

Um jogo de PAOLO MORI

Arte por JOHN HOWE

ETHNOS



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES



ETHNOS

Na distante terra de Ethnos, uma nova Era está se iniciando. As cinzas da antiga Era deixaram os Seis Reinos vazios e as doze Tribos espalhadas ao vento. Agora é a hora de um talentoso líder uni-las em uma poderosa aliança, usando sabiamente as habilidades únicas de cada uma das Tribos para controlar o Reino. Você tem a sagacidade e a sabedoria para se tornar o próximo Lorde de Ethnos e levá-la a uma Era de Ouro?

Sumário

Visão Geral do Jogo	p 2
Componentes do Jogo	p 3
Preparação Inicial	p 4
Jogando a Partida	p 4
Iniciando uma Nova Era	p 5
Jogando através de uma Era	p 6
Recrutando Aliados	p 6
Jogando um Bando de Aliados	p 7
O fim de uma Era	p 9
Uma nova Era	p 11
O Fim da Partida	p 11
Jogando com 2 ou 3 Jogadores	p 11
As Tribos de Ethnos	p 12
Resumo das Regras	p 16

Visão Geral do Jogo

Dois a seis jogadores irão competir para se tornar o próximo Lorde de Ethnos. Para tanto, você precisa ganhar mais Glória (pontos de vitória) do que seus rivais, controlando os reinos do tabuleiro e recrutando a maior quantidade de Aliados. Você irá completar seus objetivos recrutando os espalhados membros das 12 tribos, representados no jogo por cartas, e jogando-os em Bandos para ganhar controle sobre os Reinos.

Mas cuidado! Seus Aliados podem ser instáveis. Qualquer carta que você não use ao criar um Bando tem que ser descartada, criando oportunidades para seus rivais.

Ademais, você tem que sabiamente escolher o Líder de cada Bando, uma vez que apenas os Líderes podem usar sua habilidade especial para auxiliá-lo.

O jogador que conseguir acumular mais Glória através das três Eras será coroado o Lorde de Ethnos – e vencerá a partida!



Componentes do Jogo



1 Tabuleiro Principal
Retratando a Terra de Ethnos, dividida em 6 Reinos



6 Tabuleiros de Horda de Orcs



1 Tabuleiro do Povo do Mar de duas Faces



12 Cartas de Preparação



18 Fichas de Glória



1 Ficha de Gigante de duas Faces



12 Decks de Tribos
—Cada um com 12 cartas, exceto a Tribo Halfling, com 24 cartas



3 Cartas de Dragão **156 Marcadores de Controle**
—26 por cor de jogador



6 Fichas de Troll

Preparação Inicial

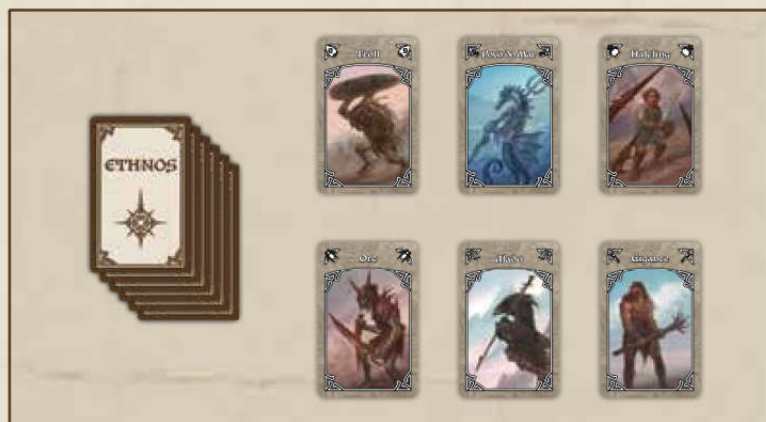
“Na Era da Criação, o terreno foi formado, muito parecido com o que atualmente se conhece. Naquela época, heróis marcharam sobre as terras feito deuses, dando sua primeira forma e depois seus próprios nomes aos Seis Reinos...”

—As Crônicas de Ethnos

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Embaralhe as fichas de Glória com a face para baixo e aleatoriamente coloque uma em cada espaço de Glória do tabuleiro, com a face para cima (três fichas por Reino). Depois, dentro de cada Reino, organize as três fichas em ordem crescente, com a menor ficha no espaço “I” e a maior no espaço “III”.



3. Cada jogador escolhe uma cor e pega os marcadores de Controle correspondentes. Coloque um de seus marcadores no espaço “0” da trilha de Glória (na borda do tabuleiro). Este é o seu marcador de Pontuação.
4. Embaralhe todas as cartas de Preparação e revele seis delas. Estas cartas determinam quais as **seis** tribos que serão usadas na partida. Pegue os decks de Tribo destas seis Tribos e os embaralhe em conjunto: isso irá formar o Deck de Aliados. Todos os decks de Tribo e todas as cartas de Preparação que não forem usados podem ser devolvidos para a caixa do jogo – eles não serão usados nesta partida.



