

Пять племён

Джинны Накалы



Добро пожаловать в мир сказок «Тысячи и одной ночи». Ваш караван прибывает в знаменитый султанат Накалы, одолеваемый распри после смерти правителя. Провидцы предрекли появление туржезица, что подгнет пять племён своей воле и захватит власть.

Не о вас ли говорило пророчество?

Призовите древних джиннов, направьте племена в нужное место в нужное время и станьте новым великим султаном Накалы!

СОСТАВ ИГРЫ

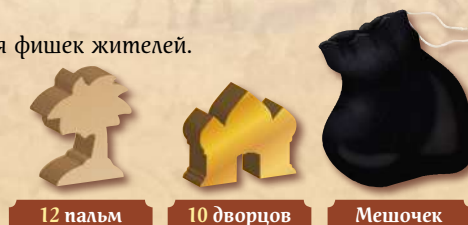
- ♦ 5 памятков.
- ♦ Блокнот для подсчёта очков.
- ♦ 2 набора из 8 верблюдов и 1 маркера игрока.
- ♦ 2 набора из 11 верблюдов и 2 маркеров игроков.
- ♦ Шкала подготовки к раунду.
- ♦ Шкала очередности хода.



- ♦ 90 фишек жителей пяти племён.



- ♦ Мешочек для фишек жителей.
- ♦ 12 пальм.
- ♦ 10 дворцов.



- ♦ 30 жетонов регионов: 12 поселений и святилищ (с синим символом победных очков) и 18 рынков и оазисов (с красным символом победных очков).



- ♦ 22 карты джиннов.
- ♦ 96 золотых монет (48 достоинством «5» и 48 достоинством «1»).
- ♦ 54 карты ресурсов: 36 товаров и 18 факиров.



Подготовка к игре

Перед первой партией отделите все жетоны от картонных листов и поместите получившиеся пустые рамки под органайзер — с ними крышка коробки будет плотнее прилегать к органайзеру и содержимое игры не перемешается при хранении.

Для партий втроем и вчетвером каждый участник берёт 8 верблюдов и 1 маркер игрока выбранного цвета **1**. Лишних розовых и голубых верблюдов, а также оставшиеся маркеры игроков уберите в коробку. Для партий вдвоём участники берут по 11 верблюдов и по 2 маркера игроков (используйте голубой и розовый наборы).

Примечание: при игре вдвоём участники получают по 2 маркера игроков вместо 1. Они будут делать 2 хода в раунд (возможно, даже 2 раза подряд, если разместят маркеры соответствующим образом на шкале очередности хода).

Каждый игрок получает 50 золотых монет (9 достоинством «5» и 5 достоинством «1») **2**. Держите монеты перед собой лицевой стороной вниз до конца партии, чтобы соперники не знали, сколько у вас денег.

Перемешайте все 30 жетонов регионов и сложите из них прямоугольник размером 6×5 — это султанат **3**.

Уберите в мешочек все 90 фишек жителей, перемешайте их и поместите по 3 случайные фишки на каждый жетон региона **4**.

Положите шкалу подготовки к раунду и шкалу очередности хода рядом с султанатом. В случайном порядке поместите маркеры игроков на шкалу подготовки к раунду **5**. В этой последовательности игроки будут выбирать ячейки на шкале очередности хода **6**.

Перемешайте колоду карт ресурсов и поместите её лицевой стороной вниз рядом с султанатом. Возьмите 9 верхних карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх рядом с колодой **7**. Оставьте место для стопки сброса ресурсов.

Перемешайте колоду карт джиннов и поместите её лицевой стороной вниз рядом с султанатом. Возьмите 3 верхние карты и выложите их в ряд лицевой стороной вверх рядом с колодой **8**. Оставьте место для стопки сброса джиннов.

Расположите пальмы, дворцы и оставшиеся золотые монеты так, чтобы все игроки могли до них дотянуться **9**.

Можно начинать игру!



Цель игры

Вы — чужеземец, желающий завладеть тронем легендарного государства Накала. Вам предстоит призывать джиннов, управлять местными племенами и распространять своё влияние в султанате. Участник, набравший больше всего победных очков, выиграет и станет новым правителем Накалы.

