

Autor gry: PAOLO MORI

Ilustracje: JOHN HOWE

ETHNOS



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES



ETHNOS

W dalekiej krainie Ethnos nastaje właśnie nowa Era. Stara Era zupełnie spustoszyła Sześć Królestw oraz przyczyniła się do rozproszenia dwunastu Plemion Ethnos po najdalszych zakątkach krainy.

Nadszedł czas, aby znalazł się przywódca, który zjednoczy Plemiona Królestwa siłą potężnego sojuszu, umiejętnie wykorzystując ich specjalne zdolności. Kto okaże się mieć najwięcej sprytu i mądrości, by jako Król Ethnos wprowadzić je w Złoty Wiek?

Spis treści

Opis gry	s. 2
Komponenty gry.....	s. 3
Przygotowanie do gry	s. 4
Przebieg gry.....	s. 4
Początek Nowej Ery	s. 5
Przebieg Ery	s. 6
Werbowanie Sojuszników	s. 6
Zagrywanie Oddziału Sojuszników	s. 7
Koniec Ery	s. 9
Świt Nowej Ery	s. 11
Zakończenie gry	s. 11
Zasady rozgrywki dla 2-3 graczy	s. 11
Plemiona Ethnos	s. 12
Podsumowanie zasad.....	s. 16

Opis Gry

Ethnos to gra dla dwóch do sześciu osób. Zadaniem graczy jest zdobycie pozycji Króla Ethnos poprzez uzyskanie największej Chwały (punktów zwycięstwa). Gracze otrzymują punkty za przejmowanie kontroli nad poszczególnymi Królestwami, widocznymi na planszy oraz za werbowanie jak największej liczby Sojuszników.

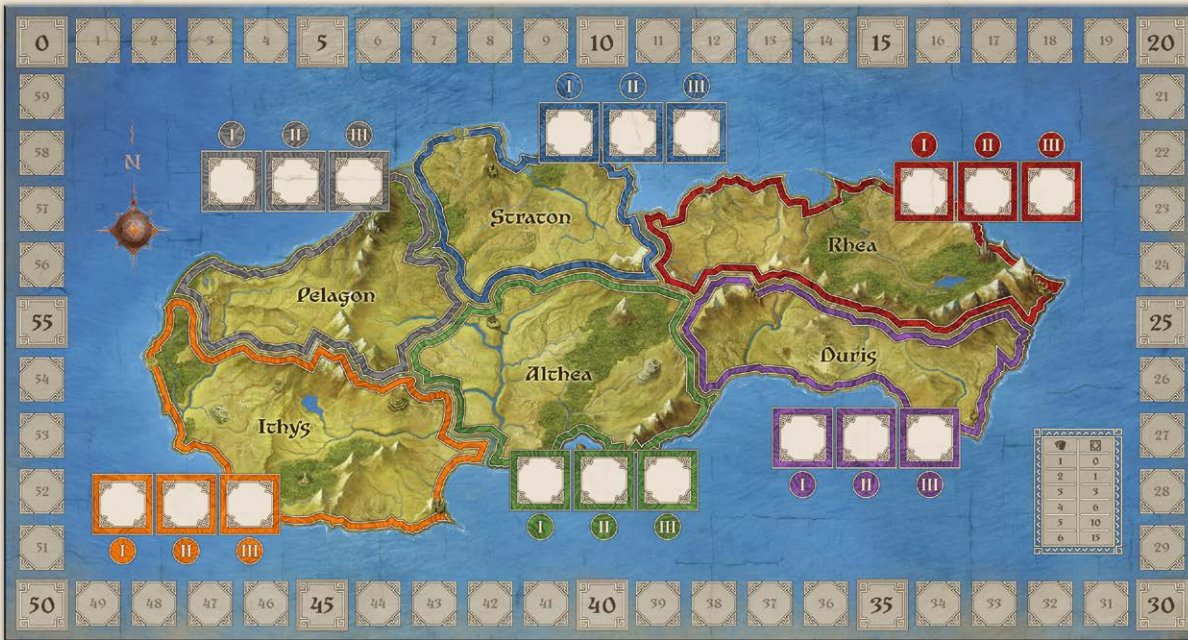
Gracze zbliżają się do celu poprzez jednoczenie rozproszonych członków 12 Plemion w sojusznicze Oddziały, zbierając odpowiednie kombinacje kart i tym samym zdobywając przewagę na obszarach Królestwa. Trzeba jednak uważać, aby czujność graczy nie została uspiąta, ponieważ potencjalni Sojusznicy nie należą do najwierniejszych...

Wszystkie karty, które nie wejdą w skład Oddziału Sojuszniczego, muszą zostać odrzucone, tworząc tym samym pulę nowych możliwości zaciągu dla innych graczy. Gracze muszą też dobrze rozważyć, kto stanie na czele Oddziału jako Dowódca, ponieważ tylko Dowódca udzieli Graczowi swoich specjalnych zdolności, aby przyczynić się do jego zwycięstwa.

Gracz, który zdobędzie najwięcej Chwały we wszystkich trzech Erach, zostaje Królem Ethnos i wygrywa grę!



Komponenty



1 plansza główna
przedstawiająca krainę Ethnos, podzieloną na 6 Królestw



6 plansz Hordy Orków



1 dwustronna plansza
Morskiego Ludu



12 kart Przygotowania do gry



18 żetonów Chwały



1 dwustronny żeton Olbrzymów



12 Tali Plemion
każda składająca się z 12 kart, oprócz Plemienia
Niziołków, których talia składa się z 24 kart



3 karty Smoków



156 znaczników Kontroli
po 26 w każdym
z sześciu kolorów



6 żetonów Trolli

Przygotowanie do gry

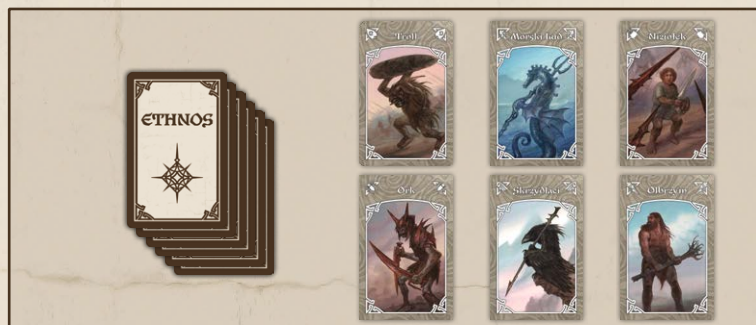
Już podczas Ery Stworzenia, kraina zyskała swój dzisiejszy kształt. Wtedy to dzielni bohaterowie przemierzali Ethnos, formując ją niczym bogowie oraz nadając nazwy wszystkim Sześciu Królestwom.

—Kroniki Ethnos

1. Planszę główną z mapą Ethnos połóżcie na środku stołu.
2. Potasujcie zakryte żetony Chwały, a następnie wylosujcie spośród nich po trzy na każde Królestwo i umieśćcie je odkryte na polach Chwały na planszy głównej. Żetony należy umieścić w kolejności rosnącej tak, aby żeton z najniższą wartością znajdował się na polu oznaczonym 'I', a żeton z najwyższą wartością na polu oznaczonym 'III'.



3. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze odpowiednie znaczniki Kontroli. Następnie gracze umieszczają po jednym ze swoich znaczników na polu oznaczonym 'o' na torze punktów Chwały (tor punktacji biegnie wzdłuż krawędzi planszy). Znacznik ten jest używany do śledzenia postępów w punktacji.
4. Przetasujcie wszystkie karty Przygotowania do gry i wylusujcie sześć z nich. Wylosowane karty wskazują, które Talie Plemion będą używane w czasie bieżącej rozgrywki. Talie wylosowanych sześciu Plemion należy połączyć w jeden stos i dokładnie potasować, tworząc tym samym Talię Sojuszników. Niewykorzystane Talie Plemion oraz wszystkie karty Przygotowania do gry należy odłożyć do pudełka – nie będą one wykorzystywane w bieżącej rozgrywce.



5. W zależności od tego, jakie Talie Plemion zostały wylosowane, dodatkowo należy przygotować odpowiednie komponenty:
 - a. Jeśli w rozgrywce używana jest **Talia Morskiego Ludu**, w pobliżu planszy głównej należy umieścić planszę Morskiego Ludu, kładąc ją tą stroną, która wskazuje na właściwą liczbę graczy, biorących udział w bieżącej rozgrywce. Na planszy Morskiego Ludu, każdy z graczy musi umieścić znacznik Kontroli w swoim kolorze na polu oznaczonym 'o'.
 - b. Jeśli w rozgrywce używana jest **Talia Trolli**, w pobliżu planszy głównej należy umieścić sześć żetonów Trolli.
 - c. Jeśli w rozgrywce używana jest **Talia Olbrzymów**, w pobliżu planszy głównej, należy umieścić żeton Olbrzymów, kładąc go tą stroną, która wskazuje na właściwą liczbę graczy, biorących udział w bieżącej rozgrywce.
 - d. Jeśli w rozgrywce używana jest **Talia Orków**, każdy z Graczy otrzymuje swoją planszę Hordy Orków.

Pierwsza Era się rozpoczyna!

Przebieg gry

Gra Ethnos toczy się przez trzy Ery. W tym czasie, gracze będą formować Oddziały Sojuszników, którzy umożliwią przejęcie kontroli w poszczególnych Królestwach Ethnos. Pod koniec każdej Ery, gracze otrzymają punkty Chwały za kontrolowane Królestwa oraz zebrane Oddziały Sojuszników.

W rozgrywce dla 2-3 graczy gra toczy się tylko przez dwie Ery (patrz: Zasady rozgrywki dla 2-3 graczy, strona 11).



✦ Początek Nowej Ery

Tak jak jeden kamień po drugim stanowi oparcie dla każdej góry, tak dzień za dniem tworzy się historia każdej Ery.

—Mahaidu, Kronikarz Plemienia Minotaurów

Na początku każdej Ery, należy poczynić następujące przygotowania:

1. Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy z graczy dobiera na rękę **jedną kartę** z Talii Sojuszników.
2. Następnie z Talii Sojuszników, należy odkryć tyle kart, ile wynosi dwukrotność liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Karty te należy umieścić odkryte w jednym rzędzie pod planszą główną (w rozgrywce dla 2 graczy, należy odkryć 4 karty, dla 3 graczy – 6 kart, 4 graczy – 8 kart, 5 graczy – 10 kart i dla 6 graczy – 12 kart).
3. Pozostałe karty z Talii Sojuszników, należy podzielić na dwa, w miarę równe stosy. W jeden z nich należy wtasować trzy karty Smoków i tę część Talii Sojuszników, należy umieścić pod drugim stosem tak, żeby część Talii z kartami Smoków znajdowała się na spodzie całej Talii.

Dla Pierwszej Ery, Pierwszego Gracza należy wybrać w sposób losowy. W Drugiej i Trzeciej Ery, Pierwszym Graczem zostaje osoba posiadająca najmniejszą liczbę punktów Chwały (na torze Chwały). W przypadku remisu, Pierwszym Graczem zostaje osoba, siedząca najbliższej gracza, który wyciągnął trzecią kartę Smoków w poprzedniej Ery (począwszy od tego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Znaczniki punktacji

Żetony Chwały

plansza Hordy Orków
(o ile uczestniczą w grze)

żeton Olbrzymów
(o ile uczestniczą w grze)
plansza Morskiego Ludu
(o ile uczestniczą w grze)

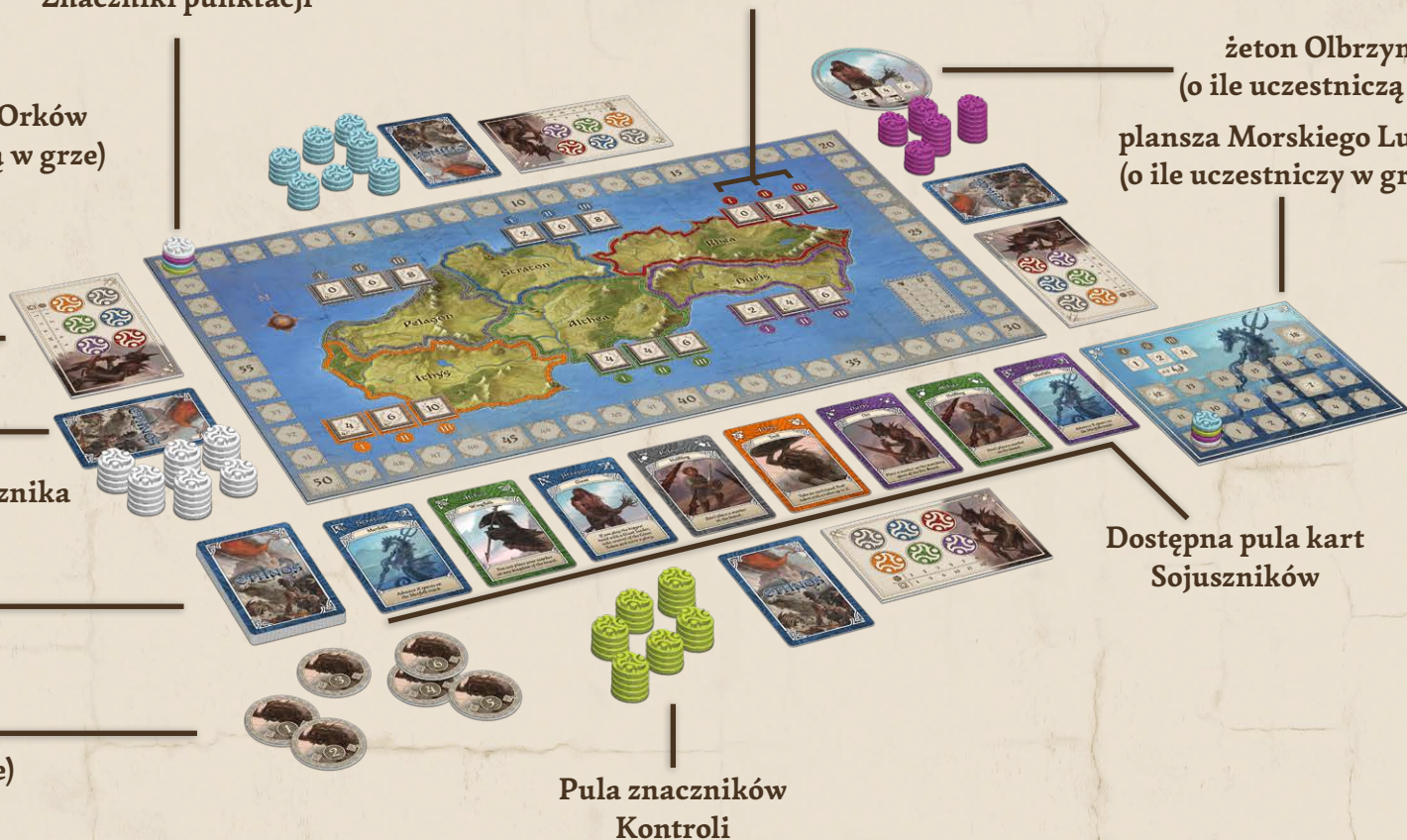
Początkowa karta Sojusznika
(na rękę Gracza)

Dostępna pula kart
Sojuszników

Talia Sojuszników

Pula znaczników
Kontroli

żetony Trolli
(o ile uczestniczą w grze)



Przebieg Ery

Niechaj wiatr prowadzi was przez bezdroża Sześciu Królestw i niechaj wszyscy poznają waszą mądrość.

