

Five Tribes

Naqala dzsinnei



Az Ezeregyéjszaka földjén áthaladva a karavánod megérkezik a mesés Naqala szultánságba. Az öreg szultán nemrég halt meg, és Naqala trónja gazdára vár. A jóslatok idegeneket jövendöltek, akik vezetik az Öt törzset, hogy megszerezzék a befolyást a legendás város fölött. Szeretnéd beteljesíteni a prófécia? Idézz meg ősi dzsinneket, vezesd a törzseket jókor jó helyre, és a szultánság a tiéd lehet!

Tartozékok

- 5 kétoldalas segédlet (Egy forduló/Naqala dzsinnei)
- 1 pontozólaptömb
- 2 játékoskészlet (8 teve és 1 játékosjelző játékosonként)
- 2 játékoskészlet (11 teve és 2 játékosjelző játékosonként)
- 1 sáv a licitek sorrendjéhez és 1 sáv a játékosok sorrendjéhez



90 figura:



- 1 zsák a figuráknak
- 12 pálmafa és 10 palota

12 pálmafa

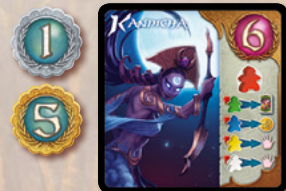
10 palota

1 Zsák

- 30 lapka (12 kék értékű lapka: falvak és szent helyek kék pontértékkel; 18 piros értékű lapka: piacok és oázisok piros pontértékkel)



- 22 dzsinnkártya
- 96 aranyérme (48 db 5-ös és 48 db 1-es értékű)
- 54 erőforráskártya: 36 áru és 18 fakír



A játék előkészületei

Az első játék előtt nyomkodjátok ki az összes elemet a kinyomókartonokból. Az üres kereteket tegyétek a játék dobozába, a műanyag tálca alá. Ez segít abban, hogy a tálca a doboz tetejéig érjen, és megakadályozza, hogy az elemek szétszóródjanak a játék tárolása során.

3 és 4 játékos esetén minden játékos 8 tevét és 1 játékosjelzőt kap a választott színében **1**. A rózsaszín és kék tevék és játékosjelzők nem kerülnek játékba. 2 játékos esetén az egyik játékos 11 rózsaszín tevét és 2 rózsaszín játékosjelzőt kap, a másik pedig 11 kék tevét és 2 kék játékosjelzőt.

Megjegyzés: 2 játékos esetén minden játékos két játékosjelzőt kap, ezáltal kétszer jönnek fordulóként (így lehetségessé válik, hogy kétszer egymás után kerüljön sorra egy játékos, ha egymás mellé helyezi a játékosjelzőit a játékosrend sávján).

Minden játékos kap 50 aranyat (9 db 5-ös és 5 db 1-es értékű érmét) **2**. A játékosok az érmeiket értékkel lefelé tárolják (így a pontos összeg titokban marad a többi játékos előtt) a játék végéig.

Keverjétek meg a 30 lapkát, és véletlenszerűen, képpel felfelé

tegyétek le azokat egy 5x6-os téglalapot kialakítva: ez a szultán-ság **3**.

Keverjétek össze a 90 figurát a zsákban, majd húzzatok és tegyetek minden lapkára egy 3 figurából álló csoportot **4**.

Tegyétek a licitsorrend és a játékosorrend sávját a szultánság mellé. A játékosok jelzőit véletlenszerűen tegyék a licitsorrend sávjára **5**. Ez határozza meg, hogy a játékosok az első fordulóban milyen sorrendben licitálnak a játékosorrend sávjának helyeire **6**.

Keverjétek meg az erőforráskártyákat, és tegyék a szultánság mellé, képpel lefelé fordítva húzópaklinak. Ezután húzzatok fel 9 lapot, és képpel felfelé tegyék azokat egy sorba a húzópakli mellé **7**.

Keverjétek meg a dzsinnkártyákat, és tegyék a szultánság mellé, képpel lefelé fordítva húzópaklinak. Ezután húzzátok fel a felső 3 lapot, és képpel felfelé tegyék azokat egy sorba a húzópakli mellé **8**.

Tegyétek a pálmafákat, a palotákat és a megmaradt értéket elérhető helyre **9**.

Kezdődhet a játék!



