

A game by PAOLO MORI

Art by JOHN HOWE

ETHNOS



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES



ETHNOS

遙か遠い国エスノスでは、新しい時代が始まっています。旧時代は灰のごとく、6つの王国が消え、12の部族は散り散りになりました。今こそ、賢い指導者が強力な部隊を率いて彼らを統一し、各種族のユニークな才能を巧みに使って王国を支配する時が来ました。

あなたはエスノスの次の王となり、黄金期に導く知恵と勇気を持っていますか？

目次

ゲームの概要 p 2
コンポーネント p 3
初期セットアップ p 4
ゲームのプレイ p 4
新しい時代の始まり p 5
時代のプレイ p 6
種族の雇用 p 6
部隊のプレイ p 7
時代の終わり p 9
新しい時代の夜明け p 11
ゲームの終了 p 11
2, 3人プレイ p 11
エスノスの種族 p 12
ルール・サマリー p 16

ゲームの概要

2人から6人のプレーヤーでエスノスの次の支配者になるための競争をします。

そのためには、ゲームボード上の王国をコントロールし、ほとんどの種族を結集することによって、ライバルより栄誉（勝利ポイント）を獲得する必要があります。あなたは、ゲームでカードで表された12の種族の分かれたメンバーを集め、王国を支配するために種族の部隊でプレイすることによって、あなたの目標を達成します。

しかし気をつけてください！あなたの種族達は気まぐれです。種族の部隊を作るときに使用しないカードはすべて破棄しなければなりません。

リーダーだけがあなたを助けるために特別な能力を使うことができるように、あなたはまた、各部隊のリーダーになる人を賢明に選択しなければなりません。

3つの時代に渡って最も栄光を集めることができるプレーヤーはエスノスの王となりゲームに勝利します！



コンポーネント



メイン・ゲームボード
(エスノス大陸、6つの王国)



オークの群れボード 6枚



マーフォークボード(両面) 1枚



セットアップ・カード 12枚



栄光トークン 18枚



ジャイアントトークン(両面)



部族デッキ 12種類
(各12枚ずつ、ハープリング族だけは24枚)



ドラゴンカード 3枚



コントロール・マーカー
156枚
(プレイヤーごと26枚)



トルル・トークン 6枚

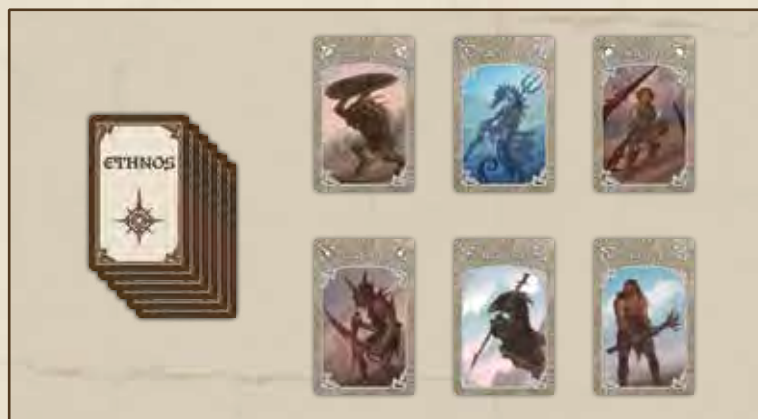
初期セットアップ

”創世記には、あなたが今知っているように、国土が形成されました。当時、英雄たちは、神のように土地を闊歩し、最初の形をなしてから、6つの王国に自分の名前をつけた...”
- エスノス年代記

- 1 ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 2 栄誉トークンを裏向きでよく混ぜ、ランダムに1枚ずつ表向きにしてゲームボードの栄誉スペース（王国ごとに3カ所）に並べます。そして、各王国内で、一番小さいトークンが” ”のスペース、一番大きいトークンが” ”のスペースになるように昇順にして並べ替えます。



- 3 各プレイヤーは色を選び、その色のコントロール・マーカーを取ります。そのうち1枚を栄光トラック（ゲームボードの外周）の”0”に置きます。これは得点マーカーとなります。
- 4 全てのセットアップ・カードを混ぜ、6枚を表向きにします。これらのカードが今回のゲームで登場する6つの種族になります。それら6つの種族のデッキを取り、一緒にしてよく混ぜます。これが部隊デッキになります。使わない全ての種族デッキと全てのセットアップカードは箱に戻します。このゲームでは使いません。



