

Five Tribes

Expansion

THE ARTISANS OF NAQALA



POWIADAJĄ, ŻE W SAMYM SERCU GÓR SUŁTANATU NAQALI ŻYJE PLEMIE, KTÓRE BARDZO RZADKO ODWIEDZA BAZARY I TARGOWISKA MIASTA. TO RZEMIEŚLNICY. DZIEŃ I NOC WYTWARZAJĄ KOSZTOWNOŚCI INKRUSTOWANE RZADKIMI KLEJNOTAMI. NIEKTÓRZY PODRÓŻNICZY UTRZYMUJĄ, NAWET, ŻE PRZEDSTAWICIELE TEGO SKRYTEGO PLEMIEŃIA POTRAFIĄ, STWORZYĆ UNIKALNE, OSNUTE TAJEMNICĄ MAGICZNE PRZEDMIOTY.

ROZSZERZENIE RZEMIEŚLNICY NAQALI WPROWADZA DO GRY NOWE PLEMIE! WYKORZYSTAJ JEGO TALENTY I PRZEDMIOTY, ABY POKONAĆ PRZECIWNIKÓW I OBJĄĆ WŁADZĘ W SUŁTANACIE!

Zawartość pudełka

♦ 6 płytek (3 Warsztaty, 2 Specjalistyczne targowiska i 1 Przepaść)



Warsztat



Specjalistyczne targowisko



Przepaść



♦ 15 drewnianych figurek



15 fioletowych Rzemieślników

♦ 4 Namioty



4 Namioty



6 Pasm górskich

♦ 4 karty Dżinów (2 nowe i 2 poprawione)

♦ 6 Pasm górskich



♦ 18 znaczników Przedmiotów

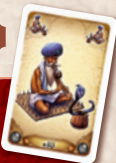


18 Przedmiotów

♦ 1 notes z arkuszami punktacji

♦ 4 arkusze pomocy

W nowszej wersji gry *Five Tribes* karty Niewolników zostały zastąpione kartami Fakirów. Jeżeli posiadasz pierwszą edycję gry z Niewolnikami i podczas gry trafisz na symbol Fakirów, użyj kart Niewolników.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ◆ Gracze otrzymują swoje Wielbłądy, znaczniki Kolejności Tury i Złote Monety zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje Namiot w wybranym przez siebie kolorze.
- ◆ Należy wziąć 10 losowych płytek z podstawowej gry *Five Tribes* i dodać do nich 6 nowych płytek z rozszerzenia *Rzemieślnicy Naquali* (Warsztaty, Specjalistyczne targowiska i Przepaść). Te 16 płytek należy mieszać, a następnie losowo umieścić na stole awersami ku górze, tak aby utworzyły one kwadrat o wymiarach 4x4.
- ◆ Pozostałe 20 płytek należy mieszać i losowo umieścić wokół 16 centralnych płytek. W efekcie powinien powstać kwadrat o wymiarach 6x6.

Wskazówka. *Figurki Pasm górskich sprawiają, że kierunek, w którym zwrócone są płytki, zaczyna mieć znaczenie! Gracze powinni się upewnić, że wszystkie płytki są zwrócone w tę samą stronę. Jeśli okaże się, że któraś z płytek została całkowicie otoczona Pasmami górskimi, należy powtórzyć rozkładanie płytek (gracze muszą mieć możliwość dostępu do każdej płytki).*

- ◆ Na płytkach Warsztatów należy umieścić Pasma górskie.
- ◆ Fioletowe figurki należy wrzucić do woreczka razem z innymi, wymieszać, a następnie rozstawić je według normalnych zasad (umieścić po 3 figurki na każdej płytce z wyjątkiem Przepaści – ona pozostaje pusta).
- ◆ Znaczniki Przedmiotów należy mieszać, a następnie utworzyć z nich zakryty stos obok planszy.
- ◆ Tory Kolejności Licytacji i Kolejności Gry, karty zasobów, karty Dżinów (po wtasowaniu nowych kart!), Złote Monety, Palmy i Pałace należy rozmieścić zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry.