A játék célja

A Five Tribes – Naqala dzsinnei játékban egy idegen szerepét játszod, aki bemerészkedik a legendás Naqalába, hogy vezesse a helyi törzseket, ősi dzsinneket idézzon és befolyást szerezzen. Aki a játék végére a legtöbb qvőzelmi pontot qvőjti, az lesz a Nagy Szultán, a qvőztes.

Győzelmi pontok

A játék végén a következőkért jár győzelmi pont (GyP):

- ◆ **1 GyP** minden nálad lévő aranyérméért.
- ◆ **1 GyP** minden nálad lévő vezírért (sárga figura) + **10 GyP** minden olyan ellenfélért, akinek kevesebb vezíre van, mint neked.
- ◆ **2 GyP** minden nálad lévő vénért (fehér figura).
- ◆ Az összes dzsinned összesített **GyP-értéke**.
- ◆ **3 GyP** minden pálmafaért, ami a te lapkáidon áll (amelyeken saját tevéd van).
- ◆ **5 GyP** minden palotáért, ami a te lapkáidon áll (amelyeken saját tevéd van).
- ◆ A lapkáid összesített **GyP-je** (amelyeken saját tevéd van).
- ◆ Mindegyik, különböző árukból álló sorozatért (de a fakírokért nem) a **GyP-ik** összege.

Egy forduló

A játék és minden új forduló kezdetén minden játékosnak licitálnia kell, hogy milyen sorrendben következnek a játékosok körei:

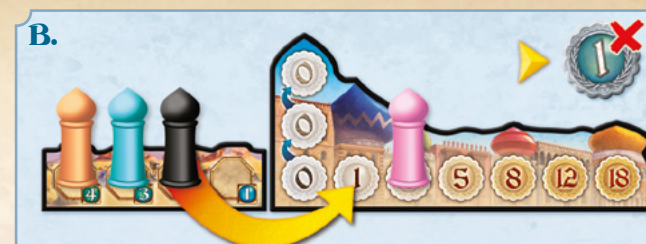
J. Licit a játékosok sorréndjéért

Akinek a játékosjelzője az első helyen (az 1-essel jelölt hely) van a licitsorrend sávján, bejelenti, hogy a játékosorrend sávjának melyik helyére szeretné tenni a játékosjelzőjét; azonnal befizeti a helyen jelölt aranyérmék összegét a bankba, és átteszi oda a játékosjelzőjét (a licitsorrend sávjáról).



Peti hamar szeretne sorra kerülni ebben a körben, de nem akar túl sokat fizetni: emlékszik rá, hogy az aranyérmék győzelmi pontokat érnek a játék végén. A „3”-sal jelölt helyet választja, befizet 3 aranyat a bankba, és léteszi ide a játékosjelzőjét.

Most az a játékos kerül sorra, akinek a játékosjelzője a következő mezőn áll a licitsorrend sávján. Kiválasztja és kifizeti a helyet a játékosorrend sávján, és áthelyezi oda a játékosjelzőjét. Ez addig folytatódik, míg az összes játékosjelző a játékosorrendet jelző sávra kerül. A játékosok nem licitálhatnak és nem tehetik a jelzőjüket olyan helyre a sorrendszávon, ami már foglalt – a 0-s licit kivételével.



Zoli következik: nem választhatja a 3-as helyet, mert Peti jelzője már ott van, és az 5-öst túl soknak érzi megfizetni, hogy Peti elé kerüljön; ezért úgy dönt, hogy 1 aranyat fizet a banknak, és a jelzőjét az 1-esre teszi a sávon.



Gerda jön: az aranyait későbbre tartogatja, ezért a 0-s licitet választja; nem fizet semmit, és a jelzőjét a sáv legalsó 0-s helyére teszi.

Ha egy játékos a 0-s licitet választja, és már van(nak) jelző(k) 0-s helyen, akkor ezeket a jelzőket a 0-s sávon felfelé tolja, hogy a játékosjelzőjének helyet csináljon: így aki utoljára licitál 0-t, annak a jelzője lesz lejjebb (tehát előbb) a 0-s sávon; és aki először választotta a 0-s licitet, annak a köre jön utoljára ebben a fordulóban.



Levi jön utoljára, és látja, ha o-t licitál, akkor nem kell fizetnie semmit, és még így is Gerda előtt kerül sorra (aki így utolsó lesz); ezért úgy dönt, hogy így tesz.

Háromnál több játékosjelző sosem lehet a 0-n, így ha mindhárom 0-s mező foglalt, akkor az utolsó játékosnak legalább 1-et kell licitálnia (és így ő kerül sorra elsőnek ebben a fordulóban).

