

Bruno Cathala

Five Tribes™

The Djinn of Naqala



5 PLEMION: DŻINY NAQALA

PO PRZYBYCIU DO KRAINY 1001 NOCY TWOJA KARAWANA TRAFIŁA DO OSŁAWIONEGO SUŁTANATU NAQALA. STARY SUŁTAN WŁAŚNIE ZMARŁ, A MOŻLIWOŚĆ PRZEJĘCIA KONTROLI NAD NAQALA WYDAJE SIĘ BYĆ NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI! WRÓŻBICI PRZEPowiedzieli, że obcy użyją swoich wpływów wśród pięciu plemion, by zdobyć władzę nad legendarnym miastem. Czy to ty wypełnisz proroctwo? Wezwij prastarych dżinów, zarządzaj odpowiednio plemionami, a sułtanat może być twój!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ♦ 5 Żetonów Kolejności i kart podsumowania Dżinów
- ♦ 1 wkładka punktacji
- ♦ 2 zestawy graczy po 8 Wielbłądów i po jednym znaczniku gracza każdy
- ♦ 2 zestawy graczy po 11 Wielbłądów i po jednym znaczniku gracza każdy
- ♦ 1 Tor Kolejności Licytacji
- ♦ 1 Tor Kolejności Gry



Wielbłąd

Znacznik Gracza



Tor Kolejności Licytacji

Tor Kolejności Gry

- ♦ 90 drewnianych Ludzi Plemion



16 żółtych Wezryów



20 białych Starszych



18 niebieskich Budowniczych



18 zielonych Kupców



18 czerwonych Zabójców

- ♦ woreczek na Ludzi Plemion
- ♦ 12 Palm
- ♦ 10 Pałaców



12 Palm



10 Pałaców



Woreczek na Ludzi Plemion

- ♦ 30 płytek (12 oznaczonych na niebiesko: Wioski i Miejsca Święte; 18 oznaczonych na czerwono: Targowiska i Oazy)



- ♦ 22 karty Dżinów
- ♦ 96 złotych monet (48 o wartości 5, 48 o wartości 1)
- ♦ 54 karty zasobów: 36 Towarów i 18 Niewolników



Kość słoniowa

Klejnoty

Złoto



Papirus

Jedwab

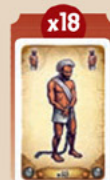
Przyprawy



Ryby

Zboże

Ceramika



Niewolnicy

USTAWIENIE GRY

Jeśli jest to pierwsza gra, na początek należy wycisnąć wszystkie elementy z kartonowych ramek. Zamiast wyrzucać puste kartonowe ramki, włóżcie je pod plastikową wypraskę w pudełku do gry. To sprawi, że wypraska pozostanie wypukła w górnej części pudełka i zapobiegnie rozsypywaniu się elementów podczas przechowywania gry.

W grze dla trzy- i czteroosobowej każdy z graczy bierze 8 wielbłądów i 1 znacznik gracza w wybranym przez siebie kolorze (1). Dodatkowe różowe i niebieskie wielbłądy oraz znaczniki graczy nie będą używane. W grze dwuosobowej jeden z graczy bierze 11 różowych wielbłądów i 2 różowe znaczniki gracza, drugi z graczy bierze 11 niebieskich wielbłądów i 2 znaczniki gracza.

Każdy z graczy dostaje także 50 złotych monet (9 monet o wartości 5 każda i 5 monet o wartości 1 każda) (2). Gracze powinni odwrócić otrzymane monety tak, by ich wartość nie była widoczna (rewersem do góry). Gracze do końca gry nie powinni wiedzieć, ile kto ma monet.

Pomieszaj 30 płytek i umieść je odkryte losowo, tak aby utworzyły prostokąt o wymiarach 5x6, czyli Sułtanat (3).

Wymieszaj wszystkich 90 Ludzi w woreczku, następnie wylosuj i rozłóż w losowym zestawieniu po 3 Ludzi na każdej z płytek (4).

Umieść Tor Licytacji i Tor Kolejności Gry obok Sułtanatu. Weź znaczniki graczy i rozmieść je losowo na torze licytacji (5). Ta czynność zdeterminuje kolejność, w której gracze będą na początku licytować miejsca na Torze (6).

