

Bruno Cathala

# Five Tribes

## The Djinns of Nagala



Crossing into the Land of 1001 Nights, your caravan arrives at the fabled Sultanate of Nagala. The old sultan just died and control of Nagala is up for grabs! The oracles foretold of strangers who would maneuver the Five Tribes to gain influence over the legendary city-state. Will you fulfill the prophecy? Invoke the old Djinns, move the Tribes into position at the right time and the Sultanate may become yours!

### Components

- ◆ 5 Turn Order and Djinns Summary Sheets
- ◆ A Pad of Scoring Sheets
- ◆ 2 Player sets of 8 Camels and 1 Player's Turn marker each
- ◆ 2 Player sets of 11 Camels and 2 Player's Turn markers each
- ◆ 1 Bid Order Track & 1 Turn Order Track



- ◆ 90 Wooden Tribe Meeples:



- ◆ A Meeples bag
- ◆ 12 Palm Trees and 10 Palaces



- ◆ 30 Tiles (12 Blue valued Tiles: Villages & Sacred Places with a Blue point value – 18 Red valued Tiles: Markets & Oasis with a Red point value)



- ◆ 22 Djinn cards
- ◆ 96 Gold Coins (48 worth "5" and 48 worth "1" each)
- ◆ 54 Resource cards: 36 Merchandise and 18 Slaves



# Setting up the game

If this is the first play, punch out all the pieces from the game's punchboards. Rather than discarding the empty frames, insert them under the vacuum tray inside your game box. This will help your tray stay flush with your game's box top, preventing pieces inside from spilling over when storing your game.

In 3- and 4-player games, each player takes 8 Camels and 1 Turn marker of the color of his choice **1**. The extra pink and blue Camels and Turn markers are not used. In 2-player games, one player takes all 11 Pink Camels and 2 Turn markers, and the other all 11 Blue Camels and 2 Turn markers.

Each player also gets 50 Gold Coins (9 coins worth "5" each + 5 worth "1" each) **2**. Players should keep the value of Gold Coins they hold face down (so that the exact amount remains secret from other players) until the end of the game.

Mix all 30 Tiles and place them randomly face up, to form a rectangle of 5 x 6 Tiles: This is the Sultanate **3**.

Mix all 90 wooden Meeples in the bag, then grab and drop them in random sets of 3 on each Tile **4**.

Place the Bid Order & Turn Order Tracks next to the Sultanate. Take the players' Turn markers and randomly place them on the Bid Order track **5**. This will determine in which order the players initially bid for position on the Turn Order Track **6**.

Shuffle all Resource cards to form a draw pile face down, then draw the top 9 cards and lay them face up in a row, next to the draw pile **7**.

Shuffle the Djinn's cards and set them face down in a draw pile, then draw the top 3 and lay them face up next to the draw pile **8**.

Place the Palm Trees, Palaces and all remaining Gold Coins in a bank within easy reach of the players **9**.

The game can now start!



# Object of the game

In Five Tribes, you play the role of a stranger venturing into the legendary city-state of Naqala to maneuver the local Tribes, invoke old Djinns and gain influence. At the end of the game, the player with the most Victory Points is declared The Great Sultan and wins.

## Victory Points

You score Victory Points (VPs) at game end, in the following ways:

- ◆ 1 VP for each Gold Coin (GC) you own
- ◆ 1 VP for each Vizier (Yellow Meeple) you own + 10 VPs for each opponent who has strictly less Viziers than you do
- ◆ 2 VPs per Elder (White Meeple) you own
- ◆ Sum of VPs for all your Djinns
- ◆ Sum of VPs for all of your Tiles (those with one of your Camels on it)
- ◆ 3 VPs for each Palm Tree on all of your Tiles
- ◆ 5 VPs for each Palace on all of your Tiles
- ◆ Sum of VPs for each series of Merchandise (but not Slaves) you own that are all different

## Game turn

At the start of the game and the beginning of all new turns, all players must bid for Turn Order to determine the order in which they will play this turn:

### Bid for Turn Order

The player whose Turn marker is in first position (spot marked "1") on the Bid Order track goes first and announces which spot of the Turn Order Track she wishes to place her Turn Marker on; she immediately pays to the bank the amount of Gold Coins indicated on that spot, and places her Turn Marker there.

**A.**

Oliver wants to play early this turn, but he doesn't want to pay too much: he remembers Gold Coins are worth Victory Points at the end of the game. So he decides to go for spot marked "3", paying 3 gold to the bank and placing his Turn marker there.

The player whose Turn Marker is next on the Bid Order Track goes next, paying for the spot of their choice, and so on until all Turn Markers have been placed on the Turn Order Track. Except when bidding 0, players cannot bid for, nor place their Turn Marker on, the same spot as any other Turn marker already on the Turn Order Track.

**B.**

Sam goes next: she can't go for spot "3" since Oliver's Turn Marker is already there, and "5" seems too much to pay for the privilege of playing before Oliver; Sam decides to pay 1 gold to the bank and places her Turn Marker on "1" on the Turn Order Track.

**C.**

Anna goes next: she wants to keep her gold for later and chooses to bid 0; she pays nothing and places her Turn marker on the "0" spot closest to the length of the Turn Order track.

If a player chooses to bid zero and there are already some Turn Markers on "0"s, these Turn markers are laterally "pushed down the aisle of 0s" to make room for the new Turn Marker: so whoever bids last on "0" will be the first of the Turn Markers on "0"s to play; and whoever chooses to bid first on "0" will always play last this Turn!

**D.**

Peter goes last and sees that if he bids zero, he'll pay nothing and still get to play before Anna, who will now play last; so that's what he chooses to do.

There can never be more than 3 Turn Markers placed on "0"s, so if all three "0"s are taken, the last player must bid at least 1 (and will get to play first, this turn!).

Players take their turn based on the position of their Markers on the Turn Order Track, with the highest value Markers going first.

**E.**

This turn, Oliver will play first, followed by Sam, then Peter and finally Anna.

## 2. Player's Actions

Once his/her turn comes up, each player takes all of the following actions, before letting the next Turn Marker owner play:

### 2.1 Move Turn Marker

Take your Turn Marker off the Turn Order Track and place it onto the first empty spot on the Bid Order Track.

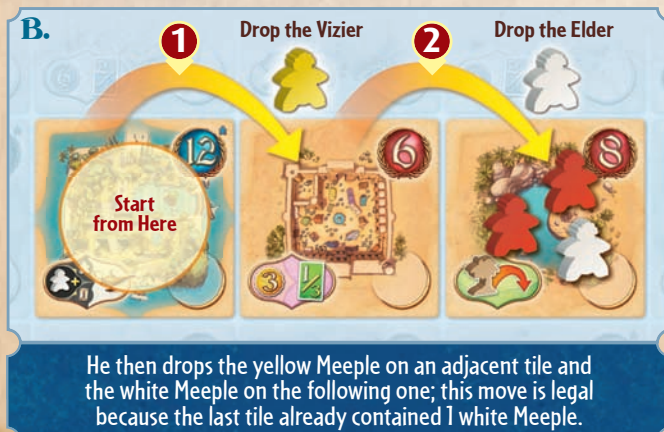
**Note:** If you go first, this means you will also bid first for Turn Order, come next turn; in theory, if you bid enough each turn, you might thus be able to play first throughout the entire game; but doing so will cost you, and the Gold Coins you are bidding with are Victory Points you won't have at game end – so it might not be a winning strategy!

### 2.2 Move Meeples

Select a Tile that still has some Meeples (at least 1!) on it. Take all the Meeples from that Tile in your hand and move them onto adjacent Tiles (i.e. each Tile must be adjacent to the prior Tile your Meeples moved through), dropping 1 Meeple on each Tile as you pass through, until you run out of Meeples.

There are 3 rules you must respect while moving these Meeples:

- ◆ **Last Meeple Same Color rule**
  - ◆ **No Diagonal rule**
  - ◆ **No Immediate Backtracking rule**
- ◆ **Last Meeple Same Color rule:** You choose the order in which you drop Meeples from your hand as you move from Tile to Tile, but you must make sure the last Meeple you drop goes on a Tile that already contains at least 1 Meeple of that same color!



**Note:** During your moves, you can pass through Tiles that contain no Meeples, dropping 1 Meeple on each as you pass through, but you can NEVER end your move on an empty Tile, since there must always be at least 1 Meeple of the same color as your last Meeple already on that final Tile!

- ◆ **No Diagonal rule:** All Meeples moves must be done sideways, from Tile to adjacent Tile, never in diagonal.



- ◆ **No Immediate Backtracking rule:** You can never immediately backtrack onto a Tile you just passed through – though you may go on that Tile again later during the same move if you have enough Meeples to complete a loop.



B.



Taking all the Meeples from the Small Market tile in hand, the player then drops a green Meeple on the Oasis (1), a blue Meeple on the Big Market (2), a red Meeple on the Sacred Place (3), a yellow Meeple on the Small Market (4), and the last green Meeple on the Oasis (5).

C.



This move let the player regroup 3 green Meeples in the Oasis: he can now use these Merchants. The other Meeples were dropped on the other tiles during the move.

When discovering the game, we recommend laying the Meeples you drop down sideways rather than up, as you plan your move, so as to be able to back up if need be, during the planning stage of your move. Just remember to stand the Meeples back up once your move is complete.

## 2.3 Tile Control Check

Once you finish moving the Meeples, take the last Meeple you dropped on the final Tile back in your hand, along with ALL other Meeples of same color that were already on that Tile before your move.

You should now have at least 2 Meeples of identical color in your hand: the one you dropped last, and at least 1 Meeple of same color that was already on that Tile before; otherwise, you didn't follow the *Last Meeple Same Color* rule on p. 4 – Try again!

If removing all the Meeples of this color from that Tile empties it of all its Meeples, you immediately take control of the Tile:

place one of your Camels onto it to mark your ownership. At the end of the game, you will score the VPs associated with each Tile your Camels sit on.



Moving onto the Tile already containing 2 White Meeples and none others, you end with 3 White Meeples in hand and take control of that Tile; if you'd opted to end your move on the Tile containing 3 White Meeples and 1 Blue one, you'd have 4 White Meeples in hand, but no control of the Tile.

