 Szövétsegesből álló Csoportot egy kék Kentaur-vezérrel, és így Uralomjelzőt tudsz letenni Stratonra, kijátszhatsz egy újabb Szövetségcsoportot, aminek egy piros Ork a Vezére, Uralomjelzőt helyezve Rheára, és felhasználod ennek a képességét arra, hogy újabb jelzőt tégy az orkhorda-táblád piros helyére.

A TÖRPÖK TÖRZSE



Hegyi erődjeik mélyén a Törpök törzse a föld kincseinek és a Hat Királyság csodáit adó értékes dolgoknak a birtokosa. Egy teljes Koron át számolgatják és gyűjtögetik vagyonukat, mert csak a nagy gazdagság jelenti számukra a dicsőséget.

A Kor végi pontszámításnál az a Szövetségcsoport, ahol Törp a Vezér, annyi Dicsőségpontot kap, mintha *eggyel több* lap lenne benne.

Például, ha van egy 4 lapból álló Csoportod, aminek Törp a Vezére, az a Csoport 10 Dicsőségpontot ér a Kor végén, mintha 5 lapból állna.

A TÜNDÉK TÖRZSE

A Hat Királyság Tündéi mindig harmóniában éltek a tájjal, megtanulták meglovagolni a természet ritmusát, és soha nem vesztegetnek el semmi értékeset, amikor azt meg is őrizhetik jövőbeli használatra.

Ha úgy döntesz, hogy egy Tünde vezessen egy Szövetségcsoportot, annyi lapot tarthatsz a kezedből, amennyi az imént kijátszott Csoport lapjainak száma, ahelyett, hogy képpel felfelé eldobnád őket az asztalra.

Például, ha 7 kártyát tartasz a kezedből, és kijátszol egy 3 Szövétsegesből álló Csoportot, aminek Tünde a Vezére, a 4 megmaradt lapodból 3-at megtarthatsz, és csak egyetlen kártyát kell eldobnod.



AZ ÓRIÁSOK TÖRZSE



Nem kétséges, hogy az Óriások törzsében nyilvánvalóan nagyon is számít a méret. Az Óriások egész életükben nőnek, és senki nem tudta még bebizonyítani, hogy van felső határa a méretüknek. Ami azért szerencsés, mert az Óriások törzse eszerint választ királyt: a legnagyobb Óriás lesz az uralkodó.

Ha Szövetségcsoportodban Óriás a Vezér, nézd meg, hogy neked van-e a legnagyobb Csoportod, ahol Óriás a Vezér. Ha neked van, azonnal kapsz 2 Dicsőségpontot a Dicsőségsoron, és megkapod az Óriásjelzőt, amit ráteszel az új Csoportodra. Egy másik játékos csak akkor veheti el tőled az Óriásjelzőt, ha ennél nagyobb Csoportot játszik ki, ahol Óriás a Vezér. Ugyanaz a játékos is átteheti az Óriásjelzőt az egyik Csoportjáról egy nagyobbra, amivel nyer 2 Dicsőségpontot. A Kor végén plusz Dicsőséget szerzel, ha még nálad van az Óriásjelző, értéke pedig attól függ, hogy melyik Kor ért véget (ahogy az a jelzőn is szerepel). Ezután az Óriásjelző visszakérül a tábla mellé, hogy a következő Korban ismét fel lehessen használni.

Például, ha kijátszol egy 3 Szövetségesből álló Csoportot Óriásvezérrel, és ez a jelen Kor legnagyobb óriásvezérű Csoportja, megkaphatod az Óriásjelzőt, ami erre a Csoportra kerül, és nyersz 2 Dicsőséget. Később, egy másik játékos kijátszhat egy 4 Szövetségesből álló óriásvezérű Csoportot; ekkor az övé lesz az Óriásjelző, ez a saját Csoportjához kerül, és ő is kap 2 Dicsőséget.

Ha az Első Kor végén a tiéd az Óriásjelző, 2 Dicsőségpontot kapsz, mielőtt visszatennéd a jelzőt a játéktábla mellé.