—Leth'lorilai, Wielki Prorok Skrzydlatych

Podczas każdej Ery, gracze kolejno rozgrywają swoje tury, począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W trakcie swojej tury, gracz **musi wykonać jedną** z dostępnych akcji:

• Zwerbować Sojuszników

Lub

• Zagrać Oddział Sojuszników

WERBOWANIE SOJUSZNIKÓW

Chodźże, dołącz do naszego bractwa. Na mój topór i na młot Hralvina, przekazujemy Sześć Królestw na nowo!


—Orildan, Than Plemienia Krasnoludów

Kiedy Gracz werbuje Sojusznika, dobiera na rękę **jedną kartę Sojusznika**. Kartę Sojusznika można dobierać albo z wierzchu zakrytej Talii Sojuszników, albo z odkrytych kart Sojuszników, wyłożonych w pobliżu planszy głównej.



Jeśli Gracz zdecyduje się dobrać odkrytą kartę Sojusznika, nie należy uzupełniać puli odkrytych kart Sojuszników.

Limit Kart na rękę: Jeśli gracz ma na rękę 10 kart Sojuszników, **nie może** dobierać kolejnej karty. Zamiast tego, gracz musi zagrać Oddział Sojuszników.

Wskazówka: Najwięcej korzyści przynosi zbieranie grup kart o tym samym kolorze lub należących do tego samego Plemienia.

Przykład: Piotr  zamierza umocnić swoją pozycję w Królestwie Duris, będzie więc potrzebował przynajmniej jednego Sojusznika w kolorze fioletowym. Na rękę ma już kilka kart Sojuszników z Plemienia Krasnoludów, decyduje się więc, dobrać z odkrytej puli fioletową kartę Krasnoluda – Duris jest w zasięgu ręki!



Teraz kolej **Ewy**  Zdaje sobie ona sprawę z tego, że **Piotr**  planuje przejąć kontrolę nad Duris, którego Ewa nie zamierza oddać bez walki. Niestety, żadna z odkrytych kart Sojuszników, nie przyda jej się w tej rywalizacji. Ewa postanawia dobrać kartę z Talii Sojuszników. Czy nadciągnęły posiłki? Tego inni gracze na razie się nie dowiedzą...



Karty Smoków

Ratunku! Smok nadlatuje! Ogień! Strach! Śmierć! —Hemdien, Strażnik z Plemienia Olbrzymów

Kiedy dobierając kartę z Talii Sojuszników, gracz wyciągnie kartę Smoka, musi ją natychmiast pokazać pozostałym graczom, a następnie położyć w pobliżu planszy głównej tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Następnie gracz **dobiera kolejną kartę z wierzchu Talii Sojuszników**.



Dwie pierwsze karty Smoków, nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę. Natomiast kiedy trzecia karta Smoka zostanie odkryta, Era natychmiast dobiega końca (patrz: Koniec Ery, strona 9). Gracz, który wyciągnął trzecią Kartę Smoków, musi umieścić ją przed sobą. Będzie ona potrzebna, w przypadku konieczności rozstrzygnięcia remisu, podczas wybierania osoby Pierwszego Gracza na następną Erę.

ZAGRYWANIE ODDZIAŁÓW SOJUSZNIKÓW

Najeżdżać, plądrować, palić i jeszcze raz najeżdżać! —Gleck, Przywódca hordy z Plemienia Orków

Oddział Sojuszników, to zestaw Kart, które gracz zagrywa z ręki. Oddział może liczyć od 1 do 10 kart. **Wszystkie** karty w danym Oddziale muszą należeć do tego samego Plemienia (tzn. muszą posiadać tę samą nazwę i grafikę) lub do tego samego Królestwa (tzn. muszą być w tym samym kolorze).



Zagrywając Oddział Sojuszników, gracz musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Gracz kładzie przed sobą karty, z których składać się będzie dany Oddział, pamiętając, że wszystkie karty muszą być w tym samym kolorze, albo należeć do tego samego Plemienia.
2. Gracz wybiera **jedną** Kartę, która będzie pełnić rolę Dowódcy Oddziału i umieszcza ją na wierzchu Oddziału Sojuszników.
3. Jeżeli zagrany Oddział jest wystarczająco duży, gracz umieszcza **jeden** z swoich znaczników Kontroli w obrębie Królestwa, którego kolor zgadza się z kolorem Dowódcy Oddziału. Znacznik Kontroli można umieścić tylko wtedy, gdy liczba znaczników Kontroli danego Gracza znajdujących się już wcześniej w obrębie wybranego Królestwa, jest mniejsza niż liczba kart Sojuszników w zagranym Oddziale (np. gracz może zagrać Oddział, w którym będzie tylko jedna karta, aby umieścić swój pierwszy znacznik w danym Królestwie, dwie Karty, aby umieścić drugi, itd.).
4. Gracz może aktywować efekt zdolności specjalnej opisanej na karcie Dowódcy Oddziału (zdolności specjalne pozostałych kart w Oddziale nie aktywują się, za wyjątkiem Plemienia Szkieletów). Każde z Plemion cechuje inna zdolność specjalna.
5. Jeżeli po zagraniu Oddziału Sojuszników, gracz nadal ma jakieś karty Sojuszników na ręku, **musi je wszystkie** odrzucić i umieścić odkryte w puli dostępnych kart Sojuszników, w pobliżu planszy głównej. Karty te są od teraz dostępne dla innych graczy, kiedy ci będą przeprowadzać werbunek Sojuszników w trakcie swojej tury.

Gracz pozostawia zagrany Oddział Sojuszników wyłożony przed sobą (z kartą Dowódcy na wierzchu) w taki sposób, by wszyscy pozostali gracze widzieli, ile kart wchodzi w skład danego Oddziału. Karty wszystkich Oddziałów zagryanych przez gracza muszą pozostać tak widoczne aż do końca Ery.

X = Wielkość Oddziału Sojuszników

Niektóre zdolności specjalne Sojuszników zawierają w opisie oznaczenie 'X'. Odnosi się ono do liczby wszystkich kart wchodzących w skład danego Oddziału (łącznie z Dowódcą). Dokładny opis działania zdolności specjalnych znajduje się w rozdziale 'Plemiona Ethnos'.

