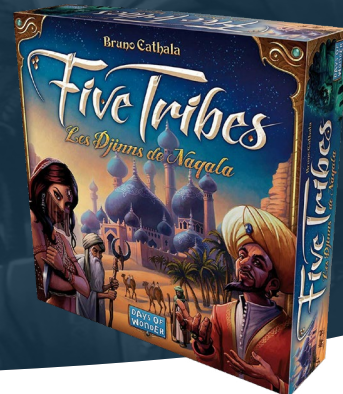




# FIVE TRIBES

(DAYS OF WONDER)

LE VIEUX SULTAN EST MORT. VOTRE CARAVANE ARRIVE AU FABULEUX SULTANAT DE NAGALA. SEREZ-VOUS L'ÉTRANGER DONT PARLENT LES ORACLES, CELUI QUI SAURA SÉDUIRE LES 5 TRIBUS ET PRENDRE LA PLACE DU DÉFUNT SULTAN ? UTILISEZ À BON ESCIENT LE POUVOIR DE CHAQUE TRIBU, INVOQUEZ LES ANCIENS DJINNS ET PRENEZ POSSESSION DES VILLAGES ET DES OASIS POUR ASSEOIR VOTRE INFLUENCE.



## 1 / MISE EN PLACE



### PLATEAU CENTRAL

- Formez un rectangle de 5 tuiles X 6 avec les 30 tuiles du jeu.
- Mélangez les jetons *Personnage* (Meeples) dans le sac puis placez-en 3 au hasard sur chaque tuile.
- Placez la *Piste d'ordre des enchères* et la *Piste d'ordre de jeu* à côté du plateau.
- Posez au hasard les pions d'enchère de chaque joueur les uns après les autres sur la piste d'ordre des enchères.
- Mélangez les *cartes Ressource* et déposez 9 cartes face visible, près du plateau. Le reste forme une pioche.
- Mélangez les *cartes Djinn* et déposez 3 cartes face visible, près du plateau. Le reste forme une pioche.
- Placez les *Palmiers*, les *Palais* et les pièces d'or restantes à proximité du plateau.

### CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 8 *Chameaux* et 1 pion d'enchère à sa couleur. À 2 joueurs, chacun reçoit 11 *Chameaux* et 2 pions d'enchère.
- 50 pièces d'or.

## 2 / TOUR DE JEU

À CHAQUE DÉBUT DE MANCHE, DÉTERMINEZ DANS QUEL ORDRE JOUERONT LES JOUEURS EN FAISANT DES ENCHÈRES. CHACUN FERA ENSUITE SON ACTION DANS L'ORDRE DU TOUR.

### ENCHÈRE POUR L'ORDRE DE JEU

- Le joueur dont le pion se trouve sur la case 1 de la *Piste d'ordre des enchères*, est le premier à pouvoir miser sur la *Piste d'ordre du jeu*, en y posant son pion.
- Lorsque vous posez votre pion sur une case de la *Piste d'ordre du jeu*, vous devez payer la somme indiquée sur cette case.
- Plus la somme est élevée, plus vous avez de chance d'être dans les premiers joueurs à commencer le tour à suivre.
- Le second joueur sur la *Piste des enchères*, pose son pion à son tour, en payant la somme due. Les joueurs suivants font de même.
- L'ordre du tour de la manche à venir est déterminé par les emplacements de chaque joueur sur la piste (de la droite vers la gauche).
- Pour les 3 cases 0, on ne paye rien. Cependant, si un joueur se pose sur une case 0 et qu'un adversaire a déjà fait de même, il prend la place de son adversaire. Le pion de l'adversaire est décalé vers la case 0 à gauche, lui faisant perdre une place dans la hiérarchie du tour.

### ACTION DES JOUEURS

#### DÉPLACEZ VOTRE PION ENCHÈRE

- Retirez votre pion de la *Piste d'ordre du tour* et posez-le sur la case libre la plus à droite de la *Piste des enchères*.

#### DÉPLACEZ DES MEEPLES

- Choisissez une tuile avec 1 ou plusieurs Meeples dessus. Prenez-les en main.
- Posez un de ces Meeples sur une case adjacente (pas de diagonale). À partir de cette nouvelle case, posez un autre Meeple sur une case adjacente et ainsi de suite, jusqu'au dernier Meeple posé.
- Le dernier Meeple que vous posez ne doit jamais être le seul de sa couleur sur la case.
- Vous ne pouvez jamais revenir en arrière. Il est cependant possible de faire une boucle (minimum 5 Meeples) et de repasser sur une même tuile.

#### CONTRÔLE DE TUILE

- Sur la dernière tuile où vous êtes arrivé, reprenez en main le dernier Meeple joué ainsi que tous les autres de la même couleur.
- Si vous videz la tuile à cette occasion, vous prenez le contrôle de cette dernière en y plaçant un *Chameau*. Sauf si la tuile est déjà contrôlée par un autre joueur. Vous marquez les points de victoire indiqués dessus en fin de partie.