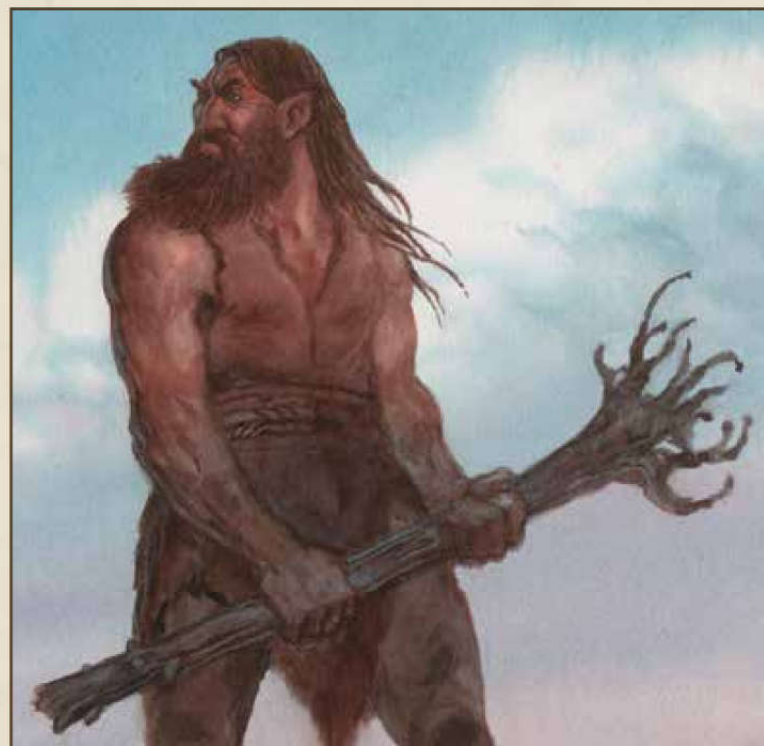
5. Dependendo de quais Tribos estiverem disponíveis na partida, você poderá ter que preparar algumas coisas adicionais:
 - a. Se o **Povo do Mar** estiver em jogo, coloque o Tabuleiro do Povo do Mar próximo ao tabuleiro principal com a face indicada para a quantidade de jogadores voltada para cima. Cada jogador coloca um de seus marcadores de Controle no espaço “0” do tabuleiro do Povo do Mar.
 - b. Se os **Trolls** estiverem em jogo, coloque todas as seis fichas de Troll próximas ao tabuleiro principal.
 - c. Se os **Gigantes** estiverem em jogo, coloque a ficha de Gigante próxima ao tabuleiro principal com a face que indique a quantidade de jogadores voltada para cima.
 - d. Se os **Orcs** estiverem em jogo, entregue para cada jogador um Tabuleiro de Horda de Orcs.

Agora vocês estão preparados para o início da Primeira Era!

Jogando a Partida

Ethnos é jogado através de três “Eras”. Em cada Era, você tentará recrutar Bandos de Aliados que o ajudarão a controlar os Reinos de Ethnos. Ao final de cada era, você irá ganhar Glória pelos Reinos que você controla e pelos Bandos de Aliados que você tiver recrutado.

Partidas com 2 ou 3 Jogadores: se vocês estiverem jogando uma partida com dois ou três jogadores, vocês jogarão através de duas Eras apenas. Veja “Jogando com 2 ou 3 Jogadores” na página 11.



Iniciando uma Nova Era

“Assim como as montanhas são construídas, pedra sobre pedra, as Eras também o são, dia após dia.”

—Mahaidu, Arquivista da Tribo dos Minotauros

Siga estes passos no início de cada Era:

1. Cada jogador saca **uma carta** do Deck de Aliados e a adiciona à sua mão.
2. Revele do Deck de aliados uma quantidade de cartas igual ao dobro do número de jogadores da partida e as coloque em fileiras próximas ao tabuleiro principal (2 jogadores = 4 cartas / 3 jogadores = 6 cartas / 4 jogadores = 8 cartas / 5 jogadores = 10 cartas / 6 jogadores = 12 cartas).
3. Divida o restante do Deck de Aliados em duas pilhas de igual tamanho. Embaralhe as três cartas de Dragão em uma das pilhas e depois coloque-a *debaixo* da outra pilha para recriar o Deck de Aliados, de forma que as cartas de Dragão estejam na metade debaixo do deck.

Para a primeira Era, escolha um jogador aleatoriamente para ser o jogador inicial. Na Segunda e na Terceira Eras, o jogador com a menor Glória (na Trilha de Glória) será o jogador inicial. Se houver empate, o jogador empatado mais próximo do jogador que sacou a terceira Carta de Dragão na Era anterior (em sentido horário) será o jogador inicial.



Jogando através de uma Era

“Deixe o vento te guiar na medida em que você passa pelas terras dos Seis Reinos, e todos irão te conhecer por sua sabedoria.”

—Leth'lorilai, A Grande Vidente da Tribo dos Alados

Durante cada Era, os jogadores agem em turnos, começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário.

Quando for seu turno, você *deve* escolher **uma** destas ações:

- Recrutar um Aliado

ou

- Jogar um Bando de Aliados

RECRUTANDO ALIADOS

“Venha. Junte-se à nossa fraternidade. E por meu machado e pelo martelo de Hralvin's, nós devemos forjar Seis Novos Reinos.”


—Orildan, Barão da Tribo dos Anões

Quando você recruta um Aliado, saque **uma carta** e a adicione à sua mão. Você pode sacar qualquer uma das cartas de Aliados da mesa com a face para cima, ou você pode sacar a carta do topo do Deck de Aliados.



Se você sacar uma das cartas com a face para cima, não a reponha com uma nova carta do deck.

Limite de cartas na mão: se você já possuir 10 cartas de Aliados na mão, você não pode escolher esta ação em seu turno. Em vez disso, você deverá Jogar um Bando de Aliados.

Dica de Jogada: com o intuito de usufruir ao máximo de seus Aliados, você precisa recrutar grupos que sejam da mesma cor ou da mesma Tribo.

Exemplo: Roderick  está de olho no Reino de Duris, então ele precisa de ao menos um Aliado roxo. Ele já tem uma dupla de Anões em sua mão, logo, ele pega a carta roxa de Anão de face para cima. Em breve Duris será dele!



