

Bruno Cathala

# Five Tribes

## I Geni di Nagala



**I**n viaggio verso le Terre delle Mille e una Notte, la vostra carovana giunge al leggendario Sultanato di Nagala. Il vecchio Sultano è appena morto e il seggio del potere di Nagala è vacante! Gli oracoli avevano predetto che alcuni stranieri avrebbero manipolato le Cinque Tribù per esercitare la loro influenza sulla leggendaria città-stato. Sarete voi a trasformare la profezia in realtà? Invocate gli antichi Geni, muovete le Tribù in posizione al momento giusto e forse il Sultanato sarà vostro!

### Contenuto

- ◆ 5 Schede riassuntive dei Geni e dell'Ordine di Turno
- ◆ Un blocchetto dei punteggi
- ◆ 2 Serie dei giocatori composte da 8 Cammelli e 1 segnalino Turno ciascuna
- ◆ 2 Serie dei giocatori composte da 11 Cammelli e 2 segnalini Turno ciascuna
- ◆ 1 Indicatore dell'Ordine di Offerta e 1 indicatore dell'Ordine di Turno



- ◆ 90 Pedine delle Tribù di legno:



- ◆ Un sacchetto delle pedine



- ◆ 30 Tessere (12 tessere a valore blu: Villaggi e Luoghi Sacri con un punteggio indicato in blu - 18 tessere a valore rosso: Mercati e Oasi con un punteggio indicato in rosso)



- ◆ 22 carte Genio
- ◆ 96 Monete d'Oro (48 del valore di "5" e 48 del valore di "1" ciascuna)
- ◆ 54 carte Risorsa: 36 Merci e 18 Fachiri



# Preparazione del Gioco

Se questa è la vostra prima partita, staccate tutti i pezzi dai supporti in cartoncino del gioco. Invece di scartare le cornici vuote, collocatele sotto il contenitore di plastica all'interno della scatola. Questo consentirà al contenitore di plastica di aderire al coperchio della scatola, impedendo ai pezzi all'interno di sparpagliarsi quando riponete il gioco.

In una partita a 3 o 4 giocatori, ogni giocatore prende 8 Cammelli e 1 segnalino Turno del colore di sua scelta **1**. I Cammelli e i segnalini Turno extra rosa e blu non vengono usati. Nelle partite a 2 giocatori, un giocatore prende tutti gli 11 Cammelli e i 2 segnalini Turno rosa e l'altro prende tutti gli 11 Cammelli e i 2 segnalini Turno blu.

**Nota:** In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore prende due segnalini Turno invece di uno. Questo significa che ogni giocatore giocherà due volte per turno (è anche possibile che giochi due turni consecutivamente, se colloca i suoi segnalini su due caselle adiacenti).

Ogni giocatore riceve anche 50 Monete d'Oro (9 monete del valore di "5" ciascuna + 5 del valore di "1" ciascuna) **2**. I giocatori dovranno

tenere il valore delle Monete d'Oro in loro possesso a faccia in giù (in modo che l'ammontare esatto rimanga ignoto agli altri giocatori) fino alla fine della partita.

Mescolate tutte le 30 tessere e collocatele casualmente a faccia in su per formare un rettangolo di 5 x 6 tessere: questo è il Sultanato **3**.

Mescolate tutte le 90 Pedine di legno nel sacchetto, poi prendetele e disponetele a gruppi casuali di 3 su ogni tessera **4**.

Collocate gli indicatori dell'Ordine di Offerta e dell'Ordine di Turno accanto al Sultanato. Prendete i segnalini Turno dei giocatori e collocatele casualmente sull'indicatore dell'Ordine di Offerta **5**. Questo determinerà in che ordine i giocatori inizialmente faranno le loro offerte per la posizione sull'indicatore dell'Ordine di Turno **6**.

Mescolate tutte le carte Risorsa e collocatele a faccia in giù per formare un mazzo di pesca, poi pescate le prime 9 carte e disponetele in una fila a faccia in su accanto al mazzo di pesca **7**.