**Note:** During your moves, you can pass through Tiles already controlled by others or yourself (dropping 1 Meeple on each as you pass through). If, as part of these moves, you end up finishing your move on, and emptying, a Tile already under the control of a player from all of its Meeples again, the control of that Tile doesn't change: it remains under the control of its previous owner. Once a player's Camel sits on a Tile, that Tile will never change ownership.

## 2.4 Tribes Actions

Now do the Actions of the Tribe the Meeples you hold in your hand belong to. You perform these Actions regardless of whether you took control of the final Tile or not.



### Yellow Vizards Tribe

Place all the Yellow Meeples you just collected in front of you. These will be worth some VPs at Game End.



### White Elders Tribe

Place all the White Meeples in front of you. If you have some left at Game End, they will score you VPs. You may also choose to "spend" some of these Elders instead during the game, to gain some Djinns and/or invoke their power.



### Green Merchants Tribe

Put these Green Meeples immediately back in the bag and take a matching number of Resource cards from those lined face up, starting at the beginning of the line. Do not replace any of the Resource cards you took yet! (see *Clean-Up* p. 7).



### Blue Builders Tribe

Put these Blue Meeple immediately back in the bag and immediately gain as many Gold Coins as follows:

- ◆ Count the surrounding number of Blue valued Tiles, including the Tile you ended your turn on
- ◆ Multiply this number by the number of Blue Meeple you just dropped back in the bag



**BONUS:** You can discard as many Slave cards from your hand as you wish, to increment that multiplier factor by 1 for each Slave discarded.



There are 4 Blue valued Tiles surrounding the Red valued Tile you ended your move on. Your last Meeple was Blue and there were already 2 Blue Meeple on that Tile; so you put 3 Blue Meeple in the bag. You also decide to discard 2 Slaves.

You immediately gain  $4 \times (3+2) = 20$  Gold Coins. If the tile you finished your move on had also been Blue valued, then you would have gained  $5 \times (3+2) = 25$  Gold Coins.



### Red Assassins Tribe

Put these Red Meeple immediately back in the bag. Kill ONE other Meeple: Remove it and immediately place it back in the bag.

This Meeple could either be:

- ◆ 1 Meeple of the color of your choice, located on a Tile no farther away from your final Tile than 1 Tile per Assassin you just dropped in the bag (always counting sideways, never diagonally, for distance purposes)
- ◆ Or 1 Yellow or 1 White Meeple currently held by one of your Opponents in front of him/her.



**BONUS:** You can discard as many Slave cards from your hand as you wish to increase the range of your Assassins, 1 more Tile in distance for each Slave.

**IMPORTANT:** If as a result of your Assassins Action, you completely empty a new Tile out of ALL its Meeple, you immediately gain control of that Tile! Place one of your Camels on it, to show your ownership.

It may thus sometime be possible to take control of 2 Tiles in the same turn: a first Tile when you end your move on a Tile that only had Assassins Meeple left on it; and a second Tile when performing the Action of your Assassins, killing a Meeple on a Tile with a single Meeple, within reach of your Assassins.



If you happen to run out of Camels while taking control of 2 Tiles this way, you cannot take control of the Tile you assassinated some Meeple in. You cannot choose which of the two Tiles you take control of: you must take control of the Tile you ended your move on first.

## 2.5 Tile Actions

Once your Meeple's Tribe actions are over, perform the Action for the Tile your last Meeple ended on, regardless of whether you then took control of that Tile or not.



If you took control of a second Tile this turn using Assassins, you do not get to perform the actions of that Tile; only those of the Tile you ended your move on.

Each Tile has a small symbol indicating the type of action possible.

When the symbol is marked with a Red arrow, the Tile's Action is **COMPULSORY**:



### OASIS

Place 1 new Palm Tree on this Tile (there are no limits to the number of Palm Trees that can be on a Tile, unless you run out, in which case this action is ignored).



### VILLAGE

Place 1 new Palace on this Tile (there are no limits to the number of Palaces that can be on a Tile, unless you run out, in which case this action is ignored).





For all other symbols, the Tile's Action is NOT compulsory: You can take this action if you wish, provided you are able, and willing, to pay its corresponding cost.

**SMALL MARKET**  

Pay 3 Gold Coins and pick one Resource card of your choice from among the first 3 visible (at the start of the line). As always, do not replace any of the Resource cards you took yet!

**LARGE MARKET**  

Pay 6 Gold Coins and pick 2 Resource cards of your choice from among the first 6 visible (at the start of the line). In the unlikely event there is only 1 Resource card left to pick, you must still pay 6 Gold Coins if you wish to pick it in a Large Market. As always, do not replace any of the Resource cards you took yet!

**SACRED PLACES**  

Pay either 2 Elders OR 1 Elder + 1 Slave to take the Djinn of your choice, from among those visible (place these Elders back in the bag, and discard the slave). Do not replace the Djinn card you take yet! (see *Clean-Up*).

The Djinns grant you VPs at game end but can also have useful special powers:

- ◆ Some special powers have a cost to use: in this case, they can only be used once per turn, only during the turn of the player who controls the Djinn.
- ◆ You can use the special powers of any Djinn you took right away, without waiting; however if there is a cost, you must be able to pay that cost now.

See the Djinn's side of the Summary Sheet for a complete description of their powers.

## 2.6 Merchandise Sale (Optional)

Before wrapping up your actions for this turn, once all your Tribe and Tile Actions are done, you may, IF YOU WISH, sell some Merchandise (but not Slaves) before ending your turn.

To do so, discard one or more suits of Merchandise cards, all different from each other, and immediately take from the bank the corresponding number of Gold Coins: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 - 60 depending on how many different Merchandise cards you hold in a suit.

# cards in your suit								
1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Gold Coins earned								

**Suit #1** 



**Suit #2** 



Wanting to bid high in future turns to make sure you play first for the rest of the game, you decide to sell all your Merchandise now. You collect 30 Gold Coins for your first suit of Resource cards + another 7 for the 3 Resources you had in duplicate. The Slaves can't be sold.

**Note:** Only sell when you are desperately short on Gold Coins to bet on your turn order. Otherwise you are usually better off keeping Merchandise to try and sell a larger suit later on. Even if you don't succeed in accumulating more Merchandise cards of other types, you will be able to at least sell your suit(s) at the same price on your last turn!

## 3. Clean-Up

Once all players have taken turns playing all their Actions, before moving on to the next Bid for Turn Order Phase, the player closest to the piles of Djinn's and Resource cards must:

- ◆ **Replenish the row of Resource cards:**  
Shift any Resource card that may still be face up to the front of the row and draw new ones to make a total of 9 face up available. In the unlikely event you run out of Resource cards in the Draw pile, reshuffle any discards; if there are no cards left, then none can be taken.
- ◆ **Replenish the row of Djinn's cards:**  
Shift any Djinn card that may still be face up to the front of the row and draw new ones to make a total of 3 face up available. In the unlikely event you run out of Djinn cards in the Draw pile, reshuffle any discards.

Now you are ready to all move to the next Turn and start bidding for Turn Order!

# End of the Game

The Game stops at the end of the Turn during which either of these 2 events occur:

## ◆ A player drops his last Camel on a Tile:

The player takes control of the Tile by placing his last Camel and finishes his actions as normal; the game ends once ALL players have had a chance to take their actions for this turn too. The game then ends and final scores are computed.

## ◆ No more legal Meeples movement is possible:

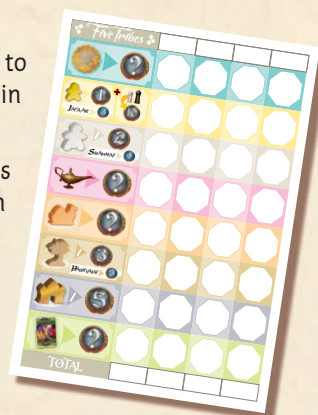
This player, and all players after him, can no longer make any move; they may still be able, and want, to take some other actions, i.e. invoke the special powers of some of the Djinn they own, and can do so before passing to the next player. Once all players have played the Actions they could still take (or passed), the Turn finishes; the game ends and scores are computed.

**Note:** Correctly betting on your last turn can thus be crucial. An imprudent player may bid some Gold Coins but still find himself unable to make any moves when his turn comes to play, depending on what others did, and thus wasting some valuable VPs.

# Scoring

Use the enclosed score sheets to compute each player's score (if in doubt, see *Victory Points* on p. 3).

The player with the most VPs wins the game and becomes Great Sultan of Naqala! In the unlikely event two (or more players) are tied, they will have to learn how to share power as Sultans – or play again!



# Credits

## Game Design: Bruno Cathala

I would like to thank my favorite playtesting team:

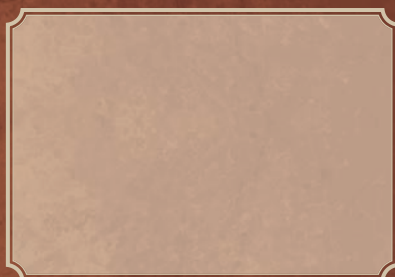
François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala and all those who convinced me with their enthusiasm that I was on the right track – with a special thought for all the players I met at Alan Moon's and Bruno Faidutti's Gatherings!

## Illustrations: Clément Masson

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

# Days of Wonder Online

Register your board game



We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games.

To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at: [www.daysof wonder.com/five-tribes](http://www.daysof wonder.com/five-tribes) and click on the **New Player Signup** button on the home page. Then just follow the instructions.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)



# Game Turn

## Bid for Turn Order

Based on the Bid Order, bid for Turn Order and immediately pay the corresponding cost in Gold Coins (GC). If you bid on 0, pay nothing and push any other already on 0 "down the aisle".

## 2. Player's Actions

Each player takes all of the following actions, before letting the next Turn Marker owner play:

### 2.1 Move your Turn marker

Place it back onto the first free space of the Bid Order track.

### 2.2 Move Meeples

Make sure to drop your last Meeple on a Tile that already has Meeple(s) of same color.

### 2.3 Check for Tile Control

Remove all Meeple(s) of the same color as your last one from the last Tile you moved on. If you empty the last Tile (because all the Meeples on it were of the same color as the last Meeple you moved), place one of your Camels on this Tile.