A FÉLSZERZETEK TÖRZSE



A Félszerzetek törzsét alkotó szerény népség láttán aligha gondolna is bárki a vitézségre. Egyetlen harcos sem követné ezeket az apró földműveseket és kalmárokat, így aztán sosem lesznek belőlük vezérek. De számos leendő uralkodó meglepődött már, amikor körbenézett, és azt látta, hogy ott vannak mindenütt.

Ha Félszerzetet választasz egy Szövetségcsoport vezérének, nem helyezhetsz egyetlen Uralomjelzőt sem a táblára, akármekkora is a Csoportod. Viszont a Félszerzetek törzse kétszer akkora, mint bármely másik Törzs, így könnyebben alkotnak nagyobb Csoportokat, ami több Dicsőséget ér a Kor végén.

A SELLŐNÉP TÖRZSE



Ha bárki elmondhatja, hogy mi rejlik a Hat Királyság határain túl, a kontinenst ölelő hullámokon túl, akkor az a Sellőnép. Szüntelenül hajtják őket az új felfedezések. Aki összebarátkoznak ezzel a kíváncsi törzsszel, gyakran örömmel konstatálják, hogy a barátaik mindenféle, távoli földekről származó csecsebecsékekkel lepik meg őket – olyasmikkel, amiket korábban még senki nem látott.

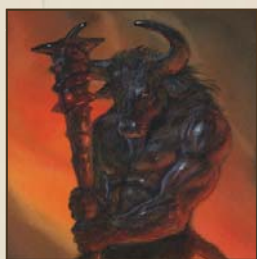
Amikor Sellőnép lesz a Szövetségcsoport Vezére, amellet, hogy leteszel egy Uralomjelzőt (ha letehetsz), mozgasd a jelződet a Sellőtáblán annyit, amennyi az imént kijátszott Csoportodban szereplő lapok száma. Ha olyan helyre érsz vagy lépsz rajta túl, ahol szimbólum található, lehelyezhetsz még egy Uralomjelzőt bármelyik Királyságra, függetlenül attól, hogy mekkora a Csoportod.

Minden Kor végén a Sellőtáblán legelöl álló játékos annyi Dicsőségpontot kap, mintha az a saját Királysága lenne. A Sellőtábla soha nem áll vissza alaphelyzetbe a játék során, így, ha egy játékos eléri az utolsó helyet, a jelzője nem mozgatható tovább.

Például, ha kijátszol egy 3 Szövetségesből álló Csoportot, aminek zöld Sellőnép a Vezére, lehelyezhetsz egy Uralomjelzőt Altheára (ha 2 vagy kevesebb jelződ van ott), és mozgasd az Uralomjelződet 3 hellyel előre a Sellőtáblán! Ha a jelződ a „3”-as helyre lép, amin szimbólum található, lehelyezhetsz egy második Uralomjelzőt bármelyik királyságra (nem csak Altheára), még olyan Királyságra is, ahol már 3 vagy több jelződ van.

Ha a Sellőtáblán a te jelződ áll legelöl az Első Kor végén, 1 Dicsőségpontot kapsz.

A MINÓTAUROSZOK TÖRZSE



Noha vadállati a képük, és hírhedten kegyetlenek, a Hat Királyság Minótaurosza lehengerlők háborúban, és igen termékenyek békeidőben. Csordaszellemük révén jól tudnak együttműködni, és így sokkal többre képesek, mint amit

a létszámuk sejtetne.

Ha Minótaurost választasz egy Szövetségcsoport Vezérének, a szokottnál eggyel kevesebb lapra lesz szükséged, hogy lehelyezd az Uralomjelződet a megfelelő Királyságra.

Például, ha 3 Uralomjelződ van Rheában, hozzáadhatsz egy negyedik jelzőt, ha kijátszol egy piros Minótauroszezer irányította, mindössze 3 lapból álló Csoportot.