Alexis  é a próxima a jogar. Ela percebe que Roderick  está planejando tomar Duris, mas ela realmente deseja lutar por seu controle. Porém, nenhuma das cartas de face para cima irá ajudá-la. Então, ela saca a carta do topo do deck de Aliados. Isso irá ajudá-la? Os outros jogadores não sabem...



Cartas de Dragão

“Fuja! O Dragão chegou! Fogo! Medo! Morte!”
—Hemdien, Vigilante da Tribo dos Gigantes

Se você sacar uma carta de Dragão do Deck de Aliados, deve revelá-la imediatamente. Coloque-a ao lado do tabuleiro principal de forma que todos os jogadores possam vê-la. Em seguida, **saque outra carta do deck**.



As duas primeiras cartas de Dragão não têm efeito na partida, mas quando a terceira carta é sacada, a Era imediatamente chega a seu fim! Veja “O fim de uma Era” na página 9. Mantenha a terceira carta sacada próxima ao jogador que a sacou, a fim de se identificar o primeiro jogador da próxima Era no caso de empate entre os de menos pontos de Glória.

JOGANDO UM BANDO DE ALIADOS

“Ataque! Pilhe! Queime! E ataque ainda mais!”
—Gleck, Guardião da Tribo dos Orcs

O Bando de Aliados é um grupo de cartas que você conjuntamente joga a partir de sua mão. Um bando é composto de 1 a 10 cartas. **Todas** as cartas do bando devem pertencer à mesma Tribo (i.e., ter o mesmo nome e arte) ou pertencer ao mesmo Reino (i.e., ter a mesma cor).



Quando você joga um Bando de Aliados, você deve seguir estes passos:

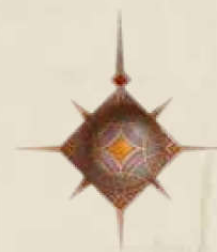
1. Colocar as cartas que você quer incluir no Bando à sua frente – lembre-se, elas devem pertencer à mesma cor ou Tribo.
2. Escolha **uma** carta do Bando para ser o Líder e a coloque sobre o Bando.
3. Se o seu Bando for grande o suficiente, coloque **um** marcador de Controle no Reino que corresponda à cor da carta do Líder. Você apenas poderá colocar um marcador de Controle se houver menos marcadores de Controle de sua cor, naquele Reino, do que a quantidade de cartas no Bando que acabou de jogar (por exemplo, você precisará de apenas uma carta para colocar seu primeiro marcador em um Reino, 2 cartas para colocar o segundo marcador lá, e assim por diante).
4. Você pode usar a habilidade descrita na carta de seu Líder (habilidades das outras cartas não têm efeito, exceto o Esqueleto). Cada Tribo tem sua própria habilidade.
5. Se estiver sobrando *qualquer* carta em sua mão depois de ter jogado o Bando, você **deve** descartar **todas** elas, de face para cima, próximas ao tabuleiro principal. Estas cartas estarão disponíveis para que os próximos jogadores possam pegá-las se eles escolherem por Recrutar Aliados em seus respectivos turnos.




Deixe seus Bandos de Aliados à sua frente, com a carta do Líder sobre eles, de forma que todos os jogadores possam ver quantas cartas cada Bando possui. Todos os Bandos de Aliados que você jogar permanecem à sua frente até o final da Era.

X = Tamanho do Bando de Aliados



Algumas Tribos se referem ao “X”. Isso significa o total de cartas no Bando de Aliados daquele determinado Líder.

Dica de Jogada: tenha em mente que você poderá jogar um Bando de Aliados maior do que a quantidade necessária para se colocar um marcador de Controle, com a intenção de se ganhar mais pontos de Glória, deixar as cartas indisponíveis a seus oponentes ou acionar a habilidade de certas Tribos. Você também poderá jogar um Bando menor do que o necessário, deixando de colocar um marcador de Controle, apenas para ganhar alguns pontos de Glória por aquele Bando de Aliados.



Exemplo 1: Roderick  está pronto para fazer sua ação. Ele joga todas as suas três cartas de Anão, certificando-se de que o roxo está sobre o Bando – este é o Líder. Uma vez que o Líder do Bando é roxo, **Roderick**  pode colocar um marcador de Controle em Duris se o Bando for grande o bastante. Tendo em vista que ele já possui 2 marcadores em Duris, um Bando de 3 Aliados é grande o bastante para ele poder colocar seu terceiro marcador. Agora ele tem o controle de Duris! Mas ele conseguirá mantê-lo? **Roderick** , então, descarta todas as cartas que sobraram em sua mão, colocando-as com a face para cima próximas ao tabuleiro principal.



Exemplo 2: Alexis  gostaria de adicionar um marcador de Controle em Duris. No entanto, seu Bando de Aliados roxo possui apenas 2 cartas, e ela já tem dois marcadores em Duris. Em vez disso, ela opta por colocar um de seus marcadores em Rhea acabando por ganhar a maioria lá. Normalmente, não seria permitido a ela colocar um marcador no Reino vermelho utilizando um Líder roxo. No entanto, uma vez que o Líder do Bando é um Alado, ela pode usar sua habilidade de colocar um marcador em qualquer Reino! Então **Alexis**  descarta as cartas que sobraram em sua mão.



O Fim de uma Era

“Não sei nada sobre a forma que a próxima Era irá tomar. Tudo que sei é que esta Era vai acabar em fogo e escuridão.”

—Bredelaire, Bardo da Tribo dos Trolls

Os jogadores continuam agindo em turnos, recrutando Aliados e jogando Bandos até que o terceiro Dragão seja revelado. Quando o terceiro Dragão é sacado, a corrente era termina imediatamente. Neste ponto, acontece o que se segue:

OS ALIADOS SE DISPERSAM

Todos os jogadores devem descartar todas as cartas que sobraram em suas mãos.

