

Five Tribes

The Djinns of Nagala



Attraversando la Terra delle mille e una notte la vostra carovana arriva nel mitico Sultanato di Nagala. Il vecchio Sultano è appena morto e il controllo di Nagala è in palio. Gli oracoli predissero di sconosciuti che avrebbero manovrato le Cinque Tribù per guadagnare influenza sulla leggendaria città stato. Volete realizzare la profezia. Evocando gli antichi Geni e spostando le tribù nel momento giusto il Sultanato può diventare vostro.

Componenti

- ◆ 5 Segnalini Turno e Schede dei Geni
- ◆ Un blocco segna punteggi
- ◆ 2 Set di 11 Cammelli con 2 Segnalini Turno blu e rosa
- ◆ 2 Set di 8 Cammelli con 1 Segnalino Turno arancio e nero
- ◆ 1 Tracciato Ordine di Turno e 1 Tracciato Ordine di Offerte



- ◆ 90 Meeple di legno:



- ◆ 30 Tessere (12 con il valore a sfondo Blu: Villaggi & Luoghi Sacri - 18 con il valore a sfondo Rosso: Mercati & Oasi)



- ◆ 22 Carte Genio
- ◆ 96 Monete d'Oro: 48 di valore 5 e 48 di valore 1
- ◆ 54 Carte Risorsa: 36 Merci e 18 Schiavi



Preparazione

Se è la prima partita, rimuovi tutti i pezzi dalle fustelle. Anziché buttare le fustelle, inseriscile nello spazio sotto all'inserto all'interno della scatola. Questo farà sì che l'inserto resti a filo con il coperchio della scatola, prevenendo così che i vari pezzi fuoriescano dagli appositi alloggi.

In partite con 3 o 4 giocatori, ogni giocatore prende 8 Cammelli ed 1 segnalino Turno nel colore di sua scelta **1**. I Cammelli e il segnalino Turno rosa e blu extra non saranno usati. In partite con 2 giocatori, un giocatore prende 11 Cammelli rosa e 2 segnalini Turno del medesimo colore, mentre l'altro prende 11 Cammelli blu e i due segnalini Turno del medesimo colore.

Ogni giocatore prende anche 50 Monete d'Oro (9 Monete di valore 5 e 5 di valore 1) **2**. I giocatori dovrebbero tenere le Monete d'Oro a faccia in giù (così l'ammontare esatto resta nascosto agli altri giocatori) fino alla fine del gioco.

Mescola tutte le 30 Tessere e piazzale in modo casuale a faccia in

su, in modo da formare un rettangolo di 5x6 Tessere: Questo è il Sultanato **3**.

Mescola tutti i 90 Meeple all'interno del sacchetto, poi pesca e distribuisci in modo casuale 3 Meeple su ogni Tessera **4**. Piazza il tracciato Ordine di Offerta & Ordine di Turno a fianco del Sultanato.

Prendi i segnalini Turno dei giocatori e piazzali in modo casuale sul tracciato Ordine di Offerta **5**. Questo determina in quale ordine i giocatori inizialmente effettueranno le loro Offerte per determinare l'Ordine di Turno **6**.

Mescola le carte Risorsa e forma con esse un mazzo coperto, poi pesca le prime 9 carte e piazzale scoperte in fila **7** a fianco del mazzo. Mescola le carte Genio e forma con esse un mazzo coperto, poi pesca le prime 3 carte e piazzale scoperte in fila **8** a fianco del mazzo.

Piazza i segnalini delle Palme e dei Palazzi assieme a tutte le Monete d'Oro rimaste e forma con esse una riserva comune **9**.

Il gioco adesso può iniziare!



Obiettivo del Gioco

In Five Tribes, assumi il ruolo di uno straniero che si avventura nella leggendaria città stato di Naqala per manovrare le Tribù locali, invocare i vecchi Geni e guadagnare influenza. Alla fine del gioco, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è dichiarato Gran Sultano ed è il vincitore del gioco.