Wskazówka: Gracze mogą zagrywać Oddziały liczące więcej kart, niż wymaga tego warunek konieczny do umieszczenia Znacznika Kontroli w danym Królestwie, w celu uzyskania większej liczby punktów Chwały, uniemożliwienia innym graczom skorzystania z tych kart, bądź też w celu aktywowania niektórych zdolności specjalnych poszczególnych Plemion. Gracze mogą również zagrywać Oddział liczący mniej kart, niż wymaga tego warunek konieczny do umieszczenia znacznika Kontroli w danym Królestwie, w celu zdobycia punktów Chwały za zagrany Oddział Sojuszników.

Przykład 1: Piotr 🌀 w swojej turze zagrywa wszystkie trzy karty Krasnoludów, które ma na ręku. Piotr wybiera Krasnoluda w kolorze fioletowym na Dowódcę Oddziału i umieszcza go na wierzchu zagrywanego Oddziału. Jako, że wybrany Dowódca jest w kolorze fioletowym, Piotr może umieścić swój znacznik Kontroli w Królestwie Duris, jeśli tylko zagrany Oddział jest wystarczająco liczny. Piotr ma już dwa swoje znaczniki Kontroli w Duris, zatem Oddział składający się z 3 Sojuszników, jest wystarczająco duży, aby Piotr mógł dołożyć swój kolejny znacznik Kontroli. Teraz Piotr zdobył niekwestionowaną przewagę w Duris! Następnie Piotr musi odrzucić wszystkie niezagrane karty Sojuszników z ręki i umieścić je odkryte w pobliżu planszy głównej, w puli dostępnych Sojuszników.



Przykład 2: Ewa 🌀 również chciałaby dodać swój znacznik Kontroli w obrębie Duris. Niestety, posiada ona tam już dwa swoje znaczniki, a Oddział Sojuszników, który planuje zagrać, liczy tylko dwie Karty. Ewa decyduje się zatem dodać znacznik w Królestwie Rhea, co pozwoli jej zyskać przewagę na tym obszarze. Zasadniczo, Ewa nie powinna mieć prawa do tego, żeby dodać swój znacznik w Królestwie oznaczonym czerwonym kolorem, jeśli zagrała Dowódcę w kolorze fioletowym. Jednakże Dowódcą jej Oddziału jest przedstawiciel Skrzydlatych, którego zdolność specjalna pozwala na umieszczenie znacznika Kontroli w dowolnym Królestwie! Ewa odrzuca pozostałe karty z ręki i umieszcza je w puli dostępnych kart Sojuszników.



Koniec Ery

“Nie sposób odgadnąć, jaka będzie kolejna Era. Wiem jedynie, że utonie w ciemności i ogniu.”

—Bredelaird, Wielki Kantor z Plemienia Trolli

Gracze rozgrywają kolejno swoje tury, werbując Sojuszników i zagrywając nowe Oddziały aż do momentu, kiedy z Talii Sojuszników zostanie wyciągnięta trzecia karta Smoków. Bieżąca Era natychmiast dobiega końca i należy wykonać następujące kroki:

ROZPROSZENIE SOJUSZNIKÓW

Wszyscy gracze muszą odrzucić wszystkie karty Sojuszników, które pozostały im na rękę.

CHWAŁA ZA KRÓLESTWA

Gracze muszą teraz sprawdzić, który z nich uzyskał punkty Chwały za kontrolę w Królestwach. Punktowanie należy przeprowadzić oddzielnie dla każdego z sześciu Królestw, w następujący sposób:

- Na koniec Pierwszej Ery, gracz posiadający największą liczbę znaczników Kontroli w danym Królestwie, zdobywa liczbę punktów Chwały odpowiadającą najniższej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie (na polu oznaczonym 'I'). Przesuńcie znaczniki punktacji na torze Chwały o odpowiednią liczbę pól.

- Na koniec Drugiej Ery, gracz posiadający największą liczbę znaczników Kontroli w danym Królestwie, zdobywa liczbę punktów Chwały odpowiadającą środkowej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie (na polu oznaczonym 'II'). Gracz, który po podliczeniu znaczników Kontroli znalazł się na drugim miejscu, zdobywa punkty Chwały równe najniższej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie (na polu oznaczonym 'I').

- Na koniec Trzeciej Ery, gracz posiadający największą liczbę znaczników Kontroli w danym Królestwie, zdobywa liczbę punktów Chwały odpowiadającą najwyższej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie (na polu oznaczonym 'III'). Gracz, który po podliczeniu znaczników Kontroli znalazł się na drugim miejscu, zdobywa punkty Chwały równe środkowej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie (na polu oznaczonym 'II'). Natomiast gracz, który znalazł się na trzecim miejscu, zdobywa punkty Chwały równe najniższej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie (na polu oznaczonym 'I').

W przypadku remisu w liczbie znaczników Kontroli w danym Królestwie, punkty Chwały przeznaczone dla remisujących graczy należy dodać i podzielić równo pomiędzy nich (zaokrąglając w dół).

Przykład: Druga Era właśnie dobiegła końca. Mimo najszczerzej chęci, **Ewie** (nie udało się pokonać **Piotra** w walce o kontrolę nad Królestwem Duris. Piotr zdobywa cztery punkty Chwały (zgodnie z wartością żetonu leżącego na polu oznaczonym 'II'), Ewa natomiast zdobywa dwa punkty Chwały (zgodnie z wartością żetonu leżącego na polu oznaczonym 'I'). **Tomek**, niestety był trzeci, więc nie zdobywa żadnych punktów.

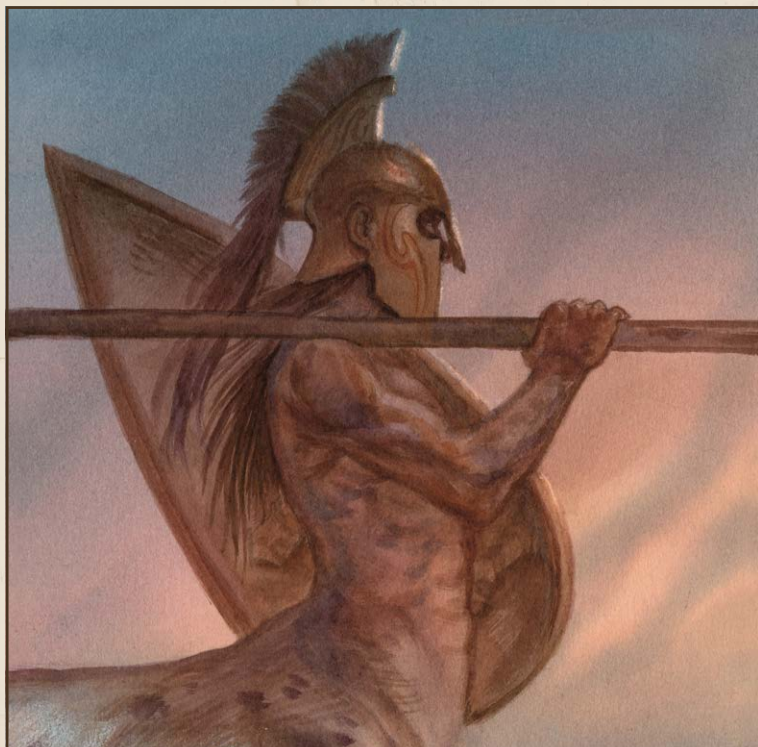
Gdyby **Ewie** udało się umieścić w Duris jeszcze jeden ze swoich znaczników Kontroli, zremisowałaby z **Piotrem** i podzieliliby się Chwałą. Każde z nich otrzymałoby 3 punkty Chwały: $4 + 2 = 6$, podzielone na dwa. Nie zmieniłoby to jednak sytuacji **Tomka**, który nadal nie otrzymałby żadnych punktów Chwały.