A játékosok a sorrendsávon lévő jelzőik szerint kerülnek sorra, a legnagyobb értékű helyen álló jön először.



Ebben a fordulóban Peti jön elsőként, őt követi Zoli, majd Levi és végül Gerda.

2. Egy játékos akciói

Amikor sorra kerül, minden játékos a következő akciók mindegyikét végrehajtja, mielőtt a következő játékosjelző tulajdonosa jönne:

2.1 A játékosjelző mozgatása

A játékos leveszi a játékosjelzőjét a játékosrend sávjáról, és a licitsorrend sávjának első üres helyére teszi.

Megjegyzés: Ha te jössz először, az azt jelenti, hogy te fogsz először licitálni a sorrendre a következő fordulóban. Elméletileg, ha minden fordulóban eleget licitálsz, elérheted, hogy a teljes játék alatt te legyél a kezdő; de ez sokba kerül neked, és a licitre elhasznált aranyérmék nem hoznak győzelmi pontokat a játék végén – ezért lehet, hogy nem ez a győztes stratégia!

2.2 Lépés a figurákkal

A játékosnak ki kell választania a szultánság egy olyan lapkáját, amin legalább 1 figura van. Felveszi az összes figurát erről a lapkáról, és szomszédos lapkákra lép velük (azaz minden lapkának szomszédosnak kell lennie az előző lapkával, amin a figurák átmentek), és letesz 1 figurát minden lapkára, amin áthalad, amíg azok el nem fogynak.

A figurák mozgatása során 3 szabályt kell betartani:

- ♦ „Azonos színű utolsó figura” szabály
- ♦ „Átlósan tilos” szabály
- ♦ „Visszalépni tilos” szabály
- ♦ „Azonos színű utolsó figura” szabály – a játékos dönti el, hogy milyen sorrendben teszi le a figurákat a kezéből, ahogy lapkáról lapkára lépked, de meg kell győződnie arról, hogy az utolsó letett figura olyan lapkára kerül, amin már legalább 1 ugyanolyan színű figura található.



Megjegyzés: A mozgásod során áthaladhatsz olyan lapkán, amelyeken nincs figura (és mindegyikre le kell tenned 1 figurát), de SOHA nem fejezheted be a mozgásod üres lapkán, mert már legalább 1, az utolsó figuráddal azonos színű figurának kell ott lennie!

♦ „Átlósan tilos” szabály – minden lépésnél függőlegesen vagy vízszintesen kell átlépni egyik lapkáról a szomszédosra, nem lehet átlósan.



♦ „Visszalépni tilos” szabály – a játékos sosem léphet azonnal vissza arra a lapkára, amit épp elhagyott – később átmehet újra azon a lapkán ugyanazon lépéssor alatt, ha van elég figurája egy teljes hurokhoz.



Azt javasoljuk, hogy amikor ismerkedtek a játékkal, akkor a letett figurákat fektessétek el az oldalukra, hogy a mozgást megtervezzétek, és ha szükséges, akkor vissza tudjátok venni azokat a lépés tervezési fázisa során. Ne felejtsetek el a lépés végén felállítani ezeket a figurákat!

2.3 Lapka birtoklása

Amint a játékos befejezte a lépést a figurákkal, visszaveszi az utolsó lerakott figurát a véglapkáról, és vele együtt az **ÖSSZES** ezzel a figurával azonos színű figurát is erről a lapkáról.

Most legalább 2 ugyanolyan színű figurának kell lennie a játékos kezében: az utoljára letett és a lapkán már a lépés előtt ott lévő; ha mégsem, akkor a játékos nem tartotta be az „Azonos színű utolsó figura” szabályt (4. oldal) – újra kell próbálnia!

Ha ebből a színből az összes figurát eltávolította a játékos az adott lapkáról, és az ezáltal üressé vált, akkor ő birtokolja a lapkát: rá kell

tennie egy tevéjét, ezzel jelezve, hogy ő a tulajdonosa. A játék végén a játékos GYP-et kap minden lapkáért, amin a saját tevéje áll.



Megjegyzés: A játékos a lépése során áthaladhat olyan lapkán, amelyeket ő vagy másik játékos birtokol (letéve 1-1 figurát mindegyik lapkára, amin áthalad). Ha már valaki által birtokolt lapkán fejezi be a lépését, és ki is üríti azt, akkor megkapja az összes figurát, de a lapka tulajdonosa nem változik meg. Amint egy játékos tevéje rákerül egy lapkára, az már sosem vált tulajdonost.

