

Five Tribes[®]

Expansion

THE ARTISANS OF NAQALA



Говорят, что в самом центре гор во владениях Султана Нагады, живет племя, которое изредка появляется на базарах и рынках города. Они называют себя Ремесленниками, и день и ночь работают над созданием драгоценных предметов, инкрустированных редкими камнями. Некоторые путешественники утверждают, что Ремесленники могут создавать уникальные артефакты, наполненные волшебством и тайнами.

С "Ремесленниками Нагады" в игре появляется новое племя! Используйте Ремесленников и их предметы, чтобы добиться победы над противниками и взять под контроль Султанат!

КОМПОНЕНТЫ

♦ 6 тайлов (3 Мастерские, 2 Специализированных рынка и 1 Пропась)



Мастерские



Специализированный рынок



Пропась



♦ 15 деревянных миплов

♦ 4 Палатки

♦ 4 карты Джиннов (2 новых, 2 измененных)

♦ 6 фигурок гор

♦ 18 Жетонов предметов

♦ 1 новый блокнот для подсчета очков

♦ Правила



15

фиолетовых Ремесленников



4 Палатки



6 Гор



18 Предметов

Если Вы одна из наших "ранних птичек", то ваша копия Пяти Племен пришла с картами Рабов. Они были заменены картами Шакиров в последней версии игры. Если у вас нет карт Шакиров, каждый раз, когда вы сталкиваетесь с символом Шакира, используйте вместо него карты Рабов.



Подготовка к игре

- ♦ Игроки получают свои фигурки верблюдов, маркер хода и золотые монеты, как обычно. Кроме того, каждый Игрок получает Палатку своего цвета.
- ♦ Возьмите случайно 10 тайлов из базовой версии Пяти Племен, а затем добавьте 6 новых тайлов (Мастерские, Специализированные рынки и Пропась). Перемешайте 16 тайлов и случайно разложите на стол, образуя из них квадрат (4x4).
- ♦ Перемешайте 20 оставшихся тайлов и поместите их случайным образом вокруг предыдущих 16 центральных тайлов. В итоге у вас должно получиться квадратное поле 6x6 тайлов.

Тр: Так как используются Горы, то необходимо соблюдать единую ориентацию всех тайлов. Кроме того, если тайл полностью окружен горами, измените расположение тайлов на поле, так как все они должны быть доступны.

- ♦ Поместите Горы на обозначенное на тайлах Мастерских место.
- ♦ Поместите фиолетовых Миплов в мешочек и следуйте стандартной схеме, размещая по 3 Мипла на каждом тайле, кроме тайла Пропаси, который остается пустым.
- ♦ Перемешайте Жетоны предметов и сложите их в одну стопку, лицевой стороной вниз, рядом с полем.
- ♦ Трек очередности ставок и Трек очередности хода, карты ресурсов, карты Джиннов (не забывайте про новые!), золотые монеты, фигурки пальм и дворцов разместите по обычным правилам.



Каждая Мастерская вмещает две Горы.

Как играть...

Эти правила объясняют как играть в Пять Племен с новыми элементами. Другие правила остаются неизменными.

Получение Контроля над тайлом

В начале игры каждый игрок получает Палатку в дополнение к своим верблюдам. Теперь, когда вы берете под контроль тайл, вы можете поместить на него своего Верблюда (как обычно), или Палатку.

В конце игры ваша Палатка приносит VP, которые указаны на этом тайле +1 VP за каждый окружающий ее красный тайл, в том числе и за тайл, на котором стоит Палатка (если он красный). В любом случае, Палатки действуют как Верблюды. Это означает, что каждый раз, когда в правилах упоминаются "Верблюды", это также относится и к Палаткам. В связи с этим, теперь для одного из вариантов завершения игры, вы должны разместить на поле всех ваших Верблюдов И Палатку.



Палатка



Эта Палатка принесет игроку 8+4=12 VP в конце игры.

Действие Нового Племени



Племя Фиолетовых Ремесленников

Поместите перед собой (не скидывая обратно в мешочек) всех Фиолетовых Миплов, которых вы собрали с тайла и возьмите соответствующее количество Жетонов предметов из стопки. Выберите один из них, и поместите перед собой лицевой стороной вниз. Остальные отправьте в сброс лицевой стороной вверх. Каждый предмет принесет вам VP в конце игры, за исключением магических предметов, имеющих специальный эффект.