nowe zasady

W tej instrukcji znajdują się zasady dotyczące nowych elementów z rozszerzenia *Rzemieślnicy Naquali*. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

OBEJMOWANIE KONTROLI NAD PŁYTKAMI

Na początku rozgrywki oprócz znaczników Wielbłądów każdy z graczy otrzymuje po jednym znaczniku Namiotu. Obejmując kontrolę nad płytką, gracz może umieścić na niej znacznik Wielbłąda (tak jak zwykle) lub zdecydować się umieścić na niej znacznik Namiotu.

Na koniec gry gracz otrzyma za Namiot dodatkowe punkty zwycięstwa – po 1 PZ za każdą czerwoną płytkę sąsiadującą z płytką, na której znajduje się znacznik Namiotu (biorąc również pod uwagę samą płytkę z Namiotem, jeśli jest czerwona).

Poza tym Namioty działają w taki sam sposób jak Wielbłądy. To oznacza, że wszystkie zasady odnoszące się do Wielbłądów odnoszą się również do Namiotów. W związku z tym, aby doprowadzić do zakończenia gry, gracz musi umieścić na stole wszystkie znaczniki Wielbłądów ORAZ znacznik Namiotu.



Namiot



Ten Namiot zapewni graczowi 8+4=12 PZ na koniec gry.

NOWA AKCJA PLEMENIA



PLEMIĘ FIOLETOWYCH RZEMIEŚLNİKÓW

Gracz umieszcza zabrane z płytki fioletowe figurki przed sobą i pobiera odpowiadającą im liczbę znaczników Przedmiotów ze stosu Przedmiotów. Następnie wybiera jeden z nich i umieszcza go przed sobą rewersem ku górze. Pozostałe znaczniki gracz odrzuca awersami ku górze na stos odrzuconych znaczników. Na koniec gry każdy drogocenny Przedmiot zapewni pewną liczbę PZ. Magiczne przedmioty zapewnią graczom specjalne efekty w trakcie rozgrywki.

- ◆ Jeśli dany gracz posiada największą liczbę Rzemieślników, na koniec gry każdy z nich zapewni mu po 3 PZ. Jeśli gracz nie posiada największej liczby Rzemieślników, wtedy każdy z nich zapewni mu tylko po 2 PZ. Gracze mogą też „wydać” część ze swoich Rzemieślników w trakcie rozgrywki, aby zdobyć więcej Przedmiotów (patrz poniżej).

Uwaga! Zabójcy mogą zabijać Rzemieślników stojących na planszy lub przed graczami (tak jak w przypadku Wezwrów i Starszych).

NOWE AKCJE Z PŁYTEK

Akcje z nowych płytek nie są przymusowe. Gracz może z nich skorzystać, o ile może i chce ponieść ich koszt.



WARSZTAT

Wydadź 1 Rzemieślnika ALBO 2 Fakirów, aby wziąć wierzchni Przedmiot ze stosu.



Na każdej płytce Warsztatu znajdują się po 2 Pasma górskie. Figurki nie mogą się po nich poruszać. Innymi słowy, gdy gracz przesuwa figurki po planszy, nie może ich przesunąć na sąsiednią płytkę, jeśli pomiędzy obiema płytkami znajduje się Pasma górskie.

Uwaga! Pasma górskie wpływają jedynie na ruch figurek. Ustalając zasięg akcji Zabójców i licząc sąsiednie niebieskie (Budowniczo wie) lub czerwone (Namioty) płytki, należy je zignorować.



SPECJALISTYCZNE TARGOWISKO

Zapłać 4 Złote Monety i weź dowolną kartę zasobów z odkrytych kart. Nie należy uzupełniać zabranej karty przed końcem rundy!



