

Bruno Cathala

Pieć Klanów

Dżiny Nagali



Twoja karawana przekroczyła granice Krainy Tysiąca i Jednej Nocy i dotarła do legendarnego Sultnatu Nagali. Od wielu lat tron państwa-miasta pozostaje pusty, bowiem szanowany sultan opuścił ten świat bezpotomnie. Wróżbici przepowiedzieli jednak przybycie nieznanym, którzy, wpływając na pięć klanów, stoczą walkę o kontrolę nad osławioną krainą. Czy to właśnie Ty wypełnisz prorocтво? Okiełznaj pradawne dżiny i pokieruj pięcioma klanami, a Sultnat może być Twój!

Elementy gry

- ♦ instrukcja,
- ♦ 5 arkuszy pomocy,
- ♦ notes z arkuszami punktacji,
- ♦ 2 zestawy graczy (po 8 wielbłądów i po znaczniku gracza w każdym),
- ♦ 2 zestawy graczy (po 11 wielbłądów i po 2 znaczniki gracza w każdym),
- ♦ tor licytacji i tor kolejności,



- ♦ 90 drewnianych figurek członków klanów:



- ♦ woreczek na figurki,
- ♦ 12 palm i 10 pałaców,



- ♦ 30 płytek (12 wiosek i miejsc świętych posiadających niebieską wartość punktową oraz 18 targowisk i oaz posiadających czerwoną wartość punktową),



- ♦ 22 karty dżinów,
- ♦ 96 złotych monet (48 o wartości „5” i 48 o wartości „1”),
- ♦ 54 karty zasobów (36 towarów i 18 fakirów).



Przygotowanie do gry

Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, powinniście najpierw wycisnąć wszystkie elementy z kartonowych ramek. Tylko ich potem nie wyrzucajcie! Zamiast tego umieśćcie je na dnie pudełka, pod plastikową wypraską. Dzięki temu wypraska pozostanie na tym samym poziomie co wieczko i zapobiegnie rozsypaniu się elementów podczas przechowywania gry.

W grze na 3 albo 4 graczy każdy uczestnik otrzymuje po 8 wielbłądów i znacznik gracza w wybranym przez siebie kolorze ❶. Nadmiarowe różowe i niebieskie wielbłądy oraz znaczniki graczy nie będą potrzebne. W grze na 2 graczy każdy z uczestników otrzymuje pełen zestaw 11 wielbłądów i 2 znaczników graczy.

Uwaga! W grze na 2 graczy każdy z uczestników otrzymuje po 2 znaczniki w kolorze niebieskim i różowym (zamiast 1). To oznacza, że podczas każdej rundy każdy z graczy będzie rozgrywał po 2 tury (jeśli gracz umieści swoje znaczniki na sąsiednich polach, będzie mógł nawet odbyć 2 tury z rzędu).

Każdy z graczy otrzymuje też po 50 złotych monet (9 monet o wartości „5” i 5 monet o wartości „1”) ❷. W trakcie gry gracze powinni trzymać

swoje monety rewersami ku górze, tak aby pozostali uczestnicy nie mogli podejrzeć ich dokładnych wartości.

Wszystkie płytki należy pomieszać, a następnie losowo umieścić na stole tak, aby utworzyły prostokąt o wymiarach 5 × 6. Ten prostokąt to Sułtanat ❸.

Wszystkie drewniane figurki członków klanów należy wrzucić do woreczka i wymieszać. Następnie należy losować po 3 figurki i umieszczać je na kolejnych płytkach aż do wyczerpania figurek ❹.

Tor licytacji i tor kolejności należy umieścić obok Sułtanatu. Następnie należy wymieszać znaczniki graczy i umieścić je w losowej kolejności na torze kolejności ❺. W ten sposób gracze ustalą kolejność, w której na początku gry będą licytować pola na torze licytacji ❻.

Wszystkie karty zasobów należy potasować i utworzyć z nich zakrytą talię. Następnie należy dobrać 9 wierzchnich kart i umieścić je awersami ku górze w rzędzie obok talii ❼.

