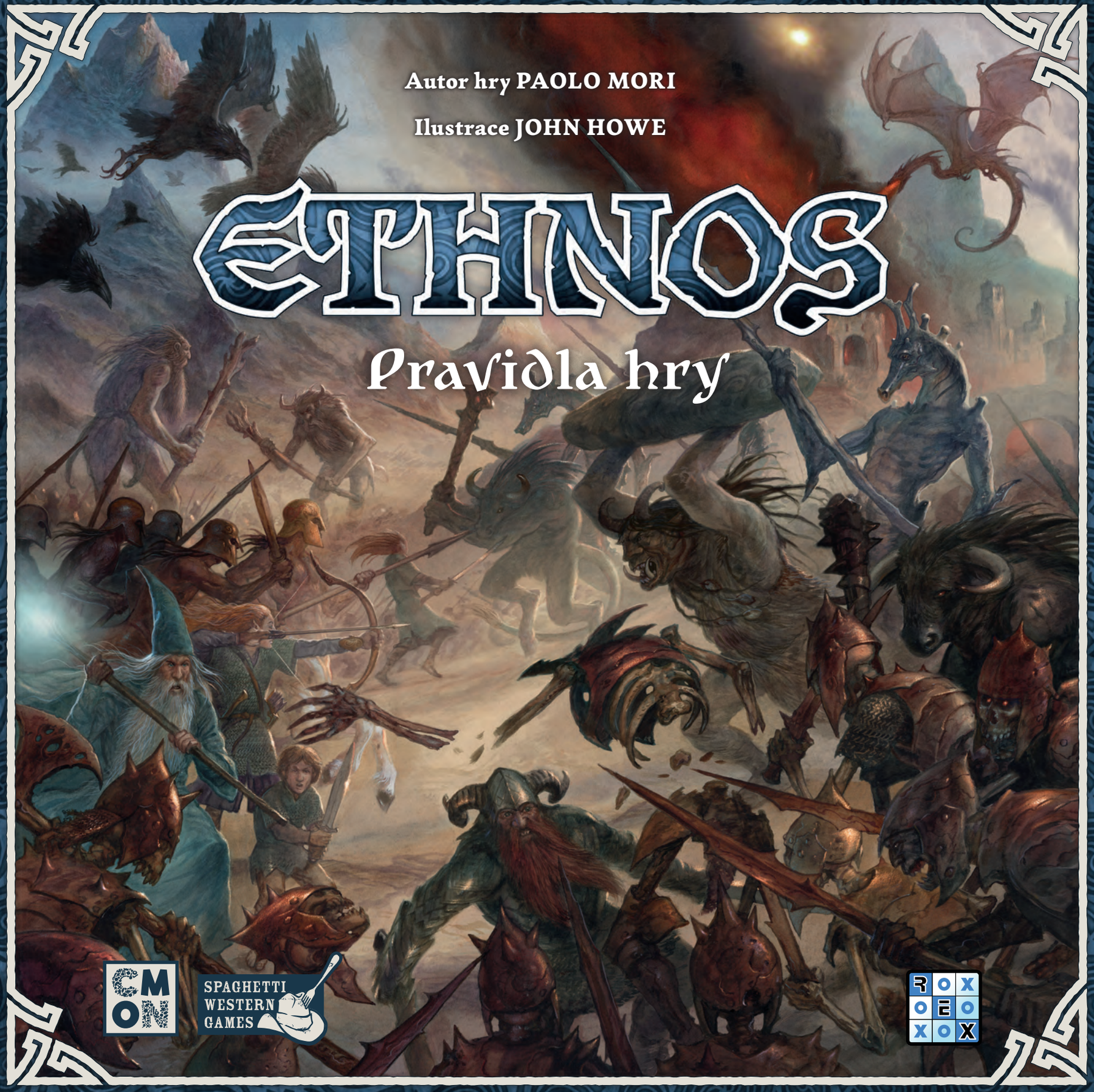

Autor hry PAOLO MORI
Ilustrace JOHN HOWE
ETHNOS
Pravidla hry
CMON
SPAGHETTI WESTERN GAMES

ETHNOS

V daleké říši Ethnos právě začíná nový Věk. Starý Věk shořel v plamenech nicoty a zmaru, pyšná království byla rozvrácena a dvanáct starobylých národů rozehnáno. Jen opravdový vůdce je dokáže pozdvihnout z prachu a popela, sjednotit je do mocné aliance a využít jejich schopnosti k ovládnutí Šesti království.

Nalezneš v sobě dostatek odvahy, moudrosti a prohnanosti
a staneš se novým vládcem Ethnosu na úsvitu Zlatého věku?

Obsah

Přehled hry ..... **strana 2**

Herní komponenty ..... **strana 3**

Úvodní rozestavení ..... **strana 4**

Průběh hry ..... **strana 4**

Počátek nového Věku ..... **strana 5**

Hra v rámci Věku ..... **strana 6**

Najímání spojenců ..... **strana 6**

Vyložení skupiny spojenců ..... **strana 7**

Konec Věku ..... **strana 9**

Úsvit nového Věku ..... **strana 11**

Konec hry ..... **strana 11**

Hra ve 2 či 3 hráčích ..... **strana 11**

Národy Ethnosu ..... **strana 12**

Souhrn pravidel ..... **strana 16**

Přehled hry

Dva až šest hráčů bude soupeřit, kdo z nich se stane novým vládcem Ethnosu. Ten, který kontrolou nad jednotlivými královstvími a najímáním spojenců získá nejvíce slávy (vítězných bodů), zvítězí nad svými rivaly. Vytyčenému cíli se přiblížíte tak, že budete shromažďovat členy rozptýlených dvanácti národů, představovaných ve hře kartami, a jejich vykládáním do skupin, díky kterým ovládnete jednotlivá království.

