

Bruno Cathala

Five Tribes

The Djinns of Nagala



Crossing into the Land of 1001 Nights, your caravan arrives at the fabled Sultanate of Nagala. The old sultan just died and control of Nagala is up for grabs! The oracles foretold of strangers who would maneuver the Five Tribes to gain influence over the legendary city-state. Will you fulfill the prophecy? Invoke the old Djinn, move the Tribes into position at the right time and the Sultanate may become yours!

Компоненты

- ◆ 5 памяток по структуре хода способностям Джинов
- ◆ 1 блокнот для подсчета очков
- ◆ 2 набора по 8 верблюдов и 1 маркеру очередности хода в каждом
- ◆ 2 набора по 11 верблюдов и 2 маркера очередности хода в каждом
- ◆ 1 трек очередности ставок и 1 трек очередности хода



- ◆ 90 деревянных миплов:



- ◆ 1 мешочек для миплов
- ◆ 12 фигурок пальм и 10 дворцов



- ◆ 30 тайлов (12 тайлов с числовым значением в синем круге и 18 тайлов с значением в красном круге)



- ◆ 22 карты Джинов
- ◆ 96 жетонов золотых монет (48 жетонов ценой "5" и 48 жетонов ценой "1")
- ◆ 54 карты ресурсов: 36 карт товаров и 18 карт Рабов



Подготовка к игре

Если вы играете первый раз, отделите все компоненты игры от их рамок. Не стоит выбрасывать пустые рамки, лучше поместите их под низ органайзера. Таким образом органайзер будет плотно прилегать к крышке коробки, что предотвратит перемешивание компонентов игры во время хранения и транспортировки.

Если играют 3 или 4 игрока, каждый игрок берет по 8 верблюдов и одному маркеру очередности хода **1**. Оставшиеся розовые и синие верблюды и маркеры очередности хода не используются. При игре вдвоем один игрок берет всех 11 розовых верблюдов и 2 розовых маркера очередности хода, а второй игрок забирает себе 11 синих верблюдов и 2 синих маркера очередности хода.

Каждый игрок также получает 50 золотых монет (9 монет по "5" и 5 монет по "1") **2**. Игрокам следует положить монеты перед собой номиналом вниз (так, чтобы другие игроки не могли видеть точную сумму имеющейся у каждого наличности до самого конца игры).

Перемешайте 30 тайлов и расположите их случайным образом, формируя прямоугольник 5 на 6 тайлов. Это ваш Султанат **3**.

Сложите все 90 миплов в мешок, затем случайным образом вытащите и положите на каждый тайл по 3 мипла **4**.

Расположите трек очередности ставок и трек очередности хода рядом с Султанатом.

Соберите маркеры очередности хода у всех игроков и расположите их на треке очередности ставок случайным образом **5**. Расположение маркеров определит, в каком порядке игроки будут осуществлять ставки на очередность хода в первом раунде **6**.

Перемешайте карты ресурсов и положите колоду на столе лицом вниз. Затем возьмите 9 верхних карт и выложите их в ряд в открытую рядом с колодой **7**.

Перемешайте карты Джиннов и положите колоду на столе лицом вниз. Возьмите 3 верхние карты и выложите их в ряд в открытую рядом с колодой **8**.

Положите пальмы, дворцы и все оставшиеся монеты так, чтобы игроки могли легко до них дотянуться **9**.

Теперь можно начинать игру!



Цель игры

В игре **Five Tribes** каждый игрок является путником, отправившимся в легендарный город-государство Нагала. Игроки будут плести интриги среди местных племен, вызывать древних Джиннов и поборются за влияние в султанате. В конце игры игрок с наибольшим количеством победных очков победит и будет провозглашен Великим Султаном.

