

Султанат Накала продолжает процветать. На этот раз процветание привлекло больше конкурентов, чем песчинок в пустыне, поэтому, если вы ожидаете остаться на вершине, вам придется изучить некоторые новые трюки ... тем более, что Султан основал 5 новых сказочных городов, которые все хотят контролировать. Я также слышал, что султан иногда проводит слушания в этих городах, предлагая огромные вознаграждения тем, кто предоставляет ему свои прихоти.

«Whims of the Sultan»: до 5 игроков теперь могут соперничать с 5 великолепными городами и работать над тем, чтобы удовлетворить требования султана. Это расширение может играть только с базовой игрой или с расширением «The Artisans of Naqala».

### **Раскладка игры:**

***Примечание:** Это расширение предоставляет компоненты, необходимые для игры в 5 игроков в Five Tribes. Этот параметр возможен только путем добавления, по крайней мере, одного из расширений, добавляющих тайлы в игру. Единственное изменение в настройке в этом случае заключается в переключении трека порядка ставок и дорожки порядка очереди из базовой игры с теми, которые были предоставлены в этом расширении.*

### **Во все времена:**

- ◆ В игре с 3-5 игроками каждый игрок получает 8 верблюдов и 1 маркер хода в своем цвете. В игре с двумя игроками каждый игрок получает 11 верблюдов и 2 маркера хода (синий и розовый).
- ◆ Каждый игрок получает 50 золотых монет (9 монет стоимостью «5» + 5 штук стоимостью «1»)
- ◆ Трек очередности ставок и трек очередности хода, карты ресурсов, карты Джинна (не забудьте новые!), золотые монеты, пальмы и дворцы размещаются в соответствии с обычной настройкой.
- ◆ Возьмите маркеры очередности хода игроков и произвольно разместите их на треке очередности хода. Это определит, какую ставку игроки первоначально предлагают для позиции.

### **БЕЗ расширения «The Artisans of Naqala»:**

- ◆ Смешайте 6 тайлов из этого расширения с теми из основной игры. Поместите их случайным образом на стол, образуя квадрат 6 x 6 тайлов.

***Совет:** Будет легче читать, если вы используете одну и ту же ориентацию для всех фрагментов.*

- ◆ Удалите 3 карты прихотей Султана, у которых есть символ ремесленников из игры. Перемешайте оставшиеся карты прихотей Султана и положите колоду на столе лицом вниз. Возьмите верхние 5 карт и положите по одной, лицом вверх, в каждый сказочный город.
- ◆ Смешайте миплы от основной игры и от этого расширения. Затем случайным образом вытащите и положите на каждый тайл по 3 мипла. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ТАЙЛА Великого озера, который остается пустой.

## С расширением «The Artisans of Naqala»:

- ◆ Смешайте 6 тайлов с расширением «Whims of the Sultan» с теми, что есть в основной игре.
- ◆ Выложите случайным образом 14 тайлов и добавьте 6 тайлов из «The Artisans of Naqala». Перемешайте эти 20 тайлов и разместите их в случайном порядке на столе, образуя сетку 4 x 5 тайлов.
- ◆ Положите 22 оставшихся тайла вокруг этой сетки, чтобы в итоге вы получили сетку 6 x 7 тайлов.

**Примечание:** Из-за гор убедитесь, что вы используете одну и ту же ориентацию для всех тайлов. Кроме того, если тайл полностью окружен горами или отрезан от остальных тайлов из-за Великого озера и / или пропасти, разложите заново, так как все тайлы должны оставаться доступными.

- ◆ Поместите горы на обозначенные места на тайлы мастерской.
- ◆ Перемешайте все карты прихотей Султана и положите колоду на столе лицом вниз. Возьмите верхние 5 карт и положите по одной, лицом вверх, в каждый сказочный город.
- ◆ Смешайте миплы от основной игры и от этого расширения. Затем случайным образом вытащите и положите на каждый тайл по 3 мипла. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ Великого озера и пропасти, которые остаются пустыми.
- ◆ Достаньте маркеры предметов и уложите их лицом вниз на столе.
- ◆ Каждый игрок получает шатер в своем цвете.