Punti Vittoria

Guadagni Punti Vittoria (PV) alla fine del gioco, nei seguenti modi:

- ◆ **1 PV** per ogni Moneta d'Oro (MO) posseduta
- ◆ **1 PV** per ogni Consigliere (Meeple giallo) posseduto **+10 PV** per ogni avversario che ha meno Consiglieri rispetto a te
- ◆ **1 PV** per ogni Saggio (Meeple bianco) posseduto
- ◆ **Somma dei PV** indicati sulle carte Genio possedute
- ◆ **Somma dei PV** indicati sulle Tessere Terreno controllate (quelle con un tuo Cammello sopra)
- ◆ **3 PV** per ogni Palma presente su una Tessera Terreno che controlli
- ◆ **5 PV** per ogni Palazzo presente su una Tessera Terreno che controlli
- ◆ **Somma dei PV** per ogni serie di carte Merce (non Schiavi) posseduta e composta da carte tutte differenti tra loro

Turno di Gioco

All'inizio del gioco e all'inizio di ogni nuovo round, tutti i giocatori devono offrire delle Monete d'Oro per determinare l'Ordine di Turno con il quale giocheranno durante il round.

1. Offerte per l'Ordine di Turno

Il giocatore il cui segnalino Turno si trova in prima posizione (lo spazio con raffigurato l'1) sul tracciato dell'Ordine di Offerta inizia per primo annunciando quale spazio del tracciato dell'Ordine di Turno desidera occupare rimettendo nella riserva comune l'ammontare di Monete d'Oro indicato sullo spazio scelto, quindi piazza su tale spazio il proprio segnalino Turno.



Oliver vorrebbe iniziare il round per primo, ma non desidera investire troppo, dato che le Monete valgono Punti Vittoria alla fine del gioco. Egli decide quindi di occupare lo spazio numero 3, paga 3 Monete d'Oro che rimette nella riserva comune, e infine piazza il proprio segnalino Turno sullo spazio numero 3.

Il giocatore il cui segnalino Turno si trova sullo spazio successivo del tracciato dell'Ordine di Offerta effettua la propria Offerta per lo spazio desiderato. Proseguite in questo modo finché tutti i giocatori non hanno piazzato il proprio segnalino Turno sul tracciato dell'Ordine di Turno. Eccetto quando viene scelto lo spazio 0, i giocatori non possono fare Offerte per piazzare il proprio segnalino Turno su uno spazio già occupato.



Sam è il prossimo: Egli non può scegliere lo spazio 3 dato che è già stato occupato da Oliver, e lo spazio 5 gli sembra troppo oneroso per avere il privilegio di giocare prima di Oliver. Sam decide di pagare 1 Moneta d'Oro e così piazza il proprio segnalino Turno sullo spazio numero 1 del tracciato dell'Ordine di Turno.



Anna è la prossima: Lei vuole tenersi le Monete d'Oro per usarle in seguito quindi sceglie di offrire 0 Monete, non paga niente e piazza il proprio segnalino Turno sullo spazio 0 che si trova più vicino agli spazi numerati del tracciato.

Se un giocatore sceglie di Offrire 0 Monete d'Oro e ci sono già alcuni segnalini Turno sugli spazi 0, questi segnalini vengono spinti sugli spazi del medesimo valore presenti nella parte superiore facendo così spazio per il nuovo segnalino Turno. In questo modo chiunque Offra per ultimo per lo spazio 0, sarà il primo fra coloro che hanno scelto di Offrire 0 Monete, e colui che ha scelto per primo di Offrire 0 Monete sarà l'ultimo a giocare durante il round.



Peter è l'ultimo a scegliere e vede che se offre 0 Monete non pagherà niente ma ciò nonostante giocherà prima di Anna, che scalerebbe in ultima posizione, così questa è la scelta migliore per lui.

Non ci possono mai essere più di 3 segnalini Turno posti sugli spazi 0, così se sono stati già presi tutti e tre, l'ultimo giocatore deve fare una Offerta di almeno 1 Moneta (e giocherà per primo nel round!). I giocatori effettueranno il loro turno in base alla posizione occupata dai loro segnalini sul tracciato dell'Ordine di Turno, e quello che ha effettuato l'Offerta maggiore sarà il primo a giocare nel round.



In questo round Oliver gioca per primo, seguito da Sam, Peter ed infine Anna.

2. Azioni dei Giocatori

Una volta che è il proprio turno, ogni giocatore effettua tutte le seguenti Azioni, prima che il turno passi al giocatore che possiede il successivo segnalino Turno sul tracciato dell'Ordine di Turno.

2.1 Muovere il segnalino Turno

Prendi il tuo segnalino Turno dal tracciato dell'Ordine di Turno e piazzalo sul primo spazio libero sul tracciato Ordine di Offerta.