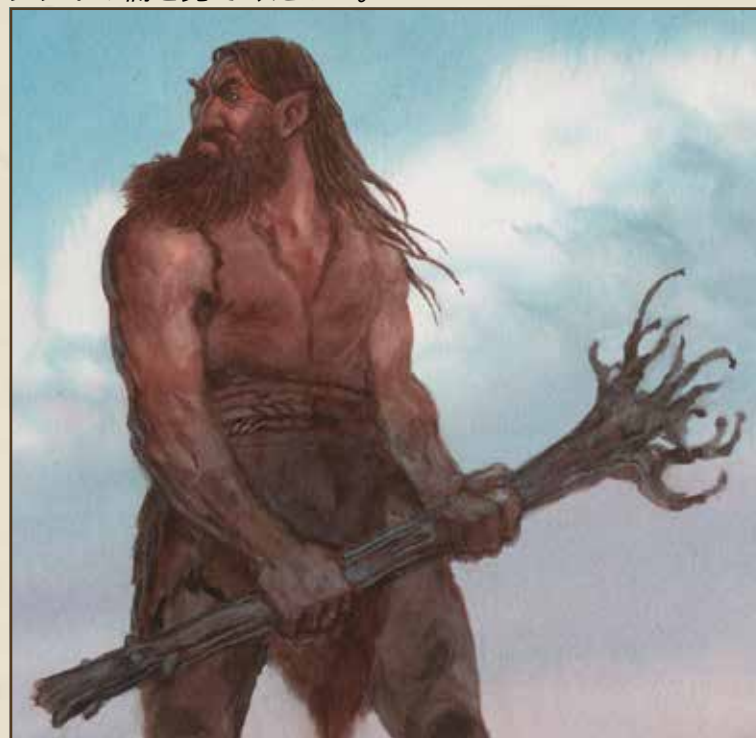
- 5 ゲームに登場する種族によって、いくつかの追加の準備が必要です。
 - a マーフオークがあったら、プレイヤー人数に適した面を表向きにして、ゲームボードのそばに、マイフォークボードを置きます。各プレイヤーは、コントロール・マーカーの1枚を、マイフォークボードの”0”に置きます。
 - b トロルがあれば、トロルトークン6枚をゲームボードの脇に置きます。
 - c ジャイアントがあれば、ジャイアントトークンを、プレイヤー人数の該当する方を表にしてゲームボードの脇に置きます。
 - d オークがあれば、各プレイヤーはオークの群れボードを持ちます。

これで最初の時代が始まる準備ができました！

ゲームのプレイ

エトノスは3つの時代に渡ってプレイします。各時代では、エトノスの王国をコントロールするあなたを助ける部隊を集めることにトライします。各時代の終わりに、あなたがコントロールする王国と部隊の仲間達に応じて栄誉点を得ます。

2、3人プレイ: もし2人もしくは3人でプレイするには、2つの時代のみプレイします。11ページの2、3人プレイの欄を見てください。



新しい時代の始まり

”石の上に石が重なり山が築かれる。そう、一日一日の積み重ねで時代が築かれる”

- ミノタウロス族の記録管、Mahaidu

各時代以下のステップで進行します

- 1 各プレイヤーは部隊デッキからカードを1枚引き、手札に加えます。
- 2 部隊デッキからプレイヤー数の倍のカードをめくり、ゲームボードの下に1列にして並べます。(2人プレイ... 4枚、3人プレイ... 6枚、4人プレイ... 8枚、5人プレイ... 10枚、6人プレイ... 12枚)
- 3 残りの部隊デッキを半分ずつに分けます。3枚のドラゴン・カードを混ぜ、分けたデッキの一方に混ぜ、残り半分のデッキの下に置きます。これで、ドラゴン・カードはデッキの下半分に含まれることになります。

最初の時代では、ファースト・プレイヤーをランダムに選びます。第2、第3の時代では、荣誉トラックで最も荣誉点が小さいプレイヤーがファースト・プレイヤーになります。もし同じなら、前の時代で3番目のドラゴンカードを引いたプレイヤーに最も近い同点のプレイヤー(そのプレイヤーから始まり時計回りに向かっている)がファースト・プレイヤーです。