В конце игры победные очки (ПО) начисляются следующим образом:

- ◆ 1 ПО за каждую вашу золотую монету
- ◆ 1 ПО за каждого вашего Визиря (желтый мипл) + 10 ПО за каждого оппонента, у которого Визирей строго меньше, чем у вас
- ◆ 2 ПО за каждого вашего Мудреца (белый мипл)
- ◆ сумма ПО ваших Джиннов
- ◆ сумма ПО, указанных на ваших тайлах (тех тайлах, на которых стоят ваши верблюды)
- ◆ 3 ПО за каждую пальму на любом вашем тайле
- ◆ 5 ПО за каждый дворец на любом вашем тайле
- ◆ сумма ПО за каждый имеющийся у вас набор карт товаров (не Рабов), в котором все товары различны (это значение считается, как если бы вы решили продать все имеющиеся у вас в конце игры товары - см. раздел 2.6 Продать товары с. 14).

Ход игры

В начале игры и в начале каждого нового раунда все игроки должны сделать ставки на порядок хода, чтобы определить в какой очередности они будут совершать действия в этом раунде.

Аукцион за порядок хода

Игрок, чей маркер находится на первой позиции трека очередности ставок, начинает первым и объявляет, на какое место трека очередности хода он хочет поставить свой маркер. Он немедленно платит в банк сумму, указанную на выбранном им месте, и помещает туда свой маркер очередности хода.

A.

Оливер хочет ходить одним из первых в этом раунде, но не хочет платить за это слишком много, т.к. помнит о том, что оставшиеся в конце игры монеты превратятся в ПО. Поэтому он решает поставить свой маркер на позицию с значением "3". Он платит 3 золотые монеты в банк и ставит маркер на выбранную позицию.

B.

Сэм ходит следующей. Она теперь не может занять позицию "3", т.к. там уже стоит маркер Оливера, а "5" кажется слишком высокой ценой за привилегию ходить раньше Оливера. Поэтому Сэм решает заплатить 1 золотой в банк и ставит свой маркер на "1" на треке очередности хода.

C.

Следующей ходит Анна. Она хочет сохранить свое золото на будущее и решает сделать нулевую ставку. Она ничего не платит и ставит свой маркер очередности хода на нулевую позицию, ближайшую к ненулевым значениям на треке очередности хода.

Если игрок решает поставить свой маркер на "0" позицию, а на треке очередности хода уже есть маркеры на "0", то все уже стоящие на нулевых позициях маркеры смещаются вверх, освобождая место для нового маркера. Таким образом, тот игрок, который последним делал нулевую ставку, будет ходить раньше других игроков, сделавших нулевые ставки до него. А игрок, кто первым поставил свой маркер на "0", будет ходить в раунде последним.

D.

Питер последним делает ставку и видит, что если он поставит свой маркер на "0", то ему ничего не придется платить, и он все равно будет ходить перед Анной. Именно так он и решает поступить.

Так как на треке очередности хода всего три нулевые позиции, то если все "0" заняты, последний игрок должен поставить свой маркер на платную позицию (например, "1") - при этом он будет ходить первым в этом раунде!

Игроки осуществляют свои ходы в порядке, задаваемом их маркерами на треке очередности хода, при этом игроки, маркеры которых стоят на более старших позициях, ходят первыми.

E.

В этом раунде Оливер ходит первым, следующей ходит Сэм, потом Питер и Анна.

2. Действия игроков

В свой ход игрок выполняет последовательно все нижеперечисленные действия, прежде чем передает ход следующему игроку.

2.1 Переместить маркер очередности хода

Возьмите ваш маркер очередности хода и поставьте на первую свободную позицию на треке очередности ставок.

Примечание: Если вы ходите первым, то вы будете первым делать ставку на порядок хода в следующем раунде. Теоретически это означает, что если вы будете делать достаточно высокие ставки, то таким образом сможете всю игру ходить первым, но потратив деньги на ставки, вы лишите себя тех ПО, которые вы бы могли получить в конце игры за золото - подумайте, возможно, это не выигрышная стратегия!

2.1 Переместить миплов

Выберите тайл, на котором есть хотя бы 1 мипл (или более). Заберите всех миплов этого тайла в руку и выставляйте миплов на тайлы по одному миплу за раз, начав движение с соседнего тайла и дальше двигаясь по смежным тайлам.