Potasuj karty zasobów tak, aby utworzyły zakryty stos kart (zasób wspólny), następnie odkryj 9 kart z góry i ułóż je w rzędzie obok wspólnego stosu zakrytych kart (7).

Potasuj karty Dżinów i ułóż je zakryte w stosie, następnie odkryj 3 karty z góry (wspólny zasób) i umieść je obok wspólnego stosu (8).

Umieść Palmy, Pałace i pozostałe Złote Monety w „banku”, w zasięgu rąk graczy (9).

Teraz gra może się rozpocząć!



CEL GRY

W 5 Plemionach wcielasz się w rolę obcokrajowca ryzykującego wizytę w legendarnym mieście Naqala, by manipulować lokalnymi Plemionami, wywoływać prastare Dżiny i gromadzić wpływy. Na koniec rozgrywki gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa (PZ) zostaje ogłoszony Wielkim Sułtanem i wygrywa.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ)

Punkty Zwycięstwa są przyznawane na koniec gry w następujący sposób:

- ◆ 1 PZ za każdą Złotą Monetę, którą posiadasz.
- ◆ 1 PZ za każdego Wezyra (żółty Ludzik Plemienny), którego posiadasz oraz +10 PZ za każdego przeciwnika, który posiada mniej Wezyrów od Ciebie.
- ◆ 2 PZ za każdego Starszego (biały Ludzik Plemienny), którego posiadasz.
- ◆ Suma PZ za wszystkie twoje Dżiny.
- ◆ Suma PZ za wszystkie twoje płytki (te, na których znajduje się twój wielbłąd).
- ◆ 3 PZ za każdą Palmę na twoich płytkach.
- ◆ 5 PZ za każdy Pałac na twoich płytkach.
- ◆ Suma PZ za każdą serię Towarów (ale nie niewolników!), którą posiadasz, a w której każdy Towar jest inny.

PRZEBIEG GRY

Na początku gry i na początku każdej kolejnej tury wszyscy gracze muszą wziąć udział w licytacji, by ustalić, w jakiej kolejności będą grać w tej rundzie.

1. LICYTACJA O KOLEJNOŚĆ W DANEJ TURZE GRY

Gracz, którego znacznik jest na pierwszej pozycji (pole oznaczone 1) na Torze Kolejności Licytacji, rozpoczyna i mówi, na którym polu Toru Kolejności Gry chciałby umieścić swój Znacznik Gracza. Natychmiast wpłaca do banku kwotę pokazaną na danym polu w Złotych Monetach i umieszcza swój Znacznik Gracza na tym polu.



Olek chciałby zagrać dość wcześnie swoją rundę, ale jednocześnie nie chciałby płacić za dużo: wie, że Złote Monety są warte PZ na końcu gry. Dlatego decyduje się na pole oznaczone „3”, wpłaca 3 Złote Monety do banku i umieszcza swój Znacznik Kolejności na tym polu.

Gracz, którego Znacznik Kolejności jest następny na Torze Kolejności Licytacji, wykonuje swój ruch, płacąc za pole, które wybiera. Trwa to tak długo, aż wszystkie Znaczniki Kolejności zostaną umieszczone na Torze Kolejności Gry. Poza ofertą „0” gracze nie mogą licytować ani umieszczać swojego Znacznika Kolejności na tym samym polu, na którym znajduje się już Znacznik innego gracza.



Sylvia jest następna w kolejności. Nie może wybrać pola z „3”, ponieważ Znacznik Kolejności Olka już tam stoi, a „5” wydaje się zbyt duża kwota do zapłaty za przywilej zagrania przed Olkiem. Sylvia decyduje się wpłacić 1 Złotą Monetę do Banku i umieszcza swój Znacznik Kolejności na polu „1” na Torze Kolejności Gry.



Anna jest następna w kolejności. Chce zachować swoje Złote Monety na później i wybiera pole „0”. Nie płaci więc nic i umieszcza swój Znacznik Kolejności na polu „0” najbliższym krawędzi Toru Kolejności Gry.

Jeżeli gracz wybiera opcję postawienia oferty „0”, podczas gdy na polu „0” stoją już inne Znaczniki Kolejności, są one literalnie spychane w dół kolumny pól oznaczonych „0”, robiąc jednocześnie miejsce dla nowych Znaczników Kolejności. Zatem osoba, która jako ostatnia postawi ofertę „0”, będzie pierwszym graczem spośród tych, którzy postawili ofertę „0”, a ktokolwiek jako pierwszy postawi ofertę „0”, będzie ostatni w kolejce!