Mescolate le carte Genio e collocatele a faccia in giù per formare un mazzo di pesca, poi pescate le prime 3 e disponetele a faccia in su accanto al mazzo di pesca **8**.

Collocate le Palme, i Palazzi e tutte le Monete d'Oro rimanenti in una banca comodamente a portata di mano dei giocatori **9**. Ora la partita può iniziare!



# Obiettivo del Gioco

In *Five Tribes* interpretate il ruolo di uno straniero che giunge nella leggendaria città-stato di Naqala per manipolare le Tribù locali, invocare gli antichi Geni e incrementare la propria influenza. Alla fine della partita, il giocatore che ha più Punti Vittoria è proclamato Gran Sultano e vince.

## Punti Vittoria

Un giocatore ottiene Punti Vittoria (PV) alla fine della partita nei modi seguenti:

- ◆ 1 PV per ogni Moneta d'Oro (MO) posseduta
- ◆ 1 PV per ogni Visir (Pedina gialla) posseduto + 10 PV per ogni avversario che ha meno Visir di lui
- ◆ 2 PV per Anziano (Pedina bianca) posseduto
- ◆ La somma dei PV di tutti i propri Geni
- ◆ 3 PV per ogni Palma sulle proprie tessere (quelle su cui è presente uno dei propri Cammelli)
- ◆ 5 PV per ogni Palazzo sulle proprie tessere
- ◆ La somma di tutti i PV sulle proprie tessere
- ◆ La somma di tutti i PV di ogni serie di Merci (ma non di Fachiri) che il giocatore possiede, composta da Merci diverse

# Turno di gioco

All'inizio della partita e all'inizio di ogni nuovo turno, tutti i giocatori devono fare la loro offerta per l'Ordine di Turno, al fine di determinare l'ordine in cui giocheranno quel turno:

## Offerta per l'Ordine di Turno

Il giocatore il cui segnalino Turno si trova nella prima posizione (la casella indicata con "1") sull'indicatore dell'Ordine di Offerta gioca per primo e annuncia su quale casella dell'indicatore dell'Ordine di Turno desidera collocare il suo segnalino Turno; paga immediatamente alla banca l'ammontare di Monete d'Oro indicato su quella casella e colloca il suo segnalino Turno su di essa.



Massimo vuole giocare presto in questo turno, ma non vuole spendere troppo, in quanto sa che le Monete d'Oro valgono Punti Vittoria alla fine della partita. Quindi decide di puntare alla casella contrassegnata con "3", paga 3 Monete d'Oro alla banca e colloca il suo segnalino Turno su di essa.

Il giocatore che possiede il segnalino Turno successivo sull'indicatore dell'Ordine di Offerta è il prossimo a scegliere e a pagare per la casella scelta, e così via finché tutti i segnalini Turno non sono stati collocati sull'indicatore dell'Ordine di Turno. Tranne quando offrono 0, i giocatori non possono fare offerte o collocare il loro segnalino Turno su una casella dell'indicatore dell'Ordine di Turno dove già si trova un altro segnalino Turno.



Poi tocca a Luca, che non può puntare alla casella "3", dato che è già occupata dal segnalino Turno di Massimo, e "5" gli sembra un prezzo troppo alto da pagare per il privilegio di giocare prima di Massimo; quindi Luca decide di pagare 1 Moneta d'Oro alla banca e colloca il suo segnalino Turno sulla casella "1" dell'indicatore dell'Ordine di Turno.



Elena è la prossima: vuole conservare le sue Monete d'Oro per il resto della partita e sceglie di offrire 0; non paga nulla e colloca il suo segnalino Turno sulla casella "0" più vicina alla base dell'indicatore dell'Ordine di Turno.