Karty dzinów należy potasować i utworzyć z nich zakrytą talię. Następnie należy dobrać 3 wierzchnie karty i umieścić je awersami ku górze obok talii ❽.

Z palm, pałaców i pozostałych złotych monet należy utworzyć wspólny bank. Powinien się znajdować w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy ❾. Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!



Cel gry

W Pięciu klanach gracze wcielają się w obcokrajowców, którzy przybyli do legendarnego państwa-miasta Naqali. Manipulując tytułowymi klanami, a także biorąc na służbę prastare dziny, będą próbować zdobyć wpływy w mieście. Na koniec rozgrywki gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, zostanie ogłoszony Wielkim Sułtanem i wygra grę.

Punkty zwycięstwa

Na koniec gry każdy z uczestników otrzyma punkty zwycięstwa (PZ) według następujących zasad:

- ◆ 1 PZ za każdą posiadaną złotą monetę;
- ◆ 1 PZ za każdego posiadanego wezyra (żółtą figurkę członka klanu) + 10 PZ za każdego przeciwnika, który posiada mniej wezyrów od danego gracza;
- ◆ 2 PZ za każdego posiadanego mędrca (białą figurkę członka klanu);
- ◆ sumę PZ za wszystkie posiadane dziny;
- ◆ sumę PZ za wszystkie swoje płytki (płytki gracza to te, na których ma wielbłąda);
- ◆ 3 PZ za każdą palmę na swoich płytkach;
- ◆ 5 PZ za każdy pałac na swoich płytkach;
- ◆ sumę PZ za każdy posiadany zestaw towarów (ale nie fakirów); w zestawie towarów żadna karta nie może się powtarzać.

Przebieg rundy

Na początku gry i na początku każdej kolejnej rundy wszyscy gracze będą brać udział w licytacji, w wyniku której ustalą kolejność gry podczas danej rundy.

Licytacja kolejności

Gracz, którego znacznik znajduje się na pierwszym polu (polu oznaczonym cyfrą 1) toru kolejności, jako pierwszy ogłasza, które pole na torze licytacji chciałby zająć. Następnie natychmiast płaci do banku wskazaną na tym polu sumę złotych monet i umieszcza na nim swój znacznik.



Podczas tej rundy Olek chciałby wykonać swoje akcje jak najszybciej, nie chce jednak płacić za dużo – w końcu pamięta, że na koniec gry każda złota moneta jest warta 1 punkt zwycięstwa. W związku z tym wybiera pole „3”, płaci 3 monety do banku i umieszcza swój znacznik na tym polu.

W tym momencie swój ruch wykonuje gracz, którego znacznik znajduje się na następnym polu toru kolejności (wybiera pole na torze licytacji, płaci za nie i umieszcza na nim swój znacznik), i tak dalej, dopóki na torze licytacji nie znajdą się wszystkie znaczniki graczy. Gracze nie mogą wybierać pola, na którym już się znajduje znacznik (jedyny wyjątek stanowią pola „0”).



Sylwia jest następna w kolejności. Nie może wybrać pola „3”, ponieważ znajduje się już tam znacznik Olka. Z drugiej strony 5 to cena zbyt wygórowana jak na przywilej zagrania przed Olkiem. Sylwia decyduje się więc wpłacić do banku 1 złotą monetę i umieszcza swój znacznik na polu „1” toru licytacji.



Po Sylwii przychodzi czas na Anię. Ania chciałaby zachować złoto na później, dlatego wybiera pole „0” (za które nic nie płaci). Swój znacznik umieszcza na polu „0” najbliższym dolnej krawędzi toru licytacji.

Jeśli gracz wybierze pole „0”, gdy na polach „0” znajdują się już jakieś znaczniki, te znaczniki zostaną przepchnięte o 1 pole w górę, tak aby zrobić miejsce dla nowego znacznika. Innymi słowy gracz, który jako ostatni wybierze pole „0”, będzie pierwszym z graczy licytujących „0”, który doczeka się swojej tury. Podczas danej rundy gracz, który wybierze „0” jako pierwszy, będzie odbywał swoją turę jako ostatni.