Есть 3 правила, которые вы должны соблюдать, расставляя миплов:

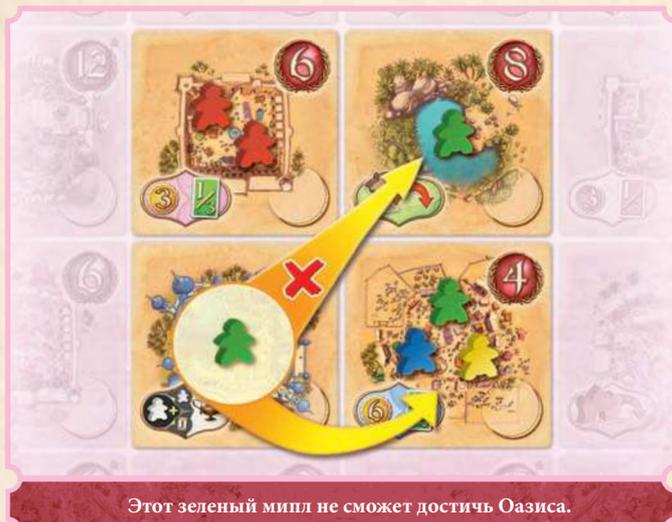
- ♦ правило Последний мипл того же цвета
- ♦ правило Нет диагоналям
- ♦ правило Нет обратному движению

♦ **Правило Последний мипл того же цвета:** вы сами выбираете порядок, в котором вы будете двигаться по тайлам, расставляя миплов, но вы должны убедиться, что последний мипл с руки будет выставлен на тайл, на котором уже есть хотя бы 1 мипл такого же цвета.



Примечание: Во время движения по тайлам вы можете проходить по пустым тайлам (оставляя на них тоже по одному миплу), но ваше движение НИКОГДА не может заканчиваться на пустом тайле, т.к. на конечном тайле всегда обязан быть хотя бы 1 мипл, причем такого же цвета, как и последний оставшийся у вас в руке.

♦ **Правило Нет диагоналям:** Все перемещения миплов должны осуществляться с тайла на следующий смежный с ним по одной стороне тайл. Перемещения по диагонали недопустимы.



♦ **Правило Нет обратному движению:** нельзя вернуться на тайл, который вы только что покинули. Вместе с тем вы можете вернуться на тайл, который вы уже посещали во время текущей последовательности перемещений, если у вас достаточно миплов, чтобы совершить циклическое движение.



В.

Взяв всех миплов с тайла Малого рынка, игрок затем оставляет зеленого мипла в Оазисе (1), синего - на тайле Большого рынка (2), красного - в Священном месте (3), желтого - на тайле Малого рынка (4), и последнего зеленого мипла игрок кладет на тайл Оазиса (5), который он уже посещал ранее в этот ход.

С.

Такое перемещение позволяет игроку сгруппировать 3 зеленых миплов в Оазисе: теперь игрок может использовать этих Торговцев. Другие миплы были оставлены на других тайлах во время движения.

Пока вы только открываете для себя эту игру, мы вам рекомендуем класть миплов плашмя во время планирования вашего движения по тайлам. Это позволит вам, если необходимо, забрать миплов обратно в руку, не перестав их с теми, что уже стояли на тайлах. Только не забудьте поставить лежащих миплов в вертикальное положение, когда ваше движение будет завершено.

2.3 Контроль тайла

Когда вы закончили перемещать миплов, возьмите обратно в руку мипла, которого вы последним поставили на финальный тайл, вместе со всеми другими миплами такого же цвета, которые уже были на этом тайле ранее.

У вас в руке должно быть минимум два мипла одинакового цвета: один - тот, которого вы поставили последним, и хотя бы еще один того же цвета обязан был уже быть на тайле. В противном случае, вы не выполнили правило *Последний мипл того же цвета* и обязаны забрать разложенных вами во время движения миплов и походить заново.