Победные очки

В конце игры вы получите победные очки (ПО) за следующее:

- ♦ 1 ПО за каждую вашу золотую монету.
- ♦ 1 ПО за каждого вашего визира (жёлтая фишка) + 10 ПО за каждого соперника, у которого меньше визирей, чем у вас.
- ♦ 2 ПО за каждого вашего старейшину (белая фишка).
- ♦ Столько ПО, сколько приносят все ваши джинны.
- ♦ 3 ПО за каждую пальму в ваших регионах (тех, где есть ваши верблюды).
- ♦ 5 ПО за каждый дворец в ваших регионах.
- ♦ Столько ПО, сколько приносят все ваши жетоны регионов.
- ♦ Столько ПО, сколько приносит продажа всех ваших наборов разных товаров. Факиры не являются товарами.

Игровой процесс

В начале партии и в начале каждого следующего раунда игроки определяют порядок своих ходов, занимая свободные ячейки шкалы очередности хода и тратя соответствующее количество золотых монет.

1. Очередность хода

Игрок, чей маркер занимает ячейку «1» (крайнюю правую) на шкале подготовки к раунду, первым выбирает ячейку шкалы очередности хода. Он платит количество монет, указанное на этой ячейке, и помещает в неё свой маркер игрока.

А.

Олег хочет ходить пораньше в этом раунде, но не хочет платить слишком много, ведь золотые монеты приносят победные очки в конце игры. Он выбирает ячейку «3», тратит 3 монеты и помещает в неё свой маркер игрока.

Затем свою ячейку на шкале очередности хода выбирает игрок, чей маркер стоит следующим на шкале подготовки к раунду. Так продолжается до тех пор, пока все маркеры не переместятся на шкалу очередности хода.

За исключением ячейки «0» (см. ниже), вы не можете выбрать ячейку, в которой уже стоит чей-то маркер.

Б.

Очередь Александры. Она не может выбрать ячейку «3», так как там уже стоит маркер Олега. Если Александра поставит свой маркер в ячейку «5», она будет ходить раньше Олега, но эта цена кажется ей слишком высокой. Александра выбирает ячейку «1», тратит 1 монету и ставит туда свой маркер игрока.

В.

Теперь выбирает Анна. Она хочет сэкономить и ставит маркер в самую нижнюю ячейку «0». За это Анна ничего не платит.

Если игрок выбирает ячейку «0», но на ней уже есть чей-то маркер, то этот маркер сдвигается на 1 ячейку вверх (возможно, сдвигая и другие маркеры над ним). Самая нижняя ячейка «0» освобождается, и игрок занимает её своим маркером. Таким образом, участник, который первым выбрал ячейку «0», будет ходить последним.

Г.

Пётр выбирает последним. Если он поместит маркер в ячейку «0», то сэкономит монеты и будет ходить раньше Анны (она окажется последней в этом раунде). Он выбирает ячейку «0».

Всего на шкале 3 ячейки «0», поэтому на них может находиться не более 3 маркеров. Таким образом, если 3 участника выбрали ячейки «0», последнему игроку придётся заплатить хотя бы 1 монету (и он будет ходить первым в этом раунде).

Игроки будут ходить в порядке расположения своих маркеров: от ячейки с большей стоимостью до последней ячейки «0».

Д.

В этом раунде первым будет ходить Олег, за ним — Александра, Пётр и, наконец, Анна.

2. Действия игроков

В свой ход игрок выполняет по порядку все перечисленные ниже действия. Затем право хода передаётся следующему игроку.

2.1. Перемещение маркера игрока

Переместите свой маркер со шкалы очередности хода в крайнюю правую свободную ячейку шкалы подготовки к раунду.

Примечание: если вы ходите первым, то в следующем раунде будете первым выбирать, какую ячейку на шкале очередности хода занять. Теоретически вы можете всю игру ходить первым, если всегда будете платить за ячейки больше других. Но не забывайте, что, тратя золотые монеты, вы теряете победные очки!

2.2. Перемещение жителей

Выберите жетон региона, на котором есть хотя бы 1 фишка жителя. Возьмите все фишки с этого жетона и последовательно перемещайте их с жетона на соседний жетон, добавляя на каждый из них по 1 фишке, пока фишки не закончатся.

При перемещении фишек придерживайтесь 3 правил:

- ◆ Последняя фишка того же цвета.
- ◆ Не перемещаться по диагонали.
- ◆ Не возвращаться на предыдущий жетон.

- ◆ Последняя фишка того же цвета. Вы сами определяете, в каком порядке добавлять фишки жителей на жетоны регионов, но последнего жителя вы должны поместить на жетон, где уже есть хотя бы 1 фишка того же цвета.



