

Five Tribes

Erweiterung

DIE KUNSTSCHMIEDE VON NAQALA



Es heißt, dass im Herzen des Gebirges von Naqala eine weitere Sippe lebe, die sich nur selten auf den Märkten und Basaren der Stadt blicken lasse. Sie nennen sich selbst „Kunstschmiede“ und arbeiten Tag und Nacht an Gegenständen von großem Wert, die sie mit seltenen Juwelen verzieren. Manch Reisender berichtet außerdem, dass die Kunstschmiede auch in der Lage seien, einzigartige magische Artefakte zu schaffen.

„Die Kunstschmiede von Naqala“ führen eine weitere Sippe ins Spiel ein. Nutzt die Kunstschmiede und die von ihnen geschaffenen Gegenstände, um den Sieg und die Herrschaft über das Sultanat zu erringen!

Inhalt

- ♦ 6 Plättchen (3 Werkstätten, 2 Spezialisierte Märkte & 1 Abgrund)



Werkstatt



Spezialisierter Markt



Abgrund



- ♦ 15 Sippen-Spielfiguren



15 lilafarbene Kunstschmiede

- ♦ 4 Zelte



4 Zelte



6 Berge

- ♦ 4 Dschinnkarten (2 neue und 2 überarbeitete)



- ♦ 6 Berge

- ♦ 18 Gegenstandsmarker



18 Gegenstandsmarker

- ♦ 1 neuer Block mit Wertungsblättern

- ♦ 4 Spielübersichten

Die ersten Auflagen von Five Tribes enthielten Sklavenkarten. Diese wurden in der neuesten Auflage durch Fakirkarten ersetzt. Sollte das Ersatzkartendeck mit Fakirkarten nicht zur Verfügung stehen, bezieht sich jeder Verweis auf Sklaven stattdessen auf Fakire.



Spielaufbau

- ◆ Jeder Spieler erhält Kamele, Zuganzeiger und Gold wie im Spiel ohne Erweiterung. **Außerdem erhält jeder Spieler ein Zelt in seiner Spielerfarbe.**
- ◆ Nehmt 10 zufällig gezogene Plättchen aus dem Grundspiel sowie die 6 neuen Plättchen aus dieser Erweiterung. Mischt diese 16 Plättchen und legt sie aufgedeckt in zufälliger Reihenfolge in einem Quadrat zu 4 x 4 Plättchen aus.
- ◆ Mischt die übrigen 20 Plättchen aus dem Grundspiel und legt sie aufgedeckt in zufälliger Reihenfolge so um die 16 bereits ausliegenden Plättchen herum, dass ein Quadrat aus 6 x 6 Plättchen entsteht, mit den ersten 16 Plättchen im Zentrum.

Hinweis: Wegen der neuen Berge ist es wichtig, dass ihr alle Plättchen gleich ausrichtet. Sollte ein Plättchen komplett von Bergen umgeben sein, legt die Plättchen erneut aus.

- ◆ Stellt je 2 Berge auf die Werkstätten.
- ◆ Werft die lilafarbenen Meeples zusammen mit allen Meeples aus dem Grundspiel in den Beutel und baut das Spiel dann wie gehabt auf, indem ihr auf jedes Plättchen, außer auf den Abgrund, 3 Meeples stellt.
- ◆ Mischt die Gegenstandsmarker und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- ◆ Legt die Biet- und die Zugreihenfolge-Leiste, die Rohstoffkarten, die Dschinnkarten (inklusive der beiden neuen), das Gold, die Palmen und die Paläste wie gehabt bereit.



Auf jede Werkstatt werden 2 Berge gestellt, wie auf der Abbildung gezeigt.

Wie gespielt wird

Diese Regel erklärt nur die Änderungen durch diese Erweiterung. Was nicht explizit erwähnt wird, bleibt wie im Grundspiel.

Plättchen in Besitz nehmen?

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinen Kamelen auch ein Zelt. Wenn du ein Plättchen in Besitz nimmst, stellst du wie üblich ein Kamel auf das Plättchen. Alternativ darfst du stattdessen (einmal im Spiel) dein Zelt auf das Plättchen stellen. Dadurch erhältst du bei Spielende, neben den SP für das Plättchen selbst, +1 SP für jedes umgebende Plättchen (auch diagonal) mit rotem Wert, inklusive des Plättchens, auf dem das Zelt steht – vorausgesetzt es ist rot.

Abgesehen von diesem Zusatzeffekt werden Zelte in jeder Hinsicht wie Kamele behandelt. Wann immer sich eine Regel oder ein Effekt auf „Kamele“ bezieht, schließt dies Zelte mit ein. Das bedeutet insbesondere, dass ein Spieler alle seine Kamele UND sein Zelt eingesetzt haben muss, um das Spielende auszulösen.



Dieses Zelt bringt dem blauen Spieler bei Spielende $8 + 4 = 12$ SP.

Aktion der neuen Sippe



Sippe der lilafarbenen Kunstschmiede

Stelle alle lilafarbenen Meeples, die du gerade erhalten hast, vor dir ab und zieh genau so viele Gegenstandsmarker vom verdeckten Stapel wie du gerade Meeples erhalten hast. Wähle einen der gezogenen Gegenstände aus und lege ihn verdeckt vor dir ab. Die anderen legst du offen auf den Ablagestapel. Wertvolle Gegenstände sind bei Spielende SP wert, wohingegen Magische Gegenstände keine SP bringen, sondern spezielle Effekte haben.

- ◆ Bei Spielende bringt dir jeder Kunstschmied 3 SP, wenn kein anderer Spieler mehr Kunstschmiede hat als du. Ansonsten bringt dir jeder Kunstschmied 2 SP.