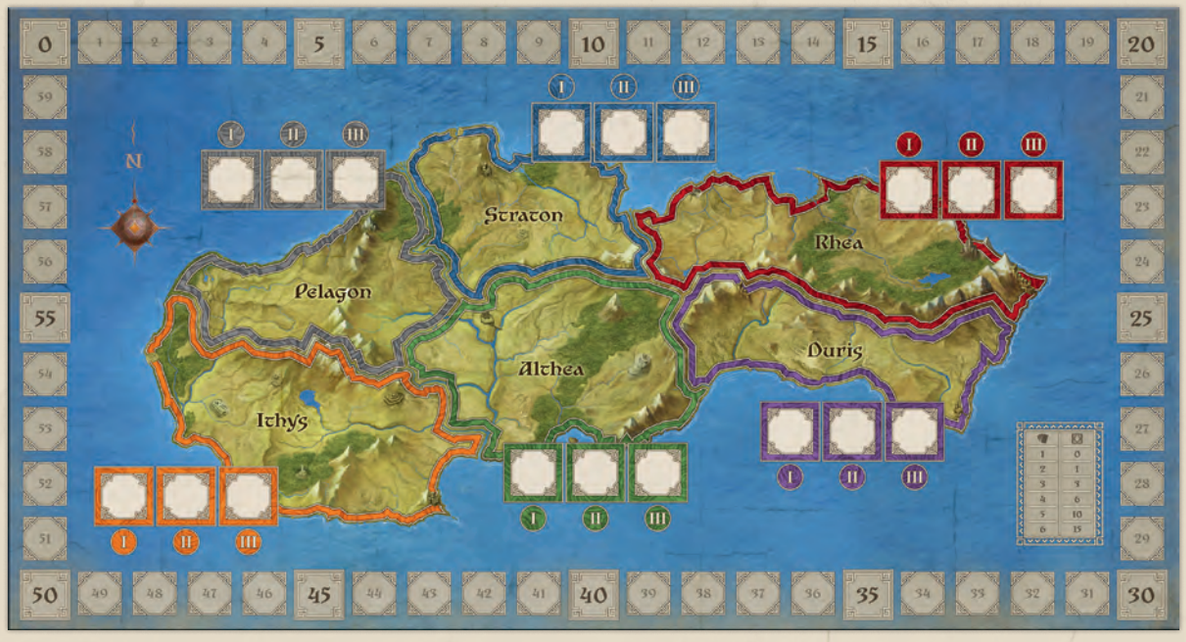
Ale pozor, spojenci bývají dost nestálí, a tak kteroukoli nepoužitou kartu musíte odhodit a nabídnout ji tím ostatním hráčům.

Musíte i chytře zvolit vůdce skupiny, protože pouze vůdce může využít svou zvláštní schopnost, a ovlivnit tak hru ve váš prospěch.

Jedině hráč, jemuž se v průběhu tří Věků podaří získat nejvíce slávy, se stane novým pánem Ethnosu – a i vítězem celé hry!



Herní komponenty



1 hlavní hrací deska
zobrazuje říši Ethnos rozdělenou na 6 království



6 desek orčích hord



1 oboustranná deska mořského lidu



12 karet úvodního rozložení hry



18 žetonů slávy



1 oboustranný žeton obrů



12 balíčků národů
každý o 12 kartách, pouze balíček hobitů obsahuje karet 24



3 karty draků



156 žetonů kontroly
po 26 v šesti barvách



6 žetonů trollů

Úvodní rozestavení

„Ve Věku stvoření byl utvořen Ethnos tak, jak jej známe v těchto časech. Tenkráte však kráčeli po něm hrdinové podobni bohům, kteří zemi rozdělili na Šest království, jimž vetkli svá jména.“

– Kroniky Ethnosu

1. Umístěte hrací desku do středu stolu.
2. Lícem dolů zamíchejte žetony slávy a poté je náhodně dejte po jednom lícem nahoru na každé políčko slávy na hrací desce (tři políčka v každém království). Následně v rámci každého království seřaďte žetony ve vzestupném pořadí od nejnižší hodnoty (políčko I) po nejvyšší (políčko III).



3. Každý hráč si zvolí svou barvu a vezme si příslušné žetony kontroly – jeden z nich umístí na políčko „0“ na stupnici slávy (na vnějším okraji hrací desky). Tento žeton bude jeho ukazatelem slávy.
4. Zamíchejte všechny karty úvodního rozložení hry a otočte **šest** z nich. Tyto karty určí, se kterými šesti národy se bude ve hře hrát. Vezměte balíčky národů od těchto šesti národů a smíchejte je dohromady. Všechny nepoužité balíčky národů a všechny karty úvodního rozestavení vraťte do krabice – nebudete je v této hře více potřebovat.



5. Podle toho, které národy jsou ve hře, můžete potřebovat i další komponenty:
   a. Při hře s **mořským lidem** položte desku mořského lidu vedle hrací desky. Umístěte ji vzhůru tou stranou, která odpovídá počtu hráčů. Každý hráč poté položí jeden ze svých žetonů kontroly na políčko „0“ na desce mořského lidu.
   b. Při hře s **trolly** položte všech šest žetonů trollů vedle hrací desky.
   c. Při hře s **obry** položte žeton obra vedle hrací desky vzhůru tou stranou, která odpovídá počtu hráčů.
   d. Při hře s **orky** dejte každému hráči desku orčí hordy.

Nyní jste připraveni započít První věk!

Průběh hry

Hra ***Ethnos*** se hraje na tři „Věky“. V každém Věku se budete snažit vykládat skupiny spojenců, které vám budou pomáhat získávat kontrolu nad královstvími Ethnosu. Na konci každého Věku budete získávat slávu za království, která kontrolujete, a skupiny spojenců, jež se vám podařilo shromáždit.