GLÓRIA PELOS REINOS

Agora é a hora de ver quem ganhou Glória pelos seis Reinos. Observe cada um dos seis Reinos, pontuando-os separadamente:

- Ao final da Primeira Era, o jogador com a maior quantidade de marcadores de Controle no Reino ganha pontos de Glória igual ao valor da *menor* ficha de Glória naquele Reino (no espaço “I”). Mova para frente seu marcador de Pontuação na Trilha de Glória.
- Ao final da Segunda Era, o jogador com a maior quantidade de marcadores de Controle no Reino ganha pontos de Glória igual ao valor da ficha de Glória do *meio* naquele Reino (no espaço “II”). O jogador com a segunda maior quantidade de marcadores de controle ganha pontos de Glória igual ao valor da *menor* ficha de Glória naquele Reino (no espaço “I”).
- Ao final da Terceira Era, o jogador com a maior quantidade de marcadores de Controle no Reino ganha pontos de Glória igual ao valor da *maior* ficha de Glória naquele Reino (no espaço “III”). O jogador com a segunda maior quantidade de marcadores de Controle no Reino ganha pontos de Glória igual ao valor da ficha de Glória do *meio* (no espaço “II”), e o jogador com a terceira maior quantidade ganha pontos de Glória igual ao valor da *menor* ficha de Glória naquele Reino (no espaço “I”).

Se houver empate pela maior quantidade de marcadores de Controle em um Reino, os pontos de Glória ganhos pelos jogadores empatados são somados e depois divididos igualmente entre eles (arredondado para baixo).

Exemplo: agora é o final da Segunda Era. Independentemente de seu esforço, **Alexis** (🟣) foi incapaz de superar a liderança de **Roderick** (🟢). Ele ganha 4 pontos de Glória (o valor da ficha na posição “II”) enquanto **Alexis** (🟣) ganha 2 pontos de Glória (o valor da ficha na posição “I”). Pobre **Wilfred** (🟡), com a terceira maior quantidade de marcadores de Controle, ele não ganha nada.

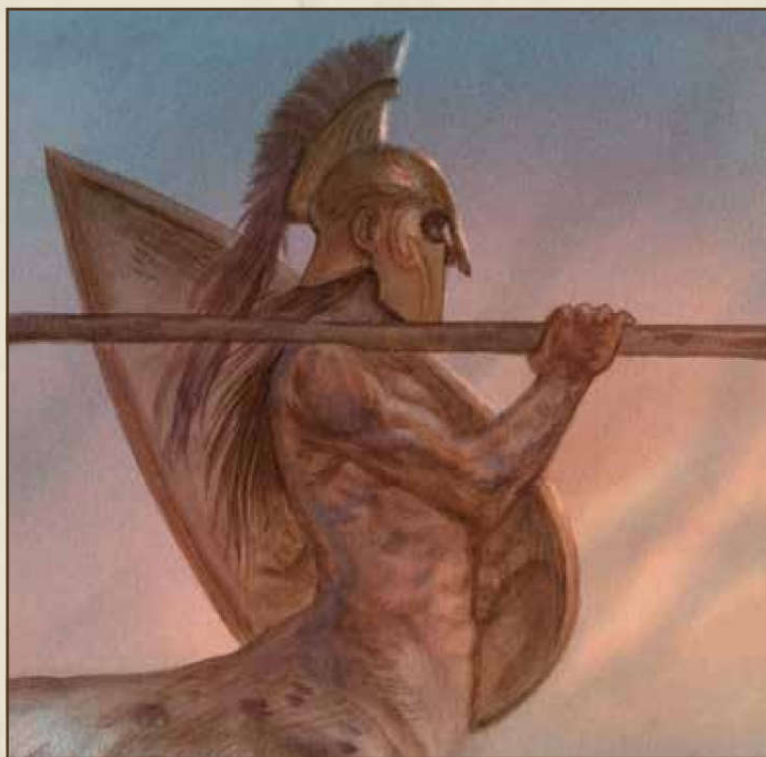
Se **Alexis** (🟣) tivesse gerenciado para ter mais marcadores de Controle em Duris, ela teria empatado com **Roderick** (🟢) e dividido os pontos de Glória. Cada um teria recebido 3 pontos de Glória: $4 + 2 = 6$, dividido por dois. **Wilfred** (🟡) ainda seria o terceiro e não ganharia nenhum ponto.



A Influência das Tribos



Algumas Tribos têm habilidades que surtem efeito quando do Final de uma Era. Dê atenção especial ao capítulo Tribos de Ethnos (página 12) neste momento se você possuir em jogo Anões, Gigantes, Povo do Mar, Orcs, Esqueletos ou Trolls.





GLÓRIA PELOS BANDOS DE ALIADOS

Finalmente, todos os jogadores pontuam Glória por *cada* Bando que controlar. O Tamanho de cada Bando determina a quantidade de pontos de Glória a ser ganho:

 Número de cartas no Bando	 Glória Conquistada
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 ou mais	15



Exemplo: Roderick gerenciou para jogar 3 Bandos durante a última Era. Ele pontua 1 de Glória para o Bando com 2 cartas verdes, 6 para o Bando com 3 Anões (X+1) e 6 para o Bando com 4 cartas vermelhas: um total de 13 pontos de Glória.



Uma Nova Era

“Que dia agradável. Excelente maneira para se iniciar uma nova Era!”

—Plodis, Chefe de Provisões da Tribo Halfling

Depois que todos os jogadores ganharam sua Glória, todos devem descartar todos os seus Bandos de Aliados.

