

Bruno Cathala

Five Tribes

Die Dschinn von Nagala



Auf ihrem Weg durch die Länder von 1001 Nacht erreicht deine Karawane das sagenumwobene Sultanat von Nagala. Der alte Sultan ist jüngst verstorben und der Thron von Nagala ist verwaist! Das Orakel kündete von Fremden, die da kommen würden, um die Fünf Sippen zu lenken und um Macht und Einfluss im Sultanat zu ringen, auf dass einer von ihnen die Oberhand gewinne. Wirst du es sein, der die Prophezeiung erfüllt? Beschwöre alte Dschinn und lenke die Sippen weise – und das Sultanat wird dein sein!

Inhalt

- ◆ 5 Spiel- und Dschinn-Übersichtsblätter
- ◆ Ein Block mit Wertungsblättern
- ◆ 2 Sätze Spielfiguren mit je 8 Kamelen und je 1 Spieler-Zuganzeiger
- ◆ 2 Sätze Spielfiguren mit je 11 Kamelen und je 2 Spieler-Zuganzeigern
- ◆ 1 Bietreihenfolge- und 1 Zugreihenfolge-Leiste



- ◆ 90 Sippen-Spielfiguren (= Meeple) aus Holz:



- ◆ 1 Beutel für die Meeples
- ◆ 12 Palmen und 10 Paläste

- ◆ 30 Plättchen (18 Plättchen mit Punktwert in rotem Feld („roter“ Wert): Marktplätze und Oasen); 12 Plättchen mit Punktwert in blauem Feld („blauer“ Wert): Heilige Orte und Gebäude)



- ◆ 22 Dschinnkarten
- ◆ 96 Goldmünzen (48 mit Wert „5“ und 48 mit Wert „1“)
- ◆ 54 Rohstoffkarten: 36 Güter und 18 Fakire



Spielaufbau

Vor dem ersten Spiel müsst ihr alle Stanzteile vorsichtig aus den Stanztableaus lösen. Werft die leeren Stanztableaus am besten nicht weg, sondern legt sie unter den Schachteleinsatz. So schließt der Einsatz mit der Schachtel auf gleicher Höhe ab, und das Spielmaterial bleibt wo es hingehört.

Wenn ihr zu dritt oder viert spielt, erhält jeder Spieler 8 Kamele und 1 Zuganzeiger in der Farbe seiner Wahl **1**. Die überzähligen blauen und pinkfarbenen Kamele und Zuganzeiger werden nicht benötigt. 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.

Hinweis: Im Spiel zu zweit besetzt jeder Spieler zwei Felder auf der Zugreihenfolge-Leiste und führt pro Runde zwei separate Züge durch.

Jeder Spieler erhält eine Spielübersicht und 50 Gold (9 Münzen mit Wert „5“ + 5 Münzen mit Wert „1“) **2**. Die Anzahl eurer Münzen müsst ihr während des Spiels immer offen halten, ihr solltet sie aber so stapeln oder legen, dass der genaue Wert der Münzen für eure

Mitspieler nicht erkennbar ist. WICHTIG: Auch im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler nur 50 Gold.

Mischt die 30 Plättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge, aufgedeckt, in einem Rechteck zu 5 x 6 Plättchen aus: dem Sultanat **3**.

Werft die 90 Meeples in den Beutel und mischt sie gut durch. Zieht dann nacheinander immer 3 Meeples auf einmal und stellt je ein 3er-Set auf jedes der 30 Plättchen des Sultanats **4**.

Legt die Biet- und die Zugreihenfolge-Leiste neben das Sultanat. Mischt die Zuganzeiger der Spieler und stellt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Bietreihenfolge-Leiste **5**. So wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die Spieler bei Spielbeginn um die Positionen auf der Zugreihenfolge-Leiste bieten werden **6**.

