

Bruno Cathala

2

Five Tribes

DIE *Erweiterung* LAUNEN DES SULTANS



DAYS OF
WONDER



Dem Sultanat von Naqala geht es prächtig. So prächtig, dass es mittlerweile beinahe mehr Herausforderer gibt als Sand in der Wüste. Da wirst du ein paar neue Tricks auspacken müssen. Insbesondere, da der Sultan gerade fünf wundersame Städte gegründet hat, die jeder von euch in Besitz nehmen will. Angeblich soll der Sultan sogar regelmäßig in diese Städte reisen und dort Audienzen halten, bei denen er nach Lust und Laune seltsame Wünsche äußert – und denen, die sie erfüllen, Reichtümer verspricht. Na, ist das was für dich?

Mit „Die Launen des Sultans“ können nun bis zu 5 Spieler an einer Partie Five Tribes teilnehmen, um den Besitz der Wundersamen Städte ringen und versuchen, die Wünsche des Sultans zu erfüllen. Diese Erweiterung kann sowohl mit dem Grundspiel allein als auch in Kombination mit der Erweiterung „Die Kunstschmiede von Naqala“ gespielt werden.

Inhalt

◆ 6 Plättchen (5 Wundersame Städte, 1 Großer See)



Wundersame Städte



Großer See

◆ 15 Sippen-Spielfiguren



◆ 8 Kamele, 1 Zelt und 1 Spieler-Zuganzeiger

◆ 22 Karten „Laune des Sultans“

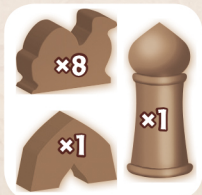
◆ 2 Dschinnkarten

◆ 1 Bietreihenfolge- und 1 Zugreihenfolge-Leiste für Spiele zu fünft

◆ 1 Block mit Wertungsblättern

◆ 1 Übersichtsblatt

◆ 42 Goldmünzen (mit Wert „5“)



Laune des Sultans

Bietreihenfolge-Leiste



Zugreihenfolge-Leiste



Dschinnkarten

Spielaufbau

Hinweis: In dieser Erweiterung ist das gesamte Material enthalten, um Five Tribes zu fünft zu spielen. Ihr könnt aber nur zu fünft spielen, wenn ihr mindestens eine der Erweiterungen hinzunehmt, in der zusätzliche Plättchen enthalten sind. Ansonsten baut ihr das Spiel genauso auf, wie in der verwendeten Erweiterung beschrieben. Ihr müsst lediglich statt der Biet- und Zugreihenfolge-Leisten des Grundspiels die in dieser Erweiterung enthaltenen verwenden.

Grundlegendes

- ◆ Wenn ihr mit 3 bis 5 Spielern spielt, erhält jeder Spieler 8 Kamele und 1 Zuganzeiger in der Farbe seiner Wahl. Spielt ihr zu zweit, nimmt ein Spieler die 11 blauen Kamele und die beiden Zuganzeiger, der andere nimmt die 11 pinkfarbenen Kamele und die beiden Zuganzeiger.
- ◆ Jeder Spieler erhält 50 Gold (9 Münzen mit Wert „5“ + 5 Münzen mit Wert „1“).
- ◆ Legt die Biet- und die Zugreihenfolge-Leiste, die Rohstoffkarten, die Dschinnkarten (inklusive der neuen), das Gold, die Palmen und die Paläste wie gehabt bereit.
- ◆ Mischt die Zuganzeiger der Spieler und stellt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Bietreihenfolge-Leiste. So wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die Spieler bei Spielbeginn um die Positionen auf der Zugreihenfolge-Leiste bieten werden.

Das Spiel ohne die Erweiterung „Die Kunstschmiede von Naqala“

- ◆ Mischt die 6 Plättchen aus dieser Erweiterung mit denen aus dem Grundspiel. Legt sie in zufälliger Reihenfolge in einem Quadrat zu 6 x 6 Plättchen aus: Dies ist das Sultanat.

Hinweis: Für einen besseren Überblick empfehlen wir, alle Plättchen gleich auszurichten.

- ◆ Legt die 3 Karten „Laune des Sultans“, die das „Kunstschmiede“-Symbol zeigen, zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen Karten „Laune des Sultans“ und bildet mit diesen einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht die obersten 5 Karten und legt je 1 offen auf jede Wundersame Stadt.
- ◆ Werft die 90 Meeple des Grundspiels und die 15 Meeple der Erweiterung in den Beutel. Zieht dann wie üblich immer 3 Meeple auf einmal und stellt je ein 3er-Set auf jedes Plättchen des Sultanats, AUSSER auf den Großen See. Dieser bleibt leer.