Se un giocatore sceglie di offrire 0 e ci sono già dei segnalini Turno sugli "0", quei segnalini Turno vengono letteralmente "fatti scorrere" sulla colonna degli 0 per fare spazio al nuovo segnalino Turno; quindi, chiunque faccia un'offerta per l'ultimo "0" sarà il primo dei segnalini Turno situati sugli "0" a giocare; e chiunque scelga per primo di offrire "0" giocherà sempre per ultimo in quel Turno!



Mario sceglie per ultimo e nota che anche se offre 0, non pagherà nulla e avrà diritto comunque a giocare prima di Elena, che ora gioca per ultima; quindi questo è ciò che sceglie di fare.

Non possono mai esserci più di 3 segnalini Turno collocati sugli "0", quindi se tutte e tre le caselle "0" sono occupate, l'ultimo giocatore deve offrire almeno 1 (e avrà diritto a giocare per primo in questo turno!).

I giocatori svolgono i loro turni in base alla posizione dei loro segnalini sull'indicatore dell'Ordine di Turno: i segnalini di valore più alto agiscono per primi.



In questo turno, Massimo gioca per primo, seguito da Luca, poi da Mario e infine da Elena.

## 2. Azioni dei Giocatori

Quando giunge il suo turno, ogni giocatore effettua tutte le Azioni seguenti prima di passare la mano al proprietario del segnalino Turno successivo:

### 2.1 Muovere il segnalino Turno

Il giocatore toglie il suo segnalino Turno dall'indicatore dell'Ordine di Turno e lo colloca sulla prima casella vuota dell'indicatore dell'Ordine di Offerta.

**Nota:** Se un giocatore agisce per primo, questo significa che sarà anche il primo a fare un'offerta per l'Ordine di Turno del turno successivo; in teoria, se offre abbastanza a ogni turno, potrebbe essere in grado di giocare per primo nel corso di tutta la partita; ma questo gli costerà parecchio, e le Monete d'Oro che usa per le offerte sono Punti Vittoria che non avrà alla fine della partita... quindi non è detto che questa sia una strategia vincente!

### 2.2 Muovere le Pedine

Scegliete una tessera che contenga ancora delle Pedine (almeno 1!). Prendete tutte le Pedine di quella tessera nella vostra mano e muovetele sulle tessere adiacenti (vale a dire, ogni tessera deve essere adiacente alla tessera precedente su cui le vostre Pedine si sono mosse), depositando 1 Pedina su ogni tessera attraversata, finché non esaurirete le Pedine.

Esistono 3 regole da rispettare quando si muovono le Pedine:

- ◆ **Regola dell'Ultima Pedina dello Stesso Colore**
- ◆ **Regola delle Diagonali Vietate**
- ◆ **Nessun Passo Indietro Immediato**

- ◆ **Regola dell'Ultima Pedina dello Stesso Colore:** Il giocatore può scegliere l'ordine in cui deposita le Pedine dalla sua mano quando si muove da una tessera all'altra, ma deve assicurarsi che l'ultima Pedina depositata finisca su una tessera contenente almeno 1 Pedina di quello stesso colore!



**Nota:** Durante i vostri movimenti, potete passare attraverso tessere che non contengono nessuna Pedina, depositando 1 Pedina su ogni tessera attraversata, ma non potete MAI terminare il vostro movimento su una tessera vuota, dal momento che su quell'ultima tessera deve sempre esserci almeno 1 Pedina dello stesso colore della vostra ultima Pedina!

- ◆ **Regola delle Diagonali Vietate:** Tutti i movimenti delle Pedine vanno effettuati ortogonalmente, da una tessera adiacente all'altra, mai in diagonale.



- ◆ **Nessun Passo Indietro Immediato:** Non è consentito tornare immediatamente indietro sulla tessera che si è appena attraversata; si può però tornare su quella tessera successivamente nel corso dello stesso movimento, se ci sono abbastanza Pedine da completare un giro.



**B.**

Una volta prese in mano tutte le Pedine dalla tessera del Mercato Piccolo, il giocatore colloca una Pedina verde sull'Oasi (1), una Pedina blu sul Mercato Grande (2), una Pedina rossa sul Luogo Sacro (3), una Pedina gialla sul Mercato Piccolo (4) e l'ultima Pedina, quella verde, sull'Oasi (5).