PRZEPAŚĆ

Przepaść to zakazana płytkę, po której nie można się poruszać. Figurki nigdy nie mogą trafić na tę płytkę (ani podczas przygotowania do gry, ani podczas samej rozgrywki).

PRZEDMIOTY

Na stosie można znaleźć dwa rodzaje Przedmiotów: drogocenne i magiczne.

Przedmioty drogocenne

Te Przedmioty nie wywierają żadnych efektów w trakcie rozgrywki. Na koniec gry każdy taki Przedmiot zapewni graczowi pewną liczbę PZ.



Przedmioty magiczne

Przedmioty magiczne są bardzo rzadkie. Gracz może skorzystać z takiego Przedmiotu w dowolnym momencie swojej tury (nawet tuż po jego zdobyciu), a po użyciu musi go natychmiast odrzucić. Gracz nie może użyć więcej niż jednego magicznego Przedmiotu na turę.



Płonący sejmitar

Usuń 2 wybrane przez siebie figurki dowolnych kolorów z dowolnej płytki. Jeśli w wyniku tej akcji opróżnisz z figurek płytkę nie należącą jeszcze do żadnego z graczy, natychmiast obejmij nad nią kontrolę poprzez umieszczenie na niej jednego ze swoich Wielbłądów.

Cudowna lampa

Weź 1 z dostępnych Dżinów lub odkryj i zatrzymaj wierzchniego Dżina z talii Dżinów.



Zaczarowany flet

Wybierz płytkę. Możesz przesunąć na tę płytkę do 5 figurek dowolnych kolorów z sąsiednich płytek. W ten sposób nie możesz jednak objąć kontroli nad żadną płytką.

Latający dywan

Podczas fazy przesuwania członków Plemion możesz umieścić ostatnią figurkę na dowolnej płytce planszy (z wyjątkiem tej, na której pozostawiłeś przedostatnią figurkę). Nadal musisz się stosować do zasady „ostatniej figurki danego koloru”. Latający dywan pozwala też ignorować Pasma górskie.



Pierścień odrodzenia

Wybierz Przedmiot ze stosu Przedmiotów odrzuconych (drogocenny albo magiczny) i zabierz go dla siebie.

Talizman burzy

Przesuń jeden ze swoich znaczników Wielbłądów na inną płytkę, na której nie ma znacznika Wielbłąda.



Róg obfitości

Uzupełnij rząd odkrytych kart zasobów do 9, a następnie umieść te karty w wybranej przez siebie kolejności.

NOWE DŻINY

Przed rozpoczęciem gry nowe Dżiny należy wtasować do talii Dżinów. Dwa ze starych Dżinów z gry podstawowej zostały uaktualnione o interakcje z Rzemieślnikami (patrz poniżej) – stare wersje tych kart należy usunąć z talii i zastąpić je nowymi.

BOAZ (NOWA WERSJA)

Twoi Starsi, Wezyrowie i Rzemieślnicy są odporni na działanie Zabójców.

GEB

Na koniec gry każdy z Twoich drogocennych Przedmiotów będzie wart o 3 PZ więcej.

PTAŚ

Na koniec gry każdy z Twoich Rzemieślników będzie wart o 2 PZ więcej.

KANDICHA (NOWA WERSJA)

Za każdym razem, gdy Twoi Zabójcy zabiją:

Kupca – dobrać 1 kartę z wierzchu talii zasobów.

Budowniczego – weź tyle Złotych Monet, ile w tym momencie zarobiłby ten Budowniczy.

Rzemieślnika – zamiast go zabijać, umieść go przed sobą i weź wierzchni przedmiot ze stosu Przedmiotów.

Wezyra lub **Starszego** – zamiast go zabijać, umieść go przed sobą.

OPRACOWANIE

PROJEKT GRY: BRUNO CATHALA • ILUSTRACJE: CLÉMENT MASSON

PROJEKT GRAFICZNY: CYRILLE DAUJÉAN • REDAKCJA: ANTOINE PRONO