Mischt alle Rohstoffkarten und bildet mit diesen einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht die obersten 9 Karten und legt sie offen in eine Reihe neben den Stapel **7**.

Mischt die Dschinnkarten und bildet mit diesen einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht die obersten 3 Karten und legt sie offen in eine Reihe neben den Stapel **8**.

Stellt bzw. legt die Palmen, Paläste und alle übrigen Goldmünzen als allgemeinen Vorrat in Reichweite aller Spieler **9**.

Jetzt kann es losgehen!



Ziel des Spieles

In „Five Tribes“ verkörpert jeder von euch einen Fremdling, der sich in den berühmten Stadtstaat Naqala wagt, um die Angehörigen der örtlichen Sippen zu leiten, alte Dschinn zu beschwören und Einfluss zu erringen. Bei Spielende wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Großsultan ausgerufen und gewinnt das Spiel.

Siegpunkte

Bei Spielende erhältst du für Folgendes Siegpunkte (SP):

- ◆ 1 SP je 1 Gold in deinem Besitz.
- ◆ 1 SP für jeden Wesir (gelber Meeple) in deinem Besitz + 10 SP für jeden Mitspieler, der weniger Wesire hat als du.
- ◆ 2 SP für jeden Ältesten (weißer Meeple) in deinem Besitz.
- ◆ Die Summe der SP aller deiner Dschinn.
- ◆ 3 SP für jede Palme auf deinen Plättchen (also die, auf denen du Kamele stehen hast).
- ◆ 5 SP für jeden Palast auf deinen Plättchen.
- ◆ Die Summe der SP aller deiner Plättchen.
- ◆ Die Summe der SP jedes Sets unterschiedlicher Güter (ohne Fakire) in deinem Besitz.

Spielzug

Bei Spielbeginn und zu Beginn jeder neuen Runde müsst ihr um eine Position auf der Zugreihenfolge-Leiste bieten, um die Spielreihenfolge dieser Runde zu bestimmen:

Bieten um die Zugreihenfolge

Der Spieler, dessen Zuganzeiger auf dem ersten Platz (mit „1“ markiert) der Bietreihenfolge-Leiste steht, beginnt und nennt das Feld auf der Zugreihenfolge-Leiste, auf das er seinen Zuganzeiger stellen möchte. Dann bezahlt er den auf dem Feld angezeigten Goldbetrag (in den Vorrat) und stellt seinen Zuganzeiger auf dieses Feld.



Oliver möchte in dieser Runde früh an der Reihe sein, er möchte aber auch nicht zu viel dafür bezahlen. Denn natürlich weiß er, dass Gold bei Spielende Siegpunkte bringt. Daher entscheidet er sich für das Feld mit der „3“, bezahlt 3 Gold in den Vorrat und stellt seinen Zuganzeiger auf das Feld.

Dann ist der Spieler an der Reihe, dem der Zuganzeiger auf dem nächsten Feld der Bietreihenfolge-Leiste gehört. Auch er wählt ein Feld auf der Zugreihenfolge-Leiste, bezahlt dafür und stellt seinen Zuganzeiger auf das gewählte Feld. So geht es weiter, bis alle Zuganzeiger auf der Zugreihenfolge-Leiste platziert wurden. Hierbei kann man kein Feld auswählen, auf das bereits ein anderer Spieler seinen Zuganzeiger gestellt hat. Ausnahme: Wenn ein Spieler 0 Gold bietet, gilt das nicht (s. r.).



Sandra ist als Nächste an der Reihe: Sie kann ihren Zuganzeiger nicht auf das Feld mit der „3“ stellen, da sich dort bereits der Zuganzeiger von Oliver befindet. Sie möchte auch nicht „5“ bezahlen, nur um vor Oliver dran zu sein. Daher bezahlt sie 1 Gold in den Vorrat und stellt ihren Zuganzeiger auf das Feld „1“ auf der Zugreihenfolge-Leiste.