Примечание: вы можете перемещаться через пустые жетоны регионов, добавляя по 1 жителю на каждый, но **не можете закончить** перемещение на пустом жетоне, ведь так вы нарушите правило цвета последней фишки.

- ◆ Не перемещаться по диагонали. Перемещайте фишки жителей с одного жетона на другой только по горизонтали или вертикали, но никогда по диагонали.



- ◆ Не возвращаться на предыдущий жетон. Перемещая жителей, нельзя сразу же вернуться на жетон, который вы только что покинули. Однако вы сможете вернуться на него позже в рамках текущего перемещения, если вам хватит жителей, чтобы сделать кольцо (см. ниже).



Б.



Игрок берёт всех жителей с жетона малого рынка и помещает зелёную фишку в оазис ①, синюю — на большой рынок ②, красную — в святилище ③, жёлтую — на малый рынок ④, а последнюю (зелёную) — снова в оазис ⑤.

Б.



Это перемещение позволило игроку собрать 3 зелёные фишки на жетоне оазиса, и теперь он может использовать свойство купцов. Остальные фишки игрок добавил на другие жетоны.

Чтобы не забыть, каких жителей вы только что переместили, можете класть их на жетоны плащя. Возможно, до конца хода вы захотите изменить своё решение и добавить фишки в другом порядке или на другие жетоны. Завершив перемещение, поставьте всех жителей вертикально.

2.3. Захват власти в регионе

Поместив на жетон региона последнюю из взятых фишек, заберите её и **всех** жителей того же цвета с этого жетона.

У вас в руке окажется минимум 2 жителя одного цвета: тот, которого вы последним добавили на жетон региона, и тот, который уже был там. Если это не так, вы нарушили правило цвета последней фишки (см. с. 4). Попробуйте разместить жителей заново.

Если после того как вы забрали всех жителей одного цвета, жетон региона стал пустым, то вы захватили власть в этом регионе.

Поместите на жетон региона своего верблюда — он показывает, что теперь этот регион принадлежит вам. В конце игры каждый ваш жетон региона принесёт вам столько ПО, сколько указано в его правом верхнем углу.



Если вы переместите белого жителя в регион с одними лишь белыми фишками, то возьмёте в руку 3 белых жителей и захватите этот регион. Если же вы переместите белого жителя в регион с 1 синей и 3 белыми фишками, то не захватите регион, но заберёте 4 белых жителей.

Примечание: вы можете перемещаться через регионы, которые принадлежат вам или соперникам (добавляйте по 1 жителю на такие жетоны, как обычно). Если вы закончили перемещение на жетоне региона, который уже принадлежит другому игроку, и забираете оттуда все фишки жителей, вы не перехватываете власть в регионе. Игрок, первым поставивший верблюда на жетон, считается его владельцем до конца партии.

2.4. Применение свойства племени

Теперь вы должны применить свойство племени, жители которого оказались у вас в руке (даже если вы не захватили власть в регионе).



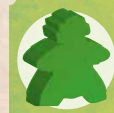
Жёлтое племя. Визирь

Положите полученные жёлтые фишки перед собой. Визирь приносит ПО в конце партии.



Белое племя. Старейшины

Положите полученные белые фишки перед собой. Старейшины приносят ПО в конце партии. Кроме того, старейшин можно тратить на получение джиннов и применение их способностей.



Зелёное племя. Купцы

Подсчитайте количество полученных зелёных фишек, возьмите такое же количество карт из **начала** открытого ряда ресурсов и уберите эти фишки в мешочек. Не выкладывайте новые карты ресурсов на замену (см. с. 7, «Обновление рядов»).



Синее племя. Строители

Подсчитайте количество полученных синих фишек, возьмите золотые монеты, как описано ниже, и уберите эти фишки в мешочек.

♦ Подсчитайте, сколько жетонов с синим символом ПО окружает регион, где закончилось перемещение, включая сам этот регион.

♦ Умножьте это число на количество полученных синих фишек и возьмите столько же монет.

Бонус: перед умножением вы можете сбросить любое количество ваших карт факиров и прибавить за каждую из них 1 к числу строителей.