### 2.4 Do the Tribe's Actions



#### VIZIERS - Yellow Meeples

Place your Viziers in front of you, to score 1 VP / Vizier + 10 VPs / majority at game end.



#### ELDERS - White Meeples

Place your Elders in front of you, to gain/use Djinns or score 2 VPs / Elder at game end.



#### MERCHANTS - Green Meeples

Put your Merchants in the bag and draw as many Resource cards, beginning at the start of the line.



#### BUILDERS - Blue Meeples

Put your Builders in the bag and score (number of Builders + Slave cards, if any) x number of Blue valued Tiles surrounding your final Tile, including that Tile, if Blue valued.



#### ASSASSINS - Red Meeples

Put your Assassins in the bag and Kill 1 Meeple (number of Assassins + Slave cards, if any) Tiles away (if this empties the Tile, place one of your Camels on it) OR Kill 1 Yellow Vizier or White Elder in front of one of your opponents.

## 2.5 Do the Tile's Actions

If the Tile you finished your Move on has a symbol marked with a RED arrow, you MUST do this Action:



#### OASIS

Place 1 Palm Tree on this Tile.



#### VILLAGE

Place 1 Palace on this Tile.



#### SMALL MARKET

Pay 3 Gold to take 1 of 3 Resource cards from the start of the line.



#### BIG MARKET

Pay 6 Gold to take 2 of 6 Resource cards from the start of the line.



#### SACRED PLACES

Pay either 2 Elders or pay 1 Elder and discard 1 Slave to gain 1 of the Djinns; you may invoke that Djinn's power now, if you have enough to pay its cost.

## 2.6 Merchandise Sale (Optional)

If you need Gold, you may sell suits of **ALL DIFFERENT** Merchandises (but no Slaves).

Discard them and take from the bank the corresponding number of Gold Coins, depending on *how many different Merchandise* cards are in your suit.

1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60

## 3. Clean-Up

Replenish the visible Resources and Djinns, if need be.

## End Game

Keep playing until the end of the Turn during which a player drops his *last Camel on a Tile* OR there are *no more legal Meeples move* possible on the Tiles. Score the game using the score sheets to determine the winner.

# The Djinnns of Nagala



## AL-AMIN

At game end, each pair of Slaves you hold acts as 1 Wild Merchandise of your choice.



## ANUN-MAK

Cost: 1 Elder or 1 Slave  
Choose an empty Tile (with no Camel, Meeple, Palm Tree or Palace). Place 3 Meeples on that tile (drawn at random from the bag).



## BA'AL

Each time someone gets a Djinn, collect 1 GC if it's you, 2 GCs if it's an opponent.



## BOAZ

Your Elders and Viziers are protected from Assassins.



## BOURAQ

Cost: 1 Elder or 1 Slave

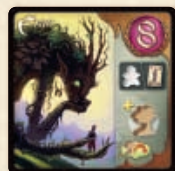
Place 1 Palace on any Village.



## ECHIDNA

Cost: 1 Elder + (1 Elder or 1 Slave)

Double the amount of GCs your Builders get this turn.



## ENKI

Cost: 1 Elder or 1 Slave

Place 1 Palm Tree on any Oasis.



## HAGIS

Cost: 1 Elder or 1 Slave

When placing a Palace, you may drop it on any neighboring Tile instead.



## HAURVATAT

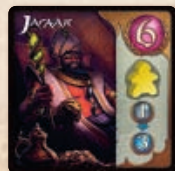
At game end, each of your Palm Trees is worth 5 VPs instead of 3.



## IBUS

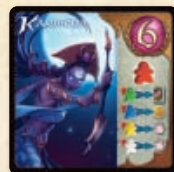
Cost: 1 Elder or 1 Slave

Your Assassins kill 2 Meeples of any color on the same Tile or kill 2 Elders and/or Viziers from the same opponent.



## JAFAR

At game end, each Vizier you hold is worth 3 VPs instead of 1.



## KANDICHA

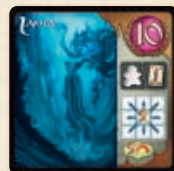
Each time your Assassins kill a Merchant, draw 1 Resource card from the top of the Resource pile; a Builder, take the GCs that Builder would have taken; a Vizier or Elder, place it in front of you instead of killing it.



## KUMARBI

Cost: 1 or more Slave(s)

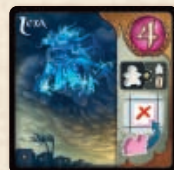
When bidding for Turn Order, for each Slave you discard your bidding cost is reduced by 1 spot.



## LAMIA

Cost: 1 Elder or 1 Slave

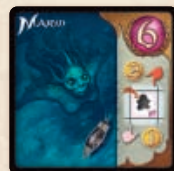
When building a Palm Tree, you may place it on a neighboring Tile instead.



## LETA

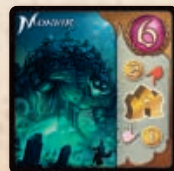
Cost: 1 Elder + (1 Elder or 1 Slave)

Take control of 1 empty Tile (no Camel, Meeple, Palm Tree or Palace); place 1 of your Camels on it.



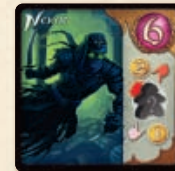
## MARID

Each time a Meeple is dropped on one of your Tiles during a Move, collect 1 GC if you did the Move; 2 GCs if one of your opponents did.



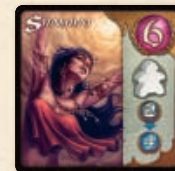
## MONKIR

Each time a Palace is placed, collect 1 GC if you did it; 2 GCs if your opponents did.



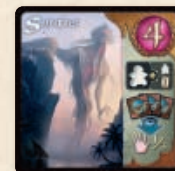
## NEKIR

Each time Assassins kill Meeple(s), collect 1 GC if you did the Killing; 2 GCs if an opponent did.



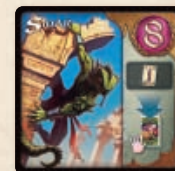
## SHAMHAT

At game end, each of your Elders is worth 4 VPs instead of 2.



## SIBITTIS

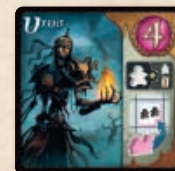
Cost: 1 Elder + (1 Elder or 1 Slave)  
Draw the top 3 Djinnns from the top of the Djinnns pile; keep 1, discard the 2 others.



## SWAR

Cost: 1 Slave

Take the top card from the Resource pile.

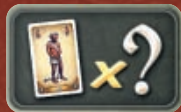


## UTUB

Cost: 1 Elder + (1 Elder or 1 Slave)  
Take control of 1 Tile with only Meeples on it (no Camel, Palm Tree or Palace); place 1 of your Camels on it.



1 Slave



1 or more Slave(s)



Viziers



Elders



Builders



Merchants



Assassins



1 Elder or 1 Slave



1 Elder + (1 Elder or 1 Slave)

# Five Tribes

## Les Djinns de Naqala

Après des journées de voyage au cœur du pays des mille et une nuits, votre caravane arrive enfin au fabuleux sultanat de Naqala. Les rumeurs étaient vraies : le vieux sultan est mort... les oracles prédisent la venue d'un étranger qui saurait gagner les faveurs des Cinq Tribus pour prendre sa place. Allez-vous accomplir la prophétie ? Invoquez les anciens Djinns, faites appel aux différentes tribus au moment opportun, et le trône sera à vous !

### Matériel

- ♦ 5 aides de jeu (tour de jeu d'un côté, Djinns de l'autre)
- ♦ 1 bloc pour noter les scores
- ♦ 2 sets de joueur contenant chacun 8 chameaux et 1 pion d'enchère
- ♦ 2 sets de joueur contenant chacun 11 chameaux et 2 pions d'enchère
- ♦ 1 piste d'ordre des enchères et 1 piste d'ordre de jeu



- ♦ 90 meeples en bois
- Les meeples sont de petits personnages représentant ici les membres des Cinq Tribus de Naqala :



- ♦ 30 tuiles (12 tuiles avec chiffre sur fond bleu : villages & lieux sacrés ; 18 tuiles avec chiffre sur fond rouge : marchés & oasis)



- ♦ 22 cartes Djinn
- ♦ 96 pièces d'or (48 de valeur 5 et 48 de valeur 1)
- ♦ 54 cartes Ressource : 36 Marchandises et 18 Esclaves



# Mise en place

S'il s'agit de votre première partie, évidez les planches de pions, puis placez les planches évidées sous le casier de rangement dans la boîte. Ceci comblera l'espace laissé vacant et vous permettra de ranger votre boîte de jeu verticalement si nécessaire, sans craindre que les pions ne s'éparpillent partout à l'intérieur.

À 3 et 4 joueurs, chaque joueur prend 8 chameaux et 1 pion d'enchère de la couleur de son choix **1**. Les chameaux et pions d'enchère supplémentaires (les roses et les bleus) ne sont pas utilisés. À 2 joueurs, l'un des joueurs prend les 11 chameaux bleus et les 2 pions d'enchère de cette couleur, et l'autre prend l'équivalent en rose.

Chaque joueur reçoit 50 pièces d'or (9 pièces de "5" et 5 pièces de "1") **2**. Les joueurs conservent leurs pièces face cachée, de telle sorte que leurs adversaires ne sachent pas précisément de combien d'or ils disposent.

Mélangez les 30 tuiles et placez-les au hasard face visible afin de former un rectangle de 5 tuiles par 6 représentant le sultanat de Naqala **3**.

Mélangez l'ensemble des meeple dans le sac, puis déposez-en trois par tuile en les prenant au hasard dans le sac **4**.

Placez la piste d'ordre des enchères et la piste d'ordre de jeu à proximité du sultanat et posez au hasard les pions de chaque joueur sur la piste d'ordre des enchères, l'un derrière l'autre **5**. Cela déterminera l'ordre dans lequel les joueurs proposeront une enchère pour le premier tour de jeu **6**.

Mélangez les cartes Ressource pour former une pile face cachée, puis dévoilez les 9 premières cartes et placez-les face visible à côté de la pile **7**.

Mélangez les cartes Djinn pour former une pile face cachée, puis dévoilez les 3 premières cartes et placez-les face visible à côté de la pile **8**.