Dann ist Anna am Zug: Da sie ihr Gold für später aufbewahren möchte, bietet sie 0. Sie bezahlt also nichts und stellt ihren Zuganzeiger auf das vorderste Feld mit der „0“, direkt vor das Feld mit der „1“ in der Ecke der Leiste.

Befinden sich bereits Zuganzeiger auf den „0“-Feldern, wenn sich ein weiterer Spieler dafür entscheidet, 0 zu bieten, dann werden die bereits platzierten Zuganzeiger nach hinten (in Pfeilrichtung) verschoben, um Platz für den neuen Zuganzeiger zu machen. Wer also als Letzter 0 geboten hat, kommt als Erster von denen an die Reihe, die ebenfalls 0 geboten haben. Wer als Erster in einer Runde 0 bietet, ist im Umkehrschluss in dieser Runde auf jeden Fall als Letzter am Zug!



Peter ist als Letzter dran und sieht, dass er mit einem Gebot von 0 nichts bezahlen muss und dennoch vor Anna dran sein wird. Daher entscheidet er sich dafür, genau dies zu tun.

Es können niemals mehr als 3 Zuganzeiger auf die „0“-Felder gestellt werden. Sind alle 3 „0“-Felder bereits besetzt, muss der letzte Spieler mindestens 1 bieten und wird natürlich in dieser Runde als Erster am Zug sein! Die Spieler sind nun entsprechend der Reihenfolge ihrer Zuganzeiger auf der Zugreihenfolge-Leiste an der Reihe. Der Spieler mit dem Zuganzeiger auf dem höchsten Wert beginnt.



In dieser Runde beginnt Oliver, danach folgen in dieser Reihenfolge Sandra, Peter und Anna.

2. Aktionen der Spieler

Bist du am Zug, führst du alle im Folgenden erläuterten Aktionen der Reihe nach durch. Erst wenn du alle Aktionen durchgeführt hast, ist der nächste Spieler an der Reihe:

2.1 Zuganzeiger verschieben

Nimm deinen Zuganzeiger von der Zugreihenfolge-Leiste und stelle ihn auf das Feld mit der niedrigsten freien Nummer auf der Bietreihenfolge-Leiste.

Bist du als Erster in der Runde dran, wirst du in der nächsten Runde auch als Erster auf die Zugreihenfolge bieten. Theoretisch könntest du daher in jeder Runde aufs Neue als Erster am Zug sein, wenn du genügend Gold einsetzt. Bedenke aber, dass jedes eingesetzte Gold auch 1 Siegpunkt wert wäre, den du bei Spielende dann nicht hast. Daher ist das möglicherweise keine erfolgversprechende Siegstrategie!

2.2 Meeples bewegen

Wähle ein Plättchen, auf dem sich noch mindestens 1 Meeple befindet. Nimm alle Meeples von diesem Plättchen in die Hand. Von dort setzt du sie, einen nach dem anderen, auf benachbarte Plättchen. D. h. du setzt genau 1 Meeple auf ein angrenzendes Plättchen. Benachbart zu diesem Plättchen setzt du den nächsten Meeple ein usw., bis du keine mehr in der Hand hast. Stell dir vor, du bewegst deine Meeples von Plättchen zu Plättchen und lässt dabei auf jedem Plättchen einen stehen.

3 Regeln müssen beim Bewegen der Meeples beachtet werden:

◆ **Regel: „Letzter Meeple, gleiche Farbe“**

◆ **Regel: „Niemals diagonal“**

◆ **Regel: „Kein Vor- und Zurück“**

◆ **Regel: „Letzter Meeple, gleiche Farbe“** - Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die Meeples aus deiner Hand auf die Plättchen einsetzt. Aber *der letzte Meeple, den du einsetzt, muss auf ein Plättchen gesetzt werden, auf dem sich bereits mindestens 1 Meeple derselben Farbe wie der Eingesetzte befindet!*

A.



B.