**C.**

Questo movimento consente al giocatore di raggruppare 3 Pedine verdi nell'Oasi. Ora può usare quei Mercanti. Le altre Pedine sono state depositate sulle altre tessere durante il movimento.

Quando imparate a giocare, vi consigliamo di disporre le Pedine che depositate lateralmente anziché in piedi, in modo da pianificare il vostro movimento e poter tornare indietro se ce ne fosse bisogno, quando fate una prima prova del vostro movimento. Ricordate però di mettere in piedi le Pedine una volta che il vostro movimento sarà confermato e completato.

## 2.3 Determinare il controllo della tessera

Una volta finito di muovere le Pedine, riprendete in mano l'ultima Pedina che avete depositato sull'ultima tessera, assieme a TUTTE le altre Pedine dello stesso colore che già si trovavano su quella tessera prima del vostro movimento.

Ora dovrete avere almeno 2 Pedine di colore identico nella vostra mano; quella che avete depositato per ultima e almeno 1 Pedina dello stesso colore che già si trovava su quella tessera; in caso contrario, non avete rispettato la regola dell'Ultima Pedina dello Stesso Colore a pagina 4. Ritentate!

Se rimuovendo tutte le Pedine di questo colore la tessera viene svuotata di tutte le sue Pedine, assumete immediatamente il controllo della tessera: collocate uno dei vostri Cammelli su di essa per indicare che è di vostra proprietà. Alla fine della partita guadagnerete i PV associati a ogni tessera su cui sono presenti i vostri Cammelli.



Muovendovi sulla tessera che contiene già 2 Pedine bianche e nessun'altra, alla fine del movimento avrete 3 Pedine bianche in mano e prenderete il controllo di quella tessera; se aveste deciso di terminare il vostro movimento e svuotate di nuovo una tessera già sotto il controllo di un giocatore di tutte le sue Pedine, il controllo di quella tessera non cambia: rimane sotto il controllo del proprietario precedente. Una volta che il Cammello di un giocatore è stato depositato su una tessera, quella tessera non cambia più proprietario.

**Nota:** Durante il vostro movimento potete passare attraverso le tessere già controllate dagli altri o da voi stessi (depositando 1 Pedina su ogni tessera che attraversate). Se, come parte di questi movimenti, terminate il movimento e svuotate di nuovo una tessera già sotto il controllo di un giocatore di tutte le sue Pedine, il controllo di quella tessera non cambia: rimane sotto il controllo del proprietario precedente. Una volta che il Cammello di un giocatore è stato depositato su una tessera, quella tessera non cambia più proprietario.

## 2.4 Azioni delle Tribù

Ora dovete svolgere le Azioni delle Tribù a cui appartengono le Pedine che tenete in mano. Queste Azioni vanno effettuate a prescindere dal fatto che abbiate ottenuto il controllo dell'ultima tessera o meno.



### Tribù gialla - i Visir

Collocate tutte le Pedine gialle che avete appena raccolto davanti a voi. Vi forniranno dei PV alla fine della partita.



### Tribù bianca - gli Anziani

Collocate tutte le Pedine bianche davanti a voi. Se ve ne rimangono alla fine della partita, vi forniranno dei PV. Potete inoltre scegliere di "spendere" alcuni di questi Anziani durante la partita per ottenere alcuni Geni e/o evocare i loro poteri.



### Tribù verde - i Mercanti

Rimettete queste Pedine verdi immediatamente nel sacchetto e prendete un numero corrispondente di carte Risorsa da quelle disposte a faccia in su, a partire dall'inizio della fila. Non rimpiazzate ancora le carte Risorsa che prendete! (vedi Ripristino, pagina 7).