Hra ve dvou a třech hráčích: *Pokud hrajete jen ve dvou či ve třech, budete hrát jen na dva Věky. Více podrobností naleznete v části „Hra ve dvou či třech hráčích“ na straně 11.*



Počátek nového Věku

„Stejně tak, jako jsou hory tvořeny kámen po kameni, rodí se i Věky. Den po dni…“

– Mahaidu, archivář národa minotaurů

Na počátku každého Věku probíhají tyto kroky:

1. Každý hráč si dobere z balíčku spojenců **jednu kartu** a přidá si ji do ruky.
2. Otočte počet karet rovný dvojnásobku počtu hráčů a umístěte je lícem nahoru do řady hned vedle hrací desky (2 hráči = 4 karty / 3 hráči = 6 karet / 4 hráči = 8 karet / 5 hráčů = 10 karet / 6 hráčů = 12 karet).
3. Rozdělte zbylý balíček spojenců na dvě zhruba stejné poloviny. Zamíchejte tři karty draků do jedné z nich, poté na tuto půlku karet s draky položte druhou půlku bez nich. Tím utvoříte balíček spojenců s kartami draků ve spodní polovině.

V Prvním věku náhodně určete hráče, který bude začínat. V Druhém a Třetím věku začíná vždy hráč s nejnižší slávou (na stupnici slávy). Při remíze začíná ten z remizujících hráčů, jenž je nejblíže hráči, který v minulém věku dobral třetího draka (od tohoto hráče jděte po směru hodinových ručiček).





Hra v rámci Věku

„Nechť ti je při cestách Šesti královstvími tvým rádcem vítr. Všichni pak skloní hlavu nad tvou moudrostí.“

– Leth'lorilai, velký věštec opeřeného lidu

Hráči se v každém věku střídají v tazích, a to od prvního hráče dále po směru hodinových ručiček.

Když je hráč na tahu, musí buď:

- **najmout spojence,**

  NEBO

- **vyložit skupinu spojenců.**

NAJÍMÁNÍ SPOJENCŮ

„Pojď, připoj se k našemu bratrstvu! A s pomocí mé sekery a Hralvinova kladiva ukujeme nových Šest království!“

– Orildan, náčelník klanu trpaslíků

Když hráč najímá spojence, vezme si **jednu kartu** a přidá si ji do ruky. Hráč může najímat buď z vyložených karet na stole, nebo si vezme vrchní kartu z balíčku spojenců.

Když si hráč vezme jednu z vyložených karet, tato karta se nenahrazuje!

Limit karet v ruce: Pokud má hráč v ruce už na začátku tahu 10 karet, nesmí jako akci zahrát najímání spojenců. Musí v daném tahu povinně vyložit skupinu spojenců.

Tip: *Aby spojenci přinesli co nejvíce užitku, je dobré sbírat karty stejných barev či stejných národů.*



Příklad: Robert *by rád získal království Duris, takže potřebuje alespoň jednoho fialového spojence. V ruce drží už dva trpaslíky, a tak si vezme z vyložených karet fialového trpaslíka. Brzy přidá svůj žeton do Durisu!*



Alice *je další na řadě. Tuší, že* ***Robert*** *touží po Durisu, a ráda by s ním o něj soupeřila. Mezi vyloženými kartami ale není žádná, která by jí pomohla, a tak si vezme vrchní kartu z balíčku spojenců. Pomůže jí? To ostatní neví...*



Karty draků

„Spaste se! Drak přichází! Oheň! Zkáza! Smrt!“

– Hemdien, strážce z národa obrů

Pokud hráč z balíčku spojenců dobere draka, musí jej ihned ukázat. Karta draka je položena vedle hrací desky, aby ji všichni hráči viděli. Poté si daný **hráč dobere další kartu z balíčku**.



První dvě karty draků nemají žádný efekt, ale jakmile je dobrán třetí drak, Věk okamžitě končí! Podívejte se na část „Konec Věku“ na stránce 9. Hráč, jenž draka dobral, si jej nechá u sebe pro případ, že by bylo třeba rozhodnout remízu při určování začínajícího hráče dalšího Věku.

VYLOŽENÍ SKUPINY SPOJENCŮ

„Ničte! Palte! Drancujte! A ještě jednou drancujte!“

– Gleck, velitel hordy národa orků

Skupinou spojenců se rozumí sada karet, kterou hráči zahrají z ruky před sebe. Skupina se může skládat z jedné až deseti karet. **Všechny** karty ve skupině musí náležet k stejnému národu (tedy mít totožný název a obrázek) či ke stejnému království (tedy mít totožnou barvu).



Akce vyložení karet spojenců má následující povinné součásti:

1. Hráč před sebe vyloží všechny karty, jež chce do dané skupiny spojenců zahrnout. Pamatujte, že musí být buď stejné barvy, nebo ze stejného národa.
2. Hráč si vybere jednu kartu ze skupiny – ta bude jejím vůdcem – a položí ji navrch skupiny.
3. Pokud je skupina dostatečně velká, hráč umístí **jeden** ze svých žetonů kontroly do království, které se barvou shoduje s vůdcem skupiny. Hráč může umístit žeton jen v případě, že má v dané chvíli ve vybraném království **méně žetonů kontroly**, než je počet karet zahraných v právě vyložené skupině (hráč například potřebuje jen jednu kartu, aby umístil svůj první žeton do království, ale již dvě, aby tam umístil svůj druhý žeton, atd.)
4. Hráč může použít schopnost na kartě vůdce (schopnosti na dalších kartách ve skupině nemají efekt, s výjimkou kostlivců). Každý národ má svoji unikátní schopnost.
5. Pokud hráči po zahrání skupiny zůstaly nějaké karty v ruce, **musí je všechny odložit** lícem vzhůru do nabídky karet vedle hrací desky. Tyto karty tak budou k dispozici hráčům, kteří budou hrát akci najímání spojenců.