AZ ORKOK TÖRZSE



A Törzsek között a vándorkedvű Orkok természetével ellenkezik, hogy sokáig egy helyben maradjanak. Egyfelől megtanulják, hogy megszabaduljanak minden felesleges ingóságuktól. Végére is, ki akarna sosem használt bútorokat magával

vinni? Másfelől, ez egyfajta féltékenységet szül, és amikor egy Ork horda elég nagy lesz, a tagjai csak nehezen állják meg, hogy ne „szabadítsanak fel” pár szép tárgyat...

Ha Orkot választasz egy Szövetségcsoport Vezérének, az egyik Uralomjelződet ráteheted az orkhorda-táblán arra a helyre, ami megfelel az Orkvezéred színének (az Uralomjelzőn felül, amit esetleg letehetsz az egyik Királyságra). Csak **egy** Uralomjelződ lehet mindegyik helyen az orkhorda-tábládon.

A Kor végén **megteheted**, hogy kiüríted az Ork hordádat, és elküldöd portyázni. Ekkor a megszerzett Dicsőségpontok száma attól függ, mennyi Uralomjelzőt szedtél le, amint azt az orkhorda-tábla mutatja. **Vagy** fenn hagyhatod a jelzőidet, hogy egy későbbi Korban több pontot szerezz.

Például, ha kijátszol egy Szövetségcsoportot, aminek egy narancs Ork a Vezére, lehelyezhetsz egy Uralomjelzőt Ilthysre (ha elég nagy hozzá a Csoportod) és egy második jelzőt az orkhorda-táblád narancs helyére.

Ha összesen 3 jelződ van az orkhorda-tábládon bármelyik Kor végén, leveheted őket, hogy 6 Dicsőséget kapj értük.

A CSONTVÁZAK TÖRZSE

A Csontvázak törzsét övező legnagyobb rejtély az, hogy pontosan honnan származnak. Soha senki nem ismer-te el, hogy ő támasztotta fel a holtak maradványait. És ezek a lények mégis örömmel követnek bárkit, aki utasítja őket. Sajnos, hiába minden hűségük és elkötelezettségük, a Csontvázak sértetlensége erős mágia nélkül csorbul, és a Korok végét övező káosz mindig véget vet az őket meglelevenítő mágának.



A többi Törzstől eltérően a Csontvázak **sosem** lehetnek Szövetségcsoportok Vezérei. De a Csontvázak „dzsókernek” minősülnek: bármelyik Csoporthoz hozzáadhatók, függetlenül attól, hogy milyen színűek vagy milyen Törzshöz tartoznak. Számítanak Csoportjuk Vezére képességeit illetően, és hogy elérjék a szükséges kártyaszámot, hogy lehelyezhesd Uralomjelződet egy Királyságra, a szokott módon.

A Csontvázak viszont törékenyek, és csak az erős mágának köszönhetően maradnak életben. Emiatt minden Kor végén az összes Csontvázat, bárhol is legyen, el kell dobni, **mielőtt** a Szövetségcsoportok megkapnák a Dicsőségpontokat.

Például, ha 5 Szövetségesből álló Csoportod van, és ebből 2 Csontváz, a Kor végén ezek a Csontvázak eldobásra kerülnek, és így csak a 3 megmaradt lapért kapsz Dicsőségpontot.

A TROLLOK TÖRZSE



A Trollok törzsét széles körben félik és tisztelik, főként a szokásuk miatt, hogy a velük ellenkezőket egyszerűen szétépik. A leghevesebb viták általában különösebb harc nélkül érnek véget, amikor valamelyik érintett fél maga mellett tudhat egy

horda dühös Trollt.

Amikor a Szövetségcsoporthoz Vezére Troll, elvehetsz egy gazdátlan Trolljelzőt, aminek értéke legfeljebb annyi lehet, amennyi az imént kijátszott Csoportod kártyaszáma. A Trolljelzők önmagukban értéketlenek, viszont a Kor végén a Királyságok feletti uralomnál kialakult döntetlenek eldöntésére használják őket. A döntetlenre álló játékosok közül az nyer, aki a legmagasabb összértékű Trolljelzők birtokában van. Ha így is döntetlen az állás, a legmagasabb számozott Trolljelző birtokosa nyer. Minden Kor végén az összes Trolljelző visszakerül a nagy játéktábla mellé a következő Korra.