Piotr jest ostatni. Widzi, że jeśli wybierze pole „0”, nie będzie musiał nic płacić, a mimo to nadal wykona swoje akcje przed Anią, która w tej sytuacji będzie ostatnia. Piotr decyduje się właśnie na taki ruch.

Na polach „0” mogą się znajdować co najwyżej 3 znaczniki. Jeśli wszystkie 3 pola „0” będą zajęte, ostatni gracz będzie musiał wybrać co najmniej pole „1” (i podczas danej rundy jako pierwszy odbędzie swoją turę).

Gracze będą odbywać swoje tury zgodnie z kolejnością znaczników na torze licytacji, począwszy od gracza, którego znacznik znajduje się na polu o najwyższej wartości.



Podczas tej rundy Olek będzie grać pierwszy, po nim Sylwia, Piotr i na końcu Ania.

2. Akcje graczy

Podczas swojej tury gracz wykona wszystkie poniższe akcje. Dopiero po ich zakończeniu swoją turę będzie mógł odbyć następny w kolejności gracz.

2.1 Przesuwanie znacznika

Gracz zabiera swój znacznik z toru licytacji i umieszcza go na pierwszym wolnym polu (od prawej strony) toru kolejności.

Uwaga! Gracz, który w danej rundzie będzie pierwszy, będzie też jako pierwszy licytował kolejność podczas następnej rundy. Teoretycznie taki gracz mógłby zachować pozycję lidera przez całą grę, ale kosztowałoby go to sporo złotych monet – a na koniec gry stają się one punktami zwycięstwa... więc niekoniecznie będzie to zwycięską strategią!

2.2 Przesuwanie członków klanów

Gracz wybiera płytkę, na której znajdują się jeszcze jakieś figurki członków klanów (przynajmniej 1!). Następnie zabiera z tej płytki wszystkie figurki i rozpoczyna nimi wędrówkę na sąsiednie płytki, na każdej odwiedzanej płytce pozostawiając po 1 figurce. Każda kolejna płytka musi sąsiadować z poprzednią płytką, po której poruszali się członkowie klanów. Gracz pozostawia po 1 figurce na każdej odwiedzanej płytce (nie licząc płytki, z której zabrał figurki), dopóki nie skończą mu się figurki.

Podczas przesuwania członków klanów gracze muszą stosować się do 3 kardynalnych zasad:

- ◆ ostatniej figurki danego koloru,
- ◆ nie po przekątnej,
- ◆ bez natychmiastowego cofania się po swoich śladach.

- ◆ **Ostatnia figurka danego koloru.** Gracz sam wybiera kolejność, w jakiej podczas ruchu porzasta figurki z ręki, ale musi się upewnić, że ostatnia figurka trafi na płytkę, na której znajduje się już przynajmniej 1 figurka tego samego koloru!



Uwaga! Podczas ruchu gracz może przechodzić po płytkach, na których nie ma żadnych figurek (pozostawiając na takich płytkach po 1 figurce z ręki), NIGDY nie może jednak zakończyć ruchu na pustej płytce, ponieważ na ostatniej płytce zawsze musi się znajdować przynajmniej 1 figurka koloru odpowiadającego kolorowi ostatniej figurki z ręki.

- ◆ **Nie po przekątnej.** Wszystkie ruchy muszą się odbywać pomiędzy płytkami sąsiadującymi ze sobą w pionie albo poziomie, nigdy po przekątnej.



- ◆ **Bez natychmiastowego cofania się po swoich śladach.** Gracz nie może natychmiast cofnąć się na płytkę, przez którą już się poruszał – może jednak przesunąć się przez tę płytkę ponownie podczas tego samego ruchu, o ile starczy mu figurek, żeby wykonać pętlę.



B.

Gracz bierze do ręki wszystkie figurki z małego targowiska i rozpoczyna wędrówkę – zieloną figurkę zostawia w oazie (1), niebieską na dużym targowisku (2), czerwoną w miejscu świętym (3), żółtą na małym targowisku (4), z którego rozpoczął ruch, i wreszcie ostatnią zieloną figurkę w oazie (5).