Hráči nechávají své zahrané skupiny spojenců vyložené před sebou tak, aby bylo vidět, kolik karet je v každé ze skupin. Všechny zahrané skupiny zůstávají vyložené až do konce Věku.

X = velikost skupiny spojenců

Schopnosti některých národů se odkazují na „X“. „X“ znamená celkový počet karet ve skupině daného vůdce.

Tip: *Hráč může zahrát i skupinu větší, než je nutná velikost, jíž potřebuje pro umístění žetonu kontroly. Může tak činit ve snaze získat více slávy, nedat karty k dispozici protihráčům anebo právě pro využití schopnosti vůdce. Hráč může zahrát i skupinu menší a neumístit žeton. Získá tak alespoň nějakou slávu za danou skupinu.*

Příklad 1: Robert *je na tahu. Jako akci vyloží všechny tři své trpaslíky. Navrch skupiny dá fialového – ten je vůdcem jeho skupiny. Jelikož je vůdce fialový, může* ***Robert*** *umístit svůj žeton kontroly do Durisu (pokud je jeho skupina dostatečně velká). V Durisu má zatím 2 žetony kontroly, jeho skupina 3 spojenců je tedy dostatečná, aby žeton umístil. Tímto získává kontrolu nad Durisem! Zvládne ji udržet?* ***Robert*** *poté odloží všechny karty, které mu zbyly v ruce, a dá je mezi ostatní karty tvořící nabídku vedle hrací desky.*



Příklad 2: Alice *by také ráda dala svůj žeton kontroly do Durisu. Její fialová skupina má ale jen dvě karty a ona už v Durisu má dva žetony. Místo toho se tedy rozhodne umístit jeden svůj žeton do království Rhea a získat většinu tam. Normálně by nesměla dát žeton do červeného království, když zahrála skupinu s fialovým vůdcem. Její vůdce je ale z opeřeného lidu, a díky jeho schopnosti tak může dát žeton do libovolného království!* ***Alice*** *poté odloží všechny karty, které jí zbyly v ruce.*



Konec Věku

„Netuším, jak bude vypadat příští Věk. Vím však, že tento skončí ve zkáze a plamenech…“

– Bredelaird, šaman národa trollů

Hráči pokračují v najímání spojenců a vykládání skupin až do okamžiku, kdy se objeví třetí drak.

Jakmile je dobrán třetí drak, Věk **ihned končí** a proběhne následující:

ROZPRCHNUTÍ SPOJENCŮ

Všichni hráči musí odložit všechny karty, které mají v ruce.

UDĚLENÍ SLÁVY ZA KRÁLOVSTVÍ

Nyní je čas na udělení slávy za kontrolu nad královstvími. Obodujte postupně všechna, každé zvlášť:

- Na konci Prvního věku hráč s nejvíce žetony kontroly v daném království získá slávu rovnou žetonu slávy s **nejnižší hodnotou** v daném království (na políčku I). Jeho ukazatel slávy se posune o daný počet bodů slávy na stupnici slávy.
- Na konci Druhého věku hráč s nejvíce žetony kontroly v daném království získá slávu rovnou žetonu slávy se **střední hodnotou** v daném království (na políčku II). Hráč, který má jako druhý nejvíce žetonů kontroly, získá slávu rovnou žetonu slávy s **nejnižší hodnotou** v daném království (na políčku I).
- Na konci Třetího věku hráč s nejvíce žetony kontroly v daném království získá slávu rovnou žetonu slávy s **nejvyšší hodnotou** v daném království (na políčku III). Hráč, který má jako druhý nejvíce žetonů kontroly, získá slávu rovnou žetonu slávy se **střední hodnotou** v daném království (na políčku II). Hráč, který má jako třetí nejvíce žetonů kontroly, získá slávu rovnou žetonu slávy s **nejnižší hodnotou** v daném království (na políčku I).

Pokud dojde mezi hráči k remíze v počtu žetonů kontroly, sečtou se body slávy na odpovídajících žetonech slávy a remizující hráči si slávu rozdělí (zaokrouhleno dolů).

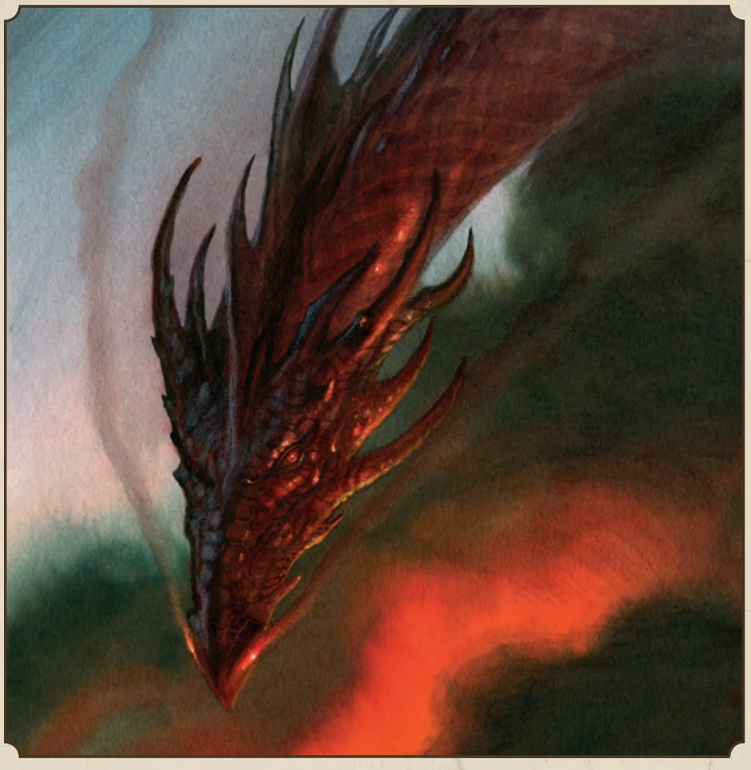
Příklad: *Je konec druhého Věku. Přes veškerou snahu se* ***Alici*** *nepodařilo překonat* ***Roberta*** *v počtu žetonů kontroly v Durisu. On tak získá 4 slávy (hodnotu žetonu slávy na políčku II), zatímco* ***Alice*** *jen 2 slávy (hodnotu žetonu na políčku I).* ***Michal****, který je v počtu žetonů třetí, nezíská nic.*