Das Spiel mit der Erweiterung „Die Kunstschmiede von Naqala“

- ◆ Mischt die 6 Plättchen aus „Die Launen des Sultans“ mit denen aus dem Grundspiel.
- ◆ Nehmt 14 zufällig gezogene Plättchen von diesem Stapel sowie die 6 Plättchen aus „Die Kunstschmiede von Naqala“. Mischt diese 20 Plättchen und legt sie aufgedeckt in zufälliger Reihenfolge in einem Rechteck zu 4 x 5 Plättchen aus.
- ◆ Legt die übrigen 22 Plättchen in zufälliger Reihenfolge so um die 20 bereits ausliegenden Plättchen herum, dass ein Rechteck aus 6 x 7 Plättchen entsteht: das Sultanat.

Hinweis: Wegen der Berge ist es wichtig, dass ihr alle Plättchen gleich ausrichtet. Sollte ein Plättchen komplett von Bergen umgeben sein oder aufgrund des Abgrunds oder des Großen Sees vom Rest des Sultanats abgeschnitten sein, legt die Plättchen neu aus, da alle Plättchen im Sultanat zugänglich sein müssen.

- ◆ Stellt je 2 Berge auf die Werkstätten.
- ◆ Mischt die Karten „Laune des Sultans“ und bildet mit diesen einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht die obersten 5 Karten und legt je 1 offen auf jede Wundersame Stadt.
- ◆ Werft die 90 Meeple des Grundspiels und die 15 Meeple der Erweiterung in den Beutel. Zieht dann wie üblich immer 3 Meeple auf einmal und stellt je ein 3er-Set auf jedes Plättchen des Sultanats, AUSSER auf den Großen See und den Abgrund. Diese bleiben leer.
- ◆ Mischt die Gegenstandsmarker und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- ◆ Jeder Spieler erhält ein Zelt in seiner Spielerfarbe.

Wie gespielt wird

Diese Regel erklärt nur die Änderungen durch diese Erweiterung. Was nicht explizit erwähnt wird, bleibt unverändert gültig.

Aktionen der neuen Plättchen

DER GROSSE SEE

Der Große See ist ein verbotenes, nicht betretbares Plättchen. Es darf niemals ein Meeple darauf stehen, weder beim Spielaufbau noch während des Spiels.

Bei Spielende werden die Siegpunkte ALLER Palmen und Paläste verdoppelt, die auf Plättchen benachbart zum Großen See stehen. Als benachbart gelten alle horizontal, vertikal und diagonal an den See angrenzenden Plättchen.



WUNDERSAME STÄDTE (5 Plättchen)

Es kann für den Spielsieg von großer Bedeutung sein, die Wundersamen Städte in Besitz zu nehmen. Je mehr dieser Städte du besitzt, desto mehr Siegpunkte erhältst du bei Spielende:

- ◆ Besitzt du 1 Stadt, erhältst du 5 SP.
- ◆ Besitzt du 2 Städte, erhältst du 20 SP.
- ◆ Besitzt du 3 Städte, erhältst du 45 SP.
- ◆ Besitzt du 4 Städte, erhältst du 80 SP.
- ◆ Besitzt du alle 5 Städte, erhältst du 125 SP.

Sorge also dafür, dass kein Spieler alle 5 dieser Städte in Besitz nehmen kann. Zumindest kein anderer Spieler ...

Aktion des Plättchens: Nimm die Karte „Laune des Sultans“ auf die Hand, wenn sich eine auf dem Plättchen befindet. Ist dort keine mehr, gehst du leer aus.

Legt bei der Vorbereitung der nächsten Runde eine neue Karte „Laune des Sultans“ auf jede Wundersame Stadt, auf der keine solche Karte liegt.

Wenn also eine Karte „Laune des Sultans“ besonders wichtig für dich ist, solltest du zu Beginn der Runde entsprechend hoch bieten, damit sie dir niemand wegschnappen kann ...

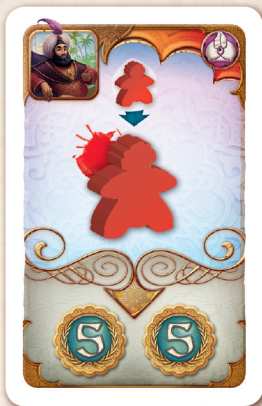
Hinweis: Drei der Wundersamen Städte sind als blaue Plättchen gekennzeichnet, die beiden anderen als rote Plättchen. Diese Farben sind nur für die Aktion der Baumeister bzw. für den Effekt der Zelte von Bedeutung und haben sonst keine Auswirkung auf das Spiel.



