

# Five Tribes™ Solo

Proofreading: Jesse Rasmussen

*Il nuovo sultano di Nagala, Yazid Primo, è tanto benevolo quanto ingenuo. Egli si preoccupa delle persone, distribuisce ricchezze ai poveri, ascolta le loro lamentele... Queste terre hanno bisogno di autorità e di un leader forte, non di un Sultano dal cuore tenero. Con tutti i diritti, Nagala dovrebbe essere vostra. E' giunto il momento di un colpo di stato! La strada per vittoria è difficile però: il Sultano è supportato dal suo Consiglio di Visir, ha Assassini interamente votati alla sua causa, e si dice che sia protetto da potenti Djinns...*

## Set Up Del Gioco

In questa variante solitaria di Five Tribes, affronterai il Sultano Yazid che giocherà come un dummy player. Utilizzare il set up base con le seguenti differenze:

- ◆ Prendi gli 11 Cammelli blu per te stesso.
- ◆ Posiziona 11 Cammelli rosa vicino al Sultano. Questi sono i Cammelli di Yazid.
- ◆ Prendi 25 Monete d'Oro (invece di 50).
- ◆ Non usare l'Indicatore dell'Ordine di Offerta e di Turno.
- ◆ Prendi 2 dadi da 6 (1 bianco ed 1 nero)



Il resto del set up rimane invariato.

## Obiettivo Del Gioco

Sopravvivere per l'intera partita ed ottenere il maggior numero di Punti Vittoria (PV).

**Perdi immediatamente la partita se:**

- ◆ Ci sono 7 Assassini vicino al Sultano.
- ◆ Ci sono 6 Djinns vicino al Sultano.
- ◆ Non puoi pagare Yazid quando richiesto.

Alla fine della partita devi avere più Visir di Yazid, in caso contrario perdi la partita.

## Il Turno Di Gioco

### 1. Ordine Di Turno

Lancia i dadi per Yazid. Il risultato indica il suo obiettivo per questo turno (la Tessera che sarà colpita):

- ◆ **Il dado bianco** indica in quale colonna si colpirà (la prima colonna a sinistra è la colonna #1, l'ultima colonna a destra è la colonna #6)
- ◆ **Il dado nero** indica quale delle Tessere sarà colpita in quella colonna (la Tessera in fondo è la #1, quella in alto è la #5). Se Yazid lancerà un 6 colpirà 2 Tessere invece di 1 (vedi sotto).



Se non vuoi che Yazid colpisca le Tessere designate, puoi rilanciare per giocare prima di lui. In questo caso, devi pagare la somma del risultato dei 2 dadi alla banca prima di poter giocare il tuo turno. Alla fine del tuo turno, devi rilanciare i dadi per Yazid ed accettarne il risultato.

### 2. Azioni Del Giocatore

Yazid normalmente gioca per primo, a meno che tu non abbia rilanciato per giocare prima di lui.



# Five Tribes Solo

## 2ª Il Turno di Yazid

Ci sono diverse possibilità per il turno di Yazid.

♦ **Il dado nero mostra un 6:** Yazid colpisce 2 volte! Egli colpisce 2 Tessere, quella più in alto e quella più in basso (tra quelle disponibili) nella colonna indicata dal dado bianco, finché ci sono pedine sopra di esse. Se solo una Tessera ha pedine, è necessario scegliere un'altra Tessera in un'altra colonna. Se l'intera colonna è vuota è necessario scegliere altre 2 tessere in qualsiasi altra colonna.

♦ **Il dado nero indica un qualsiasi altro numero:** Yazid colpisce 1 Tessera. Se la Tessera non contiene pedine, scegli un'altra Tessera in questa colonna, se la colonna è vuota, scegli un'altra Tessera in un'altra colonna.

♦ Yazid **cattura** tutte le pedine sulla Tessera (e). A seconda del loro colore si hanno effetti diversi:



Posizionare i Visir catturati vicino al Sultanato, essi formano il Consiglio dei Visir (vedi Fine del Gioco).