Если, забрав всех миплов такого же цвета, вы оставили тайл пустым, вы немедленно получаете контроль над этим тайлом:

положите на тайл одного из своих верблюдов, чтобы отметить ваше владение тайлом. В конце игры вы получите все ПО, указанные в красных и синих кругах на тех тайлах, на которых стоят ваши верблюды.



Игрок перемещает одного белого мипла на тайл, где стоят 2 белых и нет миплов других цветов. Таким образом, он заканчивает фазу передвижения с тремя белыми миплами в руке, а на тайле не остается ни одного мипла - игрок получает контроль над этим тайлом. Если бы игрок решил переместить белого мипла на тайл с тремя белыми миплами одним синим, он бы взял в руку 4 белых мипла, но не получил бы контроль над тайлом.

Примечание: Во время вашего движения вы можете проходить через тайлы, контролируемые другими игроками или вами, оставляя по 1 миплу на этих тайлах, как обычно. Если вы заканчиваете ваше движение на тайле, принадлежащем другому игроку, и забрав всех миплов того же цвета, что и ваш последний мипл, вы опустошаете тайл, то вы НЕ получаете контроль над этим тайлом: тайл остается во владении прежнего игрока. После того, как игрок первым поставил своего верблюда на тайл, этот тайл принадлежит игроку до конца игры.

2.4 Действия племен

Теперь выполните действие племени, к которой принадлежат миплы в вашей руке. Вы выполняете это действие независимо от того, получили вы контроль над финальным тайлом или нет.



Желтое племя Визирей

Поставьте всех Визирей, которых вы собрали в руке, перед собой. В конце игры они принесут вам ПО.



Белое племя Мудрецов

Поставьте всех Мудрецов, которых вы собрали в руке, перед собой. Если у вас останутся Мудрецы в конце игры, то вы получите за них ПО. Вы также можете "потратить" некоторых своих Мудрецов во время игры, чтобы получить Джиннов и/или воспользоваться их силой.



Зеленое племя Торговцев

Сразу же верните этих зеленых миплов в мешок и возьмите такое же количество карт ресурсов из тех, что выложены на столе в ряд лицом вверх, начиная с начала ряда. НЕ замещайте взятые карты новыми картами из колоды! (См. фазу Очистка с. 15).



Синее племя Строителей

Сразу же верните их в мешок и получите следующее количество золотых монет:

♦ Посчитайте количество тайлов с синими значениями, окружающих финальный тайл (финальный тайл и тайлы по диагонали тоже учитываются).

♦ Умножьте это число на количество синих миплов, которых вы только что вернули в мешок.



БОНУС: при умножении вы можете к числу миплов добавить любое число имеющихся у вас Рабов (и сбросить эти карты).



Вокруг финального тайла с красным значением расположены 4 тайла с синими значениями. Последний мипл игрока был синего цвета, также на финальном тайле было еще 2 мипла синего цвета - поэтому игрок положил в мешок 3 синих мипла.

Игрок также решил сбросить 2 карты Рабов.

Он сразу же получает $4 * (3 + 2) = 20$ золотых монет. Если бы тайл, на котором игрок закончил свое движение, был бы с синим значением, игрок бы получил $5 * (3 + 2) = 25$ золотых монет.



Красное племя Ассасинов

Сразу же верните красных миплов с руки в мешок. Убейте одного другого мипла - просто уберите миплав мешок.

Миплом-жертвой может быть:

♦ Либо 1 мипл любого цвета на ваш выбор, находящийся на расстоянии от финального тайла не большем, чем количество ассасинов, которых вы вернули в мешок (расстояние считается как количество переходов с тайла на тайл через сторону, при подсчете расстояния нельзя перемещаться по диагонали).

♦ Либо 1 желтый либо 1 белый мипл, стоящий перед другим игроком.

БОНУС: Вы можете сбросить сколько угодно имеющихся у вас карт Рабов, чтобы увеличить дистанцию ваших Ассасинов. Дистанция поражения увеличивается на 1 тайл за каждую сброшенную карту Раба.