Nota: Se giochi per primo, significa che sarai anche il primo ad effettuare l'Offerta per l'Ordine di Turno nel round successivo; in teoria, se offri abbastanza ogni turno, potresti essere il primo giocatore per tutta la durata del gioco; ma questo ti costerà parecchio, e le Monete d'Oro che Offri sono anche Punti Vittoria che non avrai alla fine del gioco – quindi potrebbe non essere una strategia vincente!

2.2 Muovere i Meeple

Scegli una Tessera che ha ancora dei Meeple su di essa (almeno 1!). Prendi nella tua mano tutti i Meeple presenti su questa Tessera e muovili su una Tessera adiacente ortogonalmente alla Tessera dalla quale sono stati mossi i Meeple, lasciando 1 Meeple su ogni Tessera attraversata, finché non hai terminato i Meeple.

Ci sono 3 regole che devi rispettare quando muovi i Meeple:

- ◆ **Ultimo Meeple dello stesso colore**
 - ◆ **Non muovere in diagonale**
 - ◆ **Non rivisitare immediatamente l'ultima Tessera lasciata**
- ◆ **Ultimo Meeple dello stesso colore:** Scegli liberamente l'ordine con cui lasci i Meeple della tua mano mentre li muovi da Tessera a Tessera, ma assicurati che l'ultimo Meeple arrivi su una Tessera che contenga almeno 1 Meeple dello stesso colore!



Nota: Durante il movimento puoi attraversare altre Tessere che non contengono Meeple, lasciando 1 Meeple su ogni Tessera attraversata, ma non puoi MAI terminare il tuo movimento su una Tessera vuota, dato che su di essa ci deve essere sempre almeno 1 Meeple dello stesso colore del Meeple che ha raggiunto la Tessera!

- ◆ **Non muovere in diagonale:** Tutti i Meeple mossi devono essere mossi ortogonalmente su una Tessera adiacente, senza mai utilizzare un movimento in diagonale.



- ◆ **Non rivisitare immediatamente l'ultima Tessera lasciata:** Non puoi mai attraversare l'ultima Tessera che è stata attraversata durante il movimento in corso – tuttavia puoi tornare su tale Tessera durante lo stesso movimento se hai abbastanza Meeple per completare un loop.



B.

Il giocatore prende nella propria mano tutti i Meeple presenti sulla Tessera con il Mercato piccolo, poi lascia un Meeple verde sulla Tessera con l'Oasi (1), un Meeple blu sul Mercato grande (2), un Meeple rosso sul Luogo Sacro (3), un Meeple giallo sul Mercato Piccolo (4), e l'ultimo Meeple verde sull'Oasi (5).

C.

Questa mossa permette al giocatore di raggruppare 3 Meeple verdi sull'Oasi: Egli adesso può raccogliere questi Meeple Mercanti. Gli altri Meeple sono stati lasciati sulle altre Tessere durante il movimento.

Durante le prime partite, ti raccomandiamo di stendere i Meeple lasciati sulle varie Tessere, mentre pianifichi il movimento, così sarà facile risalire alla situazione iniziale se cambi idea o ti accorgi di aver commesso un errore. Ricordati poi di rimettere in posizione retta i Meeple una volta terminato il movimento.

2.3 Verifica il controllo della Tessera

Una volta terminato il movimento dei Meeple, riprendi in mano l'ultimo Meeple lasciato sulla Tessera finale, assieme a TUTTI gli altri Meeple dello stesso colore che erano già presenti sulla Tessera prima della risoluzione dell'Azione di movimento.

Adesso avrai almeno 2 Meeple dello stesso colore nella tua mano: quello appena lasciato sulla Tessera, ed almeno 1 Meeple dello stesso colore che era già presente sulla Tessera; altrimenti significa che non hai seguito correttamente la regola dell'Ultimo Meeple dello stesso colore (vedi pag. 4) – Riprova ancora!

Se quando rimuovi i Meeple (del colore uguale all'ultimo tuo Meeple) dalla Tessera, la Tessera resta vuota (cioè senza Meeple), ottieni subito il controllo della Tessera:

Piazza uno dei tuoi Cammelli sulla Tessera per indicare che adesso è sotto il tuo controllo. Alla fine del gioco, guadagnerai i Punti Vittoria associati ad ogni Tessera dove è presente un tuo Cammello.



Muovere sulla Tessera che contiene solo i 2 Meeple bianchi, significa che al termine del movimento avrai 3 Meeple bianchi nella tua mano ed avrai ottenuto il controllo della Tessera; se avessi optato per terminare il movimento sulla Tessera che contiene 3 Meeple Bianchi e 1 Blu, avresti avuto in mano 4 Meeple Bianchi, ma non avresti ottenuto il controllo della Tessera.