Wpływ Plemion

Należy pamiętać o specjalnych zdolnościach niektórych Plemion, które aktywują się przy punktowaniu na Koniec Ery. Należy uważnie przeczytać rozdział „Plemiona Ethnos” (na stronie 12), szczególnie jeśli w grze biorą udział: Krasnoludy, Olbrzymy, Morski Lud, Orkowie, Szkielety lub Trolle.






CHWAŁA ZA ODDZIAŁY SOJUSZNIKÓW

Następnie Gracze podliczają liczbę punktów Chwały, za każdy zagany Oddział Sojuszników. Liczba kart w danym Oddziale decyduje o przyznanej liczbie punktów Chwały:

 Liczba kart w Oddziale	 Punkty Chwały
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 lub więcej	15



Przykład: Piotr  zagrał trzy Oddziały Sojuszników w czasie ostatniej Ery. Tym samym zdobył jeden punkt Chwały za Oddział złożony z dwóch zielonych kart, 6 punktów Chwały za Oddział trzech Krasnoludów (dzięki ich zdolności specjalnej) i kolejne 6 punktów za Oddział składający się z czterech czerwonych Kart. W sumie Piotr uzyskuje 13 punktów Chwały za Oddziały.



Świt Nowej Ery

To jest dobry dzień, by zacząć Nową Erę!

—Plodis, Główny Gospodarczy Plemienia Niziołków

Po podliczeniu punktów Chwały, wszyscy gracze odrzucają **wszystkie** zagrane Oddziały Sojuszników.

Jeśli dobiegła końca Pierwsza lub Druga Era, rozpoczyna się kolejna Era: odłóżcie na bok trzy karty Smoków i przetasujcie **wszystkie** karty Sojuszników, tworząc nową Talię Sojuszników. Następnie należy postępować zgodnie z opisem zawartym w części **'Początek Nowej Ery'** (s. 5).

Nie wolno usuwać znaczników Kontroli znajdujących się na planszy głównej, planszy Morskiego Ludu oraz na używanych przez graczy planszach Hordy Orków – wszystkie te znaczniki pozostają na swoim miejscu na czas kolejnej Ery. Natomiast żetony Trolli i Olbrzymów należy odłożyć w pobliżu Planszy Głównej.

Jeśli końca dobiegła Trzecia Era, gra się kończy.

Zakończenie gry

To Koniec! Koniec jest blisko!

—Astromanta z Plemienia Czarodziejów

Po tym, jak Trzecia Era dobiegnie końca, gra kończy się, a gracz z największą liczbą punktów Chwały wygrywa! W przypadku remisu, zwycięża gracz posiadający największą liczbę znaczników Kontroli na planszy głównej. Jeśli remis nadal jest nierozstrzygnięty, wygrywa gracz, który w ostatniej Erze zagrał Oddział składający się z największej liczby Sojuszników (zdolność specjalna Krasnoludów nie jest tu aktywowana). Drugie miejsce zajmuje gracz z drugim co do wielkości zagrany Oddziałem, itd.

Rozgrywka dla 2-3 graczy

W przypadku gry na dwóch lub trzech graczy, rozgrywka toczy się tylko przez dwie Ery. Należy stosować wszystkie standardowe zasady, z kilkoma niżej wymienionymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Przed potasowaniem żetonów Chwały, należy usunąć z puli wszystkie żetony oznaczone '4+' i odłożyć je do pudełka. Resztę żetonów należy normalnie potasować i umieścić po dwa w każdym z Królestw.
- Spośród 12 kart Przygotowania do gry należy wylosować ich tylko pięć (zamiast sześciu). Jedynie pięć Plemion będzie używanych w rozgrywce.
- Jeśli wylosowane zostało Plemię Morskiego Ludu lub Plemię Olbrzymów, należy upewnić się, że używacie odpowiedniej do liczby graczy strony planszy lub żetonu.

SPECJALNE ZASADY PUNKTOWANIA DLA 2 GRACZY

Na końcu Pierwszej Ery, gracz posiadający największą liczbę znaczników Kontroli w danym Królestwie, zdobywa liczbę punktów Chwały odpowiadającą najniższej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie; tak jak w rozgrywce dla większej liczby graczy.

Na końcu Drugiej Ery, gracz posiadający największą liczbę znaczników Kontroli w danym Królestwie, zdobywa liczbę Punktów Chwały odpowiadającą najwyższej wartości widniejącej na żetonach Chwały umieszczonych w danym Królestwie. Jednakże, w odróżnieniu od standardowych zasad gry, drugi z graczy nie zdobywa żadnych punktów Chwały za swoje znaczniki Kontroli umieszczone w tym Królestwie. Dodatkowo, jeśli w którymś z Królestw (na koniec Drugiej Ery) znajdują się znaczniki należące **tylko do jednego Gracza**, zdobywa on tyle punktów Chwały, ile wskazują oba żetony Chwały umieszczone w tym Królestwie. Gracze powinni zatem, rozważyć umieszczenie znaczników Kontroli w każdym z Królestw, nawet wtedy, gdy nie ma szans na zdobycie nad nimi kontroli. Kolejna modyfikacja zasad dotyczy rozstrzygnięcia remisu – pomiędzy graczy należy podzielić **tylko** punkty Chwały przedstawione na żetonie o najwyższej wartości (leżącym na polu oznaczonym 'II'), zaokrąglając w dół.

W rozgrywce dla 3 graczy, punkty Chwały za kontrolę w Królestwach, przydzielane są według podstawowych zasad.

ZAGRYWANIE ODDZIAŁU SOJUSZNIKÓW W ROZGRYWKIE DLA 2 GRACZY

Gracz może umieścić swój znacznik Kontroli na Planszy, tylko i wyłącznie wtedy, kiedy zagrał Oddział składający się z liczby kart większej niż całkowita suma znaczników już umieszczonych w obrębie danego Królestwa.

Przykład: : Jeśli w Królestwie znajdują się 2 znaczniki Piotra i 1 znacznik Ewy, Ewa będzie mogła dodać kolejny znacznik, tylko jeśli zagra Oddział liczący co najmniej 4 karty.

◆ Plemiona Ethnos

Każde z 12 Plemion cechuje unikalna zdolność. Jeśli Gracze mądrze postępują się tymi zdolnościami, wkrótce jeden z nich z pewnością zostanie Królem Ethnos. Pamiętaj jednak o tym, że jedynie Dowódca Oddziału pozwala na jej użycie.

PLEMIĘ CENTAURÓW



Pędzące zastępy wojowniczych centaurów dumnie przemierzają krainę Ethnos wzdłuż i wszerz. Niejeden wróg wpadł w ich skrzętnie przygotowane zasadzki. Przeciwnicy, którzy słyszą tętent ich kopyt, mogą być pewni, że najczęściej to znak, iż już za późno na ratunek...

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Centaura na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników i liczebność Oddziału pozwala mu na umieszczenie znacznika Kontroli w wybranym Królestwie, specjalna zdolność Centaurów umożliwia graczowi natychmiastowe zagranie z ręki jeszcze jednego Oddziału. Gracz może aktywować zdolność specjalną Dowódcy drugiego zagranego Oddziału, a nawet umieścić kolejny znacznik Kontroli. Pozostałe na ręku karty, gracz odrzuca zgodnie ze standardowymi regułami.