Вы закончили перемещение на жетоне региона с красным символом ПО. Вокруг него находятся 4 жетона с синим символом. В регионе, куда вы добавили последнего (синего) жителя, уже были 2 фишки строителей. Вы сбрасываете 2 карты факиров, получая $4 \times (3 + 2) = 20$ монет, а затем убираете 3 строителей в мешочек. Если бы на жетоне региона, где вы закончили перемещение, был синий символ ПО, вы бы получили $5 \times (3 + 2) = 25$ монет.



Красное племя. Ассасины

Подсчитайте количество полученных красных фишек и убейте 1 жителя. Уберите фишки ассасинов и убитого жителя в мешочек.

Вы можете убить:

♦ 1 любого жителя на определённом расстоянии от жетона, где вы закончили перемещение. Расстояние не может превышать количество полученных красных фишек (1 фишка — 1 жетон). Считайте расстояние по горизонтали и вертикали, но не по диагонали. Вы можете в том числе убить жителя на жетоне, на котором закончили перемещение.

♦ 1 визиря (жёлтый) или 1 старейшину (белый), находящегося перед любым соперником.

Бонус: вы можете сбросить любое количество карт факиров и за каждую из них увеличить расстояние на 1 жетон.

Важно: убив последнего жителя на жетоне региона, который ещё никому не принадлежит, поместите туда своего верблюда — вы захватываете власть в этом регионе.

Таким образом, иногда за 1 перемещение можно завладеть сразу 2 регионами: одним, если закончить перемещение на жетоне региона, где есть только ассасины, и вторым, если убить единственного жителя на жетоне другого региона.



Если вы должны захватить власть сразу в 2 регионах, но у вас остался только 1 верблюд, поместите его на жетон региона, на котором вы закончили перемещение. Вы не захватываете власть в регионе, где убили последнего жителя.

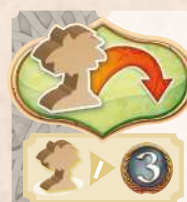
2.5. Применение свойства региона

Применив свойство племени, воспользуйтесь свойством региона, в котором вы закончили перемещение (даже если не захватили в нём власть).

Если вы захватили власть в 2 регионах (благодаря ассасинам), всё равно примените свойство только того региона, где закончили перемещение.

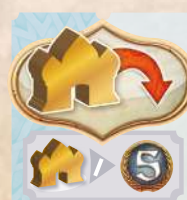
На каждом жетоне региона есть символ, обозначающий определённое свойство.

Если у символа есть красная стрелка, вы обязаны применить свойство региона.



ОАЗИС

Поместите 1 пальму на этот жетон региона. На 1 жетоне может быть любое количество пальм. Если пальмы закончились, игнорируйте это свойство.



ПОСЕЛЕНИЕ

Поместите 1 дворец на этот жетон региона. На 1 жетоне может быть любое количество дворцов. Если дворцы закончились, игнорируйте это свойство.

Все остальные свойства регионов применять **необязательно**. Вы сами решаете, воспользоваться ими (заплатив соответствующую цену) или нет.

3

1/3

МАЛЫЙ РЫНОК

Заплатите 3 золотые монеты, чтобы взять **одну из первых трёх** карт ресурсов из открытого ряда. Не выкладывайте новую карту ресурса на замену.

6

6

2/6

БОЛЬШОЙ РЫНОК

Заплатите 6 золотых монет, чтобы взять **две из первых шести** карт ресурсов из открытого ряда. Если там осталась только 1 карта, вы всё равно платите 6 монет, чтобы взять её. Не выкладывайте новые карты ресурсов на замену.

4

СВЯТИЛИЩЕ

Потратьте 2 старейшин или 1 старейшину и 1 факира, чтобы взять 1 **любую** карту джинна из открытого ряда. Потраченные фишки жителей уберите в мешочек, а карту факира — в стопку сброса. Не выкладывайте новую карту джинна на замену. Джинны приносят ПО в конце игры и обладают особыми способностями.

- Некоторые способности джинов имеют стоимость. Если у вас есть джинн с такой способностью, вы можете применять её только один раз в свой ход.
- Получив джинна, вы можете сразу же использовать его способность, оплатив её стоимость (если она есть).

Подробнее о способностях джинов см. в памятке.

6

10

12

15

2.6. Продажа товаров (необязательно)

Выполнив все предыдущие действия, вы можете (но не обязаны) продать свои товары. Факиры не являются товарами.

Соберите и сбросьте любое количество наборов **разных** товаров. За каждый сброшенный набор получите 1, 3, 7, 13, 21, 30, 40, 50 или 60 монет, в зависимости от количества товаров в наборе.

