

Bruno Cathala



Five Tribes

Expansion

WHIMS OF THE SULTAN



DAYS OF
WONDER



 **Sultanat!** >? *Naqala* continu; ; @FIL?M=?L. \$?MN; P?T ;
 JLIMJ?L<>;>? N?G ;NL;<>I G;CM =IGJ?N<>IL?M >I KO? ALãIM >? ;L?C;
 HI >?M?LNI, JILN;HNI M? PI=ê ?MJ?L; J?LG;H?=?L H; F<>?L;H=; , JL=?CM;Lá
 ;JL?H>?L ;FAOHM NLOKO?M HIPIM... ?MJ=?C;FG?HN? >?M>? >? KO? **Sultãl**
 @OH>IO 5 HIP;M =<>;>?M @;<OFIM;M KO? NI>IM KO?L?G =IHNLIF;L.
 4;G<éG IOPC >CT?L KO? I MOFNãl aM P?T?M L?;FCT; ;O>CêH=C;M
 H?MM;M =<>;>?M, I@?L?=?H>I ?HILG?M L?=IGJ?HM;M J;L; ;KO?F?M KO?
 ?B? ;N?H>?G M?OM =;JLC=BIM. 6I=ê ?MNã JLIHNI J;L; I >?M;@CI?

Com "Whims of the Sultan", até 5 jogadores agora podem disputar o controle das 5 fabulosas cidades e trabalhar para satisfazer os requisitos do sultão.

Esta expansão pode ser jogada apenas com o jogo base ou junto com a expansão "The Artisans of Naqala".

Componentes

- ◆ 6 Peças de Lugar (5 cidades fabulosas, 1 grande lago)



Cidades Fabulosas



Grande Lago

- ◆ 15 meeples de madeira



- ◆ 8 camelos, 1 tenda e 1 marcador de turno

- ◆ 22 cartas de capricho do Sultão

- ◆ 2 cartas de Gênio

- ◆ 1 indicador de oferta e 1 indicador de ordem de turno para 5 jogadores

- ◆ 1 caderneta de pontuação

- ◆ 1 folha de resumo

- ◆ 42 moedas de Ouro (com valor "5")



Cartas de Capricho

Indicador de Oferta



Cartas de Gênio



Indicador de Turno



Preparação

Nota: Essa expansão fornece os componentes necessários para jogar com até 5 jogadores o jogo Five Tribes. Essa opção só é possível adicionando pelo menos o módulo que adiciona peças de lugar ao jogo. A única alteração na configuração nesse caso é trocar os indicadores de ordem de oferta e ordem de turno do jogo base pelas fornecidas nesta expansão.

Sempre

- ♦ Em um jogo de 3 a 5 jogadores, cada jogador pega 8 camelos e 1 marcador de turno da sua cor. Em um jogo de 2 jogadores, cada jogador pega 11 camelos e 2 dois marcadores de turno na cor rosa ou azul.
- ♦ Cada jogador pega 50 moedas de Ouro (9 moedas de "5" + 5 moedas de "1")
- ♦ Indicador de ordem de oferta e de turno, cartas de Recursos, cartas de Gênios (não esqueça as novas!), moedas de ouro, palmeiras e palácios, são posicionados conforme a preparação original.
- ♦ Pegue os marcadores de turno dos jogadores e coloque aleatoriamente no indicador de ordem de oferta. Isso determinará em qual ordem os jogadores inicialmente ofertarão sua oferta.

Sem The Artisans of Naqala Expansion

- ♦ Misture as 6 peças de lugar dessa expansão com as do jogo principal. Coloque-as aleatoriamente na mesa, formando um quadrado 6 x 6 (tabuleiro).

Obs : O tabuleiro será mais fácil de ler se você usar a mesma orientação para todos as peças.

- ♦ Remova as 3 cartas de Capricho do Sultão que possuem o símbolo da The Artisans of Naqala. Embaralhe as cartas restantes de Whim of the Sultan e coloque-as com a face para baixo em uma pilha perto do tabuleiro. Compre as 5 cartas do topo e coloque com a face pra cima em cada cidade fabulosa.