Przykład: Piotr zagrał Oddział składający się z dwóch Sojuszników z niebieskim Centaurem jako Dowódcą. W efekcie, Piotr może umieścić znacznik Kontroli na Straton, zagrać kolejny Oddział Sojuszników z czerwonym Orkiem jako Dowódcą, dołożyć znacznik Kontroli w Królestwie Rhea oraz umieścić kolejny znacznik na czerwonym polu na swojej planszy Hordy Orków.

PLEMIĘ KRASNOLUDÓW



W otchłaniach krasnoludzkich gór kryją się skarby ziemi oraz drogocenne przedmioty należące do cudów Ethnos. Kolejna Era gromadzenia tych niezmiernych bogactw zapewne przyniesie Krasnoludom moc chwaty.

W trakcie podliczania punktów na koniec Ery, każdy Oddział z Krasnoludem jako Dowódcą liczony jest tak, jakby miał o jedną kartę więcej.

Przykład: Piotr zagrał Oddział składający się z czterech Sojuszników z Krasnoludem jako Dowódcą. Na koniec Ery, Piotr otrzymuje za ten Oddział 10 Punktów Chwały, tak jakby w skład Oddziału wchodziło pięć kart.

PLEMIĘ ELFÓW

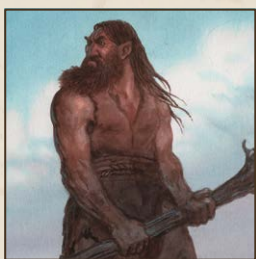
Elfy zamieszkujące Sześć Królestw od zawsze żyły w zgodzie z naturą i świetnie opanowały sztukę wstęchiwania się w rytm przyrody. Nic, co cenne nigdy się u nich nie zmarnuje, jeśli tylko jest szansa na to, że może być przydatne w przyszłości.

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Elfa na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, może zatrzymać na ręku liczbę kart równą liczbie kart wchodzących w skład zagranego Oddziału, zamiast odrzucać je do puli dostępnych kart Sojuszników.

Przykład: Ewa ma na ręku 7 kart i zagrywa Oddział składający się z 3 Sojuszników z Elfem jako Dowódcą. Oznacza to, że może ona zatrzymać na ręku 3 z 4 pozostałych kart i musi odrzucić tylko jedną.



PLEMIĘ OLBRZYMÓW



Nikt chyba nie ma wątpliwości, że wzrost w plemienu Olbrzymów ma ogromne znaczenie. Proces ten może trwać całe życie i nie istnieją żadne dowody na to, że on się kiedyś zatrzymuje. I całe szczęście, bowiem to właśnie wzrost decyduje

o tym, kto zostanie królem plemienia Olbrzymów!

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Olbrzyma na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, należy sprawdzić czy jest to aktualnie największy Oddział wśród tych dowodzonych przez Olbrzymów. Jeśli tak, wtedy Gracz natychmiast zdobywa 2 punkty Chwały oraz przejmuje żeton Olbrzymów kładąc go na zagrany Oddziale. Jeśli inny gracz zagra większy Oddział z Olbrzymem jak Dowódcą, gracz ten przejmuje żeton Olbrzymów oraz otrzymuje natychmiast 2 punkty Chwały. Może zdarzyć się tak, że ten sam gracz zagra większy Oddział pod dowództwem Olbrzyma od tego, który sam zagrał wcześniej – wtedy gracz ten również otrzymuje kolejne 2 punkty Chwały i umieszcza żeton Olbrzymów na większym Oddziale.

Na koniec Ery gracz, który jest w posiadaniu żetonu Olbrzymów, otrzymuje dodatkowe punkty Chwały wskazane na żetonie – liczba punktów jest różna w zależności od Ery. Następnie gracz odkłada żeton Olbrzymów obok planszy głównej, tak aby był on dostępny w czasie kolejnej Ery.

Przykład: Ewa zagrała Oddział składający się z 3 Sojuszników z Olbrzymem jako Dowódcą. Na ten moment gry jest to największy Oddział Olbrzymów, więc Ewa przejmuje żeton Olbrzymów oraz otrzymuje natychmiast 2 Punkty Chwały. W swojej turze Piotr zagrywa Oddział Olbrzymów składający się z czterech kart, zatem żeton Olbrzymów przechodzi do niego i Piotr otrzymuje natychmiast 2 punkty Chwały. Jeśli żeton Olbrzymów zostanie w posiadaniu Piotra aż do końca Pierwszej Ery, Piotr przy punktowaniu na Koniec Ery otrzyma kolejne 2 punkty Chwały.

PLEMIĘ NIZIOŁKÓW



Skromne Niziołki raczej nie są ucieleśnieniem odwagi. Lepiej znają się na uprawie ziemi czy prowadzeniu kramu niż na dowodzeniu armią. Toteż wojownicy raczej nie kwapią się do tego, by iść w bój pod ich dowództwem. Można jednakże wpaść

w ostupienie, widząc jak liczne jest ich wsparcie w walce.

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Niziołka na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, nie będzie mógł umieścić znacznika Kontroli na Planszy, bez względu na to, jak duży jest zagrany Oddział. Tym niemniej, plemię Niziołków liczy dwa razy więcej kart niż inne plemiona Ethnos, co czyni niezwykle łatwym powołanie do życia dużo większych Oddziałów Sojuszników, a co za tym idzie otrzymanie większej liczby punktów Chwały za zagrane Oddziały na Koniec Ery.

PLEMIĘ MORSKIEGO LUDU



Morski Lud chyba jako jedyny zna odpowiedź na pytanie, co znajduje się poza granicami Szczęściu Królestw, w odmętach otaczających je wód. Morski Lud nie ustaje w odkrywaniu nowych zakątków, więc jeśli ktoś wchodzi w zażyłość z tymi ciekawymi świata istotami, może zostać mile zaskoczony. Spodziewać się może podarków z odległych podwodnych krain, których żadne inne oko jeszcze nie widziało.

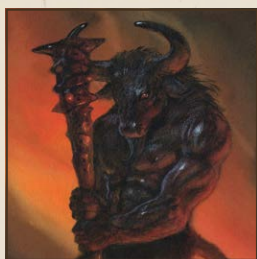
Jeśli gracz zdecyduje się wybrać przedstawiciela Morskiego Ludu na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, może nie tylko umieścić swój znacznik Kontroli na planszy głównej (jeśli jest to zgodne z zasadami), ale również przemieszcza swój znacznik na planszy Morskiego Ludu o liczbę pól równą liczbie kart w zagrany Oddziale. Jeśli w rezultacie, gracz umieści swój znacznik na polu z symbolem Kontroli lub minie takie pole, może dodatkowo umieścić znacznik Kontroli na dowolnym Królestwie, bez względu na wielkość zagranych Oddziału.

Na końcu każdej Ery gracz, który uzyskał największą liczbę punktów na planszy Morskiego Ludu, otrzymuje odpowiednią liczbę punktów Chwały, zgodnie z oznaczeniem w górnej części tej planszy. Znaczników z planszy Morskiego Ludu, nie należy zdejmować w trakcie rozgrywki, jeśli więc gracz dotrze do ostatniego pola, jego znacznik nie może być przesunięty dalej.