Nota: Durante il tuo movimento, puoi passare attraverso una Tessera già controllata da altri giocatori o da te stesso, lasciando così 1 Meeple su ogni Tessera attraversata. Se, successivamente, termini l'Azione di movimento su una Tessera già controllata da un giocatore, e rimuovendo i Meeple la lasci nuovamente senza Meeple, il controllo di tale Tessera non cambia: essa resta sotto il controllo del giocatore che già la controllava. Una volta che un Cammello di un giocatore viene piazzato su una Tessera, questo non viene più rimosso, e la Tessera rimane controllata fine alla fine del gioco dallo stesso giocatore.

2.4 Azione della Tribù

Adesso risolvi le Azioni della Tribù di appartenenza dei Meeple che hai nella tua mano. Effettuerai queste Azioni indipendentemente dal fatto che tu abbia ottenuto o meno il controllo della Tessera.



Tribù dei Consiglieri (giallo)

Piazza tutti i Meeple gialli che hai raccolto di fronte a te. Questi varranno alcuni PV alla fine del gioco.



Tribù dei Saggi (bianco)

Piazza tutti i Meeple bianchi raccolti di fronte a te. Se ne hai qualcuno a fine gioco, essi valgono PV. Puoi anche scegliere di spendere alcuni di questi Saggi durante il gioco, per guadagnare qualche Genio e /o invocare il loro potere.



Tribù dei Mercanti (verde)

Rimetti questi Meeple verdi immediatamente nel sacchetto e prendi lo stesso numero di carte Risorsa fra quella visibili in fila, a partire dall'inizio della fila. Non rimpiazzare ancora alcuna delle carte Risorsa prese! (vedi Ripristino a pag. 7).



Tribù dei Costruttori (blu)

Rimetti subito questi Meeple nel sacchetto e ricevi subito il numero di Monete d'Oro così calcolato:

- ◆ Conta il numero di Tessere con il valore su sfondo Blu che circondano la Tessera raggiunta (quest'ultima inclusa).
- ◆ Moltiplica il totale ottenuto per il numero di Meeple blu raccolti e rimessi nel sacchetto.



BONUS: Puoi scartare tante carte Schiavo dalla tua mano quante ne desideri, per incrementare il moltiplicatore di 1 per ogni carta Schiavo scartata.



Ci sono 4 Tessere con il valore su sfondo Blu che circondano la Tessera con il valore su sfondo Rosso sulla quale hai terminato il movimento. Il tuo ultimo Meeple è Blu e c'erano già 2 Meeple Blu sulla Tessera; così raccogli 3 Meeple Blu e li rimetti nel sacchetto. Decidi anche di scartare 2 carte Schiavo.

Ricevi immediatamente $4 \times (3+2) = 20$ Monete d'Oro.

Se la Tessera sulla quale hai terminato il movimento avesse avuto il valore su sfondo Blu, allora avresti guadagnato $5 \times (3+2) = 25$ Monete d'Oro



Tribù degli Assassini (rosso)

Rimetti subito questi Meeple Rossi nel sacchetto. Uccidi UNO degli altri Meeple, rimuovendolo e rimettendolo nel sacchetto.

Il Meeple assassinato può essere:

- ◆ 1 Meeple di un colore a tua scelta, situato su una Tessera distante non più di una Tessera per assassino rimesso nel sacchetto dalla Tessera dove è presente l'assassino (conta le Tessere sempre ortogonalmente, e mai diagonalmente).
- ◆ Oppure 1 Meeple Giallo o Bianco correntemente posseduto da uno dei giocatori avversari.



BONUS: Puoi scartare tante carte Schiavo dalla tua mano quante ne desideri per incrementare la distanza raggiungibile dall'assassino di 1 Tessera per ogni carta Schiavo scartata.

IMPORTANTE: Se come risultato di una uccisione di un Meeple, una Tessera resta senza Meeple, ottieni immediatamente il controllo di quella Tessera! Piazza uno dei tuoi Cammelli su quella Tessera.

È così possibile qualche volta ottenere il controllo di 2 Tessere durante lo stesso round: la prima Tessera quando termini il movimento su una Tessera dove sono rimasti solo Meeple rossi; una seconda Tessera quando effettui l'Azione della Tribù, uccidendo un Meeple su una Tessera dove è rimasto l'unico, e che sia nel range raggiungibile dagli Assassini.