C.

Ten ruch pozwolił graczowi zgromadzić 3 zielone figurki w oazie. Teraz gracz może zrobić z tych kupców użytek. Podczas tego ruchu reszta figurek została rozłożona na pozostałych płytkach.

Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy układać pozostawiane na płytkach figurki na boku (a nie pionowo) – w ten sposób, w razie pomyłki, łatwiej będzie cofnąć ruch w fazie planowania. Należy tylko pamiętać o postawieniu figurek pionowo po zakończeniu ruchu.

2.3 Obejmowanie kontroli nad płytkami

Gdy gracz zakończy ruch członkami klanów, bierze do ręki figurkę, którą umieścił na ostatniej płytce, wraz ze **WSZYSTKIMI** figurkami tego samego koloru znajdującymi się już na tej płytce przed wykonaniem ruchu.

W ten sposób w ręce gracza powinny znaleźć się przynajmniej 2 figurki tego samego koloru: ta, którą umieścił na płytce, i ta, która zgodnie z zasadą „ostatniej figurki danego koloru” już się tam znajdowała. Jeśli gracz ma w ręce mniej figurek, oznacza to, że wykonał swój ruch niewłaściwie i powinien go powtórzyć.

Jeśli po zabraniu z płytki wszystkich figurek danego koloru nie pozostanie na niej żadna figurka, gracz natychmiast obejmuje kontrolę nad daną

płytką – zaznacza to, umieszczając na niej jednego ze swoich wielbłądów. Na koniec gry gracze otrzymają PZ za płytki, na których znajdują się ich wielbłądy.



Gracz przesuwa białą figurkę na płytkę, na której znajdują się tylko 2 białe figurki. Po zakończeniu ruchu bierze 3 białe figurki i obejmuje kontrolę nad tą płytką. Gdyby gracz zdecydował się zakończyć ruch na płytce z 3 białymi figurkami i 1 niebieską figurką, wzięłby aż 4 białe figurki, ale nie objąłby kontroli nad płytką.

Uwaga! Podczas ruchu gracz może przesuwać się po własnych płytkach i płytkach kontrolowanych już przez innych graczy (pozostawiając na nich po 1 figurkę). Jeśli w wyniku ruchu gracz opróżni z figurek cudzą płytkę, nie zmieni ona właściciela. Innymi słowy, jeśli na danej płytce znajduje się już czyjś wielbłąd, to do końca rozgrywki pozostanie ona pod kontrolą gracza, do którego on należy.

2.4 Akcje klanów

Po zakończeniu ruchu gracz przechodzi do wykonania akcji wynikającej z rodzaju figurek, które ma w ręce. Gracz wykona tę akcję bez względu na to, czy objął kontrolę nad ostatnią płytką.



Klan żółtych wezyrów

Gracz umieszcza zabrane z płytki żółte figurki przed sobą. Na koniec gry otrzyma za nie PZ.



Klan białych mędrców

Gracz umieszcza zabrane z płytki białe figurki przed sobą. Jeśli na koniec gry jakies mu pozostaną, otrzyma za nie PZ. Gracz może też „wydać” część z tych figurek w trakcie rozgrywki, aby zdobyć dziny albo aktywować ich moce.



Klan zielonych kupców

Gracz natychmiast odkłada zabrane z płytki zielone figurki z powrotem do woreczka i pobiera odpowiadającą im liczbę kart zasobów. Gracz pobiera je z rzędu kart leżących awersami ku górze, zaczynając od karty najbardziej po lewej stronie. Na razie nie należy uzupełniać zabranych kart (zob. *Porządkowanie elementów*, str. 7).



Klan niebieskich budowniczych

Gracz natychmiast odkłada zabrane z płytki niebieskie figurki z powrotem do woreczka i pobiera odpowiednią liczbę złotych monet.

♦ Gracz sumuje liczbę niebieskich płytek sąsiadujących (również po skosie) z płytką, na której zakończył swój ruch (dodając również samą ostatnią płytkę, jeśli jest niebieska). Następnie mnoży uzyskany wynik przez liczbę niebieskich figurek, które właśnie odłożył do woreczka.