Er setzt den gelben Meeple auf ein benachbartes Plättchen und den weißen Meeple auf das zweite Plättchen, auf dem sich bereits ein anderer weißer Meeple befindet.

Du kannst dich auch auf benachbarte Plättchen „bewegen“, auf denen sich kein Meeple mehr befindet. Auch dort stellst du einen der Meeple aus deiner Hand hin und bewegst dich dann von dort aus weiter auf ein angrenzendes Plättchen. Aber du kannst natürlich NIE deine Bewegung auf einem Plättchen ohne Meeples beenden, denn das letzte Plättchen, das du erreichst, muss ja bereits mindestens 1 Meeple in der Farbe deines letzten Meeple enthalten!

◆ **Regel: Niemals diagonal** - Meeples bewegen sich immer nur horizontal oder vertikal von Plättchen zu Plättchen, *niemals diagonal*.



Dieser grüne Meeple kann nicht auf die Oase gesetzt werden.

◆ **Regel: „Kein Vor- und Zurück“** - Du kannst *niemals direkt* auf dasselbe Plättchen zurück ziehen, von dem du gerade gekommen bist. Es ist aber möglich, dass du ein solches Plättchen später in deiner Bewegung noch einmal betreten kannst, wenn du genügend Meeples hast, um „im Kreis“ zu ziehen.



Der rote Meeple kann nicht auf den Kleinen Markt gesetzt werden, da er direkt auf das Feld zurück ziehen würde, von dem er gekommen ist.

A. - *Wie man im Kreis zieht.* -



Man benötigt mindestens 5 Meeples, um im Kreis ziehen zu können.

B.



Der Spieler nimmt alle Meeples vom Kleinen Markt in die Hand. Dann setzt er einen grünen Meeple auf die Oase (1), einen blauen Meeple auf den Großen Markt (2), einen roten Meeple auf den Heiligen Ort (3), einen gelben Meeple auf den Kleinen Markt (4) und den anderen grünen Meeple auf die Oase (5).

C.



Dieser Zug hat es dem Spieler ermöglicht, 3 gleichfarbige Meeples auf der Oase zu versammeln: Mit diesen kann er nun eine Aktion ausführen. Die übrigen Meeples wurden auf die anderen Plättchen verteilt.

Zum Kennenlernen des Spiels empfehlen wir euch, während der Bewegung die eingesetzten Meeples auf die Seite zu legen, damit ihr direkt sehen könnt, welche Meeples neu platziert worden sind und ihr so ggf. den Zug leicht rückgängig machen könnt, falls die Planung nicht aufgegangen ist. Am Ende des Zuges sollten dann natürlich alle Meeples wieder aufgestellt werden.

2.3 Plättchen in Besitz nehmen?

Am Ende der Bewegung nimmst du den Meeple, den du als Letztes eingesetzt hast, zusammen mit allen anderen Meeples dieser Farbe (auf diesem Plättchen) zurück in die Hand.

Du solltest jetzt wenigstens 2 Meeples derselben Farbe in der Hand haben: Den Meeple, den du als Letztes eingesetzt hast und wenigstens einen Meeple dieser Farbe, der schon auf dem Plättchen war. Wenn dem nicht so ist, hast du die Regel „Letzter Meeple, gleiche Farbe“ verletzt (s. S. 4) und musst deinen Zug korrigieren bzw. rückgängig machen!

Wenn sich keine Meeples mehr auf dem Plättchen befinden, nachdem du alle Meeples der Farbe deines eingesetzten Meeple in die Hand genommen hast, nimmst du das Plättchen jetzt in Besitz: Stelle eines deiner Kamele auf das Plättchen, um anzuzeigen, dass dieses Plättchen

dir gehört. Bei Spielende erhältst du für alle Plättchen in deinem Besitz Siegpunkte.



