

# Five Tribes -SOLO

*Новый Султан Нагала — Язид Первый — милосерден в своей простоте. Он заботится о людях, распределяет материальные блага между бедняками, выслушивает их жалобы... НО, эти земли нуждаются в авторитетном и сильном лидере, а не в подобном мягкосердечном экземпляре. Все права на Нагалу должны быть ТВОИ. Пришло время совершить переворот!*

*Путь к победе будет очень труден: Султан имеет поддержку своего Совета Визирей, его Ассасины полностью преданы своему делу, и молва гласит, что он пользуется покровительством могущественных Джиннов...*

## 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В данном соло варианте Пяти Племен, Вы будете противостоять Султану Язиду, который будет выступать от имени самой игры в качестве второго оппонента.

Используйте базовую подготовку к игре, со следующими отличиями:

- Возьмите 11 голубых верблюдов для себя;
- Разместите 11 розовых верблюдов рядом с полем — это верблюды Язида;
- Возьмите 25 золотых монет (вместо 50);
- Не нужно использовать треки ставок и очереди хода;
- Необходимо будет использовать обычные игровые кубики с номиналами значений от 1 до 6 (1 черный и 1 белый).

Оставшаяся часть подготовки остается неизменной.

## 2. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Уцелеть в течение всей игры и набрать как можно большее количество Победных очков (ПО). Вы получаете ПО таким же образом, как и в базовой игре.

**Вы немедленно проигрываете игру, если:**

- 7 Ассасинов, оказываются в подчинении у Язида;
- 6 Джиннов, принадлежащих Язиду, оказываются рядом с полем;
- Вы не можете заплатить Язиду, когда это требуется.

При этом, в конце игры Вы должны иметь больше Визирей, чем Язид. Если это не так, то Вы также проигрываете в игре.

## ХОД ИГРЫ

### Порядок хода

Киньте кубики за Язида. Выпавший результат указывает его тайл-цель в этот ход (тайл, с которого он может захватить всех миплов):

- Значение, выпавшее на белом кубике, служит указателем столбца на поле (первый столбец с левого края поля, соответствует значению 1 на кубике, и далее в порядке увеличения. Таким образом, значение 6 указывает на последний столбец).
- Значение на черном кубике указывает конкретный тайл (строку) в выбранном с помощью белого кубика столбце (нижний тайл соответствует значению 1 на кубике, верхний тайл — значению 5). Если Язид при броске выбросил значение 6 на черном кубике, он снимает миплов с двух тайлов, вместо одного.

Если Вы не хотите, чтобы Язид освобождал выбранный, описанным выше образом, тайл (тайлы), вы можете перекупить очередность хода, чтобы сыграть раньше него. В данном случае, Вы должны уплатить сумму выпавших на обоих кубиках значений в банк, до того как играть свой ход. А в конце своего хода, Вы должны перебросить кубики за Язида, и тогда уже применить их результат.

### 3. ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Язид обычно ходит первым, кроме случаев, когда Вы перекупаете у него очередность хода (описанным выше способом).

#### 3.1 ХОД ЯЗИДА

В ход Язида может быть несколько вариантов действий (возможностей):

- На черном кубике выпало значение 6: Язид атакует дважды! Он намечает целями два тайла: самый верхний и самый нижний, доступные в столбце, выбранном с помощью белого кубика. Тайлы считаются доступными, если на них размещены какие-либо миплы. Если подобный тайл один в столбце (только на одном тайле размещены миплы), Вы должны выбрать второй тайл-цель в любом другом столбце на поле. Если весь выбранный столбец пустой, Вы должны выбрать оба тайла-цели в любом другом столбце (столбцах) на поле.
- На черном кубике выпадает любое другое значение (от 1 до 5): Язит намечает целью только один тайл. Если выбранный тайл не содержит ни одного мипла, вы выбираете другой тайл в этом столбце, или в любом другом столбце (если данный столбец полностью пустой).
- Язид захватывает **ВСЕХ** миплов с выбранного тайла (тайлов). В зависимости от цветов, они имеют различные эффекты:

**Желтые (Визири)** — поместите захваченных Визирей рядом с полем на стороне Язида — они формируют Совет Визирей Язида и влияют на победу в партии (смотри п. Конец Игры).