♦ Ostateczny wynik to liczba złotych monet, które gracz pobiera z banku.



PREMIA. Gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart fakirow, aby zwiększyć liczbę figurek o 1 za każdą odrzuconą kartę.



Gracz zakończył ruch na czerwonej płytce. Sąsiadują z nią 4 niebieskie płytki. Ostatnia figurka gracza była niebieska, a na ostatniej płytce znajdowały się już 2 niebieskie figurki. Gracz odkłada więc do woreczka 3 niebieskie figurki. Jednocześnie decyduje się odrzucić 2 fakirow.

Gracz natychmiast otrzymuje $4 \times (3 + 2) = 20$ złotych monet. Gdyby płytka, na której zakończył ruch, również była niebieska, otrzymałby $5 \times (3 + 2) = 25$ złotych monet.



Klan czerwonych asasynów

Gracz natychmiast odkłada zabrane z płytki czerwone figurki z powrotem do woreczka i zabija TYLKO 1 inną figurkę. Gracz usuwa wybraną figurkę i natychmiast odkłada ją do woreczka.

Gracz może zabić:

♦ 1 figurkę dowolnego koloru znajdującą się na płytce oddalonej od płytki, na której zakończył ruch, o co najwyżej tyle płytek, ile asasynów odłożył do woreczka. Zasięg zawsze mierzy się w poziomie i w pionie, nigdy po przekątnej.

♦ 1 żółtą albo 1 białą figurkę należącą do innego gracza.



PREMIA. Gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart fakirow, aby zwiększyć zasięg asasynów o 1 za każdą odrzuconą kartę.

WAŻNE! Jeśli w wyniku akcji asasynów gracz opróżni z figurek płytkę nienależącą jeszcze do żadnego z graczy, natychmiast obejmuje nad nią kontrolę! Gracz zaznacza to, umieszczając na niej jednego ze swoich wielbłądów.

W związku z tym może się zdarzyć, że podczas swojej tury gracz obejmie kontrolę nad 2 płytkami: tą, na której zakończył ruch, a na której znajdowały się jedynie czerwone figurki asasynów, i tą, z której akcją asasynów usunął ostatnią figurkę.



Ci asasyni pozwolili graczowi zdobyć podczas 1 tury kontrolę nie nad 1, ale aż nad 2 płytkami!

Jeśli podczas takiej sytuacji graczowi zabraknie wielbłądów, nie będzie mógł objąć kontroli nad płytką, z której usunął figurkę akcją asasynów. Innymi słowy gracz nie może wybrać, nad którą z 2 płytek obejmie kontrolę: w pierw musi objąć kontrolę nad płytką, na której zakończył ruch.

2.5 Akcje z płytek

Po zakończeniu akcji klanów gracz przechodzi do wykonania akcji wynikającej z rodzaju płytki, na której zakończył ruch. Gracz wykona tę akcję bez względu na to, czy objął nad tą płytką kontrolę.



Przejęcie kontroli nad drugą płytką (w wyniku akcji asasynów) w tej samej turze nie zapewnia graczowi drugiej akcji z takiej płytki. Gracz wykonuje tylko akcję z płytki, na której zakończył ruch.

Na każdej płytce znajduje się niewielki symbol wskazujący, jakiego rodzaju akcję można dzięki niej wykonać.

Jeśli symbol został opatrzony czerwoną strzałką, akcję z tej płytki uważa się za **OBOWIĄZKOWĄ**:



OAZA

Umieść na tej płytce 1 nową palmę. Na danej płytce może się znajdować dowolna liczba palm. Jeśli w banku skończą się palmy, tę akcję należy zignorować.



WIOSKA

Umieść na tej płytce 1 nowy pałac. Na danej płytce może się znajdować dowolna liczba pałaców. Jeśli w banku skończą się pałace, tę akcję należy zignorować.



W przypadku pozostałych symboli akcja **NIE JEST** obowiązkowa. Jeśli gracz chce, może ją wykonać – o ile jest w stanie ponieść jej koszt.