Se vocês acabaram de finalizar a Primeira ou a Segunda Era, a próxima era se inicia: coloque de lado momentaneamente as três cartas de Dragão e reembalhe **todas** as cartas de Aliados para formar um novo Deck de Aliados. Então, siga os passos de **Iniciando uma Nova Era** (página 5).

Todos os Marcadores de Controle no tabuleiro principal, no tabuleiro do Povo do Mar e no tabuleiro dos jogadores de Horda de Orcs, se houver algum, continuam para a próxima Era. Todas as fichas de Troll e de Gigantes têm que ser devolvidas para próximo do tabuleiro principal.

Se vocês acabaram de finalizar a Terceira e última Era, a partida termina.

O Fim da Partida

“O Fim! A Noite é o Fim!”

—Mierdel, Astrônomo da Tribo dos Feiticeiros

Depois que a Terceira Era for completada, a partida termina, e o jogador que possuir a maior quantidade de pontos de Glória será o vencedor! Em caso de empate, o vencedor será aquele entre os empatados, com a maior quantidade de marcadores de Controle sobre o tabuleiro principal. Se o empate persistir, o vitorioso será aquele que jogou o maior Bando de Aliados durante a última Era, o segundo maior, e assim sucessivamente.

Jogando com 2 ou 3 Jogadores

Quando for jogar uma partida com dois ou três jogadores, serão apenas duas Eras. Todas as regras normais se aplicam, exceto as seguintes alterações:

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

- Antes de embaralhar as fichas de Glória, remova as fichas assinaladas com “4+” e as devolva para a caixa do jogo. Então, embaralhe as fichas restantes e coloque **duas** em cada Reino.
- Revele apenas **cinco** cartas de Preparação (em vez de seis). Haverá apenas cinco Tribos na partida.
- Se a Tribo do Povo do Mar ou a Tribo de Gigantes estiver em jogo, use a face para 2-3 jogadores dos respectivos tabuleiros ou fichas.

PONTUAÇÃO ESPECIAL PARA 2 JOGADORES

Ao final da Primeira Era, o jogador com a maior quantidade de marcadores de Controle em cada Reino ganhará pontos de Glória equivalente à *menor* ficha de Glória naquele Reino, como usualmente ocorre.

Ao final da Segunda Era, o jogador com a maior quantidade de marcador de Controle em um Reino ganhará pontos de Glória equivalentes à *maior* ficha daquele Reino. Diferentemente de uma partida normal, o jogador com a segunda maior quantidade *não ganha* pontos de Glória por aquele Reino. No entanto, se **apenas um jogador** possuir marcadores de Controle em um Reino ao final da Segunda Era, este jogador ganhará pontos de Glória equivalentes à soma dos valores de ambas as fichas daquele Reino! Você tem que considerar gastar recursos em cada Reino, mesmo que você não tenha chances de ganhar seu controle!

Em uma partida com 3 jogadores, os Reinos são pontuados normalmente ao final de ambas as Eras.

JOGANDO UM BANDO DE ALIADOS EM UMA PARTIDA COM 2 JOGADORES

Para que você possa colocar um marcador de Controle em um Reino, você precisa jogar um Bando com uma quantidade de cartas maior do que a quantidade total de marcadores de Controle naquele Reino.

Exemplo: se houver 2 de seus marcadores e 1 de seu oponente, para colocar um novo marcador você precisará jogar um Bando com no mínimo 4 cartas.

As Tribos de Ethnos

Todas as 12 Tribos têm suas exclusivas habilidades. Use suas habilidades sabiamente e brevemente você será o novo Lorde de Ethnos! Lembre-se que é permitido apenas ao Líder de um Bando de Aliados fazer uso de sua habilidade.

TRIBO DOS CENTAUROS



Sempre velozes sobre seus cascos, a Tribo dos Centauros é um grupo de orgulhosos guerreiros que vagam por terras selvagens e longínquas. Muitos inimigos foram presas fáceis de seus bem coordenados ataques-surpresa. Quando se escuta seu estrondoso galope, geralmente já é tarde demais.

Se você usar um Centauro como Líder de um Bando e estiver apto a colocar um marcador de Controle em um Reino através daquele Bando, você poderá imediatamente jogar outro Bando de Aliados de sua mão – antes de descartar as cartas que sobrarem – com a possibilidade de colocar outro marcador de Controle e de se usar a habilidade do Líder deste segundo Bando.

Por Exemplo, se você jogar um Bando de Aliados tendo um Centauro azul como Líder, e se for possível colocar um marcador de Controle em Straton, então você poderá jogar seu outro Bando de Aliados, este com um Orc vermelho como Líder, adicionando um marcador de Controle em Rhea e usando sua habilidade para colocar um marcador no espaço vermelho do seu Tabuleiro de Horda de Orcs.

TRIBO DOS ANÕES



Na solidez das profundezas de sua montanha, a Tribo dos Anões se recompensa com os tesouros da terra e com preciosos objetos que são as maravilhas dos Seis Reinos. Durante uma Era inteira, eles acumulam e enumeram sua riqueza, para a saúde da sua própria forma de Glória.

Durante a pontuação no final de uma Era, qualquer Bando de Aliados que tiver um Líder Anão ganha Glória como se tivesse *uma carta a mais*.

Por Exemplo, se você possui um Bando com 4 cartas com um Líder Anão, este Bando valerá 10 pontos de Glória no final da Era, como se fosse composto por 5 cartas.

TRIBO DOS ELFOS

Os Elfos dos Seis Reinos sempre viveram em harmonia com a terra, aprendendo a cavalgar no ritmo da natureza, sem nunca desperdiçar qualquer coisa de valor que possa ser conservada para uso futuro.