Placez les palmiers, les palais et les pièces d'or restantes à proximité du plateau de jeu **9**.

Vous êtes maintenant prêts à jouer !



# But du jeu

Dans *Five Tribes*, vous cherchez à mettre la main sur le sultanat de Naqala, promesse de pouvoir et de richesses. Pour ce faire, vous allez devoir gagner les faveurs des tribus locales et invoquer les anciens Djinn, rassemblant ainsi suffisamment d'influence pour obtenir le titre de Grand Sultan. À la fin du jeu, le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire remporte la partie.

# Points de victoire

À la fin du jeu, vous marquez des points de victoire (PV) comme suit :

- ◆ 1 PV par pièce d'or (PO) en votre possession
- ◆ 1 PV pour chaque Vizir (jaune) en votre possession + 10 PV pour chaque adversaire ayant strictement moins de Vizirs que vous ;
- ◆ 2 PV pour chaque Sage (blanc) en votre possession ;
- ◆ les PV de vos cartes Djinn ;
- ◆ les PV des tuiles que vous contrôlez (avec un chameau à votre couleur) ;
- ◆ 3 PV pour chaque palmier situé sur les tuiles que vous contrôlez ;
- ◆ 5 PV pour chaque palais situé sur les tuiles que vous contrôlez ;
- ◆ les PV accordés par chaque série de marchandises différentes en votre possession (uniquement les marchandises, et non les Esclaves).

# Tour de jeu

Au début de chaque tour de jeu, y compris le premier, les joueurs doivent faire une enchère pour déterminer l'ordre de jeu.

## 1 Enchère pour l'ordre de jeu

Le joueur dont le pion est sur la case 1 de la piste d'ordre des enchères annonce quel emplacement il souhaite occuper sur la piste d'ordre de jeu. Il y place son pion et paie immédiatement à la banque le montant indiqué sur cet emplacement.



Olivier a l'intention de jouer dans les premiers pour ce tour, mais il ne veut pas dépenser trop : il sait qu'à la fin du jeu, chaque pièce vaudra un point de victoire. Il choisit l'emplacement marqué "3" et y place son pion, ce qui lui coûte 3 pièces.

Le joueur dont le pion se trouve sur la deuxième case de la piste d'ordre des enchères procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions aient été placés sur la piste d'ordre de jeu. Il n'est pas possible de choisir un emplacement déjà occupé par un pion, sauf l'emplacement "0".



Sam mise en deuxième. Il ne peut pas choisir l'emplacement "3" puisque le pion d'Olivier s'y trouve déjà, et l'emplacement "5" qui lui permettrait de jouer avant lui reste assez cher. Il décide donc de payer 1 pièce seulement pour occuper l'emplacement "1" de la piste d'ordre de jeu.



Anna mise en troisième. Elle veut conserver son or pour plus tard et choisit l'emplacement "0", ce qui ne lui coûte rien. Son pion est placé sur l'emplacement "0" le plus bas sur la piste d'ordre de jeu.

Si un joueur choisit de ne rien payer mais qu'il y a déjà un pion sur l'emplacement "0" le plus bas, il le pousse vers le haut de la piste et prend sa place. Un pion poussé de la sorte peut tout à fait en pousser un autre qui se trouverait plus haut. Les pions situés plus bas jouent avant les autres : concrètement, parmi les joueurs qui paient 0 lors d'un tour, le premier arrivé jouera forcément en dernier, tandis que le dernier arrivé jouera forcément en premier.



Pierre mise en dernier et remarque que s'il choisit l'emplacement "0", il ne paiera rien mais jouera quand même avant Anna qui sera poussée d'un cran vers le haut. Saisissant l'occasion, il s'exécute.

Il ne peut jamais y avoir plus de trois pions sur les "0". Si les trois "0" sont occupés, le dernier joueur ne peut que choisir l'emplacement "1" et payer une pièce à la banque : il jouera en premier lors de ce tour.

Les joueurs jouent ensuite dans l'ordre défini par les enchères : le joueur occupant l'emplacement avec la valeur la plus élevée joue en premier, et ainsi de suite.



Pour ce tour, Olivier jouera en premier, suivi de Sam, puis Pierre et enfin Anna.

## 2. Actions des joueurs

À votre tour, vous effectuez toutes les actions suivantes avant de passer la main au joueur placé derrière vous sur la piste d'ordre de jeu.

### 2.1 Déplacez votre pion d'enchères

Retirez votre pion de la piste d'ordre de jeu et placez-le au premier endroit libre de la piste des enchères.

**Note :** Si vous jouez en premier, cela signifie qu'au tour suivant, vous allez placer votre enchère en premier pour l'ordre de jeu. En théorie, en misant assez à chaque tour, vous pouvez passer la partie à jouer en premier. Cependant, cette stratégie vous coûtera beaucoup d'or, et peut-être la victoire : n'oubliez pas que toute pièce non dépensée à la fin de la partie vaut un point de victoire !

### 2.2 Déplacez les meeples

Choisissez une tuile qui comporte au moins un meeples et prenez tous les meeples de cette tuile en main. Ensuite, posez un meeples de votre choix sur une tuile adjacente. S'il vous reste des meeples, posez-en un deuxième sur une tuile adjacente à celle où vous venez de déposer le premier meeples. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous n'avez plus de meeples en main.

Lorsque vous déplacez les meeples, vous devez impérativement suivre les règles suivantes :

◆ **Couleur du dernier meeples**

◆ **Pas de diagonale**

◆ **Pas de retour en arrière**

◆ **Couleur du dernier meeples** - Vous choisissez l'ordre dans lequel vous déposez les meeples sur les tuiles, mais quoi qu'il arrive, le dernier meeples que vous déposez ne doit pas être le seul de sa couleur sur sa tuile d'arrivée.



**Note :** lors de cette phase, vous pouvez traverser des tuiles ne contenant aucun meeples, pourvu que vous y laissiez un meeples au passage, mais vous ne pouvez jamais déposer votre dernier meeples sur une tuile vide, puisque de fait il serait le seul de sa couleur sur cette tuile.

◆ **Pas de diagonale** - Seule une tuile qui partage un côté avec une autre lui est adjacente : les déplacements des meeples ne peuvent donc jamais se faire en diagonale.



◆ **Pas de retour en arrière** - Vous ne pouvez jamais revenir en arrière lors du déplacement de vos meeples. En revanche, si vous avez assez de meeples pour faire une boucle (au moins cinq) vous êtes autorisé à passer deux fois par la même tuile.



B.



Ce joueur prend tous les meeples qui se trouvent sur le petit marché en main. Il dépose ensuite un meeple vert sur l'oasis (1), un meeple bleu sur le grand marché (2), un meeple rouge sur le lieu sacré (3), un meeple jaune sur le petit marché de départ (4), et le dernier meeple vert sur l'oasis.

C.



Ce mouvement lui a permis de rassembler 3 meeples verts sur l'oasis et il va maintenant pouvoir les utiliser. Les autres meeples ont été répartis sur les tuiles alentour.

Lors de votre première partie (et même ensuite !) nous vous recommandons de déposer vos meeples en les couchant sur les tuiles plutôt qu'en les laissant debout. Il vous sera plus facile de corriger un mouvement en procédant de cette façon. N'oubliez pas de remettre tout le monde debout à la fin de votre mouvement.

## 2.3 Contrôle de tuile

Lorsque vous avez terminé de déplacer les meeples, reprenez en main le dernier meeple que vous avez déposé, ainsi que tous les meeples de sa couleur se trouvant sur sa tuile.

Vous devriez maintenant avoir en main au moins 2 meeples de la même couleur : celui que vous avez déposé en dernier, et au moins un meeple de la même couleur (qui se trouvait déjà sur la tuile avant que vous n'y déposiez l'autre). Si ce n'est pas le cas, c'est que vous n'avez pas suivi la règle *Couleur du dernier meeple* (voir plus haut).

Si vous videz complètement une tuile en prenant en main tous les meeples d'une couleur donnée, alors vous en prenez immédiatement

le contrôle : placez un de vos chameaux dessus (dans le coin inférieur droit) pour le signaler. En fin de partie, chaque tuile occupée par vos chameaux vous rapportera les points de victoire inscrits dessus.



Vous venez de déposer un meeple blanc sur cette tuile qui en contenait deux autres. Vous prenez donc en main tous les meeples blancs de la tuile, et comme il n'y reste aucun autre meeple, vous en prenez le contrôle. Si vous aviez choisi de déposer le meeple sur la tuile qui contenait déjà trois meeples blancs et un meeple bleu, vous auriez récupéré 4 meeples blancs au total, mais la présence du bleu vous aurait empêché de prendre le contrôle de la tuile.

**Note :** lorsque vous déplacez des meeples, vous avez le droit de traverser des tuiles contrôlées par vous ou vos adversaires, pourvu que vous y laissiez un meeple au passage. Cependant, si vous déposez votre dernier meeple sur une tuile contrôlée par un adversaire et que vous la videz de ses occupants, il en conserve tout de même le contrôle. Un contrôle de tuile est définitif : rien ne peut en priver un joueur une fois que son chameau est dessus.

## 2.4 Actions des tribus

À l'issue du déplacement des meeples (que vous ayez pris le contrôle d'une tuile ou non) vous accomplissez l'action correspondant à la tribu à laquelle appartiennent les meeples que vous avez récupérés.



### Tribu des Vizirs (jaune)

Placez les meeples jaunes que vous avez récupérés devant vous. Les Vizirs sont de précieux soutiens qui vous rapporteront des points de victoire à la fin du jeu.



### Tribu des Sages (blanc)

Placez les meeples blancs que vous avez récupérés devant vous. Les Sages ont accès aux arcanes et vous rapporteront des points de victoire à la fin du jeu si vous les conservez, mais vous pouvez aussi vous en servir en cours de partie pour invoquer de puissants Djins.



### Tribu des Marchands (vert)

Remettez les meeples verts que vous avez récupérés dans le sac. Les Marchands vous donnent accès aux ressources du sultanat : prenez les premières cartes de celles qui se trouvent face visible (en partant de la gauche), à raison d'une carte par meeple. Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celles que vous venez de prendre (voir *Nettoyage*, plus loin).