2.4 Törzsek akciói

Most a játékos végrehajthatja a kezében lévő figurák törzsének akcióját. Ezt attól függetlenül végrehajthatja, hogy a lapkát ő felügyeli-e vagy sem.

Sárga vezírek törzse
A begyűjtött sárga figurákat a játékos tegye maga elé. Ezek a játék végén GYP-t érnek majd.

Fehér vének törzse
A begyűjtött fehér figurákat a játékos tegye maga elé. Ha marad belőlük a játék végére, akkor azok pontot érnek. A játékos „költethet” ezekből a vénekből a játék során, hogy dzsinneket szerezzen és/vagy megidézze erejüket.

Zöld kereskedők törzse
A játékos a begyűjtött zöld figurákat tegye vissza a zsákba, és vegyen el ugyanannyi erőforráskártyát a képpel felfelé fordított sorból, a sor elejétől kezdve (ami legmesszebb van a húzópaklitól). Ne töltsétek fel a pakliból az elvett lapok helyét! (Lásd: „Egy forduló vége” a 7. oldalon.)



Kék építők törzse

A játékos a begyűjtött kék figurákat tegye vissza a zsákba, és rögtön aranyérmét kap értük a következők szerint:

- ♦ Számolja meg a kék értékű lapkákat az érkezési lapka körül, beleértve az érkezési lapkát is.
- ♦ Ezt a számot szorozza meg a zsákba épp visszadobott kék figurák számával.



BÓNUSZ: A játékos eldobhat annyi fakírkártyát a kezéből, amennyit akar, hogy minden egyes eldobott fakírral 1-gyel megnövelje a szorzót.



Négy kék értékű lapka található a piros értékű lapka körül, ahol véget ért a lépés. A játékos utolsó figurája kék volt, és volt már 2 kék figura azon a lapkán; így 3 kék figurát tesz a zsákba. Úgy dönt, hogy 2 fakírt is eldob.

Így $4 \times (3+2) = 20$ aranyérmét szerez.

Ha az a lapka, ahol a mozgását befejezte, szintén kék értékű lett volna, akkor $5 \times (3+2) = 25$ aranyérmét szerzett volna.



Piros orgyilkosok törzse

A játékos ezeket a piros figurákat tegye vissza a zsákba. Megöl **EGY** másik figurát: vegye le, és tegye vissza azt a zsákba.

Ez a figura lehet:

- ♦ **Egy tetszőleges színű figura**, ami az orgyilkosok hatótávján belül van. A hatótáv: minden olyan lapka, amely az érkezési lapkától legfeljebb olyan távolságra van, mint a visszadobott orgyilkosok száma (átlósan ne számolj!).
- ♦ Vagy **1 sárga**, vagy **1 fehér figura**, amely valamelyik ellenfele előtt található.



BÓNUSZ: A játékos eldobhat annyi fakírt a kezéből, amennyit szeretne, minden eldobott fakírral 1-gyel megnövelve a orgyilkosok hatótávját.

FONTOS: Ha egy orgyilkosakció eredményeként a játékos teljesen kiürit egy lapkát, akkor az a birtokába kerül (hacsak nem birtokolja már valaki)! Tegyen egy tevét a lapkára, hogy jelezze, ő a tulajdonos.

Így néha lehetőség nyílik 2 lapkát is megszerezni ugyanabban a körben: az első lapka az, ahová érkezett a játékos, ha csak orgyilkosfigurák vannak rajta; a második lapka, ha az orgyilkosok akciójának végrehajtásakor olyan figurát ölnek meg, amely egyedül áll egy, az orgyilkosok hatótávján belüli lapkán.



Ugyanazon körben ezek az orgyilkosok a játékosnak nemcsak 1, hanem 2 lapka fölött is megszerzik a felügyeletet.

Ha a játékosnak elfogynak a tevéi, amikor így szerezne meg 2 lapkát, akkor nem tudja megszerezni az orgyilkosok akciójával a második lapkát. A játékos nem döntheti el, hogy a 2 lapka közül melyiket szerzi meg: azt fogja, ahol véget ért a lépése.

2.5 A lapkák akciói

Amint a játékos végrehajtotta a figurák akcióját, végrehajtja annak a lapkának az akcióját, ahová érkezett a figurákkal, függetlenül attól, hogy ő birtokolja-e a lapkát vagy sem.