Der Spieler bewegt sich auf das Plättchen mit den beiden weißen Meeples. Er nimmt die jetzt 3 weißen Meeples in die Hand und nimmt das Plättchen in Besitz, da es nun leer ist. Hätte er sich für das andere Plättchen mit 3 weißen Meeples und 1 blauem Meeple entschieden, hätte er zwar 4 weiße Meeples in der Hand, aufgrund des blauen Meeple hätte er das Plättchen aber nicht in Besitz genommen.

Während deiner Bewegung darfst du dich auch auf Plättchen bewegen, die bereits im Besitz von Spielern sind. Auch dort musst du 1 Meeple absetzen. Wenn du deine Bewegung auf einem solchen Plättchen beendest und dieses erneut geleert wird, da du alle Meeples von diesem Plättchen auf die Hand nimmst, so nimmst du dieses Plättchen NICHT in Besitz: Es bleibt im Besitz des Spielers, dem es bereits gehört. Sobald das Kamel eines Spielers auf einem Plättchen steht, wechselt der Besitz dieses Plättchens im gesamten Spiel NIEMALS!

2.4 Aktionen der Sippen

Jetzt führst du die Aktion der Sippe aus, der die Meeples angehören, die du in der Hand hast. Die Aktion wird immer ausgeführt, unabhängig davon, ob du vorher das Plättchen in Besitz genommen hast oder nicht.



Sippe der gelben Wesire

Stelle alle gelben Meeples, die du gerade erhalten hast, vor dir ab. Bei Spielende bringen sie dir SP.



Sippe der weißen Ältesten

Stelle alle weißen Meeples, die du gerade erhalten hast, vor dir ab. Solltest du bei Spielende noch welche davon übrig haben, bringen sie dir SP. Stattdessen kannst du während des Spiels auch entscheiden, einige deiner Ältesten einzusetzen und dafür entweder Dschinn zu erhalten oder deren Kräfte zu beschwören.



Sippe der grünen Kaufleute

Wirf die grünen Meeples sofort wieder in den Beutel. Nimm aus der offen ausliegenden Reihe so viele Rohstoffkarten wie du Meeples in den Beutel zurückgeworfen hast. Du musst die Karten der Reihe nach nehmen, beginnend mit der Rohstoffkarte, die am Anfang der Reihe (am weitesten vom Nachziehstapel entfernt) liegt. Wichtig: Die Reihe wird danach nicht (sofort) mit neuen Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt (siehe „Vorbereitung der nächsten Runde“ auf S. 7)!



Sippe der blauen Baumeister

Wirf die blauen Meeples sofort wieder in den Beutel. Du erhältst Goldmünzen wie folgt:

- ◆ Zähle die umgebenden Plättchen (auch diagonal) mit blauem Wert. Das Plättchen, auf dem du deine Bewegung beendet hast, wird hierbei mitgezählt.
- ◆ Multipliziere diese Zahl mit der Zahl der blauen Meeples, die du gerade in den Beutel zurückgeworfen hast.



BONUS: Du kannst zusätzlich so viele Fakirkarten abwerfen wie du möchtest. Für jeden abgeworfenen Fakir erhöhst du den Faktor der blauen Meeples um 1.



Der Spieler beendet seine Bewegung auf dem Plättchen mit roten Wert, das von insgesamt 4 Plättchen mit blauem Wert umgeben ist. Sein letzter Meeple war blau und auf dem Plättchen standen 2 weitere blaue Meeples. Er hat also 3 blaue Meeples in der Hand, die er in den Beutel zurückwirft. Außerdem wirft er noch 2 Fakirkarten ab.

Er erhält $4 \times (3+2) = 20$ Gold. Hätte das Plättchen, auf dem seine Bewegung geendet hat, ebenfalls einen blauen Wert gehabt, hätte er sogar $5 \times (3+2) = 25$ Gold erhalten.



Sippe der roten Meuchelmörder

Wirf die roten Meeples sofort wieder in den Beutel. Bring EINEN anderen Meeple um, indem du ihn nimmst und zurück in den Beutel wirfst.