### Tribu des Bâtisseurs (bleu)

Remettez les meeples bleus que vous avez récupérés dans le sac. Les Bâtisseurs veillent à l'entretien des bâtiments et vous rapportent de l'or :

- ◆ comptez le nombre de bâtiments avec chiffre sur fond bleu situés autour de la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple (comptez-aussi cette tuile si elle a un chiffre à fond bleu)
- ◆ multipliez ce nombre par le nombre de meeples bleus que vous avez récupérés, et prenez autant de pièces d'or que le résultat de cette multiplication.

**BONUS :** chaque carte Esclave que vous défaussez à ce moment-là compte comme un meeple bleu supplémentaire et vous permet d'augmenter le résultat de la multiplication et de gagner plus d'or.



Vous venez de déposer un meeple bleu sur cette tuile avec chiffre sur fond rouge qui contenait déjà deux autres meeples bleus. Il y a 4 tuiles avec chiffre sur fond bleu alentour. Vous remettez donc les 3 meeples bleus dans le sac, et défaussez en plus 2 cartes Esclave.

Au final, vous gagnez  $4 \times (3+2) = 20$  pièces d'or. Si la tuile centrale avait eu un chiffre sur fond bleu elle aussi, vous auriez gagné  $5 \times (3+2) = 25$  pièces d'or.



### Tribu des Assassins (rouge)

Remettez les meeples rouges que vous avez récupérés dans le sac. Tuez un meeple : remplacez-le dans le sac. Les Assassins sont là pour la sinistre besogne...

Votre victime peut être :

- ◆ 1 meeple de la couleur de votre choix situé à un maximum de  $n$  tuiles de distance de la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple,  $n$  étant le nombre de meeples rouges que vous avez récupérés (la distance ne se mesure jamais en diagonale !).
- ◆ ou 1 meeple jaune ou blanc situé devant un de vos adversaires.



**BONUS :** chaque carte Esclave que vous défaussez à ce moment-là compte comme un meeple rouge supplémentaire et vous permet donc d'augmenter votre distance de frappe sur le plateau.

**IMPORTANT :** si vos Assassins vident une tuile de son dernier occupant, vous prenez immédiatement le contrôle de cette tuile ! Placez-y un de vos chameaux.

Il est donc possible de prendre deux tuiles dans le même tour : une première tuile si vous déposez votre dernier meeple rouge sur une tuile qui ne contenait que des meeples rouges, et une deuxième tuile lorsque vous déclenchez l'action des Assassins et que vous tuez le dernier occupant d'une tuile située à distance de frappe.



En un tour, ces Assassins font d'une dague deux coups et prennent le contrôle de deux tuiles !

Si vous tombez à court de chameaux après avoir pris la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple, vous ne pouvez pas prendre le contrôle de la tuile dont vous tuez le dernier occupant. Vous n'avez pas non plus le droit de refuser le contrôle de la première tuile au profit de la deuxième.

## 2.5 Actions des tuiles

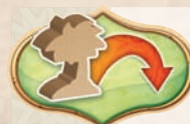
À l'issue des actions des tribus, vous pouvez accomplir l'action de la tuile sur laquelle vous avez déposé votre dernier meeple (que vous ayez pris le contrôle de cette tuile ou non).



Le fait d'avoir pris le contrôle d'une tuile en y tuant le dernier meeple avec vos Assassins ne vous donne pas le droit d'utiliser l'action de cette tuile. Vous ne pouvez faire que l'action de la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple.

Chaque tuile est marquée d'un symbole indiquant le type d'action possible.

Lorsque le symbole comporte une flèche rouge, l'action est **obligatoire** :



### OASIS

Placez un nouveau palmier sur cette tuile. Il n'y a pas de limite au nombre de palmiers qu'une tuile peut accueillir, sauf s'il n'y en a plus, auquel cas l'action est ignorée.



### VILLAGE

Placez un nouveau palais sur cette tuile. Il n'y a pas de limite au nombre de palais qu'une tuile peut accueillir, sauf s'il n'y en a plus, auquel cas l'action est ignorée.





Pour tout autre symbole, l'action n'est **pas** obligatoire. Vous pouvez accomplir l'action si vous le souhaitez et si vous avez de quoi en payer le coût.



### PETIT MARCHÉ

Payez 3 pièces d'or et prenez une carte Ressource de votre choix parmi les trois premières de celles qui se trouvent face visible (en partant de la gauche). Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle que vous venez de prendre.



Nombre de cartes dans la série								
1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60



### GRAND MARCHÉ

Payez 6 pièces d'or et prenez deux cartes Ressource de votre choix parmi les six premières de celles qui se trouvent face visible (en partant de la gauche). S'il ne reste qu'une seule carte Ressource, vous devez tout de même payer 6 pièces d'or pour la récupérer. Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle(s) que vous venez de prendre.



**Suite 1**

**Suite 2**



### LIEU SACRÉ

Payez 2 Sages ou 1 Sage + 1 carte Esclave pour prendre le Djinn de votre choix parmi ceux placés face visible (remettez les Sages dans le sac, et défaussez la carte Esclave, le cas échéant). Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle que vous venez de prendre (voir *Nettoyage* plus loin).

Les Djins vous accordent des points de victoire à la fin de partie, mais sont aussi capables de déchaîner leurs pouvoirs sur le sultanat :

- ◆ Certains pouvoirs ont un coût : dans ce cas, ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour, et uniquement pendant le tour du joueur qui contrôle le Djinn en question.
- ◆ Vous pouvez utiliser les pouvoirs d'un Djinn immédiatement après l'avoir récupéré, pourvu que vous puissiez en payer le coût.

Une liste complète de tous les Djins et de leurs pouvoirs est donnée sur votre aide de jeu.

## 2.6 Vente de marchandises (facultatif)

À la fin de votre tour, après avoir effectué toutes vos actions, vous pouvez vendre des marchandises (et non des Esclaves) contre de l'or si vous le souhaitez. Pour ce faire, défaussez une ou plusieurs séries de cartes.

Une série est constituée de cartes toutes différentes les unes des autres. Plus vous aurez de cartes différentes dans votre série, plus la valeur de la vente sera élevée ; respectivement vous gagnerez 1, 3, 7, 13, 21, 30, 40, 50 et 60 pièces d'or (voir le tableau ci-contre).

**Note :** ne vendez que lorsque vous manquez d'or pour les enchères du tour à venir. De manière générale, il vaut mieux conserver ses marchandises pour les vendre plus tard, lorsque vous avez une série de cartes plus importante. Même si vous ne parvenez pas à obtenir les marchandises que vous souhaitez, vous pourrez tout vendre au dernier tour de toute façon, et au même prix !

## 3. Nettoyage

Lorsque tous les joueurs ont accompli leurs actions, et avant de passer au tour suivant, le joueur le plus proche des piles de cartes Ressource et Djinn doit :

### ◆ Réapprovisionner les cartes Ressource

Décalez toutes les cartes Ressource encore visibles vers la gauche puis piochez autant de cartes que nécessaire pour arriver à un total de 9 cartes face visible. Si vous tombez à court de cartes, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche. Si même ainsi, vous n'avez pas assez de cartes, il y aura simplement moins de cartes à disposition.

### ◆ Piocher de nouveaux Djins

Décalez toutes les cartes Djinn encore visibles vers la gauche puis piochez autant de cartes que nécessaire pour arriver à un total de 3 cartes face visible. Si vous tombez à court de cartes, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

Vous êtes maintenant prêt à passer au tour suivant, où vous allez commencer par déplacer votre pion d'enchères sur la piste.

## Fin du jeu

Si une de ces deux situations se produit, le jeu s'arrête à la fin du tour en cours :

### ◆ Un joueur dépose son *dernier* chameau sur une tuile.

Le joueur prend le contrôle de la tuile en y plaçant son dernier chameau et termine ses actions comme à chaque tour. La partie s'arrête lorsque TOUS les joueurs ont pu jouer leurs actions de ce tour. Passez ensuite au décompte des points.

### ◆ Il n'est plus possible de déplacer des meeples.

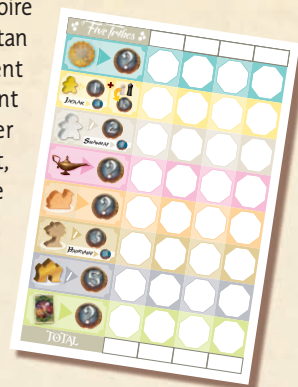
Un joueur qui ne peut plus déplacer de meeples à son tour peut toujours accomplir d'autres actions, comme utiliser les pouvoirs des Djinns par exemple. Après quoi il laisse la main aux joueurs suivants. Lorsque tous les joueurs ont fait leurs actions ou passé leur tour, la partie s'arrête. Passez au décompte des points.

**Note :** attention à votre enchère au dernier tour ! Si vous dépensez des pièces d'or, assurez-vous d'avoir encore quelque chose à jouer lorsque votre tour viendra, sinon vous aurez perdu des points de victoire pour rien.

## Score

Utilisez les feuillets de score fournis pour noter le score de chaque joueur (voir la section *Points de victoire* p. 3).

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie et devient le Grand Sultan de Naqala ! Si des joueurs ont exactement le même nombre de points, ils terminent ex-aequo et devront apprendre à partager le pouvoir... jusqu'au prochain complot, naturellement... à moins que vous ne préfériez refaire une partie pour vous départager !



## Crédits

Auteur : Bruno Cathala

### Merci à mon équipe de testeurs préférés :

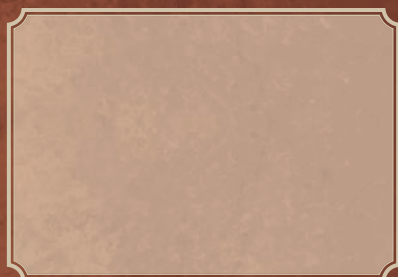
François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala et tous ceux qui m'ont convaincu par leur enthousiasme que j'étais sur la bonne piste. Un merci particulier aux joueurs que j'ai rencontrés à la Gathering of Friends d'Alan Moon et aux Rencontres Ludopathiques de Bruno Faidutti !

Illustrations : Clément Masson

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

## Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online – rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer !

Enregistrez vos jeux sur [www.daysof wonder.com/five-tribes](http://www.daysof wonder.com/five-tribes) pour obtenir des coupons de réduction, explorer de nouvelles contrées et raconter votre expérience dans le sultanat de Naqala.

Cliquez simplement sur le bouton **Nouveau Joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

# Tour de jeu

## 1. Enchère pour l'ordre de jeu

Dans l'ordre des joueurs sur la piste d'ordre des enchères, déplacez votre pion sur la case de votre choix de la piste d'ordre du tour et payez la somme correspondante en pièces d'or (PO). Si vous vous placez sur 0, ne payez rien ; si un joueur est déjà sur 0, poussez-le d'un cran vers le haut.

## 2. Actions des joueurs

Chaque joueur accomplit toutes les actions ci-dessous avant de passer la main au joueur qui le suit sur la piste d'ordre de jeu.

### 2.1 Déplacez votre pion d'enchères

Remplacez votre pion sur le premier espace disponible de la piste d'ordre des enchères.

### 2.2 Déplacez les meeples

Le dernier meeples que vous déposez ne doit pas être le seul de sa couleur sur sa tuile d'arrivée.

### 2.3 Contrôle de tuile

Lorsque vous avez terminé de déplacer les meeples, reprenez en main le dernier meeples que vous avez déposé, ainsi que tous les meeples de sa couleur se trouvant sur sa tuile. Si cela vide la tuile, placez un de vos chameaux dans le coin inférieur droit de celle-ci.

### 2.4 Actions des tribus



#### VIZIRS - Meeples jaunes

Placez vos Vizirs devant vous. À la fin du jeu, vous marquez 1 PV par Vizir et 10 PV par joueur ayant strictement moins de Vizirs que vous.



#### SAGES - Meeples blancs

Placez vos Sages devant vous : ils vous permettront d'invoquer les Djinn. À la fin du jeu, vous marquez 2 PV par Sage.



#### MARCHANDS - Meeples verts

Remettez vos Marchands dans le sac et prenez autant de cartes Ressource que de Marchands, en partant de la partie gauche de la ligne des cartes visibles.



#### BÂTISSEURS - Meeples bleus

Remettez vos Bâtisseurs dans le sac.

Gagnez un nombre de pièces d'or =  $A \times B$  avec :

A = nombre de Bâtisseurs + nombre d'Esclaves défaussés ;

B = nombre de tuiles avec chiffre sur fond bleu parmi la tuile d'arrivée et ses 8 tuiles voisines.



#### ASSASSINS - Meeples rouges

Remettez vos Assassins dans le sac.

Tuez 1 meeples à max.  $n$  cases de distance de la tuile d'arrivée où  $n$  = nombre d'Assassins + nombre d'Esclaves défaussés. (si vous videz une tuile de cette façon, placez un de vos chameaux dessus).

OU tuez un Vizir / Sage placé devant un adversaire.

## 2.5 Actions des tuiles

Si vous avez déposé votre dernier meeples sur une tuile marquée d'un symbole avec une flèche rouge, vous devez faire cette action :



#### OASIS

Placez 1 palmier sur cette tuile.



#### VILLAGE

Placez 1 palais sur cette tuile.

Sur toutes les autres tuiles, l'action reste facultative.



#### PETIT MARCHÉ

Payez 3 pièces d'or et prenez 1 des 3 cartes Ressource situées le plus à gauche de la ligne des cartes Ressource visibles.



#### GRAND MARCHÉ

Payez 6 pièces d'or et prenez 2 des 6 cartes Ressource situées le plus à gauche de la ligne des cartes Ressource visibles.



#### LIEU SACRÉ

Remettez 2 de vos Sages dans le sac ou bien remettez-en 1 seul et défaussez 1 Esclave pour récupérer 1 Djinn, que vous pouvez utiliser de suite si vous avez de quoi payer son effet.

## 2.6 Vente de marchandises (facultatif)

Si vous avez besoin d'or, vous pouvez vendre des séries de cartes Ressource (sauf les Esclaves) composées de cartes toutes différentes les unes des autres.

Défaussez ces cartes et prenez le nombre de pièces d'or correspondant au schéma ci-dessous.



## 3. Nettoyage

Complétez la ligne des cartes Ressource et les cartes Djinn si nécessaire.

## Fin du jeu

La partie s'arrête à la fin du tour pendant lequel un joueur pose son dernier chameau OU ne peut plus faire de déplacement de meeples. Utilisez une feuille de score pour faire le compte des points et déterminer le vainqueur.

# Les Djinns de Nagala



## AL-AMIN

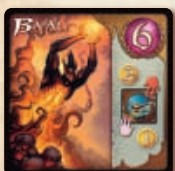
À la fin du jeu, toute paire d'Esclaves en votre possession compte comme une marchandise de votre choix.



## ANUN-MAK

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Désignez une tuile vide (sans chameau, meeples, palmier ou palais) puis placez-y 3 meeples tirés au hasard dans le sac.



## BA'AL

Recevez 1 PO lorsque vous prenez un Djinn, 2 PO lorsqu'un adversaire en prend un.



## BOAZ

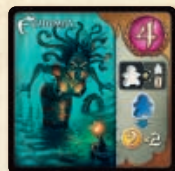
Vos Sages et vos Vizirs sont protégés des Assassins.



## BOURAQ

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

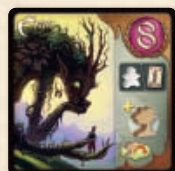
Placez un palais sur un village.



## ECHIDNA

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Doublez le montant des PO que vos Bâtisseurs reçoivent à ce tour.



## ENKI

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

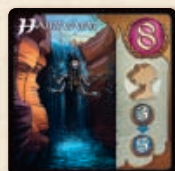
Placez un palmier sur un oasis.



## HAGIS

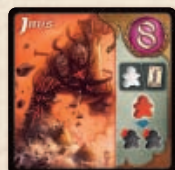
Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Lorsque vous placez un palais, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile alentour.



## HAURVATAT

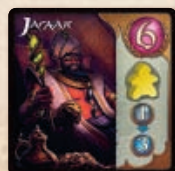
À la fin du jeu, chacun de vos palmiers vous rapporte 5 PV au lieu de 3.



## IBUS

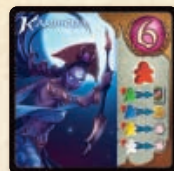
Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Vos Assassins tuent 2 meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) se trouvant sur la même tuile ou tuent 2 Sages et/ou Vizirs chez un même adversaire.



## JAFAR

À la fin du jeu, chacun de vos Vizirs vous rapporte 3 PV au lieu de 1.



## KANDICHA

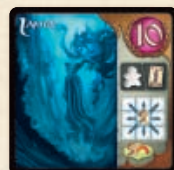
Lorsque vos Assassins tuent un meeples : si c'est un Marchand, piochez une carte Ressource au sommet de la pile ; un Bâtisseur, gagnez les PO qu'il aurait gagnés ; un Vizir ou un Sage, placez-le devant vous au lieu de le tuer.



## KUMARBI

Coût : 1 ou plusieurs Esclave(s)

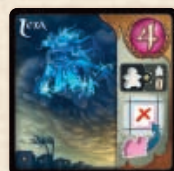
Le prix que vous devez payer est réduit d'un cran par Esclave défaussé lorsque vous misez sur la piste d'ordre de jeu.



## LAMIA

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

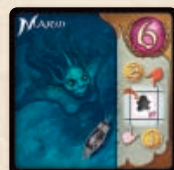
Lorsque vous placez un palmier, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile alentour.



## LETA

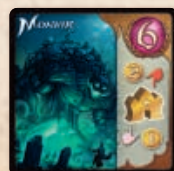
Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Prenez le contrôle d'une tuile vide (sans chameau, meeples, palmier ou palais) : placez un de vos chameaux dessus.



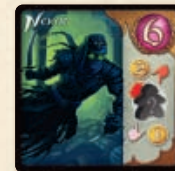
## MARID

Recevez 1 PO lorsque vous déposez un meeples sur une de vos propres tuiles, et 2 PO lorsqu'un adversaire en dépose un sur une de vos propres tuiles.



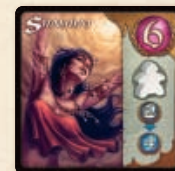
## MONKIR

Recevez 1 PO lorsque que vous placez un palais, et 2 PO lorsqu'un adversaire en place un.



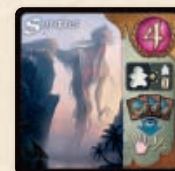
## NEKIR

Recevez 1 PO lorsque que vous tuez un (ou plusieurs) meeples(s), et 2 PO lorsqu'un adversaire en tue un (ou plusieurs).



## SHAMHAT

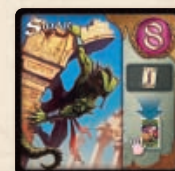
À la fin du jeu, chacun de vos Sages vous rapporte 4 PV au lieu de 2.



## SIBITTIS

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

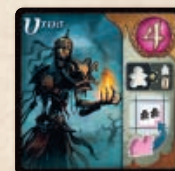
Piochez les 3 premiers Djinns de la pile ; conservez-en un et défaussez les deux autres.



## SWAR

Coût : 1 Esclave

Piochez une carte Ressource au sommet de la pile.



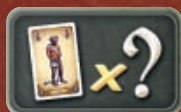
## UTUB

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Prenez le contrôle d'une tuile ne contenant que des meeples (sans chameau, palmier ou palais) ; placez un de vos chameaux dessus.



1 Esclave



1 ou plusieurs Esclave(s)



Vizirs



Sages



Bâtisseurs



Marchands



Assassins



1 Sage ou 1 Esclave



1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)



Wanneer jouw karavaan het Land van Duizend-en-Éen Nachten doorkruist, komt het aan in het fabuleuze Sultanaat van Naqala. De oude Sultan is gestorven en de controle over Naqala ligt voor het grijpen! Het orakel voorzag dat vreemdelingen de Vijf Stammen zouden bewegen om invloed te verwerven over de legendarische stadstaat. Kan jij deze voorspelling vervullen? Roep de oude Djinns op, plaats de Vijf Stammen 's nachts op de juiste positie en het Sultanaat is van jou!