時代ごとのプレー

” 6つの王国を通り過ぎるとき、風があなたを導くでしょう。そして、あなたの英知によって全てを知ることになるでしょう。”

—Leth'Lorilao, ウイングフォーク族の偉大な先人

各時代を通して、プレイヤーはファースト・プレイヤーから手番を行い、左隣に続けます。

手番では、次の2つの中から1つを選んで実行しなくてはなりません。

- ・部族を一人雇う
または
- ・部隊をプレイする

部族の雇用

” おいで、我々の仲間に加わらないか。斧とHralvinのハンマーで新しい6つの王国を築こうではないか。”

—Orildan ドワーフ族の勇士

部族を雇用するときは、カードを1枚引き、手札に加えます。テーブル上の表向きのカードのどの部族カードでも引くことができます。または、部族デッキの一番上のカードを引くこともできます。

もし、表向きのカードを引いても、デッキから新しいカードは補充しません。

手札上限：もし手札にすでに10枚のカードを持っていたら、手番でこのアクションを行うことはできません。代わりに部隊をプレイしなくてはなりません。

プレイのヒント：あなたの部隊を最大限に活用するには、同じ色か同じ部族でそろえていくことが大事です。

例：ロデリックは、デュリス王国を考えていて、少なくとも1人の紫の部族が必要です。彼はすでに1組のドワーフを手に入れており、表向きの紫のドワーフのカードを手に入れます。まもなくデュリスは彼のものになるでしょう。



アレキシスが次の手番です。彼女はロデリックがデュリスを手に入れようとしているのを見ています。実際のところ、彼女はそこで彼と競争したいと考えていますが、表向きのカードのどれも彼女を助けることができるものではありません。彼女は代わりに部族デッキから一番上のカードを引きます。それが彼女を助けるのでしょうか？誰も知りません……。



ドラゴンカード

” 逃げろ！ドラゴンが来た！ 火事！恐怖！死！ ”
 — Hemidien ジャイアント族の時の守り

もし部族デッキからドラゴンカードを引いたら、直ちに明らかにしなくてはなりません。ドラゴン・カードをゲームボードの隣に置き、全員が分かるようにします。そして、別のカードをデッキから引きます。



最初の2枚のドラゴン・カードは、プレイに特に影響はありません。しかし、3枚目が引かれたら、その時代は直ちに終わりを迎えます！9ページの”時代の終わり”を参照してください。3枚目のドラゴン・カードは、それを引いたプレイヤーの手元に置いておき、次の時代のファースト・プレイヤーを決める際の、最少栄誉点のタイブレークが分かるようにしておきます。

部隊のプレイ

” 奇襲！掠奪！放火！さらに襲撃だ！ ”
 — Gleck、オーク族の守護者

部隊は、手札から同時にプレイしたカードのグループです。部隊は1枚から10枚のカードを含みます。部隊のカードは、全て同じ部族（同じ名前か同じ絵柄）か、または、同じ王国（同じ色）でなくてはなりません。



部隊をプレイするには以下のステップで行います。

- 1 部隊に含めるカードを手元に並べますー同じ色か同じ部族であることを確認します
- 2 部隊の中から1枚を隊長にするために選び、部隊の一番上に置きます。
- 3 あなたの部隊が十分に大きければ、隊長カードと同じ色の王国にコントロール・マーカを1枚置くことができます。あなたがコントロールしているマーカの数、現在プレイしている部隊のカードの数よりも少ない場合は、コントロールマーカを置くことができます（たとえば、王国に最初のマーカを置くためにはカードを1枚だけ必要とか、そこに2番目のマーカを置くためには2枚必要など）。
- 4 隊長カードの能力を使うことができます（スケルトンを除いて、他のカードの能力は効果がありません）。各部族はそれぞれ独自の能力を持ちます。
- 5 部隊をプレイした後、手札に残ったカードは、全て捨て札にしなくてはなりません。表向きでゲームボードの隣に並べます。これらは他のプレイヤーの手番に部隊の雇用で取られることがあります。

部隊のカードは自分の手元に、隊長を一番上にして残したままにします。部隊に何枚カードがあるのか全員から確認することができます。全ての部隊は、時代の終わりまで残ります。