MAŁE TARGOWISKO

Zapłać 3 złote monety i weź 1 wybraną kartę zasobów z pierwszych (od lewej) 3 kart leżących awersami ku górze. Na razie nie należy uzupełniać miejsca po zabranej karcie!

6



DUŻE TARGOWISKO

Zapłać 6 złotych monet i weź 2 wybrane karty zasobów z pierwszych (od lewej) 6 odkrytych kart. Jeśli do zabrania pozostała tylko 1 odkryta karta zasobów, gracz nadal musi zapłacić 6 złotych monet, aby skorzystać z dużego targowiska (część akcji zostaje zmarnowana). Na razie nie należy uzupełniać miejsc po zabranych kartach!

4



MIEJSCA ŚWIĘTE

Wydadź 2 mędrców ALBO 1 mędrca i 1 fakira, aby położyć w swoim obszarze gry wybranego z dżinów leżących awersami ku górze (mędrców należy odłożyć do woreczka, a fakira odrzucić). Na razie nie należy uzupełniać miejsca po zabranej karcie (zob. *Porządkowanie elementów* poniżej)!

Na koniec gry dżiny zapewniają graczom PZ, natomiast w trakcie rozgrywki służą im swoimi specjalnymi mocami.

- ◆ Niektóre specjalne moce mają koszt użycia. W takim przypadku można z nich korzystać tylko raz na rundę, jedynie w trakcie tury gracza kontrolującego dżina.
- ◆ Gracz może skorzystać ze specjalnej mocy dżina natychmiast po jego zabraniu. Jeśli jednak moc ma jakiś koszt, gracz musi go od razu opłacić. W trakcie rozgrywki 2-osobowej z mocy dżina gracz może skorzystać 2 razy w rundzie.

Pełen opis mocy dżinów znajduje się na arkuszu pomocy, na stronie poświęconej dżinom.

2.6 Sprzedaż towarów (akcja opcjonalna)

Zanim gracz zakończy swoją turę, ale już po wykonaniu akcji klanów i akcji z płytki, może, JEŚLI CHCE, sprzedać część swoich towarów (ale nie fakirów). Aby to zrobić, gracz odrzuca 1 lub więcej zestawów kart towarów i natychmiast pobiera z banku odpowiednią liczbę złotych monet. Zestaw towarów składa się z niepowtarzających się kart towarów. Zależnie od tego, ile kart wchodzi w skład zestawu towarów, gracz otrzyma: 1, 3, 7, 13, 21, 30, 40, 50 albo 60 złotych monet.

Uwaga! Gracz powinien sprzedawać swoje towary, tylko jeśli naprawdę brakuje mu złotych monet do licytacji. W każdym innym przypadku lepiej zatrzymać towary i sprzedać je później w większym zestawie ze znacznie większym zyskiem. Nawet jeśli graczowi nie uda się zdobyć innego rodzaju kart towarów, podczas ostatniej rundy nadal będzie mógł sprzedać posiadane towary za przynajmniej tyle samo monet, za ile mógł je sprzedać podczas poprzednich rund!

Liczba kart w zestawie

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	7	13	21	30	40	50	60

Otrzymane złote monety



Gracz chciałby mieć za co w przyszłości licytować wysokie pozycje w kolejnych rundach, dlatego decyduje się sprzedać wszystkie posiadane towary. Za pierwszy zestaw gracz otrzyma 30 złotych monet, a za drugi, składający się z 3 kart (duplikatów kart z pierwszego zestawu), kolejne 7. Nie można sprzedawać fakirów.

3. Porządkowanie elementów

Gdy wszyscy gracze ukończą swoje tury, ale przed przejściem do następnej fazy licytacji kolejności, gracz siedzący najbliżej kart dżinów i zasobów musi:

◆ Uzupełnić karty zasobów

Wszystkie pozostające na stole karty zasobów leżące awersami ku górze należy przesunąć w lewo. Następnie należy dociągnąć i umieścić obok nich tyle nowych kart, aby w sumie na stole znalazło się 9 kart zasobów. Jeśli w talii zasobów skończą się karty, należy potasować stos odrzuconych kart zasobów i utworzyć z nich nową talię. Jeśli na stosie odrzuconych kart zasobów nie ma żadnych kart, nie można uzupełnić kart zasobów.