Se você escolher um Elfo para liderar um Bando, você pode manter uma quantidade de cartas na mão igual à quantidade de cartas do Bando que acabou de jogar, em vez de descartá-las de face para cima na mesa.

Por Exemplo, se você possuir 7 cartas em sua mão e jogar um Bando composto por 3 Aliados tendo um Elfo como Líder, você poderá manter 3 das 4 cartas que sobraram em sua mão, descartando apenas uma única carta.



TRIBO DOS GIGANTES



Sem sombra de dúvidas que na Tribo dos Gigantes tamanho faz diferença. Os Gigantes continuam a crescer durante suas vidas, e ninguém ainda foi capaz de provar que existe um limite para seu tamanho. Eis como a Tribo dos Gigantes escolhe seu rei: o Maior Gigante é quem manda.

Se seu Bando tiver um gigante como Líder, verifique se você possui o maior Bando com um Gigante como Líder. Em caso positivo, imediatamente ganhe 2 pontos de Glória na trilha de Glória, tome controle da ficha de Gigante e a coloque sobre seu novo Bando. Outro jogador pode tomar a ficha de você se ele jogar o maior Bando com um Gigante como Líder. Até mesmo o próprio jogador pode mover a ficha de Gigante de um de seus Bandos para outro maior, ganhando, desta forma, outros 2 pontos de Glória. Ao final da Era, você ganha pontos de Glória extras se você ainda possuir a ficha de Gigante, dependendo o valor da Era que acabou de se finalizar (como indicado na ficha). Então a ficha de Gigante retorna para as proximidades do tabuleiro para ser usada na Era seguinte.

Por Exemplo, se você jogar um Bando de 3 Aliados com um Gigante como Líder, e este for o maior Bando liderado por um Gigante nesta Era, você pode pegar a ficha de Gigante para marcar este Bando e ganhar 2 pontos de Glória. Mais tarde, outro jogador poderá jogar um Bando de 4 Aliados e com um Gigante como Líder para, em seguida, pegar a ficha de Gigante de você e marcar seu próprio Bando, ganhando, assim, 2 pontos de Glória.

Se você estiver de posse da ficha de Gigante ao final da Primeira Era, você ganhará 2 pontos de Glória antes de devolvê-la para as proximidades do tabuleiro.

TRIBO DOS HALFLINGS



Estes humildes seres que compõem a Tribo dos Halflings dificilmente passam a imagem de serem ousados. Nenhum guerreiro seguiria estes pequenos fazendeiros e comerciantes, assim eles nunca são vistos na posição de Líderes. Sim, muitos daqueles que pretendem governar ficam surpresos quando olham ao redor e os encontram em todos os lugares.

Se você escolher um Halfling como Líder de um Bando de Aliados, você não pode colocar nenhum marcador de Controle no tabuleiro, independentemente do tamanho do seu Bando. No entanto, a Tribo dos Halflings tem o dobro do tamanho de qualquer Tribo, o que faz com que seja fácil criar grandes Bandos, os quais valem mais pontos de Glória ao final das Eras.

TRIBO DO POVO DO MAR



Aqueles que podem dizer que vivem depois das bordas dos Seis Reinos, através das ondas que cercam as terras, são o Povo do Mar. Eles sempre procuram por novas descobertas. Aqueles que ajudam esta curiosa Tribo, frequentemente se deleitam em descobrir que seus amigos levam para eles algumas bugigangas de lugares distantes – coisas que nunca foram vistas anteriormente.

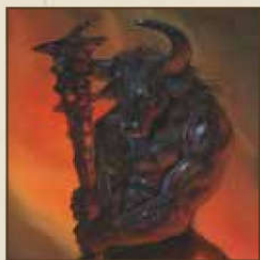
Quando você usa o Povo do Mar como Líder de seu Bando de Aliados, além de colocar um marcador de Controle (se possível), mova seu marcador no tabuleiro do Povo do Mar uma quantidade de espaços igual à quantidade de cartas do Bando que você acabou de jogar. Se você alcançar ou passar por um espaço com um símbolo de marcador, você também poderá colocar outro de seus marcadores de Controle em qualquer Reino, independentemente do tamanho de seu Bando.

Ao final de cada Era, os jogadores com maior pontuação no tabuleiro do Povo do Mar ganham pontos de Glória como se o tabuleiro fosse um Reino. O tabuleiro do Povo do Mar nunca é reiniciado, desta forma, se um jogador alcançar o último espaço, seu marcador não poderá mais ser movido.

Por Exemplo, se você jogar um Bando de 3 Aliados usando um Povo do Mar verde como Líder, você poderá colocar um marcador de Controle em Althea (se você possuir 2 marcadores ou menos por lá), e poderá mover seu marcador de Controle até 3 espaços no tabuleiro do Povo do Mar. Se o seu marcador repousar sobre o espaço "3", o qual possui o símbolo do marcador, então você poderá colocar um segundo marcador de Controle em qualquer Reino (e não somente em Althea), mesmo que seja um Reino em que você já possua 3 marcadores ou mais.

Se o seu marcador no tabuleiro do Povo do Mar for o de maior pontuação ao final da Primeira Era, você ganha 1 ponto de Glória.

TRIBO DOS MINOTAUROS

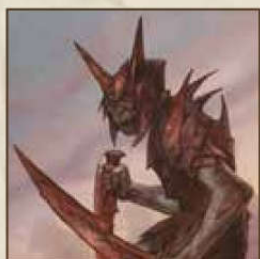


Em que pese seu visual bestial e sua cruel reputação, os Minotauros dos Seis Reinos são poderosos durante as guerras e produtivos em tempos de paz. Seu instinto de rebanho permite que eles trabalhem em conjunto, realizando muito mais do que sua quantidade poderia sugerir.