Przykład: Piotr zagrał Oddział składający się z 3 Sojuszników z zielonym przedstawicielem Morskiego Ludu jako Dowódcą. Piotr może więc umieścić swój znacznik Kontroli w Królestwie Althea (pod warunkiem, że nie ma tam więcej niż dwóch znaczników Kontroli) oraz przesunąć swój znacznik na planszy Morskiego Ludu o 3 pola. Jeśli w rezultacie, jego znacznik znajdzie się na polu '3' z symbolem Kontroli, wtedy Piotr może umieścić kolejny swój znacznik w dowolnym Królestwie (niekoniecznie w Althea), nawet takim, w którym ma już 3 i więcej znaczników Kontroli.

Jeśli na koniec Pierwszej Ery, Piotr będzie posiadał najwięcej punktów na planszy Morskiego Ludu, dodatkowo otrzymuje on 1 punkt Chwały.

PLEMIĘ MINOTAURÓW



Wbrew opinii występnych bestii o strasznych obliczach, Minotaury Sześciu Królestw są wprawnymi wojownikami na polu walki, ale też nie próżnują w czasie pokoju. Kierowane instynktem stadnym, świetnie współpracują między sobą, nadrabiając niewielką liczebność oddziałów.

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Minotaura na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, będzie potrzebował jednej karty mniej, aby umieścić swój znacznik Kontroli w danym Królestwie.

Przykład: Ewa posiada już 3 znaczniki Kontroli w Królestwie Rhea i może umieścić tam kolejny, zagrywając Oddział składający się tylko z 3 kart z czerwonym Minotaurem jako Dowódcą.

PLEMIĘ ORKÓW



Orkowie to koczownicy, wciąż przemieszczają się z miejsca na miejsce. Wyrobiło to w nich odruch pozbywania się wszystkich zbędnych rzeczy, szczególnie takich, których i tak nigdy nie użyją. Z drugiej strony czasem ciężko jest im przejść obojętnie obok lokalnych błyskotek, nie oferując 'wyzwolenia' w swoim stylu.

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Orka na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, może on umieścić znacznik Kontroli na swojej planszy Hordy Orków, na polu w kolorze Dowódcy zagranego Oddziału (oprócz standardowej możliwości umieszczenia znacznika Kontroli na planszy głównej, gdy Oddział jest wystarczająco liczny). Gracz może umieścić tylko **jeden** znacznik na polu z danym kolorem na planszy Hordy Orków.

Na koniec Ery, gracz **może** zdecydować, że jego Orkowie zostaną wysłani w celu splądrowania okolicy. Gracz usuwa wtedy wszystkie zgromadzone znaczniki ze swojej planszy Hordy Orków i otrzymuje odpowiednią liczbę punktów Chwały, zależną od liczby usuniętych znaczników (zgodnie z tabelą na planszy). Gracz może też zdecydować, że znaczniki zostają na miejscu mając nadzieję, że uda mu się zgromadzić ich więcej w kolejnej Erze.

Przykład: Ewa zagrała Oddział Sojuszników z pomarańczowym Orkiem jako Dowódcą, umieszcza więc jeden ze swoich znaczników Kontroli na terenie Ithys (jeśli oczywiście Oddział jest wystarczająco liczny), a drugi na swojej planszy Hordy Orków, na polu oznaczonym kolorem pomarańczowym. Jeśli na koniec Ery, Ewa zgromadzi w sumie 3 znaczniki na planszy Hordy Orków, może usunąć wszystkie znaczniki i otrzyma tym samym 6 punktów Chwały.

PLEMIĘ SZKIELETÓW



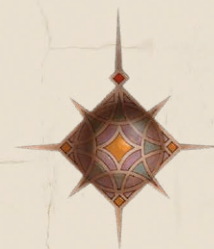
Największą tajemnicą tego Plemienia jest ich pochodzenie – nikt nie wie skąd dokładnie wzięty się te istoty. Nikt nigdy nie przyznał się do tego, że to za sprawą jego działań szczątki zmarłych zostały ożywione. Szkielety czekają na rozkazy, którym poddają się niezwykle ochoczo. Niestety, ta lojalność i zaangażowanie nie jest w stanie uchronić ich przed zgubą i na koniec każdej Ery wszechogarniający chaos pochłania Szkielety jeden po drugim, rozpraszając potężną magię, która wprawia je w ruch.

Szkielety w odróżnieniu od wszystkich pozostałych Plemion **nigdy** nie mogą zostać wybrane na Dowódcę Oddziału. Karta Szkieletu działa jak „joker” – może zostać dołączona do dowolnego Oddziału bez względu na kolor czy Plemię. Szkielety liczone są w skład Oddziału przy umieszczeniu znacznika Kontroli w danym Królestwie oraz przy rozpatrywaniu zdolności specjalnej Dowódcy Oddziału.

Jednakże istoty te, z uwagi na swą nietrwałą konstrukcję, mogą istnieć tylko dzięki potężnej magii. Na koniec każdej Ery, wszystkie karty Szkieletów należy usunąć z zagranych Oddziałów, przed przydzieleniem punktów Chwały za Oddziały Sojuszników.

Jeśli jednak któryś z graczy zagra Oddział Sojuszników składający się z 10 Szkieletów, natychmiast wygrywa grę.

Przykład: Piotr zagrał Oddział składający się z 5 Sojuszników, z czego 2 z nich to Szkielety. Na koniec Ery, Piotr musi zatem usunąć karty Szkieletów z Oddziału i tym samym otrzymuje tylko 3 punkty Chwały za 3 pozostałe karty.



PLEMIĘ TROLLI



Plemię Trolli budzi strach i respekt wszędzie, gdzie się pojawi, być może za sprawą brzydkiego zwyczaju rozrywania na strzępy ciał przeciwników. Jeśli po którejś ze stron opowie się wściekła horda Trolli, kończy się czas dialogu.

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać Trolla na Dowódcę swojego Oddziału Sojuszników, może otrzymać dostępny żeton Trolli o wartości co najwyżej równej liczbie kart wchodzących w skład zagranego Oddziału. Żetony nie mają dodatkowej wartości same w sobie, ale służą do rozstrzygnięcia wszystkich remisów na koniec Ery. Remisujący gracz, który zebrał żetony Trolli o najwyższej łącznej wartości, wygrywa remis. Jeśli remis jest nadal nierozstrzygnięty, wygrywa ten gracz, który posiada samodzielny żeton Trolli o najwyższej wartości.

Na koniec Ery wszystkie żetony Trolli należy odłożyć z powrotem w pobliże planszy głównej tak, aby były dostępne w czasie kolejnej Ery.

Przykład: Piotr zagrał Oddział składający się z 4 Sojuszników z Trollem jako Dowódcą. Oprócz możliwości umieszczenia swojego znacznika Kontroli w jednym z Królestw, Piotr otrzymuje również jeden z dostępnych żetonów Trolli oznaczony cyfrą 4 lub mniej. Jeśli Piotr na koniec Ery będzie remisował z Ewą, która ma żeton Trolli o wartości 2, Piotr wygra remis. Jeśli sytuacja wyglądałaby nieco inaczej i Piotr posiadałby dwa żetony Trolli o wartości odpowiednio 1 i 3, a Ewa posiadałaby jeden żeton Trolli o wartości 4, wtedy Ewa wygrałaby remis zgodnie z zasadą, że wygrywa ten gracz, który posiada pojedynczy żeton Trolli o najwyższej wartości.