Du hast die Wahl, einen der folgenden Meeples umzubringen:

- ◆ 1 Meeple beliebiger Farbe (deiner Wahl) auf einem Plättchen, das in Reichweite des Meuchelmörders ist. Die Reichweite, ausgehend von dem Plättchen, auf dem du die Bewegung beendet hast, beträgt so viele Plättchen, wie du Meuchelmörder in den Beutel zurückgeworfen hast. (Bei der Berechnung der Entfernung gelten die normalen Bewegungsregeln, also nicht diagonal.)
- ◆ Oder: 1 gelben oder 1 weißen Meeple, der vor einem deiner Mitspieler steht.



BONUS: Du kannst zusätzlich so viele Fakirkarten abwerfen wie du möchtest. Für jeden abgeworfenen Fakir erhöhst du die Reichweite des Meuchelmörders um 1.

WICHTIG: Wenn du mittels einer Meuchelmord-Aktion den letzten Meeple von einem Plättchen entfernst, so nimmst du dieses Plättchen sofort in Besitz. Stelle eines deiner Kamel auf das Plättchen, um den Besitz anzuzeigen.

Auf diese Weise ist es möglich, sogar 2 Plättchen innerhalb eines Zuges in Besitz zu nehmen: Das erste, indem man seine Bewegung auf einem Plättchen beendet, auf dem nur Meuchelmörder stehen; das zweite, indem man die anschließende Meuchelmord-Aktion nutzt, um einen Meeple in Reichweite umzubringen, der allein auf einem Plättchen steht.



In einem einzigen Zug lassen diese Meuchelmörder den Spieler nicht nur 1, sondern sogar 2 Plättchen in Besitz nehmen!

Sollte der Fall eintreten, dass du nur noch 1 Kamel übrig hast, wenn du auf diese Weise 2 Plättchen in Besitz nehmen könntest, so kannst du das Plättchen, das du durch Meuchelmord geleert hast, nicht in Besitz nehmen. Du hast NICHT die Wahl zwischen den beiden Plättchen, sondern MUSST das Plättchen in Besitz nehmen, auf dem deine Bewegung geendet hat.

2.5 Aktionen der Plättchen

Nachdem du die Aktion der Sippe beendet hast, führst du die Aktion des Plättchens aus, auf dem deine Bewegung geendet hat - unabhängig davon, ob du das Plättchen in Besitz genommen hast oder nicht.

Für Plättchen, die du durch Meuchelmord in Besitz genommen hast, führst du keine Aktion durch; nur für das Plättchen, auf dem du deine Bewegung beendet hast.

Auf jedem Plättchen ist ein Symbol abgebildet, das anzeigt, welche Aktion dieses Plättchen ermöglicht.

Beinhaltet das Symbol einen roten Pfeil, **MUSST** du die Aktion dieses Plättchens ausführen:



OASE

Stelle 1 neue Palme auf dieses Plättchen. Es können beliebig viele Palmen auf einem Plättchen stehen - solange der Vorrat reicht. (Gibt es im Vorrat keine Palmen mehr, so entfällt diese Aktion für den Rest des Spiels.)



DORF

Stelle 1 neuen Palast auf dieses Plättchen. Es können beliebig viele Paläste auf einem Plättchen stehen - solange der Vorrat reicht. (Gibt es im Vorrat keine Paläste mehr, so entfällt diese Aktion für den Rest des Spiels.)

Bei allen weiteren Symbolen musst du die Aktion des Plättchens **NICHT** ausführen: Es ist deine Entscheidung, ob du Aktion ausführst oder nicht – vorausgesetzt, du kannst und möchtest die Kosten dafür bezahlen.

KLEINER MARKT  

Zahle 3 Gold und nimm 1 der 3 vordersten (am weitesten vom Nachziehstapel entfernt liegenden) Rohstoffkarten. Wie bei den grünen Kaufleuten wird die Reihe danach nicht mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel aufgefüllt!

