

Five Tribes

Expansion

THE ARTISANS OF NAQALA



Azt mondják, hogy a Naqala Szultánság hegyeinek szívében él egy Törzs, amely ritkán jelenik meg a város bazárjaiban és piacain. Magukat Kézműveseknek nevezik, és éjjel-nappal nagy szakértelemmel állítanak elő értékes, ritka drágakövekkel ékesített tárgyakat. Néhány utazó azt állítja, hogy a Kézművesek olyan egyedi műremekeket képesek elő állítani, amik varázslattal és misztériummal vannak telítve.

A "Naqala Kézműveseivel" egy új Törzs kerül a játékba! Használd a Kézműveseket és a tárgyaikat, hogy győzelmet arass ellenfeleiden, és átvedd a Szultánság felett a hatalmat!

Játékelemek

♦ 6 lapka (3 Műhely, 2 Specializált Piac & 1 Szakadék)



Műhely



Specializált Piac



Szakadék



♦ 15 fa törzstag

♦ 4 sátor

♦ 4 dzsinnkártya
(2 új, 2 módosított)

♦ 6 hegység

♦ 18 tárgyjelző

♦ 1 új pontozólap-tömb

♦ 4 összegzőlap

15 Lila
Kézműves

4 sátor



6 hegység



18 tárgy

Ha az első vásárlók egyike voltál, akkor a te Five Tribes példányod rabszolgakártyákat tartalmaz. Ezeket a játék későbbi kiadásában lecseréltük fakírokra. Ha nincs fakírkártyád, akkor ha bármikor fakírral találkozol, a rabszolgakártyákat használd helyette.



A játék előkészületei

- ✦ A játékosok, mint rendesen, megkapják a tevéiket, a körjelzőt, az aranyérméket. Valamint minden játékos kap egy, a színének megfelelő sátrat.
- ✦ Vegyetek ki véletlenszerűen 10 lapkát a Five Tribes alapjátékból, tegyétek hozzá a 6 új lapkát (műhely, specializált piacok és szakadék). Keverjétek össze a 16 lapkát, és véletlenszerűen, egy 4x4 lapkás négyzetet kialakítva tegyétek le őket az asztal közepére.
- ✦ Keverjétek meg a 20 megmaradt lapkát, és véletlenszerűen tegyétek le a 16 központi lapka köré úgy, hogy a végére egy 6x6 lapkás négyzet alakuljon ki.

Tanács: Az új hegységek miatt a tájolás is számít! Figyeljete arra, hogy minden lapka ugyanolyan tájolású legyen. Ha egy lapkát teljesen körbeveszik a hegyek, akkor kezdjétek újra az előkészületeket, mert az összes lapkának elérhetőnek kell lennie.

- ✦ Tegyétek a hegyeket a műhely-lapkákra.
- ✦ Tegyétek a lila figurákat a zsákba, és a standard előkészítési folyamatnak megfelelően, a szakadék kivételével, ami maradjon üresen, tegyétek 3 figurát minden lapkára.
- ✦ Keverjétek meg a tárgyjelzőket, és képpel lefelé tegyétek egy pakliba a tábla mellé.
- ✦ A licitsorrend- & körsorrend-sávokat, az erőforráskártyákat, a dzsinkártyákat (ne hagyjátok ki az újakat!), az aranyérméket, a pálmafákat, és a palotákat a szokásos előkészületek szerint helyezzétek el.



A játék menete

Ez a szabályfüzet leírja, hogy kell játszani a Five Tribes új játékelemeivel. Az összes többi szabály változatlan marad.

Lapkáfelügyelet ellenőrzése

A játék kezdetekor minden játékos a tevéi mellé egy sátrat is kap. Ha a játékos megszerzi egy lapka felügyeletét, akkor tehet rá tevét (mint eddig is), de helyette azt is választhatja, hogy a sátrát teszi rá.

A játék végén, a sátor értékelésekor, a játékos megkapja a lapka GyP-jét, valamint még 1-1 GyP-t kap minden egyes körülötte lévő piros értékű lapkáért, beleértve azt a lapkát is amin áll, ha az piros értékű.

A sátrak minden szempontból tevéként viselkednek, ami azt jelenti, hogy ha bármikor a szabály tevét említ, az érvényes a sátrakra is. Emiatt a tevék elfogyása már nem váltja ki a játék végét: a játékosnak minden tevéjét ÉS a sátrát is le kell tennie ahhoz, hogy a játék véget érjen.



Sátor



Ez a sátor ennek a játékosnak a játék végén 8+4=12 GyP-t ad.

Új törzsakció



Lila Kézművesek törzse

A most begyűjtött lila figurákat a játékos tegye maga elé, és vegyen el ezzel egyező számú tárgyjelzőt a pakliból. Ebből válasszon egyet, és képpel lefelé tegye maga elé, a többit képpel felfelé dobja el. Minden tárgy bizonyos mennyiségű GyP-t ér a játék végén, a varázstárgyakat kivéve, amiknek speciális képességeik vannak.

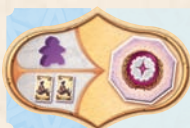
♦ A játék végén a játékos minden kézműveséért 3-3 GyP-t kap, ha senkinek nincs több kézművese, mint neki; egyébként csak 2-2 GyP-t kap.

