

Ethnos 中文规则 V1.0



翻译: yucv2006

初始设置

1. 选择阵营

每位玩家选择一种颜色并获取对应的控制标记，将当中一个标记放置在 VP 记录条 0 格的位置；

2. 分配荣耀

将所有荣耀标记面朝下重洗，然后随机选取并放置在游戏版面各王国的荣耀区（每个王国三格），然后翻开并按照数字从小到大排好；

3. 设置部落

重洗 12 张部落配置卡并随机亮出 6 张，然后找到对应的部落卡牌，全部重洗并形成 1 个盟友牌堆，其余部落本次游戏不使用；

4. 其他设置

由于出现的部落不同，可能会有一些额外的设置：Merfolk 登场时，放置其对应的面板，每位玩家将自己的控制标记放在 0 位置；巨魔（Troll）登场时，则取出 6 个巨魔标记；巨人（Giant）登场时，则取出等同玩家数量的巨人标记；兽人（Orc）登场时，每位玩家获得 1 个兽人军团（Orc Horde）面板；

新年开始

游戏按照年份进行，通常进行 3 年，2~3 人游戏时只进行 2 年：

1. 摸牌

每位玩家从盟友卡堆中摸 1 张并加入手牌；

2. 发牌

从盟友卡堆中翻开数量为（玩家人数 $\times$ 2）的卡牌，在游戏版图上端排成一排；

3. 切牌

将剩余的盟友卡堆分成数量大致相等的 2 堆，将 3 张巨龙卡洗入其中的 1 堆，并将该卡堆放置在另 1 堆的下方形成新的盟友卡堆；

4. 开始

如果是第一年，随机选择一名玩家作为起始玩家，否则由 VP 最低的玩家作为起始玩家，平局时按逆时针顺序比较与上一年摸到最后一张巨龙卡玩家的距离，距离近的为起始玩家；

游戏顺序

在每一年中玩家按照逆时针顺序依次行动：

1. 招募盟友

从盟友卡堆摸 1 张，或从展示的盟友卡中选择 1 张加入手牌，注意展示的盟友被玩家摸走之后不补充；玩家手牌上限为 10，到达上限之后不允许执行招募行动；

2. 团队集结

玩家可以从手牌中打出一组盟友（数量 1~10）集结成一个团队，团队中所有卡牌必须来自同一部落（即拥有相同的名称）或来自同一王国（即拥有相同的颜色），然后：

- a. 将团队放置在自己面前；
- b. 选择 1 张卡作为团队领袖并放在最上方；
- c. 如果该团队强度足够，则将 1 个控制标记放置到与团队领袖颜色相匹配的王国；
- d. 同时你可以使用团队领袖的特殊能力（除骷髅以外，盟友作为团队成员时无法使用特殊能力）；
- e. 集结完团队并打出之后，如果还有剩余手牌，必须全部面朝上弃置在游戏版图旁边，其他玩家可以招募这些盟友；

团队详解

1. 团队强度

玩家打出团队的卡牌总数即为团队的强度，注意某些特殊能力和团队强度相关，已经打出的团队将放置在桌面直至年份结束；

2. 控制标记

玩家放置控制标记时，团队强度应大于所放置王国已有的控制标记数量；换言之，放置第 1 个控制标记，需强度 = 1 的团队，放置第 2 个控指标记，需强度 = 2 的团队，以此类推；

年份结束

玩家持续执行行动直至第 3 张巨龙卡出现，则当前年份立即结束并且：所有玩家立即弃置所有手牌结算控制情况，在某个王国拥有控制标记数量最多的玩家赢得该王国的控制权，并且获得所控制王国上对应年份的 VP，出现平局则以向下取整的方式平分 VP，最后计算玩家的团队加成；

团队加成

玩家根据自己控制的团队强度获得加成：

团队强度	VP 加成
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 或以上	15

游戏变体

2 人游戏时有以下限制：

- a. 游戏只进行 2 年；
- b. 配置时只选用 5 张部落卡，移除所有大于 4 的荣耀标记；
- c. 放置控制标记时，团队强度必须大于所有的控制标记总和；
- d. 第 2 年结算控制时，将同时获得某个王国所有荣耀标记的总和；