Pokud by ***Alice*** *bývala zvládla dostat do Durisu ještě jeden žeton kontroly, znamenalo by to remízu s* ***Robertem*** *a rozdělení slávy. Každý by získal 3 slávy, jelikož 4 + 2 = 6 a 6 děleno dvěma jsou 3.* ***Michal*** *by byl pořád třetí a nedostal by nic.*



Národy a konec Věku

Schopnosti některých národů jsou důležité právě na konci Věku při bodování. Pokud máte ve hře trpaslíky, obry, mořský lid, orky, kostlivce či trolly, věnujte zvýšenou pozornost popisu národů na stranách 12 a dále.





SLÁVA ZA SKUPINY SPOJENCŮ

Nakonec každý hráč získá slávu za každou skupinu spojenců, kterou má před sebou. Velikost skupiny určuje počet získané slávy:

Počet karet ve skupině	Získaná sláva
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 či více	15



Příklad: Robertovi *se ve Třetím věku podařilo vyložit 3 skupiny spojenců. Za 2 zelené karty dostane 1 slávu, za skupinu dalších 3 karet by normálně dostal 3 slávy, ale s využitím trpaslíka jako vůdce dostane 6. Za 4 červené karty dostane 6 slávy. Celkem má tedy 13 slávy.*



Úsvit nového Věku

„Jaký to krásný den! Jaký to krásný začátek nového Věku!“

– Plodis, vrchní zásobovač národa hobitů

Jakmile hráči získají svou slávu, všichni **odloží všechny své skupiny spojenců**, protože ti se rozprchnou.

Pokud jste právě ukončili První či Druhý věk, nastává nový Věk: Karty draků dejte zatím stranou a **zamíchejte všechny karty spojenců**, se kterými hrajete, abyste vytvořili nový balíček spojenců. Pak pokračujte podle instrukcí v části „Začátek nového Věku“ na straně 5.

Všechny žetony kontroly hráčů na hrací desce i na desce mořského lidu a deskách orčí hordy hráčů zůstávají na svém místě i pro další Věk. Všechny žetony trollů a obrů jsou navráceny na své místo vedle hrací desky.

Pokud jste právě dokončili Třetí věk, hra končí.

Konec hry

„Konec! Konec se blíží!“

– Mierdel, astromant národa čarodějů

Poté co skončí Třetí věk, hra končí a hráč s nejvíce body slávy se stává vítězem! V případě remízy vítězí hráč s více žetony kontroly na hrací desce. Pokud je stále remíza, vyhrává hráč s největší skupinou spojenců zahranou v posledním Věku, případně druhou největší a tak dále, dokud se nerozhodne.

Hra ve 2 či 3 hráčích

Pokud hrajete jen ve dvou či ve třech, hraje se jen na dva Věky. Hraje se dle běžných pravidel s následujícími výjimkami:

PŘÍPRAVA HRY

- Předtím než budete míchat žetony slávy, odstraňte ty, které na sobě mají znak „4+“, a dejte je zpět do krabice. Poté do každého království dejte jen **dva žetony slávy**.
- Otočte **pouze 5 karet úvodního rozložení hry** (místo šesti). Budete hrát pouze s pěti národy.
- Pokud jsou ve hře národy mořského lidu či obrů, použijte strany jejich komponent určené pro 2–3 hráče.

ZVLÁŠTNÍ BODOVÁNÍ VE DVOU HRÁČÍCH

Na konci Prvního věku získává hráč s nejvíce žetony kontroly v daném království slávu rovnou žetonu slávy s **nejnižší hodnotou** v tomto království, jako obvykle.

Na konci Druhého věku získává hráč s nejvíce žetony kontroly v daném království slávu rovnou žetonu slávy s **nejvyšší hodnotou** v tomto království. Hráč, který je v počtu žetonů kontroly v daném království na druhém místě, **nezíská nic**. Pokud ale nastane situace, kdy jsou v některém království žetony pouze **jednoho hráče**, získá tento hráč slávu **za oba žetony slávy**, které v království leží. Hráči tak musí být ideálně přítomni v každém království, i v těch, kde nemají šanci vyhrát.

Ve hře třech hráčů probíhá bodování na konci obou Věků dle běžných pravidel.

VYKLÁDÁNÍ SKUPIN SPOJENCŮ VE HŘE VE 2 HRÁČÍCH

Aby hráč mohl do království umístit svůj žeton kontroly, musí zahrát skupinu spojenců o více kartách, než je celkový počet žetonů kontroly v království.

Příklad: Robert *má v Durisu 2 žetony kontroly,* ***Alice*** *1. Aby kterýkoli z nich mohl umístit další žeton, musí zahrát skupinu s minimálně čtyřmi kartami.*

Národy Ethnosu

Každý ze dvanácti národů ve hře má svou unikátní schopnost. Jen ten, kdo chytře využije tyto schopnosti, se může stát novým pánem Ethnosu! Pamatujte, že schopnost může využít jen vůdce skupiny.

NÁROD ČARODĚJŮ



Nikdo neví, odkud se záhadní čarodějové se všemi svými tajemstvími v Šesti královstvích objevili. Ví se jen, že to bylo někdy v průběhu Věku stvoření. Čarodějové si svá tajemství střeží, ale umí je i využít. Pokud je ve správnou chvíli potají zašeptají do správných uší, dokážou přitáhnout více spojenců než i ten nejlepší řečník.