X = 部隊の大きさ

いくつかの部族の能力に”X”があります。これは、その隊長の部隊のカードの合計枚数を示します。

プレイのヒント：より多くの栄誉を取るために、また、カードを相手に渡さないために、また、特定の部族の能力を発動させたりするために、コントロール・マーカを置くために必要な枚数よりも多くの枚数で部隊をプレイすることができます。コントロール・マーカを置くことなく、部隊の栄誉を得るために必要な枚数より少ない枚数で部隊をプレイすることもできます。



例1：ロデリックは準備が整います。彼はドワーフのカード3枚全てをプレイし、紫の1枚を一番上にしてこの新しい部隊の隊長にします。隊長が紫なので、十分な数の部隊をプレイすれば、ロデリックはコントロール・マーカをデュリスに置くことができます。彼は現在そこに2枚のコントロール・マーカを持っていますが、部隊の枚数は3枚で条件を満たしています。これで、彼はデュリスを支配します！しかし、それを維持できるか？ロデリックは手札にのこったカードを全て捨て札にして、他のカードの隣に表向きにして並べます。



例2：アレキシスはデュリスにコントロール・マーカを追加したい。しかし、彼女の紫色の部隊は2枚しかありません。すでにデュリスに2枚のコントロール・マーカを置いています。彼女は、その代わりにレアにマーカを置いて、その優位を得ることにします。通常、紫の隊長をプレイしているので、赤の王国にマーカを置くことはできません。しかし、部隊の隊長が Wingfolkなのでその能力によって、どの王国にもマーカを置くことが可能です！アレキシスは、手札の残ったカードを捨て札にします。



時代の終わり

”私は、次の時代がどうなるのかは分からない。ただ分かっているのは、この時代は暗闇と炎の中で終わるだろうということだけだ。”

—Bredelaird トロール族の最初の指導者

プレイは3枚目のドラゴンが出るまで続きます。

3枚目のドラゴンが出たら、その時代は直ちに終わります。この時点で以下の処理をします。

部隊の解散

全てのプレイヤーは手札に残っている全てのカードを捨て札にします。

王国の栄誉

ここで6つの王国による栄誉点を誰が得るのかを決めます。6つの王国を順にそれぞれ別々に得点計算します。

- 最初の時代の終わりでは、王国に最もたくさんコントロール・マーカーを置いているプレイヤーに栄誉点がはいります。栄誉点はそれぞれの王国の栄誉トラックの最も低い点（のスペース）になります。得点マーカーを動かします。
- 第2の時代の終わりでは、最も多くのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーが栄誉トラックの真ん中の栄誉点（のスペース）、2番目に多くのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーが一番低い栄誉点（のスペース）を得ます。
- 第3の時代の終わりでは、最も多くのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーが最も高い点（のスペース）、2番目のプレイヤーが中央の点（のスペース）、3番目のプレイヤーが一番低い点（のスペース）を得ます。

もし、王国に置いてあるコントロール・マーカーの数が同じなら、人数分の順位の得点を合計した上で、人数で割った得点（端数切り捨て）を得ます。

例：第2の時代が終わります。アレクシスの最高の努力にもかかわらず、ロデリックのリードを打ち破ることはできませんでした。ロデリックは4栄誉点（のスペースの得点）獲得しますが、アレクシスは2栄誉点（のスペースの得点）を得るだけです。残念なウィルフレッドは、3番目なので何も得ません。

アレクシスがなんとともう一つのコントロール・マーカーをここで置くことができたなら、彼女はロデリックと同点になったでしょう。そして、2人で栄誉点を分割させます。各々、3栄誉点を得ます。（ $4 + 2 = 6$ を2で割ります）ウィルフレッドは、依然として第3位で、何も得ません。



種族の影響

種族の一部には、時代の終わりの解決の間に効果を発動できる能力があります。

ゲームでドワーフ、ジャイアンツ、メルフォーク、オーク、スケルトンまたはトロールを使っているなら、12ページのエスノスの種族の詳細についてよく確認してください。





部隊による栄誉点

最後に、各プレイヤーは、自分が管理した各部隊の得点を計算します。各部隊の大きさによって栄誉点が決まります。

 Number of Cards in the Band	 Glory awarded
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 or more	15