Például, ha kijátszol egy 4 Szövetségesből álló Csoportot, aminek Troll a Vezére, és amellyel, hogy esetleg lehelyezhetsz egy Uralomjelzőt egy Királyságra, elveheted bármelyik, 4-es vagy kisebb értékű Trolljelzőt. Ha a Kor végén döntetlenre állsz az egyik Királyság feletti uralomért vívott harcban, és a Trolljelzőid teljes összeadott értéke nagyobb, mint a másik játékosé, te kapod ezért a Királyságért a több Dicsőségpontot.

A SZÁRNYASNÉP TÖRZSE



Hegyi fészkeikből kapnak szárnyra a nemes Szárnyasnép tagjai, hogy átrepüljenek a Hat Királyság felett, örökké kémelve, nem fenyegeti-e veszély otthonaikat. Viszály idején jó szolgálatot tesz nekik ez a tudásuk: mindig tudják, mi ellen-

feleik gyengéje.

Ha a Szövetségcsoporthoz Vezére Szárnyasnép, az Uralomjelződet bármelyik Királyságra leteheted a nagytáblán (a Csoportodnak ettől még elég nagynak kell lennie, hogy kijátszhass egy jelzőt a kiválasztott Királyságra), függetlenül attól, hogy milyen színű a Vezér lapod.

Például, ha egy 3 Szövetségesből álló Csoportnak lila a Vezére, szokványos esetben Durisra tehetnél le Uralomjelzőt. De ha a Vezér egy Szárnyasnép, az Uralomjelződet bármelyik Királyságra leteheted, ahol 2 vagy annál kevesebb Uralomjelző van.

A VARÁZSLÓK TÖRZSE



Senki nem tudja, honnan érkeztek a Varázslók, csak annyit lehet tudni, hogy ezek a titokzatos mágiaismérők már a Teremtés Kora óta járják a Hat Királyságot, és sok olyan titok tudói, amit nem osztanak meg másokkal. Amikor azonban eljő az

idő, a megfelelő fülbe suttogott titokkal több szövetségest toborozhatsz, mint a legbombasztikusabb szónoklattal.

Ha egy Varázsló vezeti a Szövetségcsoporthoz, miután eldobod a kezében lévő összes többi lapot, annyi kártyát húzhatsz a Szövetségpakliból, amennyi lap van az imént kijátszott Csoportban. Ezeket a kártyákat nem húzhatod az asztalra tett, képpel felfordított lapok közül.

Például, ha 4 lap van a kezében, és kijátszol egy 2 Szövetségesből álló Csoportot, ahol Varázsló a Vezér, miután eldobod a 2 maradék kártyát, húzhatsz 2 új lapot a Szövetségpakliból.



Készítők

Játéktervező: **Paolo Mori**

Illusztráció: **John Howe**

Grafikai design: **Mathieu Harlaut, Thomas Klapper**

Fejlesztés: **Fel Barros, Alexandru Olteanu**

Szabályok: **William Niebling, Thiago Aranha**

Gyártás: **Mathieu Harlaut**

Kiadó: **David Preti**

Játékesztelők: **Emiliano "Wentufix" Venturini, Francesco Sirocchi, Andrea Pecora, Dimitri Fietta, Michele Sommi, Giovanni Melandri, Giovanni Taverna, Luigi Mori, Danilo Bersani, Simone Berti, Lorenzo Allodi, Manuel Busi, Andrea Melegari, Luca Chiapponi, Michele Mordacci, Maurizio Besacchi, Fabrizio Giuberti, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo Silva, Luiz Alvarez, Julia Ferrari, Guilherme Goulart, Lucas Martini, Carolina Negrão, Sergio Roma, Renato Sasdelli.**

© 2017 CMON Global Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Ethnos, Spaghetti Western Games, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Magyarországon kiadja

és kizárólagosan forgalmazza: **Delta Vision Kft.**

Felelős kiadó: **Terenyei Róbert**

Készítette: **Giczi Gyula**

Fordította: **Sziklai István**

www.deltavision.hu



DELTA VISION



A szabályok összefoglalása

KEZDŐ FELÁLLÁS:

- Véletlenszerűen tegyetek Dicsőségjelzőket minden Királyságba emelkedő sorrendben (2-3 játékos esetén vegyétek ki a 4+ jelzőket)!
- Véletlenszerűen válasszatok ki 6 Törzset a játékhöz, és keverjétek meg a Szövetségpaklit (2-3 játékos esetén 5 Törzset)!