Stattdessen kannst du Kunstschmiede auch während des Spiels einsetzen, um in den Werkstätten zusätzliche Gegenstände zu erhalten (s. u.).

Hinweis: Kunstschmiede können genauso wie Wesire und Älteste von Meuchelmördern umgebracht werden, also sowohl auf dem Spielfeld wie auch wenn sie vor einem Spieler stehen!

Aktionen der neuen Plättchen

Die Aktionen der neuen Plättchen müssen nicht ausgeführt werden: Es ist deine Entscheidung, ob du die Aktion ausführst oder nicht – vorausgesetzt, du kannst und möchtest die Kosten dafür bezahlen.



WERKSTATT

Gib entweder 1 Kunstschmied ODER 2 Fakire ab, um den obersten Gegenstandsmarker vom Stapel zu ziehen.



Auf jeder Werkstatt stehen außerdem 2 Berge. Berge können nicht überquert werden. Wann immer du Meeples von Plättchen zu Plättchen bewegst, achte darauf, dass sich diese nicht zwischen zwei Plättchen bewegen dürfen, die durch einen Berg voneinander getrennt sind.

Hinweis: Berge beeinflussen ausschließlich die Bewegung der Meeples. Sie haben keinerlei Einfluss auf die Reichweite einer Meuchelmörder-Aktion oder wenn du umgebende blaue oder rote Plättchen für die Baumeister-Aktion bzw. die SP deines Zeltel zählt.



SPEZIALISIERTER MARKT

Zahle 4 Gold und nimm 1 beliebige Rohstoffkarte aus der offen ausliegenden Reihe. Natürlich wird auch beim Spezialisierten Markt die Reihe nicht sofort wieder aufgefüllt!



ABGRUND

Der Abgrund ist ein verbotenes, nicht betretbares Plättchen.

Es darf niemals ein Meeple darauf stehen, weder beim Spieldaufbau noch während des Spiels.

Gegenstände

Es gibt zwei Arten von Gegenständen: Wertvolle Gegenstände und Magische Gegenstände.

Wertvolle Gegenstände

Diese Gegenstände haben keine besonderen Eigenschaften. Jeder von ihnen ist bei Spielende genau so viele SP wert, wie auf ihm angegeben ist.



Magische Gegenstände

Jeder Magische Gegenstand ist einzigartig. Einen solchen Gegenstand kannst du irgendwann im Verlauf des Spiels während deines Zuges einsetzen – auch sofort nachdem du ihn erhalten hast. Sobald du ihn eingesetzt hast, legst du ihn auf den Ablagestapel. Du darfst in jedem Spielzug nur einen Magischen Gegenstand nutzen.



Der Flammende Krummsäbel

Entferne 2 Meeples beliebiger Farbe(n) von einem Plättchen deiner Wahl. Wenn sich dann keine Meeples mehr auf diesem Plättchen befinden (und das Plättchen noch niemandem gehört), nimmst du das Plättchen in Besitz und stellst eines deiner Kamele (oder dein Zelt) darauf.

Die Wunderlampe

Nimm dir eine der offen ausliegenden Dschinnkarten oder zieh die oberste Dschinnkarte vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dir aus.



Die Zauberflöte

Versetze bis zu 5 Meeples beliebiger Farbe(n) von einem oder mehreren benachbarten Plättchen (nicht diagonal) auf ein Plättchen deiner Wahl. Dabei darfst du Felder nicht in Besitz nehmen.

Der Fliegende Teppich

In der Phase „Meeples bewegen“ darfst du den letzten Meeple auf ein beliebiges Plättchen setzen (außer auf das Plättchen, auf das du den vorletzten Meeple abgesetzt hast). Du musst dabei natürlich die Regel „Letzter Meeple, gleiche Farbe“ beachten. Mit dem Fliegenden Teppich ignorierst du auch alle Berge.



Der Ring der Wiedergeburt

Suche dir einen Magischen Gegenstand oder einen Wertvollen Gegenstand aus dem Ablagestapel aus und lege ihn verdeckt vor dir ab.

Der Talisman des Sturms

Versetze eines deiner Kamele oder dein Zelt auf ein beliebiges anderes Plättchen, das noch niemandem gehört.



Füllhorn

Fülle die Reihe der Rohstoffkarten wieder auf 9 Karten auf. Danach darfst du die Reihe beliebig umsortieren.

Nëuë Dschinn

Die neuen Dschinn werden bei Spielbeginn in den Stapel der Dschinnkarten eingemischt. Die Fähigkeiten von zwei Dschinn aus dem Grundspiel wurden für das Spiel mit der Erweiterung leicht überarbeitet (s. u.).

PTAB

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Kunstschmiede 2 zusätzliche SP.

GEF

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Wertvollen Gegenstände 3 zusätzliche SP.

BOAZ (überarbeitete Version)

Deine Ältesten, Wesire und Kunstschmiede sind vor Meuchelmördern geschützt.

KANDICHA (überarbeitete Version)

Jedes Mal, wenn deine Meuchelmörder zuschlagen:

- ♦ Bringen sie einen Kaufmann um, nimm die vorderste Rohstoffkarte.
- ♦ Bringen sie einen Baumeister um, erhältst du Gold, als hättest du diesen Baumeister auf seinem Plättchen gewertet.
- ♦ Bringen sie einen Kunstschmied um, stelle ihn vor dir ab, anstatt ihn umzubringen und zieh einen Gegenstand vom Stapel.
- ♦ Bringen sie einen Wesir oder Ältesten um, stelle ihn vor dir ab, anstatt ihn umzubringen.

Autor: Bruno Cathala • Illustrationen: Clément Masson

Grafik: Cyrille Daujean • Redaktion: Antoine Prono