Piotr jest ostatni w kolejce i widzi, że jeśli postawi „0”, nie zapłaci nic i nadal uda mu się zagrać przed Anną, która w tej sytuacji będzie ostatnia; a zatem Piotr decyduje się właśnie postawić ofertę „0”.

Nigdy nie może być więcej niż 3 Znaczników Kolejności na „0”, zatem jeśli wszystkie trzy pola „0” są zajęte, to ostatni z graczy musi zalicytować przynajmniej „1” (i dzięki temu w nadchodzącej rundzie będzie pierwszy!)



W tej rundzie Olek będzie grać pierwszy, następnie będzie kolej Sam, następnie Piotra i wreszcie – Anny.

2. AKCJE GRACZY

Każdy z Graczy podejmuje następujące akcje, zanim dopuści do gry właściciela następnego Znacznika Kolejności:

AKCJE GRACZY

Zabierz swój Znacznik Kolejności z Toru Kolejności i umieść na pierwszym pustym polu na Torze Kolejności Licytacji.

Uwaga! Jeśli jesteś pierwszy, oznacza to, że będziesz też pierwszy licytować kolejność w nadchodzącej rundzie. Teoretycznie, jeśli zaliczujesz odpowiednio w każdej rundzie, możesz nawet być pierwszy przez całą grę; jednak takie postępowanie będzie kosztować Cię wiele, a Złote Monety, którymi licytujesz, to Punkty Zwycięstwa, które mogą Ci być potrzebne na koniec gry – więc taka strategia może nie okazać się zwycięską.

PORUSZANIE LUDZI

Wybierz płytkę, na której znajdują się jacyś Ludzie. Zabierz wszystkich Ludzi z tej płytki i rozmieść ich na sąsiadujących ze sobą płytkach, kładąc po jednym Człowieku na każdej płytce, aż skończą Ci się ludzie na ręce.

Są trzy zasady, które musisz respektować podczas poruszania Ludźmi:

- ◆ **Zasada Ostatni Człowiek Tego Samego Koloru**
- ◆ **Zasada Nie Po Przekątnej**
- ◆ **Zasada Bez Natychmiastowego Powrotu**
- ◆ **Zasada Ostatni Człowiek Tego Samego Koloru:** wybierasz kolejność, w jakiej porzucasz Ludzi, których zabrałeś z płytki, przenosząc je na kolejne płytki, ale musisz upewnić się, że ostatni Człowiek, którego kładziesz, znajdzie się na płytce, na której leży już co najmniej 1 Człowiek tego samego koloru!



Uwaga! Podczas ruchu możesz przejść nad płytkami, na których nie ma żadnych Ludzi, kładąc jednego Człowieka na każdej, którą mijasz, ale NIGDY NIE MOŻESZ zakończyć ruchu na pustej płytce, ponieważ zawsze musi się na niej JUŻ znajdować co najmniej jeden Człowiek tego samego koloru, co Człowiek, którego kładziesz!

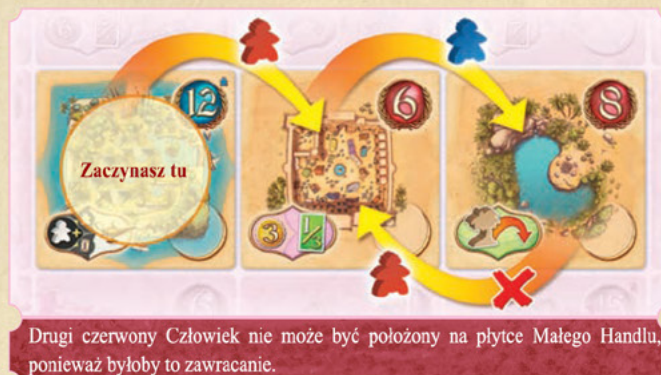
◆ Zasada Nie Po Przekątnej

Wszystkie ruchy Ludźmi pomiędzy sąsiadującymi płytkami muszą być wykonywane w poziomie lub w pionie, nigdy po skosie.