The Land
of Ethnos

例：ロデリックは最後の時代、3つの部隊を展開しています。
2枚の緑の部隊から1点、3枚のドワーフから3点、4枚の赤の部隊から6点、合計10点を得ます。



新しい時代の夜明け

” 何と良い日だろう。新しい時代が始まるには何と良い時だろう！ ”

—Plodis ハーフリング族の最高責任者

全員がそれぞれの栄誉点を計算し終わったら、全ての部隊のカードを捨て札にします。

第1, 第2の時代の後には、新しい時代の準備をします。3枚のドラゴン・カードを準備し、全ての部族カードを混ぜて新しい部隊デッキを組みます。そして5ページの新しい時代の始まりのように準備します。

ゲームボード上の全てのコントロール・マーカーと、もしあれば、メルフォークのボード、オークのボードにあるマーカーはそのまま次の時代に持ち越します。トルとジャイアントのトークンは全てゲームボードの脇に戻します。

第3の時代が終わっていれば、ゲームは終了です。

ゲームの終了

” 終わりだ！ 終わりはすぐそこだ！ ”

—Mierdel ウィザードの天体魔術師

第3の時代が終了したら、ゲームも終わります。最も多くの栄誉点を獲得したプレイヤーの勝利です！ 同点の場合、ボード上に最も多くのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーの勝利です。それも同点の場合、最後の時代により大きな部隊を展開したプレイヤーの順に勝利が決まります。

2人または3人でのプレイ

2, 3人でプレイするときは2つの時代のみプレイします。通常のルールは以下の点を除いて同じです。

ゲームのセッティング

- ・栄誉点トークンを混ぜる前に、” 4 + ” の印のあるトークンを取り除き箱に戻します。それから残りのトークンをよく混ぜ、各王国に2枚ずつ配置します。
- ・セットアップ・カードは6枚ではなく、5枚だけを捲ります。ゲームでは5つの部族のみ登場します。
- ・メルホークとジャイアントを使う場合は、各ボードの2-3人用の面を使います。

2人ゲームでの特別な得点計算

最初の時代の終わりの栄誉点計算は通常通り、最も低い得点が一番コントロール・マーカーを置いたプレイヤーに与えられます。

第2の時代の終わりでは、より多くのコントロール・マーカーを置いたプレイヤーは、一番高い栄誉点を得ます。このとき、もう1人のプレイヤーの得点はありません。また、その王国にコントロール・マーカーを置いたのが1人だけなら、1位と2位の合計の栄誉点を得ます。たとえそこで勝利するチャンスがないとしても、あなたはあらゆる王国に部隊を派遣することを考慮する必要があります！

3人プレイでは、どの時代の得点も通常通りです。

2人ゲームでの部隊のプレイ

王国にコントロール・マーカーを置くときには、その王国にあるコントロール・マーカーの合計数よりも多い、適切な数のカードをプレイしなくてはなりません。

例：自分のマーカーが2枚、相手のマーカーが1枚ある王国では、さらにマーカーを追加するには4枚以上の部隊をプレイする必要があります。

◆ エスノスの部族

12の種族のそれぞれには独自の能力があります。彼らの能力を賢く使えば、あなたはすぐにエスノスの新しい主となるのです！部隊の指導者だけがその能力を使うことが許されていることを忘れないでください。

ケンタウロス族



Always swift on their hooves, the Tribe of Centaurs is a group of proud warriors that roam the land far and wide. Many enemies have fallen prey to their well-coordinated surprise attacks. By the time they can hear their thundering gallop, it's usually too late.

ケンタウロスが部隊のリーダーで、王国にコントロール・マーカを置くことができたなら、直ちに、手札の残りのカードを使って別の部隊をプレイします（カードは捨てません）。別のコントロール・マーカを置いたり、その部隊のリーダーの能力も使うことができます。

例えば、青いケンタウロスを隊長とする2枚の部隊をプレイして、Stratonにコントロール・マーカを追加したら、赤いオークを隊長とする別の部隊をプレイし、Rhealにコントロール・マーカを追加し、オーク・ボードの赤いスペースに別のマーカを追加する能力を使います。

ドワーフ族



Deep in their mountain fastnesses, the Tribe of Dwarves prizes from the earth treasures and precious things that are the wonder of the Six Kingdoms. For an entire Age, they will count and gather their riches, for great wealth is its own form of glory.