- ♦ Misture os meeple do jogo base e desta expansão no saco. Em seguida, pegue e solte-os em conjuntos aleatórios de 3 em cada peça, EXCETO na peça do Grande Lago que permanece vazia.

Com The Artisans of Naqala Expansion

- ♦ Misture as 6 peças de lugar dessa expansão com as do jogo principal.
- ♦ Revele 14 peças aleatoriamente desta pilha e adicione 6 peças da "the Artisans of Naqala". Misture as 20 peças e coloque-as aleatoriamente na mesa, formando um retângulo de 4x5.
- ♦ Coloque as 22 peças restantes em torno dessa grade para que fique com uma grade de 6 x 7 (tabuleiro).

Nota: Por causa das montanhas, use a mesma orientação para todas as peças. Além disso, se uma peça estiver totalmente cercado por montanhas ou isolada do restante do tabuleiro por causa do Grande Lago e/ou do Abismo, reinicie a preparação, pois todos as peças devem permanecer acessíveis.

- ◆ Coloque as montanhas nos espaços designados nas peças de oficina.
- ◆ Embaralhe todas as cartas de Capricho do Sultão e coloque-as com a face para baixo em uma pilha próxima ao tabuleiro. Revela as 5 cartas do topo e coloque-as com a face para cima em cada cidade fabulosa.
- ◆ Misture os meeples do jogo base e de ambas as expansões no saco. Em seguida, pegue e solte-os em conjuntos aleatórios de 3 em cada peça, EXCETO na peça do Grande Lago que permanece vazia.
- ◆ Embaralhe as fichas de item e empilhe-as com a face para baixo ao lado do tabuleiro.
- ◆ Cada jogador recebe uma tenda da sua cor.

Como Jogar

Este livreto explica como jogar com os novos elementos do jogo. Outras regras permanecem inalteradas.

Novas Peças

GRANDE LAGO

O Grande Lago é uma peça proibida e intransitável. Nunca poderá haver meeples sobre ele, durante a preparação ou durante o jogo.

No final do jogo, CADA palácio ou palmeira em uma peça adjacente a peça do Grande Lago (ortogonal ou diagonalmente) vale duas vezes a quantidade de pontos que normalmente traria (10 para um palácio, 6 para uma palmeira).



CIDADES FABULOSAS (5 peças)

Controlar as fabulosas cidades pode ser um grande passo para a vitória. Quanto mais você controla, mais pontos que você marca no final do jogo:

- ◆ Se você controla 1 cidade, você marca 5 pontos
- ◆ Se você controla 2 cidades, você marca 20 pontos
- ◆ Se você controla 3 cidades, você marca 45 pontos
- ◆ Se você controla 4 cidades, você marca 80 pontos
- ◆ Se você controla 5 cidades, você marca 125 pontos

Então, certifique-se de não deixar um único jogador controlar todos eles!

Ação: Quando você terminar sua jogada em uma cidade fabulosa, adicione a carta de Capricho do Sultão à sua mão, se houver um na peça. Se não houver carta na cidade, você não recebe nada.

Durante a fase de renovação, adicione uma nova carta de Capricho do Sultão voltada para cima nas cidades onde não há nenhuma.

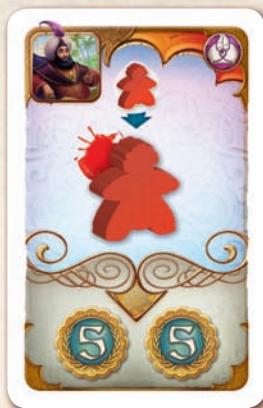
Portanto, se uma das cartas de Capricho do Sultão é realmente importante para você, isso pode ser um incentivo para oferecer mais a fim de garanti-la no início da rodada antes que alguém a pegue ...

Note: Três cidades fabulosas são consideradas peças azuis e duas são consideradas peças vermelhas ao aplicar a ação dos construtores ou o efeito da tenda.

