

Бруно Катала

2

# Тяжь племен

Дополнение

# ТРИХОТИ СУЛТАНА



DAYS OF  
WONDER

**С**ултанат Накала процветает. Однако его богатства влекут несчётное количество желающих их запознать! Если вы не хотите или уступаете, придётся обдуться новыми хитростями. Особенно если угесть, что султан основал пять удивительных городов, встав во главе которых летает каждый. Говорят, всемогущий правитель навещает в них, чтобы озолотить счастливицов, готовых исполнить все его прихоти. Станете ли вы такими счастливицами?

Благодаря этому дополнению покорять племена, бороться за власть над великими городами и выполнять желания султана смогут 5 игроков. Это дополнение можно использовать как с одной только базовой игрой, так и вместе с «Ремесленниками Накалы».

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

◆ 6 жетонов регионов (5 великих городов и 1 большое озеро).



Великие города



Большое озеро

- ◆ 15 фишек жителей племён.
- ◆ 8 верблюдов, 1 шатёр и 1 маркер игрока.
- ◆ 22 карты прихотей султана.
- ◆ 2 карты джиннов.
- ◆ Шкалы подготовки к раунду и очередности хода для игры впятером.
- ◆ 42 золотые монеты (достоинством «5»).
- ◆ Новый блокнот для подсчёта очков.
- ◆ Памятка.



Шкала подготовки к раунду

Карты прихотей



Шкала очередности хода



Карты джиннов



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**Примечание:** в этом дополнении вы найдёте компоненты для 5-го участника. Для партии впятером добавьте к базовой игре жетоны регионов хотя бы из 1 дополнения. Используйте шкалы подготовки к раунду и очерёдности хода из этого дополнения вместо базовых.

## В любом случае

- ♦ В партиях втроём, вчетвером и впятером каждый берёт 8 верблюдов и 1 маркер игрока одного цвета. В партии на двоих каждый берёт 11 верблюдов и 2 маркера игрока (используйте голубой и розовый наборы).
- ♦ Каждый игрок получает 50 золотых монет (9 достоинством «5» и 5 достоинством «1»).
- ♦ Подготовьте по обычным правилам две шкалы, карты джинов (не забудьте добавить новые) и ресурсов, пальмы, дворцы и золотые монеты.
- ♦ В случайном порядке поместите маркеры игроков на шкалу подготовки к раунду. В этой последовательности участники будут выбирать ячейки на шкале очерёдности хода.

## Играя без «Ремесленников Накалы»

- ♦ Перемешайте 6 жетонов регионов из дополнения «Прихоти султана» и все жетоны из базовой игры. Случайным образом выложите султанат размером  $6 \times 6$ .

**Подсказка:** вам будет проще ориентироваться, если повернуть все регионы в одну сторону.

- ♦ Уберите из колоды прихотей султана 3 карты с символом ремесленников Накалы в левом нижнем углу (см. рис.). Перемешайте колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с султанатом. Выложите по 1 карте на каждый жетон великого города лицевой стороной вверх (всего 5 карт).
- ♦ Добавьте фишки жителей из этого дополнения в мешочек (к фишкам из базовой игры). Как обычно, поместите 3 случайных жителей в каждый регион, **кроме большого озера**.



## Играя с «Ремесленниками Накалы»

- ♦ Перемешайте 6 жетонов регионов из дополнения «Прихоти султана» и все жетоны из базовой игры.
- ♦ Возьмите 14 случайных жетонов из их числа и 6 жетонов из дополнения «Ремесленники Накалы». Перемешайте получившиеся 20 жетонов и в случайном порядке выложите их прямоугольником  $5 \times 4$ .
- ♦ Разместите вокруг него оставшиеся 22 жетона, образовав султанат размером  $7 \times 6$ .
- ♦ Поместите по 2 горы на жетоны мастерских.

**Примечание:** выкладывая жетоны регионов, поворачивайте их в одну сторону. Если какой-либо регион оказался со всех сторон окружён горами или отрезан от других регионов большим озером и/или бездной, заново соберите султанат.

- ♦ Перемешайте колоду прихотей султана и поместите её лицевой стороной вниз рядом с султанатом. Выложите по 1 карте на каждый жетон великого города лицевой стороной вверх (всего 5 карт).
- ♦ Добавьте фишки жителей из обоих дополнений в мешочек (к фишкам из базовой игры). Как обычно, поместите 3 случайных жителей в каждый регион, **кроме большого озера и бездны**.
- ♦ Перемешайте жетоны предметов и сложите их одной стопкой лицевой стороной вниз рядом с султанатом.
- ♦ Каждый игрок берёт шатёр своего цвета.

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Изменения при игре с этим дополнением описаны ниже. Остальные базовые правила не меняются.

## Свойства новых регионов

### БОЛЬШОЕ ОЗЕРО

Большое озеро – недоступный, непроходимый регион. В нём никогда не бывает жителей (ни при подготовке к игре, ни во время неё).