В этой брошюре объясняется, как играть с новыми элементами игры. Другие правила остаются без изменений.

## БОЛЬШОЕ ОЗЕРО

Великое озеро - это запретный, непроходимый тайл. На нем никогда не может быть миплов, во время раскладки или во время игры. В конце игры **КАЖДЫЙ** дворец или пальма на тайле, прилегающий к тайлу Великого озера (либо ортогонально, либо диагонально), стоит в два раза больше обычного и приносит 10 очков для дворца и 6 очков для пальмы.

## СКАЗОЧНЫЕ ГОРОДА (5 тайлов)

Управление сказочными городами может стать огромным шагом к победе. Чем больше вы контролируете их, тем больше очков вы набираете в конце игры:

- ◆ Если вы контролируете один город, вы набираете 5 очков.
- ◆ Если вы контролируете два города, вы набираете 20 очков.
- ◆ Если вы контролируете три города, вы набираете 45 очков
- ◆ Если вы контролируете четыре города, вы набираете 80 очков.
- ◆ Если вы контролируете все пять городов, вы набираете 125 очков

Итак, убедитесь, что вы не позволяете одному игроку контролировать все из них!

**Действие:** Когда вы закончите свой путь в сказочном городе, возьмите карту прихотей Султана в свою руку, если на тайле уже есть одна. Если в городе нет карты, вы ничего не получите. Во время фазы очистки добавьте новый вид карт прихотей Султана в города, где их нет.

Таким образом, если одна из карт прихотей Султана действительно важна для вас, это может быть стимулом для того, чтобы предлагать больше, чтобы закрепить ее в начале раунда, прежде чем кто-то получит ее ...

**Примечание:** Три сказочных города считаются синими тайлами, а два являются красными тайлами при применении действия строителей или эффекта шатра. Эти цветовые вариации не оказывают никакого влияния на игру.

## КАРТЫ СУЛТАНА

Каждая карта показывает специальный запрос от Султана, который покроев вас золотом, если вы соответствуете его требованиям.

### Когда вы собираете карты прихотей Султана:

- ◆ Если вы уже выполнили эти требования, положите карту перед собой и сразу получите золотые монеты, изображенные на карте.
- ◆ Если вы еще не выполнили эти требования, держите карту в руке. Позже в игре, как только вы выполните условия карты, раскройте ее, поместите ее лицом вверх перед собой и получите золотые монеты, изображенные на карте.

В конце игры карты, которые все еще находятся в руках игроков, просто отбрасываются. Они ничего не стоят и не приносят никакого наказания. Все эффекты карты описаны на сводном листе.

## НОВЫЕ ТРЕКИ ОЧЕРЕДНОСТИ СТАВОК И ХОДА

**Примечание:** *Используйте только новые треки при игре в 5 игроков.*

На новом треке очередности ставок есть по два места на 1, 3 и 5 золотых монет. Торги для этих значений работают так же, как «0» позиция на треке очередности: первый игрок, который делает ставку на одно из этих значений, помещает маркер хода в соответствующую нижнюю позицию. Второй игрок, который выбирает это значение, подталкивает маркер очередности хода противника на верхнюю позицию того же значения, чтобы освободить позицию для своего маркера и занять место, чтобы играть перед «преследуемым» игроком. Есть только две позиции со стоимостью, а это означает, что каждое из этих значений ограничено двумя игроками.

## НОВЫЕ ДЖИНЫ

### KALI:

Каждый раз, когда вы подвигаете маркер очередности хода противника на треке очередности ставок, получаете 1 золотую монету.

Каждый раз, когда ваш маркер очередности хода выталкивается противником на треке очередности ставок, получаете 2 золотые монеты.

**Примечание:** *Несмотря на то, что на карте отображается трек из 5 игроков, мощь Kali активна во всех играх.*

### GANAPATI:

Получите 1 золотую монету каждый раз, когда вы получаете карту прихотей султана и 2 золотые монеты каждый раз, когда один из ваших противников.