Количество товаров в наборе								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Заработанные золотые монеты								

Набор № 1

Набор № 2

Например, вы хотите ходить как можно раньше в последующих раундах, поэтому решаете продать все свои товары. Вы получаете 30 золотых монет за первый набор из 6 карт и 7 монет за второй набор из 3 карт (повторяющихся с картами первого набора). Факиров продать нельзя.

Примечание: продавайте неполные наборы товаров, только когда вам срочно нужны деньги. Старайтесь собирать наборы из как можно большего числа разных карт, ведь они стоят гораздо дороже.

3. Обновление рядов

В конце раунда, когда все игроки сделали ходы, выполните следующие действия, прежде чем перейти к новой фазе очередности хода:

- ♦ **Обновите ряд ресурсов.** Сдвиньте все оставшиеся карты ресурсов (если есть) в начало ряда. Дополните ряд до 9 карт ресурсами из колоды (кладите их лицевой стороной вверх). Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой. Если карт не осталось ни в колоде ресурсов, ни в сбросе, оставьте ряд неполным.
- ♦ **Обновите ряд джинов.** Сдвиньте все оставшиеся карты джинов (если есть) в начало ряда. Дополните ряд до 3 карт джиннами из колоды (кладите их лицевой стороной вверх). Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой.

Начните новый раунд с фазы очередности хода.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце раунда, в котором складывается одна из следующих ситуаций:

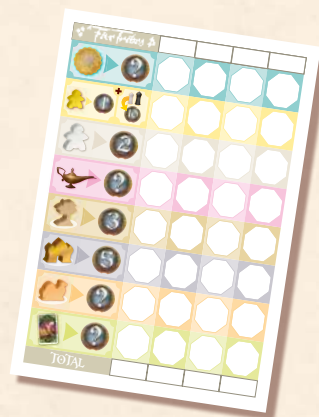
- ♦ **Один из игроков поместил своего последнего верблюда на жетон региона.** Игрок, как обычно, захватывает этот регион и выполняет остальные действия. Когда в текущем раунде все оставшиеся игроки сделают ходы, партия закончится и начнётся подсчёт очков.
- ♦ **Невозможно переместить жителей.** Текущий и все следующие игроки больше не могут перемещать жителей, однако могут выполнять другие действия (например, использовать способности джиннов). Когда в текущем раунде все оставшиеся игроки сделают ходы (или спусуют), партия закончится и начнётся подсчёт очков.

Примечание: правильный выбор ячейки на шкале очередности хода в последнем раунде может сильно повлиять на ваш итоговый результат. Может оказаться, что вы потратите монеты, но не сможете переместить жителей, когда до вас дойдёт ход. Получится, что вы зря потеряли ПО.

Подсчёт очков

Используйте блокнот для подсчёта очков (см. с. 3, «Победные очки»).

Участник с наибольшим количеством ПО выигрывает и становится великим султаном Накалы! Если победителей несколько, им придётся править вместе или сыграть ещё раз.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: БРУНО КАТАЛА

Автор благодарит всех, кто тестировал игру: Франсуа Блана, Себастьяна Гаспара, Маэля Каталу, а также всех, кто его поддерживал. Особую благодарность Бруно выражает игрокам, с которыми он познакомился на встречах Алана Муна и Бруно Файдутти!

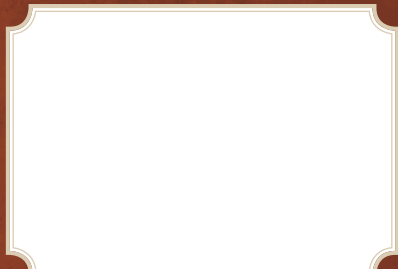
ХУДОЖНИК: КЛЕМАН МАССОН

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: СИРИЛЬ ДОЖАН

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014–2021 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Зарегистрируйте вашу игру



Присоединяйтесь к нашему сообществу игроков на Days of Wonder Online, где вы найдёте онлайн-версии наших игр. Чтобы воспользоваться своим номером Days of Wonder Online, добавьте его к вашему существующему аккаунту Days of Wonder Online или создайте новый аккаунт на www.daysof wonder.com/five-tribes и нажмите кнопку «New Player Signup» на главной странице. Затем следуйте указаниям.

Узнайте о наших играх, посетив сайт:

WWW.DAYSOFWONDER.COM