### Tribù blu - i Costruttori

Rimettete queste Pedine blu immediatamente nel sacchetto e ottenete immediatamente il numero seguente di Monete d'Oro:

- ◆ contate il numero di tessere circostanti a valore blu, inclusa la tessera su cui avete terminato il vostro turno
- ◆ moltiplicate questo numero per il numero di Pedine blu che avete appena rimosso nel sacchetto.



**BONUS:** Potete scartare il numero di carte Fachiro che desiderate dalla vostra mano per incrementare il fattore di moltiplicazione di 1 per ogni Fachiro scartato.



Ci sono 4 tessere a valore blu attorno alla tessera a valore rosso su cui avete terminato il vostro movimento. La vostra ultima Pedina era blu e c'erano già 2 Pedine blu su quella tessera; quindi mettete 3 Pedine blu nel sacchetto e decidete di scartare 2 Fachiri.

Ottenete immediatamente  $4 \times (3+2) = 20$  Monete d'Oro.  
Se anche la tessera su cui avete terminato il vostro movimento fosse stata blu, avreste ottenuto  $5 \times (3+2) = 25$  Monete d'Oro.



### Tribù rossa - gli Assassini

Rimettete immediatamente queste Pedine rosse nel sacchetto. Uccidete UNA altra Pedina: rimuovetela e rimettetela immediatamente nel sacchetto.

Questa Pedina può essere:

- ◆ 1 Pedina di un colore di vostra scelta, situata su una tessera che si trovi entro una distanza dalla vostra tessera finale pari a 1 tessera per ogni Assassino rimosso nel sacchetto (al fine di determinare la distanza si conta sempre ortogonalmente, mai diagonalmente).
- ◆ Oppure 1 Pedina gialla o 1 Pedina bianca attualmente collocata davanti a uno dei vostri avversari.



**BONUS:** Potete scartare il numero di carte Fachiro che desiderate dalla vostra mano per incrementare la portata dei vostri Assassini, incrementando la distanza di 1 tessera per ogni Fachiro.

**IMPORTANTE:** Se a seguito della vostra Azione degli Assassini svuotate completamente una nuova tessera di TUTTE le sue Pedine, ottenete immediatamente il controllo di quella tessera! Collocate un vostro Cammello su di essa per indicare che è di vostra proprietà.

Quindi a volte sarà possibile prendere il controllo di 2 tessere nello stesso turno: una prima tessera quando terminate il vostro movimento su una tessera dove rimanevano soltanto Pedine Assassini, e una seconda tessera quando effettuate l'Azione dei vostri Assassini, uccidendo una Pedina su una tessera con una singola Pedina entro la portata dei vostri Assassini.



Nel giro di un singolo turno, questi Assassini hanno fornito al giocatore il controllo non di 1, bensì di 2 tessere!

Se esaurite i vostri Cammelli mentre assumete il controllo di 2 tessere in questo modo, non potete prendere il controllo della tessera di cui avete assassinato le Pedine. Non potete scegliere di quale tessera prendere il controllo: dovete prima prendere il controllo della tessera su cui avete terminato il vostro movimento.

## 2.5 Azioni della tessera

Una volta terminate le Azioni delle Tribù, effettuate l'Azione della tessera su cui avete depositato la vostra ultima Pedina, a prescindere dal fatto che abbiate ottenuto il controllo di quella tessera oppure no.

Se avete ottenuto il controllo di una seconda tessera in questo turno usando gli Assassini, non avete diritto a effettuare le Azioni di quella tessera, ma solo di quella su cui avete terminato il vostro movimento.

Su ogni tessera compare un piccolo simbolo che indica il tipo di Azione possibile.

Quando il simbolo è indicato con una freccia rossa, l'Azione di quella tessera è **OBBLIGATORIA**:



### OASI


Collocate 1 nuova Palma su questa tessera (non ci sono limiti al numero di Palme che una tessera può contenere, a meno che non le abbiate esaurite, nel qual caso questa Azione viene ignorata).



### VILLAGGIO

Collocate 1 nuovo Palazzo su questa tessera (non ci sono limiti al numero di Palazzi che una Tessera può contenere, a meno che non li abbiate esauriti, nel qual caso questa Azione viene ignorata).