### ~Spelonderdelen~

- ❖ 5 x Beurtoverzicht en Samenvatting van de Djinns
- ❖ Een blok scoreblaadjes
- ❖ 2 Spelersets, elk bestaande uit 8 Kamelen en 1 Beurtpion
- ❖ 2 Spelersets, elk bestaande uit 11 Kamelen en 2 Beurtpionnen
- ❖ 1 Spoor voor de Biedvolgorde & 1 spoor voor de Beurtvolgorde
- ❖ 90 Houten Meeples – de Stamleden: 16 Gele Viziers, 20 Witte Stamoudsten, 18 Blauwe Bouwmeesters, 18 Groene Handelaars, 18 Rode Moordenaars.
- ❖ Een zak voor de Stamleden
- ❖ 12 Palmbomen & 10 Paleizen
- ❖ 30 Grondtegels: 12 Tegels met een Blauwe puntenwaarde: Dorpen en Heilige Plaatsen – 18 Tegels met een Rode puntenwaarde: Markten en Oases
- ❖ 22 Djinnkaarten
- ❖ 96 Goudstukken: 48 met waarde “5” en 48 met waarde “1”
- ❖ 54 Goederenkaarten: 36 Koopwaar en 18 Slaven

### ~Het Spel Klaarzetten~

Bij een eerste speelbeurt, duw de spelstukken uit de kartonnen. In plaats van die lege frames weg te gooien, leg je ze onder de lege schuif in de speldoos. Dit zal helpen om de schuif tegen het deksel van de doos te houden bij het stockeren van je spel, zodat de spelstukken er niet uitvallen.

In een spel met 3 of 4 spelers neemt elke speler 8 Kamelen en 1 Beurtpion in een kleur naar keuze (1). De overige Roze en Blauwe kamelen en Beurtpionnen worden niet gebruikt. In een spel met 2 spelers, neemt één speler alle 11 Roze Kamelen en 2 Beurtpionnen, en de andere alle 11 Blauwe Kamelen en de 2 Beurtpionnen.

Elke speler krijgt 50 Goudstukken (9 van waarde “5” en 5 van waarde “1”) (2). De spelers houden best hun goudvoorraad omgekeerd (zodat het exacte aantal geheim blijft voor de andere speler) tot het einde van het spel.



## ~Doel van het Spel~

In Five Tribes speel je een vreemdeling die zich waagt in de legendarische stadstaat Naqala om de lokale stammen te bewegen, de oude Djinns op te roepen en invloed te winnen. Aan het eind van het spel wordt de speler met het meeste OverwinningsPunten (OP) tot Sultan uitgeroepen, en wint.

### Overwinningspunten

Je krijgt aan het eind van het spel overwinningspunten op de volgende manieren:

- ❖ 1 OP voor elk Goudstuk in je voorraad
- ❖ 1 OP voor elke Vizier (Geel Stamlid) in jouw bezit + 10 OP'n die minder Vizieren heeft dan jou
- ❖ 2 OP'n voor elke Stamoudste (Wit Stamlid) die je bezit
- ❖ Som van de OP'n van al je Djinns
- ❖ Som van de OP'n van al jouw Grondtegels (deze met één van jouw Kamelen op)
- ❖ 3 OP'n voor elke Palmboom op jouw Grondtegels
- ❖ 5 OP'n voor elk Paleis op jouw Grondtegels
- ❖ Som van de OP'n voor elke verschillende serie van Koopwaren (geen slaven) in jouw bezit.

## ~Beurtvolgorde~

Aan het begin van het spel, en aan het begin van elke nieuwe beurt, moeten de spelers bieden om de speelvolgorde die beurt te bepalen.

### 1. Bieden voor de Beurtvolgorde



De speler met de Beurtpion op de eerste positie (plek aangeduid als "1") op het Biedspoor begint en kondigt aan op welke plek van het Beurtvolgorde Spoor hij zijn Beurtpion wil plaatsen. Hij betaalt direct de aangeduide som Goudstukken aan de bank, en zet de Beurtpion op die plaats.

Wanneer een speler ervoor kiest om geen Goud te bieden, en er staat al een Beurtpion op de "0", dan wordt die pion letterlijk weggeduwd van "het gangpad van de nullen" om plaats te maken voor de nieuwe Beurtpion. Dus, wie het laatste "0" biedt, wordt de eerste Beurtpion aan beurt op de "0", en wie het eerst op de "0" biedt, speelt altijd als laatste!



Salma is de volgende: zij kan niet meer voor plek "3" kiezen omdat Oliviers Beurtpion er reeds staat, en "5" lijkt haar te kostelijk om vóór Olivier aan de beurt te zijn. Ze kiest ervoor om 1 Goudstuk aan de bank te betalen en haar Beurtpion op plaats "1" te zetten.

Ann  
om

Er kunnen nooit meer dan drie Beurtpionnen op de "o" staan. Dus, als ze allemaal bezet zijn, moet de laatste speler minstens "1" bieden (en zal dus als eerste spelen deze beurt).



De spelers zijn nu om beurt aan zet, gebaseerd op hun positie op het Beurttolgorde Spoor (de hoogste waarde eerst).

## 2. Acties per speler

Eens aan de beurt, doorloopt een speler alle deze acties, voordat de beurt overgaat naar de eigenaar van de volgende Beurtpion:

### 2.1. Verplaats de Beurtpion

Neem je Beurtpion van het Beurttolgorde Spoor en zet het op de eerste lege plek op het Biedvolgorde Spoor.

*Noot: Als je als eerste aan de beurt bent, betekent dit je ook als eerste zal kunnen bieden voor de volgende beurttolgorde. Theoretisch gezien: als je elke beurt genoeg biedt, kan je het gehele spel als eerste spelen. Maar dit zal je te veel kosten, want de Goudstukken die je biedt zijn Overwinningspunten die je verliest voor het einde van het spel – dus, dit is waarschijnlijk niet dé strategie om te winnen!*

### 2.2. Beweeg Stamleden

Zoek een Tegel waar nog enkele Stamleden (ten minste 1) op staan. Neem alle Stamleden van deze Tegel op handen, en verplaats ze naar aanliggende Tegels (i.e. elke Tegel moet aanliggend zijn aan de vorige waardoor je de Stamleden verplaatste), door 1 Stamlid per Tegel waarlangs je gaat achter te laten, tot je geen Stamleden meer over houdt.

**Er zijn drie regels die je tijdens het verplaatsen moet respecteren:**

- ❖ Zelfde kleur voor het laatste Stamlid
- ❖ Niet diagonaal
- ❖ Niet direct op je passen terugkeren



**De 'zelfde kleur voor het laatste Stamlid' regel:** Je kan zelf kiezen in welke volgorde je de Stamleden uit je hand op de Tegels legt, maar het laatste Stamlid moet steeds op een Tegel gelegd worden die reeds ten minste één Stamlid van die kleur bevat.

**Noot:** Tijdens je bewegingen kan je over Tegels passeren die geen Stamleden bevatten, en er zo één leggen op elke Tegel die je passeert. Je kan echter **NOOIT** je beweging eindigen op een lege Tegel, aangezien er steeds minstens één Stamlid van dezelfde kleur aanwezig moet zijn op die laatste Tegel.



**De 'niet diagonaal' regel:** Alle bewegingen met de Stamleden moeten zijdelings gebeuren, van Tegel naar aanliggende Tegel – nooit diagonaal.



**De 'niet direct op je passen terugkeren' regel:** Je mag nooit direct terugkeren naar de Tegel waar je zonet van kwam. Maar, als je voldoende Stamleden hebt om een lus te maken, mag je wel nog eens over een Tegel passeren waar je eerder deze beurt al bent gepasseerd.



We raden aan om tijdens de eerste kennismakingen met het spel, de Stamleden die je verplaatst eerst plat te leggen op de Tegels, zodat je ze evt. kan terugnemen wanneer nodig. Let er wel op dat je de Stamleden na je beurt rechtop plaatst.

### 2.3. Checken voor meerderheid in de Tegel

Eens je klaar bent met het bewegen van de Stamleden, mag je het laatste Stamlid die je op de laatste Tegel legde, terug op handen nemen, samen met ALLE andere Stamleden van dezelfde kleur die reeds aanwezig waren op die Tegel.

Nu heb je dus ten minste 2 Stamleden van eenzelfde kleur in je hand: deze die je als laatste neerlegde op de Tegel, en ten minste 1 Stamlid van de zelfde kleur die al op deze Tegel moest liggen. Zoniet, heb je de 'zelfde kleur voor het laatste Stamlid' regel niet gevolgd – probeer opnieuw !

Wanneer je bij het op handen nemen van deze Stamleden de Tegel leegt, neem je direct controle over deze Tegel: plaats één van je Kamelen hierop om je bezit aan te duiden. Op het eind van het spel scoor je OP'n voor elke Tegel waar jouw Kamelen op staan.

*Noot: Tijdens je bewegingen kan je over Tegels passeren die al gecontroleerd worden door andere spelers of jezelf. Wanneer de Tegel, waarop je eindigt en die je kan ledigen van Stamleden, reeds in bezit is door jou of een andere speler, dan verandert de controle over deze Tegel niet. Het blijft onder de controle van de oorspronkelijke eigenaar. Eens een Kameel op een Tegel staat, kan de Tegel niet meer veranderen van eigenaar.*



Wanneer je eindigt op deze Tegel waar reeds 2 Witte Stamleden op staan, en geen enkele andere, eindig je met 3 Witte Stamleden op handen en neem je de controle over deze Tegel. Indien je ervoor zou gekozen hebben om te eindigen op de Tegel met 3 Witte en 1 Blauwe op, dan zou je 4 Witte hebben maar geen controle over de Tegel.

### 2.4. Acties van de Stammen

Nu kan je de acties uitvoeren met de Stamleden die je op handen hebt. Je voert deze acties uit, ongeacht of je controle hebt over de Tegel.



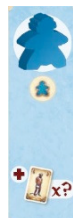
**De Gele Vizieren Stam:** Plaats alle gele Stamleden die je verzamelt, voor je. Ze zijn OP'n waard op het eind van het spel.