◆ Zasada Bez Natychmiastowego Powrotu

Nigdy nie możesz od razu wrócić do płytki, którą właśnie minąłeś – mimo że możesz wrócić do tej płytki w tej samej rundzie, jeśli masz dostatecznie dużo Ludzi, by zrobić pętlę, idąc od płytki do płytki.



A. Jak zrobić pętlę?



B.



Biorąc na ręce wszystkich Ludzi z płytki Małego Handlu, gracz kładzie zielonego Człowieka na Oazie (1), niebieskiego na Dużym Handlu (2), czerwonego na Miejscu Poświęconym (3), żółtego na Małym Handlu (4), a ostatniego zielonego Człowieka na Oazie (5).

C.



Ten ruch pozwala graczowi na przegrupowanie, dzięki czemu jest już 3 zielonych Ludzi w Oazie; teraz może używać tych Kupców. Podczas ruchu pozostali Ludzie zostali rozłożeni na sąsiadujących płytkach.

Podczas pierwszych rozgrywek, w trakcie planowania ruchu rekomendujemy układanie Ludzi w poziomie (na boki) a nie w pionie (górze - dół). Dzięki temu zawsze można wycofać się w razie potrzeby jeszcze w fazie planowania ruchu. Pamiętaj tylko, by stawiać Ludzi z tyłu, kiedy już skończysz ruch.

SPRAWDZENIE KONTROLI NAD PŁYTKAMI

Kiedy skończysz poruszać Ludźmi, weź ostatniego Człowieka, którego położyłeś na końcowej płytce, a także WSZYSTKICH pozostałych Ludzi tego samego koloru (którzy znajdowali się na tej płytce zanim wykonałeś ruch).

Powinieneś teraz mieć przynajmniej 2 Ludzi tego samego koloru na ręce: tego, którego położyłeś i co najmniej 1 Człowieka tego samego koloru, który już leżał na płytce; w innym wypadku oznaczałoby to, że nie respektowałeś zasady „Ostatni Człowiek Tego Samego Koloru” opisanej na stronie 4. Spróbuj jeszcze raz!

Jeżeli zabranie wszystkich Ludzi tego samego koloru z danej płytki sprawi, że zostanie ona pusta (nie ma na niej żadnych Ludzi), natychmiast przejmujesz kontrolę nad płytką. Umieść na niej jednego z twoich Wielbłądów, by zaznaczyć, że jesteś jej właścicielem. Na koniec gry otrzymasz Punkty Zwycięstwa za każdą płytkę, na której znajdują się Twoje Wielbłądy.



Poruszając się na płytce, na której już było 2 białych Ludzi i żadnych innych, kończysz ruch z 3 białymi Ludźmi na ręce i przejmujesz kontrolę nad tą płytką. Gdybyś wybrał opcję zakończenia ruchu na płytce z 2 białymi i 1 niebieskim Człowiekiem miałbyś 4 Ludzi na ręce, ale nie miałbyś kontroli nad płytką.

Uwaga! Podczas wykonywania ruchów możesz minąć płytki kontrolowane już przez innych lub przez ciebie (nadal kładąc po jednym Człowieku na każdej z nich, kiedy nad nimi przechodzisz). Jeżeli jako część tych ruchów okaże się, że kończysz ruch na płytce kontrolowanej już przez innego gracza i opróżnisz tę płytkę, kontrola nad płytką NIE zmienia się; pozostaje ona pod kontrolą obecnego właściciela. Kiedy Wielbłąd gracza znajdzie się na płytce, nigdy już nie zmieni ona właściciela.

AKCJE PLEMION

Teraz kolej na akcje związane z Ludźmi Plemion, których masz na ręce. Wykonujesz te akcje niezależnie od tego, czy przejąłeś kontrolę nad ostatnią płytką, czy też nie.



Żółte Plemię Wezryrów

Umieść wszystkich żółtych Ludzi, których dotąd zgromadziłeś, przed sobą. Przyniosą Ci oni Punkty Zwycięstwa na koniec gry.



Białe Plemię Starszych

Umieść wszystkich białych Ludzi przed sobą. Jeżeli pod koniec gry zostanie Ci kilku, przyniosą Ci oni Punkty Zwycięstwa. Możesz także wykorzystać część białych Ludzi w trakcie gry, aby zdobyć parę Dżinów i przywołać ich moce.