Nel caso di tutti gli altri simboli, l'Azione della tessera NON è obbligatoria: potete effettuare questa Azione se lo desiderate, purché ne siate in grado e siate disposti a pagarne il costo corrispondente.

**MERCATO PICCOLO**  

Pagate 3 Monete d'Oro e prendete 1 carta Risorsa di vostra scelta tra le prime 3 visibili (all'inizio della fila). Come sempre, non rimpiazzate ancora le eventuali carte Risorsa che prendete!

**MERCATO GRANDE**  

Pagate 6 Monete d'Oro e prendete 2 carte Risorsa di vostra scelta tra le prime 6 visibili (all'inizio della fila). Nell'improbabile evento che rimanga solo 1 carta Risorsa da prendere, dovete comunque pagare 6 Monete d'Oro se desiderate prenderla da un Mercato Grande. Come sempre, non rimpiazzate ancora le eventuali carte Risorsa che prendete!

**LUOGO SACRO**  

Pagate 2 Anziani OPPURE 1 Anziano + 1 Fachiro per prendere un Genio di vostra scelta tra quelli visibili (rimettete gli Anziani nel sacchetto e scartate il Fachiro). Non rimpiazzate ancora la carta Fachiro che prendete! (vedi Ripristino).

I Geni vi conferiscono PV alla fine della partita, ma sono dotati anche di poteri speciali molto utili:

- ◆ Alcuni poteri speciali prevedono un costo d'uso: in questo caso possono essere usati solo una volta per turno e solo durante il turno del giocatore che controlla il Genio.
- ◆ Potete usare immediatamente i poteri speciali di qualsiasi Genio scelto: tuttavia, se è previsto un costo, dovete essere in grado di pagare quel costo immediatamente.

Vedi la sezione dei Geni sulla scheda riassuntiva per una descrizione completa dei loro poteri.

## 2.6 Vendita delle Merci (Facoltativo)

Prima di concludere le vostre Azioni per questo turno, una volta completate tutte le Azioni delle Tribù e delle tessere potete, SE VOLETE, vendere delle Merci (ma non i Fachiri) prima della fine del vostro turno.

Per farlo, scartate una o più serie di carte Merci, tutte differenti le une dalle altre, e riceverete immediatamente dalla banca il corrispondente numero di Monete d'Oro: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 o 60 in base al numero di carte Merci diverse di cui è composta la vostra serie.

I Fachiri non possono essere venduti.

Numero di carte nella serie								
1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Numero di Monete d'Oro guadagnate								

**Serie #1**



**Serie #2**



Con l'intento di fare un'offerta alta nei turni futuri in modo da assicurarvi di giocare per primi per il resto della partita, decidete di vendere tutte le vostre Merci ora; riscuotete 30 Monete d'Oro per la vostra prima serie di carte Risorsa + altre 7 per le 3 carte Risorsa che avete doppie.

**Nota:** È meglio vendere solo quando avete un disperato bisogno di Monete d'Oro per fare un'offerta relativa all'Ordine del Turno. In caso contrario solitamente conviene tenere le Merci in mano e cercare di vendere una serie più ampia successivamente. Anche se non riuscite ad accumulare più carte Merci degli altri tipi, sarete comunque in grado di vendere le vostre serie allo stesso prezzo all'ultimo turno!

## 3. Ripristino

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto i loro turni e giocato tutte le loro Azioni, prima di passare alla successiva fase di Offerta per l'Ordine di Turno, il giocatore più vicino ai mazzi dei Geni e delle carte Risorsa deve:

### ◆ Rifornire la fila di carte Risorsa:

Spostate le eventuali carte Risorsa rimaste ancora a faccia in su a inizio fila e pescatene altre fino a riportarne un totale di 9 disponibili a faccia in su. Nell'improbabile evento che le carte Risorsa del mazzo di pesca siano esaurite, rimescolate gli scarti; se non rimane più nessuna carta di nessun tipo, allora nessuna carta può essere presa.