**De Witte Ouderen Stam:** Plaats alle witte Stamleden voor je. Als je er aan het einde van het spel over hebt, krijg je er OP'n voor. Je kan ervoor kiezen om de witte Stamleden te 'gebruiken' om Djinns te verkrijgen en/of hun krachten op te roepen.



**De Groene Handelaren Stam:** Stop deze groene Stamleden direct terug in de zak, en neem evenveel Goederenkaarten vanuit het beschikbare aanbod, startend vanaf de eerste kaart. Vul het aanbod nog niet direct bij! (zie: *Opkuisfase*)



**De Blauwe Bouwers Stam:** Stop deze blauwe Stamleden direct terug in de zak, en krijg onmiddellijk Goudstukken op de volgende wijze:

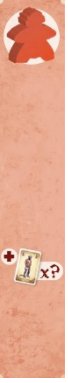
- ❖ Tel het aantal omliggende Tegels met blauwe waarden op – inclusief de Tegel waar je op eindigde,
- ❖ Vermenigvuldig dit met het aantal Blauwe Stamleden dat je in de zak terug stopte.

**Bonus:** Je kan zoveel Slavenkaarten afleggen als je wil, om de vermenigvuldigingsfactor met 1 per Slaaf te verhogen.



Er zijn 4 Tegels met blauwe waarden rond de Tegel waar je op eindigde. Je laatste Stamlid was blauw, en er lagen er al 2 op de Tegel, dus stop je 3 Stamleden terug in de zak. Je beslist ook om 2 Slaven af te leggen.

Je krijgt nu onmiddellijk  $4 \times (3+2) = 20$  Goudstukken.  
Als de Tegel waar je op eindigde ook een blauwe waarde had, dan zou je  $5 \times (3+2) = 25$  Goudstukken.



**De Rode Moordenaars Stam:** Stop deze rode Stamleden direct weer in de zak. Dood **EÉN** ander Stamlid: verwijder het van de Tegel en stop het direct in de zak.

Dit Stamlid is:

- ❖ 1 Stamlid van een kleur naar keuze, die ligt op een Tegel dat zich niet verder bevindt dan 1 Tegel per Moordenaar die je in de zak stopte (altijd zijdelings te rekenen, nooit diagonaal); of
- ❖ 1 Geel of Wit Stamlid dat momenteel voor één van je medespelers ligt.

**Bonus:** Je mag zoveel Slaven als je wil afleggen, om de reikwijdte van je Moordenaars met 1 Tegel per Slaaf uit te breiden.

**Belangrijk:** Als je door deze Moordenaarsactie een nieuwe Tegel ledigt van al z'n Stamleden, dan krijg je onmiddellijk de controle over deze Tegel. Plaats één van je Kamelen erop om je bezit te tonen.

Zo kan het dus dat je tijdens eenzelfde beurt de controle verwerft over 2 Tegels: een eerste wanneer je je beweging eindigt op een Tegel met enkel Moordenaars erop; een tweede wanneer je met de Moordenaarsactie een Stamlid doodt die alleen staat op die Tegel.

Wanneer je geen Kamelen meer zou hebben, kan je de controle van de Tegel waarvan je het laatste Stamlid hebt vermoord, niet meer nemen. Bij inname van twee Tegels, kan je er niet voor kiezen welke je dan inneemt: je moet eerst de controle nemen van de Tegel waarop je beweging geëindigd is.




2.5 Acties van de Tegels

Eens de acties voor de Stamleden voorbij zijn, doe je de actie gelinkt aan de Tegel waar je laatste Stamlid op eindigde, ongeacht of je de controle over deze Tegel nam of niet.

Wanneer je ook de controle over een tweede Tegel hebt genomen door een Moordenaarsactie, kan je de Tegelactie hiervan niet uitvoeren – enkel van de Tegel waarop je eindigde.

Elke Tegel heeft een klein symbool dat aangeeft welke actie mogelijk is. Wanneer er een **rode pijl** bij staat, is deze Tegelactie **verplicht**:

**OASE**    
 Plaats een nieuwe Palmboom op deze Tegel. (Er staat geen limiet op het aantal Palmbomen die op één Tegel kunnen staan. Indien je geen Palmbomen meer hebt, vervalt deze actie.)

**PALEIS**    
 Plaats een nieuw Paleis op deze Tegel. (Er staat geen limiet op het aantal Paleizen die op één Tegel kunnen staan. Indien je geen Paleizen meer hebt, vervalt deze actie.)

Voor alle andere acties geldt dat ze **niet verplicht** zijn: je mag deze actie uitvoeren als je wil, op voorwaarde dat je kan en dat je de bijhorende kost wil betalen.

**KLEINE MARKTPLAATS**    
 Betaal 3 Goudstukken en neem een Goederenkaart naar keuze uit de eerste 3 zichtbare kaarten (vanaf het begin). Zoals steeds:

**HEILIGE PLAATSEN**       
 Betaal ofwel 2 Stamoudsten ofwel 1 Stamoudste + 1 Slaaf om een Djinn naar keuze te nemen, uit het beschikbare aanbod. (Leg de Stamoudsten terug in de zak, en leg de Slaaf af.)  
 Zoals steeds: leg nog geen nieuwe Djinnkaarten op de open plaatsen!

De Djinns geven je OP'n op het einde, maar hebben ook nuttige speciale krachten (overzicht zie verder):

- ❖ Sommige speciale krachten moet je betalen om te kunnen gebruiken: in dit geval kunnen ze slechts 1 keer per beurt gespeeld worden, en alleen in de beurt van de speler die de Djinn controleert.
- ❖ Je kan de speciale krachten van de Djinn die je net nam direct gebruiken, op voorwaarde dat je de kost kan betalen.

**GROTE MARKTPLAATS**    
 Betaal 6 Goudstukken en neem 2 Goederenkaarten naar keuze uit de eerste 6 zichtbare kaarten (vanaf het begin). In het zeldzame geval dat er maar 1 Goederenkaart ligt om te kopen, moet je nog steeds 6 Goudstukken betalen. Zoals steeds: leg nog geen nieuwe Goederenkaarten op die plaatsen!

## 2.6. Koopwaren verkopen

Voordat je je acties voor deze beurt beëindigt, en na het uitspelen van je Stam- en Tegelacties, kan je – als je wil – Koopwaren verkopen (maar géén slaven).

Dit doe je door één of meer pakketjes van Koopwaren, die bestaan uit verschillende Koopwarenkaarten, af te leggen. Je mag direct het overeenkomstig aantal Goudstukken uit de bank nemen: 1 – 3 – 7 – 13 – 21 – 30 – 40 – 50 of 60, afhankelijk van hoeveel verschillende soorten Koopwaren je in een pakket stak.

# cards in your suit								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Gold Coins earned								

**Suit #1**

**Suit #2**

Omdat je straks veel wil kunnen bieden om als eerste aan de beurt te zijn voor de rest van het spel, beslis je om al je Koopwaren te verkopen.  
Je ontvangt 30 Goudstukken voor je eerste pakket + nog eens 7 Goudstukken voor het tweede. Slaven worden niet verkocht.

*Noot: Verkoop enkel wanneer je écht te weinig Goudstukken hebt om te kunnen bieden op de Beurtvolgorde. Zoniet spaar je beter je Koopwaren op om later in het spel een groter pakket te kunnen verkopen. Zelfs al je ondertussen geen (andere soorten) Koopwaren meer kunt verzamelen, kan je je pakket(ten) in de laatste beurt nog steeds aan dezelfde prijs verkopen!*

## 3. Opkuisfase

Nadat alle spelers hun acties hebben gespeeld, en voordat de nieuwe biedronde voor de Beurtvolgorde begint, doet de speler die het dichtst bij de stapels Djinnns en Goederenkaarten zit het volgende:

- ❖ **Vul de rij met Goederenkaarten aan:** Schuif de Goederenkaarten die blijven liggen zijn door naar het begin in de rij van het aanbod, en vul de rij terug aan tot 9 met nieuwe kaarten van de trekstapel. In het zeldzame geval dat de trekstapel op zou zijn, meng de aflegstapel hiervoor; als er geen kaarten in de aflegstapel zijn, kunnen er geen kaarten meer genomen worden.
- ❖ **Vul de rij met Djinnkaarten aan:** Schuif de Djinnkaarten die blijven liggen zijn door naar het begin in de rij van het aanbod, en vul de rij terug aan tot 3 met nieuwe kaarten van de trekstapel. In het zeldzame geval dat de trekstapel op zou zijn, meng de aflegstapel hiervoor.

Nu ben je klaar om aan de volgende beurt te beginnen en te bieden voor de Beurtvolgorde.

## ~Einde van het spel~

Het spel eindigt op het einde van de beurt waarin één van de volgende zaken gebeurt:

- ❖ **Een speler legt zijn laatste Kameel op een Tegel:** de speler neemt de controle over ene Tegel door zijn laatste Kameel te plaatsen, en eindigt zijn acties zoals gewoonlijk. Het spel eindigt wanneer ALLE spelers de kans hebben gehad om hun acties in deze beurt nog uit te voeren. Het spel eindigt en de eindscores worden berekend.
- ❖ **Er zijn geen toegestane bewegingen met de Stamleden meer mogelijk:** deze speler, en alle spelers na hem, kunnen geen bewegingen meer uitvoeren. Als ze nog andere acties kunnen uitvoeren (bv. speciale krachten van een Djinn oproepen) dan kunnen ze dit doen voor de beurt naar de volgende speler over gaat. Eens alle spelers de acties die ze nog kunnen, hebben uitgevoerd (of gepast hebben), is de beurt gedaan. Het spel eindigt en de eindscores worden berekend.

*Noot: Je laatste beurt goed inschatten, kan cruciaal zijn. Een onvoorzichtige speler biedt misschien veel Goudstukken om aan beurt te zijn, maar kan dan geen bewegingen meer uitvoeren in zijn beurt, door hetgeen de medespelers gedaan hebben, en verliest zo waardevolle OP'n.*

### **Eindscore**

Gebruik de bijgevoegde scorebladen om de scores van elke speler te berekenen.

De speler met het meeste OP'n wint het spel, en wordt de Grote Sultan van Naqala! In het zeldzame geval dat twee (of meer) spelers dezelfde score behalen, zullen ze moeten leren om de macht te delen – of opnieuw spelen!