Zielone Plemię Kupców

Zielonych Ludzi umieść natychmiast z powrotem w materiałowym woreczku i weź odpowiadającą liczbę Kart Zasobów spośród odkrytych kart, zaczynając na początku rzędu. Nie wymieniaj żadnej z Kart Zasobów, którą wzięłeś! (zobacz rozdział: sprzątanie na stronie 7).



- policz wszystkie płytki z niebieskim oznaczeniem otaczające płytkę, na której skończyłeś (liczy się także płytka, na której skończyłeś);
- pomnóż przez liczbę Niebieskich Ludzi, których właśnie wrzuciłeś do workeczka.



BONUS: możesz oddać tyle kart Niewolników z ręki, ile masz ochotę, aby podnieść czynnik mnożenia o 1 za każdą oddaną kartę Niewolnika.



Jeżeli płytką, na której skończyłeś ruch, także byłaby oznaczona na niebiesko, wówczas zdobyłbyś: $5 \times (3+2) = 25$ Złotych Monet.



Czerwone Plemię Zabójców

Umieść czerwonych Ludzi natychmiast z powrotem w materiałowym woreczku. Zabijasz JEDNEGO innego Człowieka: usuń go z gry i natychmiast umieść z powrotem w woreczku.

Tym człowiekiem może być:

- ♦ 1 człowiek koloru, który wybierasz, umieszczony na płytce nie dalej niż 1 płytką na każdego Zabójcę, którego właśnie włożyłeś do woreczka (zawsze licząc w poziomie lub pionie, nigdy po skosie, w celu określania odległości)
- ♦ 1 żółty lub biały Człowiek leżący już przed któryś z pozostałych graczy.



BONUS: możesz odrzucić tylu Niewolników, ilu chcesz, by zwiększyć zasięg Zabójców o 1 płytkę odległości za każdego Niewolnika.

WAŻNE: jeśli w efekcie akcji Zabójcy całkowicie opróżnisz nową płytkę ze **WSZYSTKICH** ludzi, natychmiast przejmujesz kontrolę nad tą płytką! Umieść na niej jednego z Twoich Wielbłądów, by zaznaczyć, że jesteś jej właścicielem.

W związku z tym może się czasem okazać, że w tej samej rundzie przejmiesz kontrolę nad 2 płytkami: pierwszą kiedy skończysz ruch na płytce, na której znajdują się tylko Zabójcy, drugą, kiedy wykonasz akcję Zabójców, zabijając ostatniego Człowieka na płytce z pojedynczym Człowiekiem, która znajduje się w zasięgu działania Twoich Zabójców.



W jednej rundzie ci Zabójcy dali graczowi kontrole nie nad 1, ale nad 2 płytkami!

Jeśli zdarzy się, że skończą Ci się wielbłądy (w wyniku takiego podwójnego przejmowania kontroli), nie możesz przejąć kontroli nad płytą, na której kogoś zabiłeś. Nie możesz też wybrać, nad którą płytą przejmiesz kontrolę: zawsze musisz przejąć kontrolę nad płytą, na której zakończyłeś ruch.

AKCJE PŁYTEK

Kiedy dobiegną końca akcje Ludzi Twoich Plemion, wykonujesz akcję płytki, na której skończyłeś ruch (niezależnie od tego, czy przejąłeś nad nią kontrolę, czy nie).



Jeżeli zdarzyło się, że przejąłeś kontrolę nad dwiema płytkami w tej rundzie, używając Zabójcy, nie wykonujesz przypisanej do niej akcji. Wykonujesz zawsze akcję płytki, na której zakończyłeś ruch.

Każda z płytek ma mały symbol pokazujący, jakiego typu akcje można za jej pomocą wykonać.

Jeśli symbol jest oznaczony czerwoną strzałką, akcja na płycie jest **OBOWIAZKOWA**:

**OAZA**

Umieść 1 Palmę na tej płytce (nie ma limitu
odnośnie ilości Palm na danej płytce, chyba że
skończą Ci się Palmy, wówczas pomijasz tę akcję)

**WIOSKA**

Umieść 1 Pałac na tej płytce (nie ma limitu
odnośnie ilości Pałaców na danej płytce, chyba że
skończy Ci się Pałace, wówczas pomijasz tę akcję)



W pozostałych przypadkach akcje płytek NIE są obowiązkowe. Oznacza to, że możesz je wykonać, jeśli masz ochotę, zakładając, że jesteś w stanie zapłacić odpowiadający danej akcji koszt.