### ◆ Rifornire la fila di carte Genio:

Spostate le eventuali carte Genio che potrebbero ancora essere a faccia in su a inizio fila e pescatene di nuove fino a riportarne un totale di 3 disponibili a faccia in su. Nell'improbabile evento che le carte Genio del mazzo di pesca siano esaurite, rimescolate gli scarti.

Ore siete pronti a passare al turno successivo e a fare le vostre offerte per l'Ordine di Turno!

# Fine della Partita

La partita finisce alla fine del turno in cui si verifica uno di questi 2 eventi:

## ◆ Un giocatore deposita il suo ultimo Cammello su una tessera:

Il giocatore assume il controllo della tessera collocando su di essa il suo ultimo Cammello e completa le sue Azioni normalmente; la partita termina quando TUTTI i giocatori hanno avuto l'occasione di svolgere le loro Azioni per questo turno. Poi la partita termina e si calcolano i punteggi finali.

## ◆ Non è più possibile muovere le Pedine in modo legale:

Questo giocatore e tutti i giocatori dopo di lui non possono più effettuare nessun movimento; ma potrebbero ancora essere in grado (e desiderare) di svolgere altre Azioni, come invocare i poteri speciali di alcuni Geni di loro proprietà, e possono farlo prima di passare la mano al giocatore successivo. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto le Azioni che potevano ancora svolgere (o hanno passato la mano), il turno termina; la partita termina e si calcolano i punteggi finali.

**Nota:** Fare l'offerta giusta nel turno finale può quindi rivelarsi cruciale. Un giocatore imprudente potrebbe offrire delle Monete d'Oro ma scoprire poi di non essere in grado di effettuare nessun movimento quando giunge il suo turno di giocare, in base a cosa hanno fatto gli altri, sciupando in questo modo dei preziosi PV.

## Punteggi

Usate il blocchetto dei punteggi incluso nel gioco per calcolare il punteggio di ogni giocatore (in caso di dubbi, consultate la sezione Punti Vittoria, a pagina 3).

Il giocatore con il maggior numero di PV vince la partita e diventa Gran Sultano di Naqala! Nell'improbabile evento di parità tra due (o più) giocatori, quei giocatori dovranno imparare a condividere il potere come Sultani... o giocare una nuova partita!



# Riconoscimenti

*Autore: Bruno Cathala*

**Desidero ringraziare la mia squadra di playtester preferita:**

François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala e tutti coloro che con il loro entusiasmo mi hanno convinto di essere sulla strada giusta... con un pensiero speciale a tutti i giocatori che ho incontrato ai Raduni di Alan Moon e Bruno Faidutti!

*Illustrazioni: Clément Masson*

*Grafica: Cyrille Dajean / Revisione: Antoine Prono*

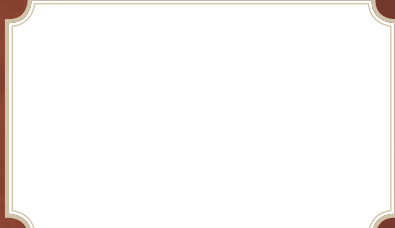
**Edizione Italiana:**

*Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi / Revisione: Marta Schiopetti*

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014-2016 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

# Days of Wonder Online

**Ecco il vostro Codice di Accesso a Days of Wonder Online:**



Siete invitati a unirvi alla nostra community online di giocatori su Days of Wonder Online, dove sono disponibili le versioni online dei nostri giochi. Potete usare il vostro codice di accesso a Days of Wonder Online semplicemente aggiungendolo al vostro account Days of Wonder Online già esistente o creando un nuovo account su: [www.daysof wonder.com/five-tribes](http://www.daysof wonder.com/five-tribes) e cliccando sul pulsante New Player Signup sulla home page. Poi basterà seguire le istruzioni. Potete scoprire di più sugli altri giochi Days of Wonder visitando il nostro sito:

**WWW.DAYSOFWONDER.COM**