In un singolo round, questi Assassini fanno ottenere non solo il controllo della Tessera raggiunta, ma anche di quella di valore 15 tramite l'uccisione del Meeple

Se ti capita di avere 1 solo Cammello quando ottieni il controllo di 2 Tessere nel modo descritto sopra, non puoi ottenere il controllo della Tessera sulla quale hai assassinato un Meeple. Non puoi scegliere quale delle due Tessere controllare: devi prendere il controllo della Tessera sulla quale hai terminato il movimento.

2.5 Azione della Tessera

Una volta che l'Azione della Tribù è stata risolta, risolvi l'Azione della Tessera sulla quale hai terminato il movimento, indipendentemente dal fatto che tu ne abbia ottenuto o meno il controllo.



Se hai ottenuto il controllo di una seconda Tessera usando l'assassino, non devi risolvere l'Azione della Tessera sulla quale si trovava il Meeple ucciso; tali Azioni vengono risolte solo per la Tessera sulla quale hai terminato il movimento.

Ogni Tessera ha un simbolo che indica il tipo di Azione possibile.

Quando sul simbolo è raffigurata una freccia rossa, l'Azione della Tessera è **OBBLIGATORIA**:



OASI

Piazza 1 Palma su questa Tessera. Non ci sono limiti al numero di Palme che possono essere piazzate su una Tessera, salvo che siano terminate, nel qual caso l'Azione è ignorata.



PALAZZO

Piazza 1 Palazzo su questa Tessera. Non ci sono limiti al numero di Palazzi che possono essere piazzati su una Tessera, salvo che siano terminati, nel qual caso l'Azione è ignorata.



Per tutti gli altri simboli, l'Azione della Tessera NON è obbligatoria: Puoi effettuare questa l'Azione se lo desideri, sempre che tu la possa fare, e sia disposto a pagare il corrispondente costo.

MERCATO PICCOLO 

Paga 3 Monete d'Oro e prendi 1 carta Risorsa di tua scelta fra le prime 3 disponibili (a partire dall'inizio della fila). Non rimpiazzare ancora alcuna carta Risorsa presa!

MERCATO GRANDE 

Paga 6 Monete d'Oro e prendi 2 carte Risorsa di tua scelta fra le prime 6 disponibili (a partire dall'inizio della fila). Nel caso sia rimasta solo 1 carta Risorsa da prendere, devi pagare ugualmente 6 Monete d'Oro se desideri comprare nel Mercato Grande. Non rimpiazzare ancora alcuna carta Risorsa presa!

MERCATO GRANDE 

Paga 2 Saggi OPPURE 1 Saggio e 1 carta Schiavo per prendere 1 Genio di tua scelta, fra quelli disponibili visibili (rimetti i Saggi usati per pagare nel sacchetto e scarta la carta Schiavo). Non rimpiazzare ancora la carta Genio presa!

I Geni danno PV alla fine del gioco ma hanno anche dei poteri speciali da poter utilizzare:

- ◆ Alcuni poteri speciali hanno un costo per essere utilizzati: in tal caso, possono essere usati una volta per round, solamente durante il turno del giocatore che possiede il Genio.
- ◆ Puoi usare il potere speciale di tutti i Geni posseduti, anche nello stesso round; tuttavia se c'è un costo, devi essere in grado di poterlo pagare subito.

Vedi il foglio con il Riepilogo dei Geni per una descrizione dettagliata dei loro poteri.

2.6 Vendere le carte Merce (opzionale)

Prima di concludere le tue Azioni per questo turno, una volta che tutte le Azioni delle Tessere sono state risolte, puoi, SE LO DESIDERI, vendere alcune carte Merce, ma non le carte Schiavo, prima della fine del tuo turno.

Per farlo, scarta uno o più Set di carte Merce, tutte differenti tra loro, e ricevi immediatamente il corrispondente numero in Monete d'Oro da prendere dalla riserva comune: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 o 60 in base da quante carte Merce differenti è composto il Set che hai messo in vendita.

Numero di Carte Vendute								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Monete D'Oro guadagnate								

Set #1



Set #2



Volendo fare delle Offerte alte per assicurarti di essere il primo giocatore nei successivi round, hai bisogno di Monete d'Oro, quindi decidi di vendere alcune carte Merce.

Ricevi 30 Monete d'Oro per il tuo primo Set di 6 carte Merce, più altre 7 Monete d'Oro per il secondo Set di 3 carte Merce di cui ne avevi una seconda copia. Le carte Schiavo non possono essere vendute.