時代の終わりの得点計算中、ドワーフが隊長の部隊は、カードが1枚多いものとして計算する。

例えば、ドワーフを隊長とする4枚のカードの部隊を持っている場合、その部隊は5枚のカードを持っているかのように計算し、時代の終わりに10点を得ます。

エルフ族

The Elves of the Six Kingdoms have always lived in harmony with the land, learning to ride the rhythms of nature, and never wasting anything of value when it can be conserved for use in the future.

エルフを部隊の隊長にした場合、手札のカードを今部隊としてプレイした枚数と同じ枚数だけ、手札に残すことができます。

例えば、あなたが手札に7枚のカードを持っていて、エルフが隊長の3枚部隊をプレイしたら、残っている4枚のカードのうち3枚を手札に残して、1枚のカードだけを捨てることができます。



ジャイアント族



It is no doubt obvious that among the Tribe of Giants, size really does matter. Giants continue to grow throughout their lives, and no one has ever been able to prove that there is a limit to their size. Which is fortunate,

as this is how the Tribe of Giants chooses their king: the largest Giant rules.

ジャイアントが隊長の場合、ジャイアントが隊長の部隊の中で最も大きいかどうか確認します。もしそうなら、直ちに栄誉トラックで2栄誉点獲得し、ジャイアント・トークンを取って、あなたの新しい部隊上に置きます。その時点で最も大きいジャイアントの部隊の上にトークンは移動します。自分が出している部隊でも、前より大きいならそちらに移動し2点を得ます。時代の終わりに、ジャイアント・トークンを保持していれば、どの時代かに応じて特別な栄誉点（トークンに記載）を得ます。そしてジャイアント・トークンは次の時代のためにボードのそばに戻します。

たとえば、ジャイアントが隊長の3枚のカードをプレイし、それがその時代の最も大きいジャイアントの部隊なら、ジャイアント・トークンを取って、その部隊に置き、2栄誉点を得ることができます。その後、別のプレイヤーがジャイアントを隊長とする4枚の部隊をプレイし、ジャイアント・トークンがそのプレイヤーの元に移動し、2栄誉点を獲得することができます。最初の時代の終わりにジャイアントトークンを保持している場合、トークンをゲームボードの脇に戻す前に2栄誉点を獲得します。

ハーフリング族



The humble folk that make up the Tribe of Halflings hardly conjure up an image of boldness. No warrior would follow these tiny farmers and merchants, so they are never seen in positions of leadership. Yet, many a would-be ruler has been surprised

to look around and find them everywhere.

ハーフリングを部隊の隊長にした場合、部隊の大きさに関係なく、コントロール・マーカーをボードに置くことはできません。しかし、ハーフリング族は他の部族の2倍の数がおり、時代の終わりには、より大きな栄誉点を獲得できる部隊を作りやすくなります。

マーフォーク族



If anyone can say what lies beyond the borders of the Six Kingdoms, across the waves that surround the land, it is the Merfolk. Always, they are searching for new discoveries. Those who befriend this inquisitive Tribe are often delighted to discover that their friends have brought them some trinket from a far-off place—something no one has ever seen before.

マーフォークを隊長に使うと、（可能なら）コントロール・マーカーを置くことに加えて、マーフォーク・ボードの自分のマーカーを部隊の枚数分進めます。もし、カーカー・シンボルに到達・通過した場合、任意の王国にコントロール・マーカーを1枚置くことができます。

時代の終わりに、マーフォーク・ボード上で最も進んでいるプレイヤーは、栄誉点を得ます。マーフォーク・ボードはリセットしません。最後のスペースに到達した場合、それ以上は進まずそこに留まります。

例えば、緑色のマーフォークを隊長として3枚の部隊をプレイしたら、コントロール・マーカーをAltheaに置くことができます（すでに2枚以下のマーカーがある場合）。コントロール・マーカーをマーフォーク・ボード上で3スペース移動できます。あなたのトークンがマーカー・シンボルのある "3"スペースにある場合、あなたは2枚のコントロール・マーカーを、任意の王国（Altheaだけでなく）、既に3つ以上のトークンを持っている王国でさえ、置くことができます。

マーフォーク・ボードのマーカーが最初の時代の終わりに一番進んでいる場合、あなたは1栄誉点を得ます。

ミノタウロス族

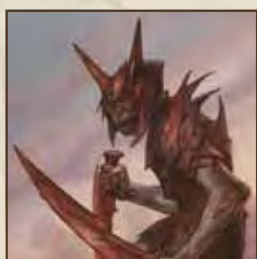


Though their visage is bestial and their reputation cruel, the Minotaurs of the Six Kingdoms are mighty at war and productive in peacetime. Their herd-like instincts enable them to work together, accomplishing much more than their numbers would suggest.