В конце игры все дворцы и пальмы на ваших жетонах регионов, окружающих большое озеро (по горизонтали, вертикали и диагонали), приносят в 2 раза больше ПО (10 ПО дворцы и 6 ПО пальмы).



### 5 ВЕЛИКИХ ГОРОДОВ

Захват власти в великих городах может значительно приблизить вас к победе. Чем больше у вас городов, тем больше ПО вы получите в конце партии:

- ◆ 5 ПО, если владеете 1 городом.
- ◆ 20 ПО, если владеете 2 городами.
- ◆ 45 ПО, если владеете 3 городами.
- ◆ 80 ПО, если владеете 4 городами.
- ◆ 125 ПО, если владеете 5 городами.

Не дайте кому-то одному захватить власть во всех великих городах!

**Свойство региона:** закончив перемещение на жетоне великого города, заберите с него карту прихоти султана, если она есть. Если её нет, ничего не происходит.

В фазе обновления рядов выложите новые карты прихотей на жетоны великих городов (лицевой стороной вверх), на которых нет этих карт.

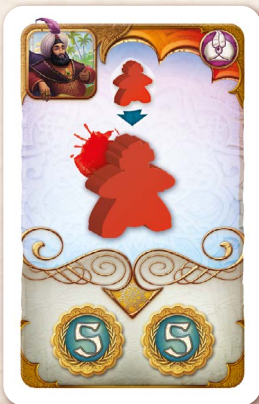
Если вы хотите успеть забрать определённую карту прихоти, попробуйте ходить раньше других, выбрав более дорогую ячейку на шкале очередности хода.

**Примечание:** у 3 жетонов великих городов синий символ ПО, а у 2 – красный. Этот цвет важен лишь для свойств шатров и строителей.



## Карты прихотей султана

На каждой карте прихоти указаны условия, которые необходимо выполнить, чтобы получить её награду.



**При получении карты прихоти султана:**

- ◆ Если в данный момент у вас выполняются условия карты, сразу же положите её перед собой лицевой стороной вверх и получите указанное число золотых монет.

♦ В противном случае положите её перед собой лицевой стороной вниз. Как только у вас выполняются условия карты, переверните её и получите указанное число золотых монет.

В конце игры все карты прихотей, условия которых не были выполнены, сбрасываются. Игроки не получают за них ни награды, ни штрафа.

Эффекты всех карт прихотей описаны в памятке.

## НОВЫЕ ШКАЛЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА И ПОДГОТОВКИ К РАУНДУ

**Примечание:** используйте новые шкалы только при игре внятером.

На новой шкале очередности хода изображено по 2 ячейки «1», «3» и «5». Занимайте их по правилам ячеек «0» из базовой игры: если на ячейке уже стоит маркер соперника, сдвиньте его вверх и поместите свой маркер на освободившееся место. Поскольку на шкале всего по 2 ячейки «1», «3» и «5», каждую из этих стоимостей могут выбрать не более 2 игроков за раунд.

Шкала подготовки к раунду



Шкала очередности хода

а.



Андрей тратит 3 золотые монеты и ставит маркер в нижнюю ячейку «3» шкалы очередности хода.

б.



Борис, желая обойти соперников, платит 5 монет и помещает маркер в нижнюю ячейку «5» шкалы очередности хода.

В.



Кирилл не хочет тратить много денег, ведь каждая золотая монета — это 1 ПО в конце игры. Однако после него будут выбирать ячейки ещё 2 игрока: если он поставит маркер на «1», то, скорее всего, будет ходить последним. Кирилл решает потратить 3 монеты и сдвинуть маркер Андрея в верхнюю ячейку «3».

Г.



Дарья оказалась в сложной ситуации. Чтобы не ходить последней, ей нужно заплатить 5 монет (сдвинув маркер Бориса вверх), но ей жалко денег. Дарья понимает, что, выбрав ячейку «1», она всё равно окажется последней, если следующий игрок тоже выберет «1» и сдвинет её маркер. Поэтому она решает не тратить монеты и занимает нижнюю ячейку «0».

Д.



Ирина тоже решает сэкономить и сдвигает маркер Дарьи вверх, выставляя свой маркер в освободившуюся ячейку «0». Ирина будет ходить четвёртой.

# НОВЫЕ ДЖИННЫ

## Кали

Всякий раз, сдвигая маркер соперника на шкале очерёдности хода, получайте 1 монету. Всякий раз, когда соперник сдвигает ваш маркер на шкале очерёдности хода, получайте 2 монеты.

**Примечание:** пусть на карте и показана шкала для партий впятером, вы можете использовать Кали при игре любым составом.



## Ганеша

Всякий раз, когда кто-либо берёт карту прихоти султана, получайте 1 монету, если это вы, или 2 монеты, если это соперник.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК:  
БРУНО КАЛАА

ХУДОЖНИК:  
КЛЕМАН МАССОН

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР:  
СИРИЛЬ ДОЖАН



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014-2021 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

DAYS OF  
WONDER®