ВАЖНО: если в результате действия ваших Ассасинов на тайле не осталось больше миплов, вы сразу же получаете контроль над этим тайлом! Сразу же поставьте на тайл своего верблюда.

Таким образом, с помощью Ассасинов за один ход игрок может получить контроль сразу над двумя тайлами. Контроль над первым тайлом игрок получает обычным образом: если в конце перемещения миплов все миплы на финальном тайле окажутся одного цвета (в нашем случае красного). И если на соответствующем расстоянии от финального тайла есть тайл с одним единственным миплом, то игрок может "убить" этого мипла и получить контроль над вторым тайлом.



За один ход эти Ассасины принесли своему хозяину контроль не над одним, а сразу над двумя тайлами.

Если так случилось, что благодаря Ассасинам вы получили контроль сразу над двумя тайлами, и в этот момент у вас оставался только 1 верблюд, то вы должны поставить верблюда на тот тайл, на котором вы закончили движение. Вы не можете выбирать, на какой из тайлов поставить своего последнего верблюда в такой ситуации.

2.5 Действие тайла



Полностью завершив действие племен, выполните действие финального тайла, на котором закончили движение ваши миплы, независимо от того, получили вы контроль над тайлом или нет.

Если в этот ход вы получили контроль над вторым тайлом с помощью Ассасинов, вы не можете выполнить действие этого тайла. Вы всегда выполняете действие только того тайла, на котором закончили фазу движения.

На каждом тайле есть небольшой символ, подсказывающий, какое действие у этого тайла.

Если символ отмечен **Красной стрелкой**, то действие тайла является **ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ**:



ОАЗИС

Поставьте одну фигурку пальмы на этот тайл. На тайле может быть сколько угодно пальм. Если все пальмы в резерве закончились, просто игнорируйте это действие.



ПОСЕЛЕНИЕ

Поставьте одну фигурку дворца на этот тайл. На тайле может быть сколько угодно дворцов. Если все дворцы в резерве закончились, просто игнорируйте это действие.



Все другие действия тайлов в игре не являются обязательными. Игрок сам решает, хочет ли он выполнить действие, и имеет ли он желание и возможность заплатить за это действие соответствующую цену.



МАЛЫЙ РЫНОК

Заплатите 3 золотые монеты и возьмите 1 карту ресурсов на свой выбор из первых 3 карт с начала ряда. Как всегда, НЕ замещайте взятые вами карты новыми из колоды!



БОЛЬШОЙ РЫНОК

Заплатите 6 золотых монет и возьмите 2 карты ресурсов на свой выбор из первых 6 карт ресурсов с начала ряда. В случае, если в ряду осталась всего лишь 1 карта, все равно платите 6 монет, если вы хотите ее забрать. Как всегда, НЕ замещайте взятые вами карты новыми из колоды!



СВЯЩЕННОЕ МЕСТО

Заплатите либо 2 Мудрецов, либо 1 Мудреца и 1 Раба, чтобы взять любого из открытых в данный момент Джиннов на ваш выбор. Мудрецов отправьте в мешок, а карту Раба сбросьте. НЕ замещайте взятую вами Джинна новой картой из колоды!

Джинны не только принесут своему хозяину ПО в конце игры, но и обладают могущественными способностями:

- ◆ Некоторые способности Джиннов имеют цену: в этом случае такая способность может быть использована 1 раз в раунд только в ход игрока.
- ◆ Вы можете воспользоваться способностью Джинна сразу же, как получили его. Если у способности указана цена, вы должны оплатить ее.

2.6 Продать товары (Опционально)

После того, как вы выполнили действия племени и финального тайла, и до того, как передать ход следующему игроку, вы можете, ЕСЛИ ХОТИТЕ, продать некоторые ваши товары (но не Рабов).

Чтобы сделать это, сбросьте один или более наборов карт товаров. Все карты в каждом наборе должны быть разными. Сразу же получите из банка соответствующее количество золотых монет за каждый набор: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 - 60 - в зависимости от того, сколько различных карт товаров в наборе.