GROSSER MARKT  

Zahle 6 Gold und nimm 2 der 6 vordersten (am weitesten vom Nachziehstapel entfernt liegenden) Rohstoffkarten. Sollte zu diesem Zeitpunkt nur noch 1 Rohstoffkarte offen ausliegen, so musst du dennoch 6 Gold bezahlen, wenn du die Karte aufgrund dieser Plättchen-Aktion haben möchtest. Wie beim Kleinen Markt wird die Reihe nicht mit neuen Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt!

HEILIGER ORT 

Gib entweder 2 Älteste ODER 1 Ältesten und 1 Fakir ab, um eine der offen ausliegenden Dschinnkarten deiner Wahl zu nehmen. (Älteste kommen zurück in den Beutel, Fakire werden abgeworfen.) Auch hier wird die Reihe nicht mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel aufgefüllt (siehe „Vorbereitung der nächsten Runde“ rechts)!

Ein Dschinn bringt dir bei Spielende SP, kann aber auch nützliche Sonderfähigkeiten verleihen:

- ◆ Manche Sonderfähigkeiten verursachen Kosten, wenn du sie einsetzen möchtest: Eine solche Sonderfähigkeit kannst du nur einmal pro Zug einsetzen, und auch nur in deinem eigenen Zug.
- ◆ Du kannst eine Sonderfähigkeit sofort nutzen, wenn du die Kontrolle über einen Dschinn übernimmst. Natürlich musst du ggf. die entsprechenden Kosten bezahlen.

Auf der Rückseite der Spielübersicht findet ihr eine vollständige Beschreibung der Sonderfähigkeiten aller Dschinn.

2.6 Verkauf von Gütern (wenn gewünscht)

Nachdem du alle deine Aktionen ausgeführt hast, darfst du, bevor du deinen Zug beendest, noch einige deiner Güter (aber keine Fakire) verkaufen – WENN DU MÖCHTEST. Dazu wirfst du 1 oder mehrere Sets Güterkarten ab und nimmst dir dafür Gold. Ein Set besteht immer aus lauter unterschiedlichen Güterkarten. Je mehr unterschiedliche Güterkarten ein Set aufweist, desto mehr Gold erhältst du: Nimm dir 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 oder 60 Gold, je nachdem wie viele unterschiedliche Güterkarten das Set enthält.

Du solltest deine Güter nur verkaufen, wenn du wirklich dringend Gold benötigst, um bei der Bestimmung der Zugreihenfolge hoch bieten zu können. Ansonsten ist es eigentlich immer besser, seine Güter zu behalten, um später ein noch größeres Set verkaufen zu können. Auch wenn du es nicht schaffst, zusätzliche Güter zu erhalten, so

wird dein Güterbestand zumindest nicht weniger wert sein als in der vorangegangenen Runde!

Anzahl Karten in deinem Set

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

Dafür erhaltenes Gold

Erstes Set



Zweites Set



Der Spieler will in den folgenden Runden möglichst als Erster am Zug sein und muss daher entsprechend hoch bieten können. Daher entscheidet er sich, alle seine Güter zu verkaufen. Er erhält 30 Gold für das erste Set Güterkarten und 7 weitere Gold für das zweite Set. Die Fakire kann er nicht verkaufen.

3. Vorbereitung der nächsten Runde

Sobald alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben, muss die nächste Runde vorbereitet werden, bevor erneut um die Zugreihenfolge geboten wird. Am besten macht dies der Spieler, der am nächsten bei den Rohstoff- bzw. Dschinnkarten sitzt:

◆ Die Auslage der Rohstoffkarten auffüllen:

Verschiebt alle noch ausliegenden Rohstoffkarten der aktuellen Runde an den Anfang der Reihe (weg vom Nachziehstapel) und füllt dahinter mit neuen Karten auf, so dass wieder 9 Karten offen ausliegen. Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt den Ablagestapel. Sind dort keine Karten oder reichen diese nicht aus, dann werden entsprechend weniger Karten für die nächste Runde ausgelegt.