ミノタウロスが隊長の部隊をプレイした場合、対応する王国にコントロール・マーカ―を置く際に、必要なカードの枚数が1枚少なくできます。

例えば、Rhealに3つのコントロール・マーカ―がある場合、赤のミノタウロスが隊長の3枚のカードの部隊だけで、そこに4枚目のマーカ―を追加することができます。

オーク族



The most migratory of Tribes, it is against the nature of Orcs to remain in one place for long. On the one hand, it teaches them to dispose of all unnecessary possessions. After all, who wants to carry furniture you're never going to use? On the other hand, it does breed a certain kind of jealousy, and when a horde of Orcs grows big enough, they find it hard not to "liberate" some pretty things...

時代の終わりに、あなたはオークボードのマーカ―を全て取り除くことができます。そうした場合、オークボードに表示されているように、削除したコントロールマーカ―の数によって榮譽点を獲得します。または、マーカ―をそこに残して、後の時代で得点を上積みすることができます。

例えば、オレンジ色のオークを隊長としてプレイしている場合、(部隊が足りているなら)Ithysにコントロール・マーカ―を置き、さらにオーク・ボードのオレンジ色のスペースに二つ目のマーカ―を置くことができます。

時代の終わりにオーク・ボードに合計3つのマーカ―がある場合、それらを取り除いて6榮譽点を得ることができます。

スケルトン族

The biggest mystery that surrounds the Tribe of Skeletons is where, exactly, they come from. No one has ever admitted to animating the remains of the dead. And yet, these creatures will happily follow anyone that gives them a direction. Sadly, despite their loyalty and devotion, without powerful magic, Skeletons cannot remain intact, and the chaos surrounding the end of an Age always disrupts their animation.



スケルトンは他の部族とは異なり、決して部隊の隊長になれません。しかし、スケルトンは「ワイルドカード」として扱われます。色や部族に関係なく、部隊に追加できます。彼らは通常、部隊の隊長の能力と、コントロール・マーカ―を王国に置くために必要なカード枚数を得るためにカウントします。

しかし、スケルトンは脆弱であり、強力な魔法によってのみ生き残ることができます。結果として、すべての時代の終わりに、すべてのスケルトンはどこにいても、部隊の榮譽を授与する前にすべてのスケルトンを破棄する必要があります。

例えば、2枚のスケルトンを含む部隊に5枚の部族がいる場合、時代の終わりにそれらのスケルトンは破棄され、残っている3枚のカードについてだけ榮譽点を獲得します。

トロル族



The Tribe of Trolls is widely feared and respected, mostly due to their habit of tearing those who disagree with them to pieces. The most heated disputes tend to get resolved without much contention when one of the parties involved has a horde of angry Trolls at their side.

部隊の隊長がトロルの場合、あなたが今プレイした部隊のカード枚数までの値を持つトロル・トークンを1枚取ることができます。トロル・トークンはそれ自体は価値がありませんが、時代の終わりに王国を支配するためのタイプレックに使われます。トロルトークンの合計値が最も高いプレイヤーが同点での勝利を獲得します。それでも同数なら、数値の高いトロル・トークンを持っている方が勝利します。各時代の終わりに、すべてのトロル・トークンは、次の時代のメインゲームボードの隣に戻されます。

例えば、トロルの隊長を持つ4枚の部隊をプレイしている場合、できるならコントロール・マーカーを王国に置くことに加えて、使用可能なトロルトークンの4以下の数値のものを取ることができます。あなたが時代の終わりに王国の支配権で同数の場合、あなたのトロル・トークンの合計値が他のプレイヤーの合計値より高い場合、その王国での高い栄誉点を得ます。

ウィングフォーク族



From their mountain aeries, the noble Wingfolk soar across the Six Kingdoms, always watchful for threats to their homes. In times of strife, this knowledge serves them well: they always know the weaknesses of their enemies.