Ha a játékos ebben a körben az orgyilkosokkal szerez egy második lapkát, akkor nem hajthatja végre annak a lapkának az akcióját; csak a lépés utolsó lapkájának az akciója hajtható végre.

Minden lapkán van egy szimbólum, ami az akció típusát jelöli.

Ha a szimbólum piros nyíllal meg van jelölve, akkor a lapka akciójának végrehajtása **KÖTELEZŐ**.



OÁZIS

Tegyel 1 pálmafát erre a lapkára (nincs korlátozva a lapkán lévő pálmafák száma; ha elfogyott a pálmafa, akkor ezt az akciót figyelmen kívül kell hagyni).



FALU

Tegyel 1 palotát erre a lapkára (nincs korlátozva a lapkán lévő paloták száma; ha elfogyott a palota, akkor ezt az akciót figyelmen kívül kell hagyni).

Az összes többi szimbólumnál a lapka akciója **NEM** kötelező: a játékos végrehajthatja az akciót, ha szeretné, feltéve, ha ki tudja és ki akarja fizetni az adott költségeket.



KIS PIAC

Fizess 3 aranyérmét, és vegyél el egy erőforráskártyát az első 3 láthatóból (a sor elejétől kezdve). Még ne pótolod az elvett kártyákat!



NAGY PIAC

Fizess 6 aranyérmét, és vegyél el 2 erőforráskártyát az első 6 láthatóból (a sor elejétől kezdve). Abban a valószínűtlen esetben, ha csak 1 erőforráskártya marad, amit el lehet venni, akkor is ki kell fizetned a 6 aranyérmét, ha vásárolni akarsz a nagy piacon. Még ne pótolod az elvett kártyákat!



SZENT HELYEK

Fizess vagy 2 vént **VAGY** 1 vént+1 fakírt, és vegyél el **egy tetszőleges** dzsinnt a felcsapottak közül (a felhasznált véneket tedd vissza a zsákba, a fakírt pedig dobd el). Ne pótolod az elvett dzsinnkártyát (lásd „Egy forduló vége”)!

A dzsinnek a játék végén GYP-t adnak, de használhatjátok a speciális képességeiket is:

- ♦ Némelyik speciális képesség használatának költsége is van: ezeket csak egyszer lehet használni fordulónként, és csak annak a játékosnak a körében, akié a dzsinn.
- ♦ A dzsinnek speciális képességét megszerzésük után azonnal lehet használni; persze, ha van költsége, akkor ki kell fizetni azt.

A dzsinnek képességeinek részletes leírását megtalálod a játékossegédlet Naqala dzsinnei oldalán.

2.6 Árueledás (nem kötelező)

Miután a játékos végrehajtotta minden akcióját (törzsek és lapkák akciói), akkor, HA AKAR, eladhat árukat (de fakírt nem) még a köre vége előtt.

Ezt úgy teheti meg, hogy eldob egy vagy több, különböző árukárttyából álló sorozatot, és elveszi a bankból az érte járó arany mennyiséget. Minél többféle áru szerepel egy sorozatban, annál több aranyat ér: 1-3-7-13-21-30-40-50 vagy 60 aranyat.

Megjegyzés: Csak akkor érdemes eladni, ha valóban égető szükség van aranyérmére a játékos sorrend licitjéhez. Ellenkező esetben általában jobb megtartani az árukat, hogy később nagyobb sorozatot lehessen eladni. Még ha nem is sikerül még több különböző típusú árut felhalmozni, akkor is eladhatja a játékos ugyanezen az áron a sorozatait az utolsó körben!

kártyák száma a sorozatban



az érte járó aranyérmék száma



A játékos szeretne nagyot licitálni a későbbi körökben, hogy ő jöhessen először a játék hátralévő részében, ezért úgy dönt, eladja az összes áruját.

Kap 30 aranyérmét az első erőforráskártya-sorozatért plusz még 7-et a duplán meglévő 3 erőforráskártyáért. A fakírokat nem lehet eladni.

3. Egy forduló vége

Amikor minden játékos minden akcióját végrehajtva befejezte a körét, aki legközelebb ül a dzsinn- és erőforráspaklikhoz:

♦ Feltölti az erőforráskártyák sorát

Az ottmaradt erőforráskártyákat tolja a sor elejére, ezután húzzon annyi új lapot, hogy összesen 9 kártya legyen képpel felfelé. Abban a ritka esetben, ha az erőforráskártyák húzópaklija kifogyna, keverjétek meg a dobottakat; ha nem maradt több kártya, akkor nem lehet feltölteni az árusort.