Nota: Vendi solo quando hai disperatamente bisogno di Monete d'Oro per fare Offerte per l'Ordine di Turno. Altrimenti sarebbe meglio conservare le Merce per cercare di venderle in seguito in Set più corposi possibile. Anche se non riesci ad accumulare carte Merce di diversi tipi, potrai sempre vendere diversi Set allo stesso prezzo durante il tuo ultimo turno!

3. Ripristino

Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno effettuando tutte le loro Azioni, prima di procedere con le Offerte per l'Ordine di Turno del round successivo, il giocatore più vicino al mazzo delle carte Genio e Risorsa deve:

◆ **Ricompletare la fila della carte Risorsa:**

Sposta qualsiasi carta Risorsa rimasta scoperta nella fila verso sinistra in modo che siano le prime della fila. Poi pesca tante carte quante necessarie per completare la fila con 9 carte Risorsa. Nel caso in cui il mazzo delle carte Risorse sia terminato, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare; se non sono rimaste carte a sufficienza, utilizza solo quelle rimaste.

◆ **Ricompletare la fila delle carte Genio**

Sposta qualsiasi carta Genio rimasta scoperta nella fila verso sinistra in modo che siano le prima della fila. Poi pesca tante carte quante necessarie per completare la fila con 3 carte Genio. Nel caso in cui il mazzo delle carte Genio sia terminato, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Adesso sei pronto ad iniziare un nuovo round di gioco a partendo con le Offerte per l'Ordine di Turno.

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del round durante il quale accade uno dei due eventi elencati sotto:

◆ Un giocatore piazza il proprio ultimo Cammello:

Il giocatore che ottiene il controllo di una Tessera piazzandoci sopra il suo ultimo Cammello, termina le sue Azioni come al solito; il gioco termina quando TUTTI i giocatori avranno avuto la chance di effettuare le loro Azioni per questo ultimo round. Infine viene effettuato il conteggio finale.

◆ Non ci sono più movimenti legali da fare con i Meeple:

Questo giocatore, e tutti i giocatori dopo di lui, non possono effettuare alcuna mossa; tuttavia possono ancora, se possibile e se lo desiderano, effettuare alcune Azioni, cioè invocare il potere speciale di alcuni Geni che possiedono, e possono farlo prima di passare il turno al giocatore successivo. Quando tutti i giocatori hanno effettuato le loro Azioni che possono completare (o hanno passato) il gioco termina e si procede con il conteggio finale.

Nota: Offrire la giusta cifra nell'ultimo round potrebbe essere cruciale. Un giocatore imprudente potrebbe offrire delle Monete per poi trovarsi impossibilitato ad effettuare delle mosse quando arriva il suo turno, in base a cosa hanno fatto gli altri giocatori, e quindi dissipare inutilmente dei preziosi PV.

Conteggio Finale

Usa il blocco segna punti per calcolare il punteggio ottenuto da ogni giocatore (in caso di dubbi vedi Punti Vittoria a pag. 3). Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria diviene il Gran Sultano di Naqala e vince il gioco! Nel caso ci fosse una parità, i giocatori in parità dovranno imparare a condividere il potere sul Sultano – oppure giocare un'altra partita!



Crediti

Creatore del Gioco: Bruno Cathala

Voglio ringraziare il mio team di playtesting preferito: François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala e tutti quelli che mi hanno convinto con il loro entusiasmo che ero sulla strada giusta – con un pensiero speciale per tutti i giocatori che ho incontrato agli incontri di Alan Moon e Bruno Faidutti

Illustrazioni: Clément Masson

I loghi della Days of Wonder, Days of Wonder e Five Tribes sono tutti marchi di fabbrica o marchi registrati della Days of Wonder, Inc. e sotto il copyright © 2014 della Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti sono riservati.

Traduzione in Italiano di Francesco "ZeroCool" Meri

Days of Wonder Online

Nota del Traduttore

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Ti invitiamo ad unirti alla nostra comunità online di giocatori della Days of Wonder Online, dove ospitiamo diverse versioni online dei nostri giochi.

Per usare il tuo numero della Days of Wonder Online, aggiungilo al tuo account sulla Days of Wonder Online o crea un nuovo account su: www.daysof wonder.com/five-tribes e clicca sul bottone **New Player Signup** presente sulla home page. Poi segui le istruzioni indicate.

Puoi conoscere altri giochi della Days of Wonder visitando il nostro sito su:

WWW.DAYSOFWONDER.COM