Posizionare gli Anziani catturati vicino al Sultanato: se Yazid ha almeno 1 Anziano ed 1 Fachiro (o 2 Anziani se non ha Fachiri) li "spende" per ottenere 1 Djinn (prendere il primo disponibile da sinistra a destra). Yazid può ottenere solamente 1 Djinn per turno.

**Perdi immediatamente la partita se Yazid ha 6 Djinn!**



Mettere i Mercanti catturati nel sacchetto. Yazid prende altrettante carte Risorsa (da sinistra a destra) e le scarta tutte, eccetto i Fachiri.



Mettere i Costruttori nel sacchetto ed eseguire immediatamente l'azione Costruttori per Yazid: calcolato il bonus, prende le Monete dalla tua riserva.

**Perdi immediatamente se non riesci a pagare Yazid, anche se hai ancora carte Risorsa. Ricorda che puoi vendere carte Risorsa solo alla fine del tuo turno, come spiegato di seguito.**



Posizionare gli Assassini vicino al Sultanato.

**Perdi immediatamente la partita se Yazid ha 7 Assassini.**

Quando Yazid colpisce una Tessera, **piazza subito uno dei suoi Cammelli sopra di essa.** A meno che non vi sia già un altro Cammello posizionato. Yazid non esegue mai l'azione legata alla Tessera.

Gli Djinn non hanno effetto per Yazid, ma gli Djinn al suo servizio possono essere attivati dalle sue azioni:

**Denhim:** Riceve 2 Monete quando Yazid prende Visir.

**Nekir:** Riceve 2 Monete quando Yazid prende Assassini.

**Marid:** Riceve 2 Monete quando Yazid colpisce una tua Tessera.

**Ba'al:** Riceve 2 Monete quando Yazid prende un Djinn.

## 2b Il tuo Turno

Quando è il tuo turno, esegui le seguenti azioni, in ordine, come nel gioco base:

- ♦ Muovi le Pedine
- ♦ Determina il controllo della Tessera
- ♦ Esegui le azioni delle Tribù
- ♦ Esegui le azioni della Tessera
- ♦ Vendi le Risorse (facoltativo)

## 3. Ripristino

La fase di Ripristino si attua appena il tuo Turno e quello di Yazid si sono svolti. Come nel gioco base, ripristina le carte Risorse e Djinn, se necessario.

## Fine della partita

Come nel gioco base, la partita termina alla fine del turno in cui si verifica uno di questi due eventi:

- ♦ Un giocatore posiziona il suo ultimo Cammello su una Tessera (tu o Yazid).
- ♦ Non è più possibile muovere le Pedine in modo legale.

Paragona il tuo numero di Visir con quello presente al Consiglio dei Visir di Yazid. Se ne hai di più, complimenti! Puoi accedere al punteggio finale. In caso contrario, non si dispone di sostegno sufficiente per il vostro reclamo, e si perde la partita (un pareggio non è sufficiente).

Punteggio	Titolo	La Parola Degli Anziani
190 PV o Meno	Insufficiente Iznogoud	Alla fine, sei sopravvissuto...
Da 191 Pv a 220 Pv	Giovane Jafaar	Sei salito al Trono ed è tuo! Fino al prossimo colpo di stato.
Da 221 Pv a 250 Pv	Ambizioso Al-Rachid	Il Sultanato è tuo! E' stato fin troppo semplice.
250 Pv e Oltre	Splendido Saladino	Non solo hai preso il Trono, ma la gente ti ama. Ti stai ancora chiedendo come hai fatto, ma lo hai fatto, ed ha funzionato!

Vuoi affrontare una sfida più grande? Prova iniziando la partita con sole 20 Monete.

Diventare uno Splendio Saladino in queste condizioni è riservato ai giocatori più duri!

NOTA: 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 del gioco. Tutti i diritti del gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.