MAŁY HANDEL

Zapłać 3 Złote Monety i weź 1 Kartę Zasobów, którą wybierasz z 3 odkrytych (na początku rzędu ułożonego we wstępnym ustawieniu gry). Jak zawsze: nie zamieniaj JESZCZE żadnej z kart Zasobów, które wzięłeś.



DUŻY HANDEL

Zapłać 6 Złotych Monet i weź 2 Karty Zasobów, którą wybierasz spośród 6 odkrytych (na początku rzędu ułożonego we wstępnym ustawieniu gry). W mało prawdopodobnej sytuacji, kiedy została tylko 1 Karta Zasobów, nadal musisz zapłacić 6 Złotych Monet jeżeli chcesz ją wziąć za pomocą akcji Dużego Handlu. Jak zawsze: nie zamieniaj JESZCZE żadnej z kart Zasobów, które wzięłeś.



MIEJSCA ŚWIĘTE

Zapłać za pomocą 2 Starszych albo 1 Starszego i 1 Niewolnika, aby wziąć Dżina, którego wybrałeś spośród tych odkrytych (umieść Starszych z powrotem w woreczku, odrzuć Niewolnika). JESZCZE nie zamieniaj karty Dżina, którą wzięłeś (dopiero przy „Sprzątaniu”) Dżin daje Ci Punkty Zwycięstwa na koniec gry, ale także może mieć szczególne moce:

- ◆ Niektóre szczególne moce muszą zostać opłacone przed ich wykorzystaniem. W tej sytuacji mogą być wykorzystane tylko raz w ciągu rundy, tylko w kolejce gracza, który kontroluje Dżina.
- ◆ Możesz użyć specjalnych mocy Dżina od razu, nie czekając, jednak jeśli jest ona płatna, musisz być w stanie zapłacić od razu.

By uzyskać pełny opis mocy Dżinów, sprawdź streszczenie reguł.

AKCJE PŁYTEK

Zanim zakończysz działania w tej rundzie, kiedy akcje Plemion i Płytek zostaną zakończone możesz, JEŚLI MASZ OCHOTĘ, sprzedać część Towarów (ale nie Niewolników!) przed zakończeniem rundy.

Aby to zrobić, musisz oddać 1 lub więcej pasujących kompletów Towarów (poszczególne karty muszą być różne!) i natychmiast wziąć z banku odpowiadającą ilość Złotych Monet: 1 – 3 – 7 – 13 – 21 – 30 – 50 – 60 zależnie od tego, ile różnych kart Towarów posiadasz w zestawie.

Karty w zestawie								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Zarobione Złote Monety								

Zestaw #1



Zestaw #2



Chcę zaliczować wysoko w następnej rundzie, aby upewnić się, że do przez pozostałą część rozgrywki będziesz grać pierwszy, decydujesz się sprzedać wszystkie swoje Towary teraz.

Otrzymujesz 30 Złotych Monet za zestaw Kart Zasobów + dodatkowe 7 Złotych Monet za 3 Karty Zasobów, które się dublują.
Niewolnicy nie mogą być sprzedawani.

Uwaga! Sprzedawaj tylko wtedy, gdy naprawdę czujesz, że kończą Ci się Złote Monety, którymi mógłbyś licytować. W każdym innym przypadku lepiej zatrzymać Towary, by móc spróbować sprzedać je później w większym zestawie. Nawet jeśli nie uda Ci się zgromadzić większej ilości różnorodnych Kart Towarów, będziesz i tak w stanie sprzedać Twój zestaw (zestawy) w tej samej cenie także w ostatniej rundzie!

3. „SPRZĄTANIE”

Kiedy wszyscy gracze wykonali swoje akcje, przed przystąpieniem do następnej Licytacji o kolejność w grze gracz siedzący najbliższej stosu kart Dżinów i stosu kart Zasobów musi:

- ◆ **Uzupełnić rząd kart Zasobów**
Przesuń każdą z kart Zasobów, która jeszcze jest odkryta, a następnie dołóż (na koniec rzędu) nowe karty ze stosu, tak by stworzyć pulę 9 odkrytych kart w rządzie. W mało prawdopodobnej sytuacji, kiedy skończyły się karty Zasobów w stosie, przetasuj karty odrzucone. Jeśli nie ma żadnych odrzuconych kart, nie ma też możliwości brania nowych kart.
- ◆ **Uzupełnić rząd kart Dżinów**
Przesunąć każdą z kart Dżinów, która jeszcze jest odkryta, a następnie dołóż nowe na koniec rzędu, tak by stworzyć pulę 3 odkrytych kart w rządzie. W mało prawdopodobnej sytuacji, gdy skończą się karty Dżinów, należy przetasować karty odrzucone.