PLEMIĘ SKRZYDLATYCH



Szlachetni przedstawiciele Skrzydlatych czasem opuszczają swoje górskie gniazda w poszukiwaniu potencjalnych zagrożeń dla ich siedlisk. W czasie wojny tak zdobyta wiedza jest bardzo przydatna, gdyż doskonale znają oni

stałe strony przeciwnika.

Jeśli gracz zagrywa Oddział dowodzony przez Skrzydlatego, może on umieścić swój znacznik Kontroli na terenie dowolnego Królestwa. Zagrany Oddział nadal musi być wystarczająco duży, aby móc umieścić znacznik, ale gracz nie musi brać pod uwagę koloru zagranego Dowódcy.

Przykład: Ewa zagrała Oddział składający się z 3 Sojuszników z fioletowym Dowódcą, więc zgodnie ze standardowymi zasadami powinna umieścić swój znacznik Kontroli w Królestwie Duris. Jednakże Dowódcą zagranego Oddziału jest przedstawiciel Skrzydlatych, dlatego też Ewa może umieścić znacznik Kontroli w dowolnym Królestwie, gdzie posiada już co najwyżej dwa znaczniki.

PLEMIĘ CZARODZIEJÓW



Nikt nie jest w stanie powiedzieć skąd przybyli Czarodzieje. Ci szafarze tajemnej magii przemierzają Sześć Królestw od samej Ery Stworzenia i są raczej oszczędni w słowach. Jednak jedno słówko szepnięte w odpowiednim czasie i odpowiednim miejscu może pomóc zwerbować więcej sojuszników niż niejedna płomienna mowa.

Jeśli gracz zagrywa Oddział prowadzony przez Czarodzieja, po odrzuceniu pozostałych kart do puli dostępnych Sojuszników, gracz może dobrać z Talii Sojuszników liczbę kart równą wielkości zagranego Oddziału Czarodzieja. Aktywując tę zdolność specjalną, gracz nie może dobierać odkrytych kart z puli dostępnych Sojuszników.

Przykład: Piotr ma na ręku 4 karty i zagrywa Oddział składający się z 2 Sojuszników z Czarodziejem jako Dowódcą. Po odrzuceniu pozostałych 2 Kart z ręki, Piotr może pociągnąć 2 nowe karty z zakrytej Talii Sojuszników.

Twórcy Gry

Autor gry: **Paolo Mori**

Ilustracje: **John Howe**

Projekt graficzny: **Mathieu Harlaut, Thomas Klapper**

Rozwój gry: **Fel Barros, Alexandru Olteanu**

Instrukcja: **William Niebling, Thiago Aranha**

Produkcja: **Mathieu Harlaut**

Wydawca: **David Preti**

Tekst polski: **Agnieszka Wawrzekiewicz**

Projekt graficzny polskiej wersji: **Rafał Szyma**

Testerzy: **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, wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez zgody wydawcy. Ethnos, Spaghetti Western Games, CMON i logo CMON są znakami zastrzeżonymi CMON Global Limited. Wygląd komponentów może różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Podsumowanie zasad

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Umieście losowo żetony Chwały w kolejności rosnącej w każdym Królestwie (w rozgrywce dla 2-3 graczy należy usunąć żetony z oznaczeniem 4+).
- Wylosujcie sześć Plemion, które będą brały udział w rozgrywce i przetasujcie Talię Sojuszników (Pięć Plemion w rozgrywce dla 2-3 graczy).

POCZĄTEK NOWEJ ERY:

- Każdy z graczy dobiera 1 kartę Sojusznika z Talii Sojuszników.
- W pobliżu planszy głównej umieście odkryte karty Sojuszników w liczbie równej dwukrotności liczby graczy.
- Wtasujcie 3 karty Smoków w dolną część Talii Sojuszników.
- Wybierzcie Pierwszego Gracza. Losowo w Pierwszej Erze. W Drugiej i Trzeciej Erze, Pierwszym Graczem zostaje osoba z najmniejszą liczbą punktów Chwały (w przypadku remisu: osoba, siedząca najbliżej gracza, który dociągnął trzecią kartę Smoków).

PRZEBIEG ERY:

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegarka. W trakcie swojej tury, gracz musi wykonać jedną z dostępnych akcji:

- Zwerbować Sojusznika
- 1. Gracz dobiera kartę Sojusznika albo z puli odkrytych kart Sojuszników albo z zakrytej Talii Sojuszników (limit kart na rękę: 10).
- 2. Jeśli gracz dobierze kartę Smoka, odkłada ją obok planszy i dobiera kolejną kartę.

LUB

- Zagrać Oddział Sojuszników
- 1. Gracz zagrywa od 1 do 10 kart Sojuszników. Karty muszą być albo w tym samym kolorze albo muszą należeć do tego samego Plemienia.
- 2. Gracz wybiera Dowódcę i umieszcza go na wierzchu Oddziału Sojuszników.
- 3. Jeśli w Królestwie odpowiadającym kolorowi zagranej Dowódcy, gracz posiada mniejszą liczbę znaczników niż liczba kart w zagranych Oddziałach, gracz umieszcza swój znacznik Kontroli w tym Królestwie.
- 4. Gracz może użyć zdolności specjalnej Dowódcy Oddziału.
- 5. Gracz odrzuca pozostałe na ręku karty i umieszcza je w puli dostępnych kart Sojuszników.

KONIEC ERY

Kiedy gracze dobiorą trzecią kartę Smoków, Era natychmiast dobiega końca. Gracze posiadający największą liczbę znaczników Kontroli w Królestwach otrzymują punkty Chwały.

- Pierwsza Era: Gracz z największą liczbą znaczników Kontroli otrzymuje punkty Chwały wskazane na żetonie znajdującym się na polu oznaczonym 'I'.
- Druga Era: Gracz z największą liczbą znaczników Kontroli otrzymuje punkty Chwały wskazane na żetonie znajdującym się na polu oznaczonym 'II', drugi w kolejności gracz otrzymuje punkty Chwały z pola oznaczonego 'II'. W rozgrywce dla 2 graczy, drugi z graczy nie punktuje w ogóle, a jeśli w Królestwie znajdują się znaczniki Kontroli tylko jednego gracza, otrzymuje on punkty Chwały z pól oznaczonych 'I' i 'II'.
- Trzecia Era: Gracz z największą liczbą znaczników Kontroli otrzymuje punkty Chwały wskazane na żetonie znajdującym się na polu oznaczonym 'III', drugi w kolejności gracz otrzymuje punkty Chwały z pola oznaczonego 'II', a trzeci gracz – z pola oznaczonego 'I'.
- W przypadku remisu, punkty Chwały przeznaczone dla graczy którzy remisują, należy dodać i podzielić równo pomiędzy nich (zaokrąglając w dół).

Następnie gracze podliczają liczbę punktów Chwały zdobytą za każdy zagrany Oddział Sojuszników, odpowiednio do liczby kart w danym Oddziale (przydział punktów następuje według tabeli widocznej w prawym dolnym rogu planszy głównej).

Wszystkie karty pozostałe na ręku graczy oraz te zagrane w Oddziałach należy potasować i utworzyć nową Talię Sojuszników (umieszczając karty Smoków w jej dolnej części).

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po upływie trzeciej Ery (Drugiej w rozgrywce dla 2-3 graczy).

Zwycięża osoba z największą liczbą punktów Chwały!