Karten „Laune des Sultans“

Jede Karte zeigt einen besonderen Wunsch des Sultans, der dich mit Gold überschütten wird, wenn du ihn erfüllst.

Immer wenn du eine Karte „Laune des Sultans“ aufnimmst:



- ◆ Hast du die Bedingungen der Karte bereits erfüllt, lege sie offen vor dir aus und nimm dir die entsprechende Menge Gold.
- ◆ Hast du die Bedingungen der Karte nicht erfüllt, nimm sie auf die Hand. Wenn du die Bedingungen im weiteren Verlauf der Partie erfüllst, lege sie offen vor dir aus und nimm dir die entsprechende Menge Gold.

Bei Spielende werden alle diese Karten, die sich noch in der Hand von Spielern befinden, abgeworfen. Sie sind wertlos – aber es gibt auch keine Strafe dafür, wenn man den Wunsch des Sultans nicht erfüllt hat.

Alle Wünsche der Karten sind auf dem Übersichtsblatt dargestellt.

Neue Biet- und Zugreihenfolge-Leisten

Hinweis: Nutzt die neuen Leisten nur in Partien zu fünf!

Auf der neuen Zugreihenfolge-Leiste gibt es je 2 Felder für 1, 3 und 5 Gold. Für diese gelten dieselben Regeln wie für die 0-Felder auf der Leiste aus dem Grundspiel: Wer als Erster einen solchen Wert bietet, setzt seinen Zuganzeiger auf das untere der beiden Felder. Bietet ein zweiter Spieler diesen Wert, verschiebt er den bereits hier platzierten Zuganzeiger nach oben und kommt somit in der Spielreihenfolge vor diesem Spieler dran. Da es pro Wert nur 2 Felder gibt, können pro Runde auch nur zwei Spieler diesen Wert bieten.

Bietreihenfolge-Leiste



Zugreihenfolge-Leiste



A.



Sandra entscheidet sich, 3 Gold zu bezahlen.
Sie setzt ihren Zuganzeiger auf die untere „3“ der Zugreihenfolge-Leiste.

B.



Oliver hat einen interessanten Zug gesehen und möchte früh drankommen.
Daher zahlt er 5 Gold und setzt seinen Zuganzeiger auf die untere „5“
der Zugreihenfolge-Leiste.

C.



Peter möchte sein Gold lieber sparen, denn schließlich ist jedes Gold bei Spielende 1 Siegpunkt wert ... Auf der anderen Seite bieten noch 2 Spieler nach ihm, was bedeuten könnte, dass Peter als Letzter dran ist, wenn er nur 1 Gold zahlt ... Deswegen entschließt er sich, 3 Gold zu bezahlen und Sandras Zuganzeiger auf das höhere Feld zu verschieben.

D.



Anna ist jetzt in einer schwierigen Lage ...
Um nicht als Letzte an die Reihe zu kommen, müsste sie 5 Gold bezahlen
(und dadurch Olivers Zuganzeiger verschieben). Aber das scheint ihr zu teuer zu sein. Aber wenn sie nur 1 Gold bezahlt, könnte der nächste Spieler dasselbe tun, so dass sie trotz der Zahlung Letzte ist.
Daher behält sie ihr Gold und setzt ihren Zuganzeiger auf die unterste „0“.

E.



Udo lässt das kalt. Er zahlt ebenfalls nichts, verschiebt Annas Zuganzeiger nach oben und wird als Vierter an die Reihe kommen.

Neue Dschinn

Kali

Jedes Mal, wenn du den Zuganzeiger eines Mitspielers auf der Zugreihenfolge-Leiste verschiebst, erhältst du 1 Gold. Jedes Mal, wenn dein Zuganzeiger von einem Mitspieler verschoben wird, erhältst du 2 Gold.

Hinweis: Kalis Sonderfähigkeit ist natürlich auch bei weniger als 5 Spielern aktiv.



Ganapati

Jedes Mal, wenn du eine Karte „Laune des Sultans“ nimmst, erhältst du 1 Gold. Jedes Mal, wenn ein Mitspieler eine Karte „Laune des Sultans“ nimmt, erhältst du 2 Gold.



Credits

Autor
Bruno Cathala

Illustrationen
Clément Masson

Grafik
Cyrille Daujean



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**