部隊の隊長がウィングフォークの場合、隊長の色に関係なく、コントロール・マーカーを任意の国どこにでも置くことができます（ただし、置く際の部隊枚数の制限はありません）。

例えば、紫の隊長で3枚の部隊をプレイしたら、通常はDurisにしかマーカーを置くことができません。しかし、隊長がウィングフォークなら、2枚以下のマーカーがある王国ならどこにでもマーカーを置くことができます。

ウィザード族



None can say from whence the Wizards came, only that these secretive arcanists have walked the Six Kingdoms since the Age of Creation and that they know many secrets that they do not share. When the time is right, though, a secret whispered in the right ear can recruit more allies than the most bombastic speech.

ウィザードが部隊の隊長なら、手札の残りのカードを捨てた後、今プレイした部隊のカードの枚数に等しい数の部隊カードを山札のデッキから引くことができます。これらのカードは、表面のカードからは取れません。

例えば、あなたの手札が4枚あり、ウィザードを隊長として2枚のカードをプレイしている場合、残りの2枚のカードを捨てた後、山札のデッキから2枚の新しいカードを引くことができます。

Credits

Game Design: Paolo Mori

Art: John Howe

Graphic Design: Mathieu Harlaut, Thomas Klapper

Development: Fel Barros, Alexandru Olteanu

Rules: William Niebling, Thiago Aranha

Production: Mathieu Harlaut

Publisher: David Preti

Playtesting: 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.

© 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

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

Rules Summary

初期セットアップ

- ・ 荣誉点トークンをランダムに各王国に昇順になるようにして配置する。
- ・ ゲームに登場する6つの種族をランダムに選び、部族デッキとしてよく混ぜる。

新しい時代の開始

- ・ 各プレイヤーは部族カードを1枚引く。
- ・ プレイヤーの数の2倍の枚数の部族カードを表向きにしてゲームボードの隣に配置する。
- ・ 3枚のドラゴンカードを部族デッキの下半分にいれてよく混ぜる。
- ・ ファースト・プレイヤーを決める。最初の時代はランダムに、第2, 第3の時代は最も荣誉点の少ないプレイヤーに (タイブレーカー: 3枚目のドラゴンカードを引いたプレイヤーに最も近いプレイヤー)

時代でのプレイ

時計回りで順番に手番をプレイする。手番では以下の一つを実行する。

- ・ 部族の雇用
 - 1 表向きのカードか山札から1枚カードを引いて手札にする (手札上限10枚)
 - 2 もしドラゴンを引いたら、表向きにしてボードの横に並べる。そして別のカードを引く。

または

- ・ 部隊をプレイする
 - 1 1枚から10枚で構成する部隊を手元に並べる。同じ色か同じ部族でないといけない。
 - 2 それらの中から隊長を1枚選び、部隊の一番上に置く。
 - 3 隊長の色と一致する王国に、この部隊のカードの枚数より少ない数のあなたのコントロール・マーカーしかなければ、その王国にコントロール・マーカーを追加することができる。
 - 4 隊長カードに記された能力を使うことができる。
 - 5 手札に残ったカードは、ボードの横に表向きに捨てなくてはならない。

時代の終了

3枚目のドラゴンが引かれたら、その時代は直ちに終わる。各王国で最もたくさんのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーが荣誉点を得る。

- ・ 最初の時代: 最も多くのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーは、" " のスペースの荣誉点を得る。
- ・ 第2の時代: 最も多くのコントロール・マーカーを置いているプレイヤーは、" " のスペースの荣誉点、2番目のプレイヤーは" " の荣誉点を得る。(2人プレイでは2人目のプレイヤーは得点できない。王国に相手のマーカーがなければ、と を合わせた点を得る)
- ・ 第3の時代: 最多が" " の得点、二番目が" " の得点、三番目が" " の得点を得る。
- ・ 同点の場合、同点のプレイヤーで荣誉点を足して分け合う (端数切り捨て)
それぞれプレイした部隊の枚数に応じて得点を得る (ボードの隅に記載)
手札と部隊のカード全てを捨て札にして、新たによく混ぜ新しいデッキをつくる。

ゲームの終了

第3の時代が終わったらゲームが終わる。(2, 3人プレイでは第2の時代で終わる)
最も得点を得たプレイヤーが勝利!