Se você escolher um Minotauro como Líder de um Bando de Aliados, você precisará de uma carta a menos do que o normal para colocar um marcador de Controle do Reino equivalente.

Por Exemplo, se você possuir 3 marcadores de Controle em Rhea, você poderá colocar o quarto marcador ali jogando um Bando composto por 3 cartas com um Líder Minotauro vermelho.

TRIBO DOS ORCS



A mais nômade das Tribos. É contra a natureza Orc permanecer por muito tempo no mesmo local. Por um lado, isso os ensinou a dispor de todas as coisas inúteis. Afinal, quem carrega quinquilharias que nunca serão usadas? Por outro, isso alimenta um certo tipo

de ciúmes, e quando uma horda fica grande o bastante, eles acham difícil não “liberar” algumas coisas bonitas...

Se você escolher um Orc como Líder de um Bando, você pode colocar um de seus marcadores de Controle no tabuleiro de Horda de Orcs no espaço de mesma cor de seu Líder Orc (além de qualquer marcador de Controle que você esteja apto a colocar no Reino). Você pode ter apenas um marcador de Controle em cada espaço de seu tabuleiro de Horda de Orcs.

Ao final da Era, você **pode** esvaziar seu tabuleiro de Horda de Orcs para tomar posse da pilhagem. Se o fizer, você pontua Glória baseado na quantidade de marcadores de Controle que você removeu, como demonstrado em seu tabuleiro de Horda de Orcs. **Ou** você pode manter seus marcadores naquele tabuleiro para tentar acumular mais pontos nas Eras Seguintes.

Por Exemplo, se você jogar um Bando de Aliados com um Orc laranja como líder, você poderá colocar um marcador de Controle em Ithys (se seu Bando for grande o suficiente) e um segundo marcador no espaço laranja do seu tabuleiro de Horda de Orc.

Se você tiver um total de 3 marcadores em seu tabuleiro de Horda de Orc ao final de qualquer Era, você poderá removê-los para ganhar 6 pontos de Glória.

TRIBO DOS ESQUELETOS

O grande mistério que envolve a Tribo dos Esqueletos é exatamente de onde eles vieram. Ninguém nunca admitiu ter reanimado esses restos mortais. E sim, estas criaturas seguirão alegremente qualquer um que os apresente um norte. Infelizmente, em que pese sua devoção e lealdade, sem grandes poderes mágicos, os Esqueletos não permanecem intactos e o caos que cerca o final de uma Era sempre interrompe sua animação.



Diferentemente de outras Tribos, os Esqueletos **nunca** podem ser Líderes de um Bando. Mas os Esqueletos são tratados como cartas “coringa”: você pode colocá-los em qualquer Bando, independentemente de sua cor ou Tribo. Eles contam para a habilidade do líder do Bando e para se alcançar a quantidade necessária de cartas para se colocar um marcador de Controle em um Reino, assim como usualmente ocorre.

No entanto, os Esqueletos são frágeis e só podem sobreviver através de uma poderosa magia. Como resultado, ao final de cada Era, todos os Esqueletos, onde quer que eles estejam, devem ser descartados antes de se ganhar Glória em razão dos Bandos de Aliados.

Por Exemplo, se você possuir um Bando composto por 5 Aliados nos quais se incluem 2 Esqueletos, ao final da Era estes Esqueletos são descartados, e você pontuará Glória apenas pelas 3 cartas deixadas no Bando.

TRIBO DOS TROLLS



A Tribo dos Trolls é extremamente temida e respeitada, muito em razão de seu hábito de rasgar em pequenos pedaços aqueles que deles discordam. Muitas das disputas mais fervorosas tendem a ser resolvidas sem muita contenda quando alguma das partes envolvidas tem uma horda de Trolls furiosos ao seu lado.

Quando o Líder do seu Bando for um Troll, você pode pegar qualquer ficha de Troll disponível de valor igual ou menor do que a quantidade de cartas no Bando que acabou de jogar. Fichas de Troll não possuem qualquer valor, mas servem para resolver empates no controle dos Reinos ao final da Era. O jogador empatado que possuir, no somatório total, o maior valor em fichas de Troll, vence o empate. Se persistir o empate, aquele que possuir a ficha de Troll de maior valor vence o empate. Ao final de cada Era, todas as fichas de Troll são colocadas de volta próximas ao tabuleiro principal para serem usadas na próxima Era.

Por Exemplo, se você jogar um Bando composto por 4 Aliados tendo um Troll como Líder, além de poder colocar um marcador de Controle em um Reino (se for possível), você poderá pegar qualquer ficha de Troll disponível de valor 4 ou menos. Se você empatar no controle de um Reino ao final da Era, e o somatório total de suas fichas de Troll for maior do que o somatório das fichas dos outros jogadores, você ganha a maior pontuação de Glória daquele Reino.



TRIBO DOS ALADOS

A partir de seus ninhos nas montanhas, os nobres Alados pairam no ar sobrevoando os Seis Reinos, sempre atentos a ameaças a seus lares. Em tempos de conflitos, este conhecimento lhes serve bem: eles sempre sabem a fraqueza de seus inimigos.

Se seu Bando de Aliados for liderado por um Alado, você poderá colocar seu marcador de Controle em qualquer Reino do tabuleiro (seu Bando ainda tem que ser grande o suficiente para que você possa colocar o marcador no Reino escolhido), ignorando a cor da carta de seu Líder.

Por Exemplo, se você jogar um Bando composto por 3 Aliados com um Alado roxo como Líder, normalmente seria permitido que você colocasse um marcador de Controle em Duris. Mas, se o seu Líder for um Alado, você poderá colocar seu marcador de Controle em qualquer Reino que você possua 2 marcadores de Controle ou menos.