Pokud vede skupinu spojenců čaroděj, může si hráč po zahrání skupiny spojenců a následném odložení karet z ruky dobrat z balíčku počet karet shodný s počtem karet v právě zahrané skupině spojenců. Hráč si může dobrat karty pouze z balíčku, nikoliv z vyložených karet.

Příklad: *Robert má v ruce 4 karty. Zahraje skupinu 2 spojenců s čarodějem jako vůdcem. Poté, co odloží 2 zbývající karty, si může z balíčku dobrat 2 nové karty.*

NÁROD ELFŮ



Elfové v Šesti královstvích vždy žili v souladu s přírodou a jejími cykly. Nikdy nezapomenou uchovat cokoliv, co by v budoucnu mohlo mít nějakou hodnotu.

Pokud si hráč jako vůdce své skupiny zvolí elfa, může si v ruce nechat tolik karet, jaká je velikost právě vyložené skupiny (místo obvyklého odložení všech karet do nabídky).

Příklad: *Michal má v ruce 7 karet a vyloží skupinu o velikosti 3 karet s elfem jako vůdcem. Ze zbývajících 4 karet si tak 3 může nechat v ruce a odloží jen 1.*

NÁROD HOBITŮ

Malí lidičkové z národa hobitů se nikterak nevyznačují vůdčími schopnostmi. Málokterý válečník by chtěl následovat do boje příslušníky tohoto národa farmářů a obchodníků. Nicméně řada z vás by byla pořádně překvapena, kolik hobitů se dá v Šesti královstvích nalézt.

Pokud si hráč vybere jako vůdce své skupiny hobita, nedává na hrací desku žádný svůj žeton kontroly. a to bez ohledu na velikost vyložené skupiny. Nicméně národ hobitů má dvojnásobek karet oproti jiným národům, takže se vám budou snadněji skládat větší skupiny, které vám na konci Věku přinesou více bodů.



NÁROD KENTAURŮ



Jejich kopyta nesou tyto hrdé válečníky rychle krajinou. Mnoho jejich nepřátel padlo za oběť výborně koordinovaným útokům. V okamžiku, kdy uslyšíte jejich hromový dusot, je většinou už příliš pozdě…

Pokud hráč udělá z kentaura vůdce skupiny a je schopen umístit svůj žeton díky této skupině, může **ihned** zahrát z ruky další skupinu (před tím, než odkládá zbylé karty do nabídky). Pokud je to možné, může tak i umístit další žeton kontroly a použít schopnost vůdce nové skupiny.

Příklad: *Robert zahrál skupinu 2 spojenců s modrým kentaurem jako vůdcem a umístil žeton kontroly do Stratonu. Může tak zahrát další skupinu s červeným orkem jako vůdcem, umístit kontrolní žeton do Rhey a použít schopnost orka k přidání žetonu na červené políčko na své desce orčí hordy.*

NÁROD KOSTLIVCŮ



Největší tajemství, které obklopuje národ kostlivců, je to, odkud vlastně pocházejí. Nikdo totiž nikdy nepřiznal, že by oživoval mrtvé. Tyto nechutné bytosti budou následovat kohokoli, kdo se postaví do jejich čela. Bohužel pro něj je ale mocná magie, která vdechla kostlivcům druhý život, dosti nestálá. Chaos související s koncem věku tato kouzla vždy zlomí…

Na rozdíl od jiných národů se kostlivci **nikdy nemohou** stát vůdci skupiny spojenců. Na druhou stranu je lze hrát jako „žolíky“. Můžete je přidat do kterékoli skupiny bez ohledu na její barvu či národ. Počítají se do schopnosti vůdce skupiny i do limitu nutného počtu karet pro umístění žetonu kontroly běžným způsobem.

Kostlivci jsou nicméně nestálí a přežívají jen díky velmi silné magii. Na konci každého Věku jsou tak všichni kostlivci, bez ohledu na to, kde jsou, odloženi. A to před tím, než je udělována sláva za skupiny spojenců.

Příklad: *Robert zahrál skupinu 5 spojenců, která zahrnuje i dva kostlivce. Oba kostlivci jsou na konci Věku odloženi, a Robert tak získá slávu pouze za skupinu v počtu 3 karet.*

NÁROD MÍNOTAURŮ



Děsivě vypadající mínotauři mají pověst krutých válečníků. V dobách míru ale dokážou být velmi produktivní. Jejich stádní instinkt jim napomáhá ve společné práci a i v malém počtu toho zvládnou opravdu hodně.

Pokud si hráč jako vůdce své skupiny spojenců vybere mínotaura, potřebuje pro umístění žetonu kontroly o jednu kartu méně než obvykle.

Příklad: *Michal má v království Rhea již tři žetony kontroly. Pokud zahraje skupinu s červeným mínotaurem jako vůdcem, může čtvrtý žeton umístit i při zahrání skupiny pouze tří karet.*

NÁROD MOŘSKÉHO LIDU



Nikdo neví lépe, co leží v hlubinách moří okolo Šesti království a za nimi, nežli mořský lid. Jeho příslušníci neustále hledají něco nového. Kdo se stane přítelem tohoto pozoruhodného národa, může si být jist, že jej mořští lidé budou zahrnovat dary z neznámých krajin, které na Ethnosu nikdy nikdo neviděl.

Pokud hráč zahraje skupinu spojenců s vůdcem z mořského lidu, tak kromě umístění žetonu kontroly do království posune i svým žetonem na desce mořského lidu, a to o tolik políček kupředu, kolik byl počet karet v právě zahrané skupině. Pokud se hráč zastaví na políčku se symbolem žetonu či jej přejede, může si též umístit svůj žeton kontroly do jakéhokoli království (bez ohledu na velikost skupiny).