◆ Die Auslage der Dschinnkarten auffüllen:

Füllt die Auslage wieder auf 3 offen ausliegende Dschinnkarten auf. Eine Reihenfolge ist hierbei nicht zu beachten. Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt den Ablagestapel. Sind dort keine Karten oder reichen diese nicht aus, dann werden entsprechend weniger Karten für die nächste Runde ausgelegt.

Und schon kann die nächste Runde beginnen, indem um die Zugreihenfolge geboten wird!

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der einer (oder beide) der folgenden 2 Fälle eingetreten ist:

◆ **Ein Spieler setzt sein letztes Kamel auf ein Plättchen:**

Der Spieler nimmt das Plättchen in Besitz und führt die weiteren Aktionen seines Zuges durch. Danach sind noch alle Spieler am Zug, die in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren, und führen ihre Aktionen ganz normal durch. Danach endet das Spiel und es wird die Schlusswertung durchgeführt.

◆ **Es ist keine zulässige Meeple-Bewegung mehr möglich:**

Der Spieler am Zug und alle nachfolgenden Spieler können keine Meeple-Bewegung mehr durchführen. Somit entfallen die normalen Aktionen, dennoch kommt jeder dieser Spieler noch einmal an die Reihe, um ggf. sonstige Aktionen machen zu können, wie z. B. die Sonderfähigkeiten seiner Dschinn einzusetzen. Spieler, die nichts

mehr tun können oder wollen, passen einfach. Dann endet sowohl die Runde wie auch das Spiel und es wird die Schlusswertung durchgeführt. Sollte nach dem Zug des letzten Spielers einer Runde klar sein, dass keine Meeple-Bewegung mehr möglich ist, endet das Spiel sofort, es wird keine weitere Runde mehr gespielt.

In der voraussichtlich letzten Runde richtig zu bieten, kann entscheidend sein. Ein unvorsichtiger Spieler könnte u. U. sogar Gold bieten – und dennoch keine Aktionen mehr durchführen können, wenn er an die Reihe kommt, und so wertvolle SP verschwenden.

Schlusswertung

Nutzt die beigefügten Wertungsblätter, um den Punktestand jedes einzelnen Spielers zu berechnen. Im Zweifelsfall schlagt unter „Siegpunkte“ auf S. 3 nach.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel und wird zum Großsultan von Naqala ernannt! Sollten zwei (oder mehr) Spieler gleich viele Punkte haben, so müssen sie lernen, wie man die Sultansmacht teilt – oder noch eine Partie spielen!



Credits

Autor: Bruno Cathala

Danken möchte ich meinem bevorzugten Team von Testspielern:

Sébastien Gaspard, Maël Cathala und all denen, die mich mit ihrer Begeisterung davon überzeugt haben, das sich das Spiel auf dem richtigen Weg befindet – wobei ich hier ganz besonders an all die Spieler denke, denen ich auf den Treffen von Alan Moon und Bruno Faidutti begegnet bin!

Illustration: Clément Masson
Grafik-Design: Cyrille Daugean

Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp und Robin de Cleur

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Registrieren Sie Ihr Brettspiel



Wir laden Sie ein, sich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder“ anzuschließen. Dort finden Sie viele Online-Versionen unserer Spiele.

Um Ihre „Days of Wonder“-Nummer zu nutzen, fügen Sie diese Ihrem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder“ hinzu oder richten ein neues Konto unter www.daysof wonder.com/five-tribes ein. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folgen Sie dann den Anweisungen. Wenn Sie mehr über andere Spiele von „Days of Wonder“ erfahren möchten, können Sie uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

WWW.DAYSOFWONDER.COM