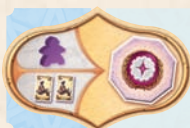
- ♦ В конце игры, каждый Ремесленник принесет вам **3 VP**, если у вас их больше всего. Если у одного из других игроков их больше, то каждый ваш Ремесленник принесет вам только **2 VP**.

Ремесленники также могут быть потрачены в Мастерских во время игры для приобретения большего числа предметов (см. ниже).

Note: Как Визури и Старейшины, Ремесленники могут быть убиты Ассасинами либо на игровом поле, либо на столе перед Вами.

Действия Новых Тайлов

Действия новых тайлов являются необязательными: Вы можете выполнить эти действия, если пожелаете, если вы в состоянии и готовы заплатить соответствующую цену.



МАСТЕРСКАЯ

Отдай 1 своего Ремесленника ИЛИ 2 Факиров (рабов) и возьми первый предмет из стопки предметов.



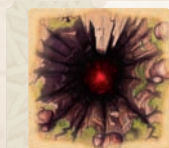
На каждом тайле с Мастерской расположены две горы. Горы **непроходимы**: каждый раз, когда Миплы перемещаются по полю, они не могут переходить с одного тайла на другой, если между тайлами находится гора.

Примечание: Горы влияют только на движение Миплов. Они игнорируются при расчете расстояния действия Ассасинов или подсчете суммы VP на синих (для Строителей) или красных (для Папатоков) тайлах.



Специализированный рынок

Заплати 4 золотые монеты и возьми одну любую карту из ряда карт ресурсов. Как и всегда, не обновляйте ряд карт до конца раунда!



Пропать

Пропать является запрещенным, непроходимым тайлом. Там никогда не может быть Миплов, ни во время установки, ни во время игры.

Предметы

Есть два типа предметов в стопке: Драгоценные предметы и Магические Предметы.

Драгоценные Предметы

Эти предметы не имеют особого эффекта. Каждый из них приносит определенное количество VP, которое будет подсчитано в конце игры.



Магические Предметы

Магические Предметы являются уникальными. Магический предмет может быть сыгран в любой момент вашего хода (даже сразу после его приобретения), и сразу же отправлен в сброс после активации свойства. Вы не можете играть больше одного Магического предмета за ход.



Горящий Атаган

Верните в мешок двух Миплов любого цвета (-ов) с одного тайла по вашему выбору. Если после этого действия на тайле не осталось Миплов и он не принадлежит сопернику, вы сразу же получаете контроль над тайлом: расположите на нем одного своего верблюда, чтобы показать, что тайл теперь принадлежит вам.

Волшебная Пампа

Возьмите себе одного из доступных Джиннов, либо первую карту из колоды Джиннов.



Зачарованная Шпейта

Выберите тайл. Вы можете переместить на него до 5 миплов любого цвета (-ов) с любых соседних тайлов. Это действие не позволяет вам взять контроль над соседними тайлами, если на них не осталось миплов.

Ковер-Самолет

В фазе "Перемещение Миплов" вы можете разместить последнего Мипла на любом тайле игрового поля (кроме тайла, на котором вы разместили предпоследнего Мипла). Вы по-прежнему должны соблюдать правило совпадения цвета для последнего Мипла. Ковер-самолет также позволяет игнорировать горы.



Возрождающее Кольцо

Выберите один предмет из сброса (драгоценный или магический) и возьмите его себе.

Талисман Буря

Переместите одного из своих верблюдов со своего тайла на другой незанятый никем тайл без верблюда.



Рог Изобилия

Заполните ряд с картами ресурсов до 9, а затем измените порядок этих карт по вашему выбору.



Новые Джинны

Новые Джинны добавляются в колоду Джиннов в начале игры. Некоторые старые Джинны были обновлены для этого дополнения (см. ниже)

БОАЗ (новая версия)

Ваши Старейшины, Визири и Ремесленники защищены от Ассасинов

БЕВ

В конце игры каждый из ваших Драгоценных Предметов приносит 3 дополнительных VP.

ПАВ

В конце игры каждый из ваших Ремесленников приносит 2 дополнительных VP.

KANDISHA (новая версия)

Каждый раз, когда ваши Ассасины убивают:

Торговца – возьмите первую карту в ряду карт ресурсов.

Строителя – получите столько золотых монет, сколько получил бы этот Строитель.

Ремесленника – поместите его перед собой и возьмите первый предмет из стопки предметов.

Визира или **Старейшину** – не убивайте его, а поместите перед собой.

Создатели

Game Design: Bruno Cathala • Illustrations: Clément Masson

Graphic Design: Cyrille Daugean • Edition: Antoine Prono