Na konci každého Věku získá hráč, který je na stupnici na desce mořského lidu nejdále, slávu, jako by tato deska byla dalším královstvím. Pokrok na desce mořského lidu zůstává na konci Věku zachován. Pokud se nějaký hráč dostane na konec stupnice, nemůže se s žetonem hýbat dál.

Příklad: *Alice zahrála skupinu 3 spojenců se zeleným vůdcem z mořského lidu, a může tak umístit svůj žeton kontroly do Althey (pokud v ní má 2 a méně svých žetonů kontroly). Posune též svým žetonem na desce mořského lidu o 3 políčka kupředu. Pokud se žeton zastavil na políčku „3“, na němž je symbol žetonu, může navíc okamžitě umístit druhý žeton kontroly do kterékoli království (ne jen zeleného), a to, i pokud by v tomto království bylo 3 a více jeho žetonů kontroly.*

Hráč, jehož žeton bude na stupnici na desce mořského lidu na konci prvního Věku nejvýše, dostane 1 slávu.

NÁROD OBRŮ

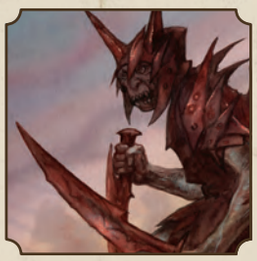


Je zjevné, že u obrů na velikosti skutečně záleží. Obři rostou celý svůj život a doposud se nepodařilo prokázat, že by existoval nějaký limit jejich velikosti. Podle velikosti si obři volí i své vládce. Vládne jim vždy ten největší.

Pokud hráč zahraje skupinu s obrem jako vůdcem, musí vždy zkontrolovat, zda nezahrál největší skupinu s obrem jako vůdcem. Pokud ano, získá ihned 2 slávy na stupnici slávy, vezme si žeton obrů a dá si jej na právě zahranou skupinu. O žeton může přijít jen tak, že někdo zahraje větší skupinu s obrem jako vůdcem. Pokud hráč sám zahraje větší skupinu s obrem jako vůdcem, získá 2 slávy a přesune žeton obrů mezi svými skupinami. Hráč, který má u sebe žeton obrů na konci Věku, získá extra slávu navíc – počet slávy závisí na tom, který Věk skončil (viz žeton). Poté je žeton obrů odložen vedle hrací desky, aby byl připraven na další Věk.

Příklad: *Robert zahrál skupinu 3 spojenců s obrem jako vůdcem a v tomto Věku je to zatím největší skupina vedená obrem. Robert si vezme žeton obrů a připočte si 2 slávy na stupnici slávy. Alice později v tom samém Věku zahraje skupinu 4 spojenců vedených obrem, žeton si vezme a získá 2 slávy. Žeton jí zůstane až do konce Prvního věku, kdy za něj dostane 2 slávy, a poté jej odloží vedle hrací desky.*

NÁROD ORKŮ



Orkové tradičně kočují z místa na místo a jsou tak nejpohyblivějším národem. Na jednu stranu to znamená, že se dokážou zbavit nepotřebných věcí. Kdo by se taky vláčel se skříní na druhý konec světa? Na stranu druhou, když se orčí horda dostatečně rozroste, tak její chtivost nezná mezí a žádnou cennost před ní nejde dostatečně schovat.

Když si hráč za vůdce své skupiny spojenců zvolí orka, může si na svou desku orčí hordy položit žeton kontroly na políčko, které odpovídá barvě právě zahraného orčího vůdce (žeton kontroly na hrací desku umisťuje též, a to dle běžných pravidel). Na každém políčku na desce orčí hordy může být nejvýše **jeden** žeton.

Na konci každého Věku **může** hráč odstranit žetony z desky orčí hordy a poslat orky rabovat. Pokud to udělá, dostane slávu podle počtu odstraněných žetonů, jak je uvedeno na desce orčí hordy. Hráč může žetony na desce i ponechat a pokusit se je využít v jednom z dalších Věků.

Příklad: *Alice zahrála skupinu spojenců s oranžovým orčím vůdcem, a může tak umístit žeton kontroly do Ithysu (pokud je skupina dost velká). Druhý žeton kontroly může položit na oranžové políčko na své desce orčí hordy.*

Na konci Věku má Alice na své desce orčí hordy tři žetony kontroly. Může je odstranit, a získat tak 6 slávy.

NÁROD OPEŘENÉHO LIDU



Opeřenci sledují všech Šest království z velké výšky a pátrají po nebezpečích, která by je mohla ohrozit. V případě konfliktu jim takto nabyté vědomosti pomáhají, jelikož znají všechny slabiny svých protivníků.

Pokud si hráč vybere vůdce skupiny spojenců z opeřeného lidu, může bez ohledu na barvu vůdce umístit žeton kontroly do kteréhokoli království na desce (jeho skupina musí pořád splňovat podmínku dostatečného počtu zahraných karet vzhledem k počtu žetonů, které v daném království již má).

Příklad: *Robert zahrál skupinu 3 spojenců s fialovým vůdcem z opeřeného lidu. Normálně by mohl umístit žeton kontroly pouze do Durisu, ale díky opeřenci jej může dát do kteréhokoli království, v němž má 2 a méně žetonů.*

NÁROD TROLLŮ



Trollové požívají mezi ostatními národy značného respektu. Především proto, že když ho někdo neprokáže, skončí roztrhán na kusy. I ty nejsložitější spory mají tendenci být rychle vyřešeny, jakmile jedna ze stran angažuje partičku trollů…

Když si hráč vybere jako vůdce své skupiny spojenců trolla, může si vzít jeden z doposud nenárokovaných žetonů trollů, a to až do hodnoty shodné s počtem karet, které má právě zahraná skupina. Žetony trollů nemají žádnou hodnotu samy o sobě, ale na konci Věku jsou používány k rozhodování remíz v počtech žetonů kontroly v královstvích. Z hráčů, kteří spolu remizují, vyhrává ten s vyšším součtem hodnot žetonů trollů. Pokud remíza přetrvává, vyhrává hráč se žetonem trolla s nejvyšší hodnotou. Na konci každého Věku jsou všechny žetony trollů navráceny vedle hrací desky, aby byly k dispozici pro další Věk.