Teraz wszystko jest gotowe, by przejść do następnej tury i zaliczować kolejność gry!

KONIEC GRY

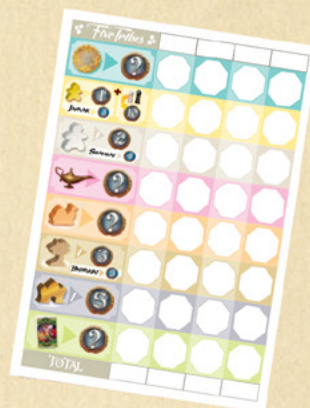
Gra dobiega końca w trakcie rundy, w której zdarzy się jedno z następujących sytuacji:

- ♦ **Gracz położy ostatniego ze swoich Wielbłądów na płytce**
Gracz przejmuje kontrolę nad płytką przez umieszczenie ostatniego Wielbłąda i kończy akcję jak zazwyczaj; gra kończy się, gdy WSZYSCY gracze wykonają swoje akcje przypadające na tę właśnie rundę. Następnie podliczane są punkty.
- ♦ **Nie ma więcej możliwych ruchów Ludzi**
Aktywny gracz i pozostali gracze nie mogą wówczas wykonywać ruchów; mimo to mogą ciągle wykonywać niektóre inne akcje, np. przywołać specjalne moce Dżinów, których posiadają i mogą to zrobić przed zakończeniem ruchu. Kiedy wszyscy gracze wykonają akcje, które są w stanie wykonać (lub spasują), runda kończy się oraz następuje zakończenie gry i podliczenie punktów.

Uwaga! Dobry zakład w ostatniej rundzie może więc być kluczowy. Nierozsądny gracz może zaliczować kilkoma Złotymi Monetami, lecz nadal nie będzie w stanie wykonać akcji, gdy nadejdzie jego kolej (zależnie od tego, co zrobią pozostali gracze). Wówczas straci on Punkty Zwycięstwa.

PUNKTACJA

Użyjcie załączonej Karty Punktacji celem podliczenia punktów poszczególnych graczy (jeśli masz wątpliwości, sprawdź Punktację na str. 3). Gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa wygrywa grę i zostaje ogłoszony Wielkim Sułtanem Naqala. W mało prawdopodobnej sytuacji, gdy wystąpi remis między dwoma graczami (lub większą liczbą graczy), będą oni musieli nauczyć się jak dzielić się władzą. Albo zagrają jeszcze raz!



INFORMACJE

PROJEKT GRY: BRUNO CATHALA

Autor dziękuje swojej ulubionej ekipie testerów:

Françoisowi Blancowi, Sébastienowi Gaspardowi, Maëlowi Cathali i wszystkim, którzy swoim entuzjazmem przekonali go, że jest na właściwej drodze – ze szczególnym podziękowaniem dla Graczy, których miał okazję spotkać oraz dla Alana Moona i Brunonowi Faiduttiemu za ich konwenty.

ILUSTRACJE: CLEMENT MASSON

Days of Wonder, logo The Days of Wonder i „5 Tribes” są zastrzeżone i zarejestrowane na Days of Wonder Inc., prawa autorskie 2014 dla Days of Wonder; wszystkie prawa zastrzeżone.

Days of Wonder Online

Register your board game



Zapraszamy do dołączenia do naszej społeczności graczy online na Days of Wonder online, gdzie mamy wiele wersji naszych gier online. Aby wykorzystać Twój numer Days of Wonder online, dodaj go do Twojego istniejącego konta Days of Wonder Online lub stwórz nowe konto na www.daysofwonder.com/five-tribes, klikając na „Zapisz nowego gracza” na stronie głównej. Potem po prostu wykonuj kolejne kroki rejestracji. Możesz także dowiedzieć się więcej o innych grach wydawnictwa Days of Wonder wchodząc na:

WWW.DAYSOFWONDER.COM