A kézművesek a játék során elköltethetők a Műhelyben, hogy még több tárgyat szerezhessen a játékos (lásd alább).

Megjegyzés: Akárcsak a vezíreket és a véneket, a kézműveseket is meg lehet ölni az orgyilkossal, akár a tábláról, akár egy játékos elől!

Új lapkaakciók

Ezek a lapkaakciók nem kötelezőek: A játékos végrehajthatja ezeket az akciókat, ha szeretné, feltéve, ha ki tudja, és ki akarja fizetni az adott költségeket.



MŰHELY

Fizess vagy 1 Kézművest VAGY 2 Rabszolgát (fakírt) hogy a tárgypakliról elvehesd a legfelső tárgyat.



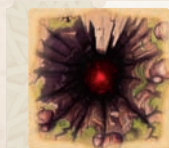
Minden műhelylapkán van 2 hegy. A hegyek járhatatlanok: amikor a figurákat mozgatjátok a táblán, akkor azok nem tudnak átmenni egyik lapkáról a másikra, ha a két lapka közt van egy hegy.

Megjegyzés: A hegyek **csak** a figurák mozgására hatnak. Akkor figyelmen kívül kell őket hagyni, amikor az orgyilkos akció távolságát számoljátok ki vagy amikor a kék értékű lapkákat (Építészek) vagy a piros értékű lapkákat (Sátrak) összesítitek egy lapka körül.



SPECIALIZÁLT PIAC

Fizess 4 aranyérmét, és vegyél el egy tetszőleges erőforrás-kártyát az erőforrássorból. Mint mindig, most se pótolod a forduló végéig!



SZAKADÉK

A Szakadék egy tiltott, járhatatlan lapka.

Soha nem kerülhet rá egy figura sem, sem az előkészületek során, sem a játék folyamán.

Tárgyak

A pakliban két fajta tárgy van: Értéktárgy és Varázstárgy.

Értéktárgy

Ezeknek a tárgyaknak nincs különleges hatása. Ezek a tárgyak GyP-t érnek a játék végén, amikor felfedi őket a játékos.



Varázstárgyak

A varázstárgyak egyediek. Egy varázstárgyat a játékos bármikor kijátszhat a köre során (akár azonnal, hogy megszerezte), és az a kijátszása után dobásra kerül. A játékos körönként csak egy varázstárgyat játszhat ki.



Az égő handszár

Vegyél le két bármilyen színű figurát egy tetszőleges lapkáról. Ha ezzel minden figura lekerül erről a lapkáról, és nincs egyik ellenfeled tulajdonában sem, akkor megszerzed a lapka felügyeletét: tedd rá az egyik tevédet, ezzel jelezve, hogy a te tulajdonod.

A mesés lámpa

Vegyél el egy dzsinnt az elérhetőek közül, **vagy** fedd fel és vedd el a dzsinnpakli legfelső lapját.



A varázsfuvola

Válassz egy lapkát. Legfeljebb 5 bármilyen színű figurát áthethetsz bármelyik szomszédos lapká(k)ról erre a lapkára. Ezen lapkák fölött nem veheted át az ellenőrzést, ha ettől kiürülnének.

A repülő szőnyeg

Amikor a Lépés a figurákkal fázist hajtod végre, akkor az utolsó figurádat a tábla bármelyik lapkájára teheted (kivéve arra, ahova az utolsó előtti figurát tetted). De be kell tartanod az Utolsó figura azonos színű szabályt. A repülőszőnyeggel a hegyeket sem kell figyelembe vened.



Az újjászületés gyűrűje

Válassz egy tárgyat a dobópakliból (érték vagy varázs) és tartsd meg.

A vihartalizmán

Tedd át az egyik tevédet egy tetszőleges másik tevé nélküli lapkára.



A bőségszaru

Töltsd újra az erőforrássort 9 lapra, majd rendezd olyan sorrendbe a lapokat, ahogy neked tetszik.

Új dzsinnek

Az új dzsinneket a játék kezdetén tegyék a többi dzsinnhez. Némelyik régebbi dzsint ezzel a kiegészítővel lecseréltünk (lásd alább).

BOAZ (új verzió)

A véneid, Vezíreid és a Kézműveseid védve vannak az Orgyilkosoktól.

ГЕБ

A játék végén minden Értéktárgyad 3-3 plusz GyP-t ad.

РТАВ

A játék végén minden Kézművesed 2-2 plusz GyP-t ér.

KANDICHA (új verzió)

Amikor az Orgyilkosaid megölnek egy:

Kereskedőt - húzd fel az erőforrás-sor első lapkáját

Építésszt - annyi aranyat kapsz, amennyit az építész kapna

Kézművest - tedd magad elé, és vedd el a felső tárgyat a tárgypakliról

Vezírt vagy Vént - megölésük helyett tedd magad elé őket

Stáblista

Tervező: Bruno Cathala • Illusztrátor: Clément Masson

Grafikai tervezés: Cyrille Daujean • Szerkesztő: Antoine Prono

Magyar fordítás: Dunda