Příklad: *Alice zahrála skupinu 4 spojenců s trollem jako vůdcem. Kromě umístění žetonu kontroly do království si tak může vzít i libovolný dostupný žeton trolla s hodnotou 4 a méně. Pokud na konci Věku s někým remizuje v počtu žetonů kontroly v některém z království a její součet hodnot žetonů trollů je větší než druhého hráče, získá žeton s vyšší hodnotou slávy v tomto království.*

NÁROD TRPASLÍKŮ

Hluboko v horách trpaslíci skrývají bohatství, ze kterého až oči přechází. Po celý Věk budete sbírat jejich poklady, které vám na konci přinesou spoustu slávy navíc.



Při bodování přinášejí skupiny, jejichž vůdcem je trpaslík, slávu, jako by byly o jednu kartu větší.

Příkld: *Alice má při bodování skupinu 4 karet s trpaslíkem jako vůdcem. Tato skupina se počítá jako skupina 5 karet, a proto dostane 10 slávy namísto obvyklých 6 za 4 karty.*

Tvůrci hry

Autor hry: **Paolo Mori**
Ilustrace: **John Howe**
Grafická úprava: **Mathieu Harlaut, Thomas Klapper**
Vývoj hry: **Fel Barros, Alexandru Olteanu**
Pravidla: **William Niebling, Thiago Aranha**
Produkce: **Mathieu Harlaut**
Vydavatel: **David Preti**
Testování hry: **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. Žádná z částí nesmí být reprodukována bez výslovného souhlasu. Ethnos, Spaghetti Western Games, CMON a logo CMON jsou obchodními značkami CMON Global Limited. Všechna práva vyhrazena. Komponenty se mohou lišit od těch na obrázcích. Vyrobeno v Číně.

Překlad: **Martin „Aneken“ Hrabálek**
Grafická úprava: **Jiří „Morthe“ Tomášek**
Jazyková úprava: **Eliška „Elissa“ Pospíšilová**
Redakce: **Michal „Eyron“ Široký, Kamil „Strejda“ Smola, Jan „Bříza“ Březina**
© 2017 REXhry.cz, Palackého 198/72, 612 00 Brno. www.rexhry.cz, obchod@rexhry.cz

Přehled pravidel

ÚVODNÍ ROZESTAVENÍ

- Náhodně umístěte žetony slávy do každého království (ve vzestupném pořadí). Ve hře 2 či 3 hráčů předtím odstraňte žetony se značkou 4+.
- Náhodně zvolte 6 národů, které budete používat ve hře, a zamíchejte balíček spojenců (ve hře 2 či 3 hráčů pouze 5 národů).

ZAČÁTEK NOVÉHO VĚKU

- Každý hráč si dobere 1 kartu spojenců.
- Vyložte vedle hrací desky počet karet dvojnásobný počtu hráčů.
- Zamíchejte 3 karty draků do spodní poloviny balíčku spojenců.
- Určete prvního hráče. V Prvním věku náhodně. V Druhém a Třetím věku začíná hráč s nejmenším počtem bodů (při remíze hráč nejblíže hráči, který dobral třetího draka).

HRA V PRŮBĚHU VĚKU

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu může:

- Najmout jednoho spojence:
  1. Dobrat si vrchní kartu z balíčku spojenců, nebo si vybrat jednu z vyložených karet (maximální počet karet v ruce je 10).
  2. Pokud je dobrán drak, hráč ho odloží vedle hrací desky a dobere si novou kartu.

NEBO

- Vyložit skupinu spojenců:
  1. Hráč před sebe vyloží 1–10 karet – buď stejné barvy, nebo stejného národa.
  2. Hráč si zvolí vůdce skupiny a dá jej navrch skupiny.
  3. Pokud má království odpovídající barvě vůdce skupiny v sobě méně žetonů kontroly daného hráče, než byl počet karet zahraných ve skupině, může hráč do království přidat jeden svůj žeton kontroly.
  4. Hráč může využít schopnost na kartě vůdce své skupiny.
  5. Karty, které hráči zůstaly v ruce, musí být odloženy lícem vzhůru vedle hrací desky. Jsou k dispozici k najímání dalším hráčům.

KONEC VĚKU

Věk končí, jakmile je dobrán třetí drak. Hráči s nejvíce žetony kontroly v královstvích získávají body slávy.

- **První věk:** Hráč s nejvíce žetony kontroly v daném království získá slávu rovnou žetonu slávy na políčku I.
- **Druhý věk:** Hráč s nejvíce žetony získá slávu za políčko II, druhý hráč za políčko I. (Při hře ve dvou druhý hráč nezíská nic. První hráč získá slávu za políčka I i II, pokud jeho soupeř nemá v daném království žádnou slávu.)
- **Třetí věk:** Hráč s nejvíce žetony získá slávu za políčko III, druhý hráč za políčko II, hráč třetí v pořadí za políčko I.
- Pokud dojde mezi hráči k remíze v počtu žetonů kontroly, sečtou se body slávy na žetonech slávy a hráči si slávu rozdělí (zaokrouhleno dolů).

Hráči získají slávu za každou skupinu spojenců, kterou v daném Věku vyložili. Body závisí na velikosti zahraných skupin (viz tabulka v pravém dolním rohu hrací desky).

Hráči odloží všechny karty z ruky i ze svých skupin spojenců. Všechny karty zamíchejte do nového balíčku spojenců pro další Věk.

KONEC HRY

Hra končí na konci Třetího věku (při hře 2 či 3 hráčů na konci Druhého věku).

Hráč s nejvíce body se stává vítězem!