TRIBO DOS FEITICEIROS



Ninguém pode afirmar de onde os Feiticeiros vieram, mas todos sabem que estes discretos arcanistas têm andado sobre os Seis Reinos desde a Era da Criação e que eles sabem muitos segredos não compartilhados. No momento certo, entretanto, um segredo sussurrado no ouvido certo pode recrutar mais aliados do que o discurso mais bombástico.

Se um Feiticeiro liderar seu Bando de Aliados, depois de descartar as cartas remanescentes de sua mão, você poderá sacar do Deck de Aliados uma quantidade de cartas igual à quantidade de cartas do Bando que você acabou de jogar. Você não pode sacar estas cartas a partir das cartas da mesa com as faces voltadas para cima.

Por Exemplo, se você possuir 4 cartas na mão e jogar um Bando composto por 2 Aliados com um Feiticeiro como Líder, depois de descartar as 2 cartas que sobraram, você poderá sacar 2 cartas novas do Deck de Aliados.

Créditos

Game Design: **Paolo Mori**

Arte: **John Howe**

Design Gráfico: **Mathieu Harlaut, Thomas Klapper**

Desenvolvimento: **Fel Barros, Alexandru Olteanu**

Regras: **William Niebling, Thiago Aranha**

Produção: **Mathieu Harlaut**

Editor: **David Preti**

Tradução: **Kleber Bertazzo**

Revisão: **Marcelo Oliveira e Cristiano Cuty**

Layout da edição Brasileira: **Cristiano Cuty**

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.**

© 2017 CMON Global Limited. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem a devida permissão. Ethnos, Spaghetti Western Games, CMON e o logo da CMON são marcas registradas da CMON Global Limited. Todos os direitos reservados. Os componentes podem variar dos que foram apresentados. Produzido na China.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO TEM A INTENÇÃO DE SER USADO POR PESSOAS COM 13 ANOS OU MENOS.

Resumo das Regras

PREPARAÇÃO INICIAL:

- Coloque aleatoriamente em ordem crescente as fichas de Glória em cada Reino (remova as fichas 4+ em partidas com 2-3 jogadores).
- Pegue aleatoriamente 6 Tribos para a partida e embaralhe o Deck de Aliados (5 Tribos em uma partida de 2-3 jogadores).

INICIANDO UMA NOVA ERA:

- Cada jogador saca 1 carta de Aliado.
- Revele uma quantidade de cartas de Aliado igual ao dobro da quantidade de jogadores e as coloque próximas ao tabuleiro com a face para cima.
- Embaralhe as 3 cartas de Dragão na metade de baixo do Deck de Aliados.
- Determine o Jogador Inicial: aleatoriamente na Primeira Era e aquele com menos pontos de Glória na Segunda e na Terceira Eras (desempate: o jogador que estiver mais próximo daquele que sacou a 3ª carta de Dragão).

JOGANDO ATRAVÉS DE UMA ERA:

Os jogadores agem em turnos seguindo em sentido horário. Em seu turno, o jogador pode fazer uma das seguintes ações:

- Recrutar Um Aliado
 1. Saque um Aliado das cartas com a face para cima ou do Deck de Aliados (máximo de 10 cartas na mão).
 2. Se uma carta de Dragão for sacada, coloque-a com a face para cima próxima ao tabuleiro e saque outra carta.

OU

- Jogue um Bando de Aliados
 1. Coloque um grupo de 1 a 10 cartas de Aliados à sua frente, da mesma cor ou da mesma Tribo.
 2. Escolha uma das cartas para ser o Líder, colocando-a sobre o bando.
 3. Se o Reino que for da mesma cor do Líder possuir menos marcadores de Controle de sua cor do que a quantidade de cartas no Bando, você poderá adicionar um de seus marcadores de Controle naquele Reino.
 4. Somente a habilidade descrita na carta do Líder pode ser usada.
 5. Qualquer carta que sobrar em sua mão tem de ser descartada com a face para cima próxima ao tabuleiro, disponíveis para que os outros jogadores possam recrutá-las em seus turnos.

FIM DE UMA ERA

Quando a terceira carta de Dragão é sacada, a Era termina imediatamente. Os jogadores com a maior quantidade de marcadores de Controle em cada Reino ganham pontos de Glória.

- Primeira Era: o jogador com a maior quantidade de marcadores de Controle ganha pontos de Glória equivalente ao valor indicado no espaço "I" do Reino.

- Segunda Era: a maior quantidade de marcadores de Controle ganha a pontuação do espaço "II". A segunda maior ganha a pontuação do espaço "I" (em uma partida de 2-3 jogadores, o segundo jogador não ganha Glória e o primeiro ganha a pontuação dos espaços "I" e "II" se não houver marcador de Controle de seus oponentes no Reino).

- Terceira Era: a maior quantidade de marcadores de Controle ganha a pontuação do espaço "III". A segunda maior ganha a do espaço "II", e a terceira maior ganha a do espaço "I".

- Se houver um empate, os jogadores somam os pontos de Glória ganhos e dividem igualmente (arredondando para baixo).

Os jogadores ganham Glória por cada Bando de Aliados que jogarem, de acordo com seu tamanho (assim como indicado no canto do tabuleiro).

Descarte todas as cartas de Aliado, tanto das mãos dos jogadores quanto dos Bandos jogados. Embaralhe-as para formar um novo deck.

FIM DA PARTIDA

A partida termina depois que a Terceira Era chegar a seu fim (em uma partida com 2-3 jogadores, a partida termina depois da Segunda Era).

O jogador com a maior quantidade de pontos de Glória é o vencedor!