◆ Uzupełnić karty dżinów

Wszystkie pozostające na stole karty dżinów leżące awersami ku górze należy przesunąć w prawo. Następnie należy wylosować i umieścić obok nich tyle nowych kart, aby w sumie na stole znalazły się 3 karty dżinów. Gdyby w talii dżinów skończyły się karty, należy potasować stos odrzuconych kart dżinów i utworzyć z nich nową talię.

Dopiero teraz gracze mogą przejść do następnej rundy i rozpocząć licytację kolejności!

Zakończenie gry

Gra zakończy się na koniec rundy, w której dojdzie do 1 z 2 poniższych sytuacji:

- ◆ **Jeden z graczy umieści na płytce swojego ostatniego wielbłąda.**

Gracz obejmuje kontrolę nad daną płytką, umieszczając na niej swojego ostatniego wielbłąda, a potem normalnie kontynuuje swoją turę. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje w danej rundzie. Gdy to nastąpi, gracze przechodzą do podliczania punktów.

- ◆ **Nie można już wykonać żadnych dozwolonych ruchów członkami klanów.**

Obecny gracz i pozostali gracze nie mogą już wykonać żadnych dozwolonych ruchów członkami klanów. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje w danej rundzie. Gdy to nastąpi, gracze przechodzą do podliczania punktów.

***Uwaga!** Mimo że gracze nie mogą już przesuwac członków klanów, nadal mogą chcieć wykonać podczas swoich tur inne akcje, np. użyć specjalnych mocy dżinów.*

***Uwaga!** Kluczem do wygranej może być uważna licytacja kolejności podczas ostatniej rundy. Nierozważny gracz może roztrwonić trochę złotych monet na lepszą pozycję, a mimo to, w wyniku działań pozostałych graczy, nadal nie być w stanie wykonać żadnych ruchów, gdy przyjdzie jego tura, tracąc w ten sposób cenne PZ.*

Punktlacja

Gracze powinni podliczyć zdobyte punkty na arkuszu punktacji (w razie wątpliwości zob. *Punkty zwycięstwa*, str. 3).

Gracz, który zdobył najwięcej PZ, wygrywa i zostaje Wielkim Sułtanem Naqali! W przypadku remisu zwycięzcy będą musieli podzielić się władzą albo zagrać ponownie!



Opracowanie

Projekt gry: Bruno Cathala

Chciałbym podziękować mojemu ulubionemu zespołowi testerów (François Blankowi, Sébastienowi Gaspardowi i Maëlowi Cathali) i wszystkim, którzy swoim entuzjazmem przekonali mnie, że jestem na właściwym tropie – ze szczególnym uwzględnieniem wszystkich graczy, z którymi miałem przyjemność zagrać na spotkaniach z Alanem Moonem i Brunem Faiduttim!

Ilustracje: Clément Masson

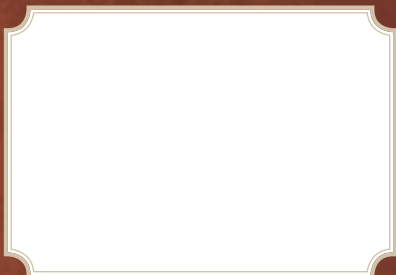
Projekt graficzny: Cyrille Daujean

Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel

© 2017 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Days of Wonder Online

Zarejestruj swój egzemplarz



Zachęcamy Was do przyłączenia się do naszej społeczności graczy w sieci na Days of Wonder Online, gdzie można znaleźć elektroniczne wersje niektórych naszych gier. Aby wykorzystać swój numer Days of Wonder Online, należy go dodać do istniejącego konta Days of Wonder Online albo założyć nowe konto na www.daysof wonder.com/five-tribes, a potem kliknąć przycisk **New Player Signup** na stronie domowej. Następnie należy zastosować się do podanych instrukcji. O innych grach Days of Wonder możecie poczytać na stronie:

WWW.DAYSOFWONDER.COM