Essas variações de cores não têm outro efeito no jogo.

Cartas de Capricho do Sultão

Cada carta mostra um pedido especial do sultão, que o cobrirá de ouro se você atender aos requisitos dele.



Quando você pega uma carta de Capricho do Sultão:

- ♦ Se você já atender aos requisitos, coloque a carta com a face para cima e obtenha imediatamente o valor das moedas de ouro mostradas na carta.
- ♦ Se você ainda não atende aos requisitos, mantenha a carta em sua mão. Mais tarde no jogo, assim que cumprir as condições da carta, revele-a, coloque-a com a face para cima e ganhe o valor das moedas de ouro.

No final do jogo, as cartas que ainda estão nas mãos dos jogadores são simplesmente descartadas. Eles não valem nada, mas não trazem nenhuma penalidade.

Todos os efeitos das cartas estão descritos na folha de resumo.

Novo Indicador de Ordem de Oferta e Ordem de Turno

Nota: Os novos indicadores são usados somente em jogos com 5 jogadores.

No novo indicador de ordem de turno, existem dois espaços no valor de 1, 3 e 5 moedas de ouro. A oferta para esses valores funciona da mesma maneira que o espaço "0" do jogo base: o primeiro jogador que oferece um desses valores coloca seu marcador de turno no espaço inferior correspondente. O segundo jogador a escolher esse valor coloca o marcador de turno no primeiro espaço do mesmo valor, para dar lugar ao seu marcador e escolhe este espaço para jogar antes do jogador "perseguido". Existem apenas dois espaços por valor, o que significa que cada um desses valores é limitado a dois jogadores.



A.



Adrien escolhe pagar 3 moedas de ouro.
Ele coloca seu marcador de turno no espaço "3" no indicador de ordem de turno.

B.



Bruno notou uma boa jogada e decide pagar 5 moedas de ouro
Ele coloca seu marcador de turno no espaço "5" no indicador de ordem de turno.

C.



Cyrille gostaria de economizar algum dinheiro e sabe que cada moeda vale um ponto de vitória no final do jogo... mas, por outro lado, 2 jogadores apostam depois, então pagar uma moeda de ouro pode significar ir por último... então ele decide pagar 3 moedas de ouro, empurrando o marcador de Adrien para o próximo espaço mais alto.

D.



Delphine está agora em uma situação difícil...
A única maneira de evitar o último lugar seria pagar 5 moedas de ouro (empurrando o marcador de Bruno para cima). Isso é muito caro para ela neste momento do jogo.
Ela também sabe que, se pagar uma moeda de ouro, é provável que o último jogador faça o mesmo para jogar diante dela. Então ela decide ficar com o dinheiro para um turno posterior e coloca o marcador de turno no espaço "0" inferior.

An illustration of a board game. On the left, a brown piece stands on a red path. A yellow arrow points from this path to a central area where several pieces are arranged: an orange piece, a pink piece, a blue piece, and a black piece. Between these pieces are circular tokens with numbers: '1', '0', '1', and '1'. To the right of these pieces are three circular tokens with numbers '8', '12', and '18'. The background features a stylized landscape with a mosque and palm trees.

**Eric também não paga nada.
Ele empurra o marcador de Delphine de graça e joga em 4°.**

Kali

Cada vez que você empurra o marcador de turno de um oponente no indicador de ordem do turno, receba 1 moeda de ouro. Cada vez que seu marcador de turno é empurrado por um oponente no indicador de ordem de turno, receba 2 moedas de ouro.

Nota: Mesmo que a carta mostre o indicador de 5 jogadores, o poder de Kali está ativo em todos os jogos.



Ganapati

Receba uma moeda de ouro toda vez que receber uma carta de Capricho do Sultão e 2 moedas de ouro toda vez que um de seus oponentes receber.





Créditos

Game Design
Bruno Cathala

Illustrations
Clément Masson

Graphic Design
Cyrille Daugean



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

DAYS OF
WONDER