# карт в наборе								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
заработанные монеты								

Набор #1



Набор #2



Желая сделать высокую ставку, чтобы ходить первым в следующем раунде, игрок решает продать все свои товары. Он получает 30 золотых монет за первый набор карт + еще 7 монет за три карты ресурсов, которые дублировали карты из первого набора, и потому были выделены в отдельный набор.

Рабы не могут быть проданы.

Примечание: Продавайте свои товары только в том случае, когда вам отчаянно нужны деньги, чтобы сделать ставку на очередность хода в следующем раунде. Иначе вам всегда лучше придержать свои товары, собрать и продать БОЛЬШИЙ сет позже. Даже если у вас не получится добавить новые виды товаров в ваш набор, вы всегда сможете продать свои товары по той же цене в свой последний ход!

3. Очистка

После того, как все игроки походили в этом раунде, и до того, как начать делать ставки на порядок хода в следующем раунде, игрок, который сидит рядом с колодами Джиннов и карт ресурсов, должен выполнить следующие действия:

◆ Пополнить ряд карт ресурсов:

Сдвиньте все оставшиеся открытые карты ресурсов в начало ряда. Вытащите из колоды и добавьте в ряд карты, чтобы опять получилось 9 открытых карт в ряду. В том маловероятном случае, если закончились карты в колоде ресурсов, перетасуйте сброшенные карты (если есть) и сформируйте новую колоду. Если по-прежнему не хватает карт для того, чтобы дополнить ряд до 9 карт, то выложите столько карт, сколько есть.

◆ Пополните ряд Джиннов:

Сдвиньте оставшиеся открытые карты Джиннов (если есть) в начало ряда. Вытащите из колоды и добавьте в ряд карты, чтобы получилось 3 открытые карты в ряду. В случае, если закончились карты в колоде Джиннов, перетасуйте сброшенные карты (если есть) и сформируйте новую колоду.

Теперь вы готовы перейти к следующему раунду и начать делать ставки на порядок хода (фаза 1).

Конец игры

Игра останавливается в конце того раунда, в котором произошло одно из следующих двух событий:

◆ **Игрок поставил на тайл своего последнего верблюда:**

Игрок получает контроль над тайлом, затем совершает последующие действия хода, как обычно. Игра завершается после хода последнего игрока в этом раунде, и происходит подсчет очков.

◆ **У игрока нет возможности переместить миплов:**

Этот игрок (и все следующие за ним игроки) не имеет возможности переместить миплов в рамках правил. В то же время игроки, если хотят, могут совершить другие действия, например, воспользоваться силой своих Джиннов. Игроки ходят, пропуская фазу движения 2.2 (или пасуют), как обычно, в порядке, определенном треком очередности хода. После хода последнего игрока раунд завершается, игра заканчивается, и происходит подсчет очков.

Примечание: После того, как на поле не осталось вариантов, как переместить миплов, один из игроков может воспользоваться силой Джинна Анип-Нак, добавить на один из тайлов 3 новых миплов, и в игре опять появится возможность совершать перемещения. Тем не менее игра все равно завершается, когда заканчивается текущий раунд.

Подсчет очков

Воспользуйтесь специальным блокнотом, вложенным в коробку с игрой, для подсчета очков каждого игрока (смотрите также правила подсчета в разделе Победные очки на с.3).

Игрок, получивший за игру наибольшее количество ПО, выигрывает и становится Великим Султаном Нагалы! В случае, если два или более игроков заработали одинаковое количество очков, им придется поделить власть и управлять Нагалой совместно, или сыграть еще раз!



Credits

Game Design: Bruno Cathala

I would like to thank my favorite playtesting team:

François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala and all those who convinced me with their enthusiasm that I was on the right track – with a special thought for all the players I met at Alan Moon's and Bruno Faidutti's Gatherings!

Illustrations: Clément Masson

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Register your board game



We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games.

To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at: www.daysof wonder.com/five-tribes and click on the **New Player Signup** button on the home page. Then just follow the instructions.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

WWW.DAYSOFWONDER.COM