ÚJ KOR ELKEZDÉSE:

- Minden játékos húz egy Szövetséglapot.
- Helyeztetek kétszer annyi Szövetséglapot a tábla mellé, mint amennyi a játékosok száma!
- Keverjétek a három Sárkánykártyát a Szövetségpakli alsó felébe!
- Döntsétek el, ki lesz a Kezdőjátékos! Az Első Kornál véletlenszerűen. A Másod- és Harmadkornál a legkevesebb Dicsóséggel rendelkező játékos lesz az (pontegyenlőségénél: a harmadik Sárkánykártyát kihúzott játékoshoz legközelebb ülő játékos).

KOR VÉGIGJÁTSZÁSA:

A játékosok az óramutató járása szerint játsszák a köröket. A játékosok körük során az egyiket tehetik:

- Szövetséges toborzása
- 1. Húzz egy Szövetségekártyát a felfordított lapok közül vagy a Szövetségpakliból (a kézben tartott lapok maximális száma: 10)!
- 2. Ha Sárkányt húzol, tedd a Sárkánykártyát a tábla mellé, és azután húzz újabb lapot!

VAGY

- Szövetségcsoport kijátszása
- 1. Tegyel magad elé 1-10 Szövetséglapot, ami vagy egyszínű vagy egy Törzshöz tartozik!
- 2. Válassz egy kártyát, aki a Vezér lesz, és tedd a Csoport tetejére!
- 3. Ha a Királyságban, aminek a színe megegyezik a Vezér lapjának színével, a te színedből kevesebb Uralomjelző található, mint amennyi lapból áll a Csoportod, letehetsz egy Uralomjelzőt arra a Királyságra.
- 4. Csak a Vezéred lapján szereplő képességet használhatod.
- 5. A kezdedben maradt összes lapot el kell dobnod, és képpel felfelé a tábla mellé kell tenned, hogy a játékosok saját körükben toborozhassanak közülük.

KOR BEFEJEZÉSE

Amikor kihúzzák a harmadik Sárkánylapot, a jelenlegi Kor azonnal véget ér. A Királyságokban a legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékosok Dicsőségpontokat szereznek.

- Első Kor: A legtöbb Uralomjelzővel rendelkező játékos annyi Dicsőséget szerez, amennyi az adott Királyságban az „I”-es helyen van.
- Másodkor: A legtöbb uralomjelzős játékos begyűjti a „II”-es hely pontjait. A második legtöbbet birtokolóé lesznek az „I”-es hely pontjai. (2 fős játék esetén a második játékos nem kap Dicsőségpontot, és az első megkapja mind az „I”-es, mind a „II”-es hely pontjait, ha nincs a vetélytársa(i)nak Uralomjelzője a Királyságban.
- Harmadkor: A legtöbb uralomjelzős begyűjti a „III”-as hely pontjait. A második legtöbbet birtoklóé lesznek a „II”-es hely pontjai, míg a harmadik legtöbb tulajdonosáé az „I”-es hely pontjai.
- Ha döntetlen alakul ki, a játékosok összeadják a Dicsőségpontokat, és egyenlően elosztják (lefelé kerekítve).

A játékosok Dicsőségpontokat kapnak minden kijátszott Szövetségcsoportért azok mérete szerint (ahogy azt a tábla széle mutatja).

Dobjatok el minden Szövetséglapot, mind a játékosok kezéből, mind a kijátszott Csoportokból! Keverjétek új paklit!

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A Harmadkor lejátszása után a játék véget ér (2-3 játékos esetén a Másodkor után).

A legtöbb Dicsőséget szerző játékos győz!