♦ Feltölti a dzsinnkártyák sorát

Csapjon fel annyi új lapot, hogy összesen 3 dzsinnkártya legyen képpel felfelé. A sorrendet itt nem kell figyelembe venni. Abban a ritka esetben, ha a dzsinnkártyák húzópaklija elfogyna, keverjétek meg a dobottakat. Ha nincs elég kártya, akkor a következő fordulóban kevesebb dzsinnkártya lesz megszerezhető.

Most már készen álltok a következő fordulóra, kezdődhet a licitálás!

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyikben ezen két esemény *valamelyike* bekövetkezik:

◆ Egy játékos letette az utolsó tevéjét

A játékos az utolsó tevéje lerakásával megszerzi a lapkát, és a szokásos módon befejezi az akcióit; a játék véget ér, amint az **ÖSSZES** játékosnak volt lehetősége végrehajtani ebben a fordulóban a körét. A játéknak vége, és a pontozás következik.

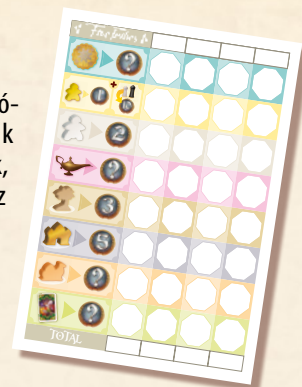
◆ Nincs több lépési lehetőség a figurákkal

A játékos, és minden utána következő játékos, már nem tehet egyetlen lépést sem; ha képes rá, és szeretné is, akkor a többi akcióját végrehajthatja. Például használhatja a dzsinnei speciális képességét. Amint minden játékos végrehajtotta a végrehajtható akcióit (vagy passzolt), a forduló véget ér; a játéknak vége, és a pontozás következik.

Megjegyzés: Az utolsó körödben az okos licit döntő fontosságú lehet. Egy meggondolatlan játékos sok aranyérmével licitálhat, de olyan helyzetben találhatja magát, hogy mire sorra kerül, már nem tud lépéseket tenni, és így értékes GyP-eket pazarol el.

Pontozás

Használjátok a mellékelt pontozólapokat a játékosok pontjainak kiszámolásához (ha kétségeid vannak, lásd: *Győzelmi pontok*, 3. oldal). Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb GyP-je van, így ő lesz Naqala Nagy Szultánja! Abban a valószínűtlen esetben, ha kettő (vagy több) játékos holtversenyben végez az élen, meg kell tanulniuk a szultán erejének elosztását – vagy játsszanak egy új partit!



Credits

Game Design: Bruno Cathala

Köszönöm a kedvenc tesztelőcsapatomnak:

François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala; és mindenkinek, aki lelkesedésével meggyőzött, hogy jó úton járok – különös tekintettel azokra a játékosokra, akikkel Alan Moon és Bruno Faidutti összejövetelein találkoztam!

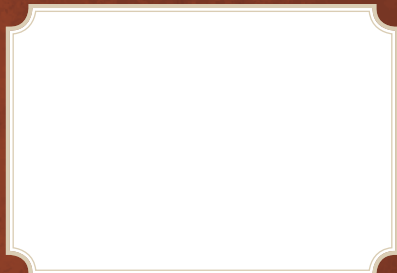
Illustrations: Clément Masson

Grafika: Cyrille Daujean

Days of Wonder, a Days of Wonder logo és a Five Tribes cím a Days of Wonder bejegyzett védjegyei © 2014-2018
Days of Wonder, Inc. Minden jog fenntartva.

Days of Wonder Online

Regisztráld a játékodat!



Meghívunk, hogy csatlakozz a játékosaink online közösségéhez, a Days of Wonder Online-hoz, ahol játékaink online verziója található. Ahhoz, hogy használhasd a Days of Wonder Online-kódod, add hozzá a már meglévő Days of Wonder Online accountodhoz vagy hozz létre egy újat: www.daysofwonder.com/five-tribes és kattints a **New Player Signup** gombra a weboldalon. Azután kövesd az útmutatást! Itt többet megtudhatsz a többi Days of Wonder játékról vagy elérhetsz minket:

WWW.DAYSOFWONDER.COM