**Белые (Мудрецы)** - поместите захваченных Мудрецов рядом с полем на стороне Язида. Если Язид имеет по крайней мере 1 Мудреца и 1 Факира (или 2х Мудрецов, если у него нет Факиров) в конце своего хода, он может заплатить их и взять первого свободного Джинна, из открытых в данный момент (начиная с самой левой карточки). Язид может купить только одного Джинна в каждый свой ход.

**Вы немедленно проигрываете, если у Язида в услужении оказываются 6 Джиннов.**

**Зеленые (Торговцы)** — поместите захваченных Торговцев обратно в мешочек. Язид берет аналогичное количеству торговцев количество карт ресурсов из тех, что выложены на столе лицом вверх, начиная с начала ряда. Затем он скидывает в сброс все карты ресурсов, оставляя себе только Факиров.

**Синие (Строители)** — поместите захваченных строителей в мешочек и Примените их эффект для Язида: **ВНИМАНИЕ**, вместо получения победных очков (монет) из банка, он берет Золотые Монеты из Вашего личного запаса.

**Вы немедленно проигрываете, если у Вас заканчиваются деньги, даже если Вы все еще имеете некоторые карты Товаров на руке. Обратите внимание на то, что Вы можете продать товары только в конце Вашего хода, как описано ниже.**

**Красные (Ассасины)** — поместите захваченных Ассасинов рядом с полем на стороне Язида.

**Вы немедленно проигрываете, если 7 Ассасинов оказываются у Язида.**

- Как только Язид снимает миплов с тайла-цели, он немедленно помещает на этот тайл своего Верблюда, если только там уже не был размещен ранее другой Верблюд. Однако, Язид никогда не выполняет Действие своего тайла-цели.

- Джинны не дают никакого эффекта для Язида, но ваши собственные Джинны могут быть активированы его действиями:

**Denhim:** Получите 2 Золотые Монеты, когда Язид берет Визирей

**Nekir:** Получите 2 Золотые Монеты, когда Язид берет Ассасинов

**Marid:** Получите 2 Золотые Монеты, когда Язид забирает миплов с одного из ВАШИХ тайлов

**Ba\*al:** Получите 2 Золотые Монеты, когда Язид берет 1го Джинна

### 3.2 ВАШ ХОД

Когда наступает Ваша очередь хода, Вы выполняете нижеприведенные действия в порядке, как и в базовых правилах игры:

- Переместить миплов;
- Отметить контроль тайла;
- Выполнить Действия племен;
- Выполнить Действие тайла;
- Продать Товары (опционально).

### 3.3 ОЧИСТКА

Фаза очистки наступает, когда завершены ход Язида и Ваш ход. Также как и в базовой игре, пополните ряды открытых ресурсов (Товаров) и Джиннов, если это необходимо.

### 4. КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в базовой игре, партия завершается в конце того раунда, в течение хода которого происходит одно из двух событий:

- Игрок разместил на тайле последнего Верблюда (своего или Язида);
- Нет более возможности перемещать миплов на поле.

Сначала сравните Ваше количество Визирей с количеством, собранным в Совет Визирей Язида. Если Вы имеете больше Визирей, чем Язид, ПОЗДРАВЛЯЕМ С ПОБЕДОЙ! Вы можете переходить к финальному подсчету очков. Если нет, то Вам не хватает голосов для поддержки Ваших притязаний, и Вы проигрываете в игре (ничьей также недостаточно для победы).

После подсчета ПО послушай же, какой прозвание тебе дали в народе, и что говорят про тебя мудрецы:

**190 ПО или меньше — Недостаточный Изногуд** — мудрецы говорят: Ну, ты хотя бы выжил...

**от 191 до 220 ПО — Юный Джафар** — мудрецы говорят: Что же, ты получил трон.... буквально до следующего переворота.

**от 221 до 250 ПО — Амбициозный Ал-Рашид** — мудрецы говорят: Султанат воистину твой! Похоже это было слишком легко.

**от 251 ПО и больше — Великолепный Саладин** — мудрецы говорят: Ты получил не только трон, но и неподдельную любовь народа. Ты до сих пор удивляешься, как ты сделал это??? Но это реально работает!

*Хотите столкнуться с более сложной задачей? Попробуйте начать игру только с 20 Золотыми монетами. Достижение титула Великолепного Саладина в таких стартовых условиях — задача для самого требовательного игрока.*