#### ACTION DES TRIBUS

- Que vous vidiez la tuile ou non, vous pouvez faire l'action correspondant à la couleur des Meeples récupérés :
  - **Tribu des Marchands**
    - Vous pouvez prendre une *carte Marchand* par Meeple vert récupéré.
    - Vous devez prendre les cartes face visible, en partant de la gauche. Vous ne remplacez pas les cartes récupérées.
    - Défaussez les Meeples.
  - **Tribu des Vizirs**
    - Collectionnez les Meeples jaunes devant vous. Ils vous rapportent 1 point de victoire chacun en fin de partie et un bonus de 10 points pour chaque adversaire ayant strictement moins de Vizirs que vous.
  - **Tribu des Bâtitseurs**
    - Comptez le nombre de tuiles bleues autour de la tuile où vous avez récupéré les Meeples bleus. Comptez aussi la tuile où vous êtes arrêté, si son numéro est bleu.
    - Multipliez ce nombre par le nombre de Meeples bleus que vous venez de récupérer et prenez autant de pièces d'or que le résultat obtenu. Vous pouvez augmenter votre total de Meeples bleus en ajoutant des cartes *Fakir* en votre possession. 1 carte *Fakir* = 1 Meeple Bleu.
    - Défaussez les Meeples.




- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)









### - Tribu des Sages

- Collectionnez les *Meeples* blancs devant vous. Ils vous rapportent 2 points de victoire chacun en fin de partie.
- Vous pouvez aussi échanger 2 pions *Sages* (ou 1 *Sages* + 1 *Fakir*) contre 1 carte *Djinn*  , sur les tuiles *Lieu sacré*.

### - Tribu des Assassins

- Vous pouvez éliminer 1 *Meeple* de votre choix sur une case proche de votre case d'arrivée. Vous pouvez ainsi tuer à une distance équivalente au nombre de *Meeples* rouges récupérés. Ex : 3 *Meeples* = jusqu'à 3 tuiles de distance avec la tuile de départ.
- Vous pouvez augmenter le nombre de *Meeple* rouges en rajoutant des cartes *Fakir* en votre possession.
- Si vous videz une tuile en éliminant un *Meeple*, vous prenez le contrôle de cette tuile (en y posant un *Chameau*).
- Vous pouvez sinon éliminer un *Meeple* Blanc ou jaune chez un adversaire.
- Défaussez les *Meeples*.

### ACTION DES TUILES

- Une fois l'action des *Meeples* effectuée, vous pouvez accomplir l'action de la tuile d'arrivée (aucune autre tuile).
-  : Vous devez placer un *Palmier* sur cette tuile. Chaque *Palmier* rapporte 3 points de victoire au joueur qui contrôle la tuile.
-  : Vous devez placer un *Palais* sur cette tuile. Chaque *Palais* rapporte 5 points de victoire au joueur qui contrôle la tuile.
-  : Vous pouvez récupérer 1 carte *Marchandise* parmi les 3 premières (en partant de la gauche) en payant 3 pièces d'or.
-  : Vous pouvez récupérer 2 cartes *Marchandise* parmi les 6 premières (en partant de la gauche) en payant 6 pièces d'or.
-  : Défaussez 2 pions *Sage*  ou 1 *Sage* + 1 *Fakir*  pour récupérer 1 des 3 cartes *Djinn*  disponibles. Les *Djinn* rapportent des points de victoire en fin de partie et possèdent des pouvoirs. Certains pouvoirs sont payants et ne peuvent être utilisés qu'une seule fois lors du tour du joueur. Les pouvoirs peuvent être utilisés immédiatement après l'acquisition du *Djinn*.

### VENTE DE MARCHANDISE (FACULTATIF)

- À la fin de votre tour, vous pouvez vendre des *Marchandises* (pas des *Fakirs*) contre de l'or.
- Plus vous vendez de cartes différentes, plus vous recevez de pièces d'or.
- Défaussez les cartes vendues.



### NETTOYAGE

- C'est uniquement à cette étape, lorsque tous les joueurs ont effectué leur action, que l'on réapprovisionne les cartes *Ressource* et que l'on pioche de nouveaux *Djinn*. Rajoutez (sur la droite) le nombre de cartes *Ressources* nécessaires pour arriver à un total de 9 cartes. Piochez autant de cartes *Djinn* nécessaires pour arriver à un total de 3 cartes *Djinn*.



## 3 / FIN DE PARTIE

### LA PARTIE S'ACHÈVE À LA FIN DE LA MANCHE EN COURS LORSQUE :

- Un joueur dépose son dernier *Chameau* sur une tuile.
- Il n'est plus possible de déplacer des *Meeples*. Vous et les joueurs suivants pouvez encore jouer certains pouvoirs de cartes *Djinn*.

### À LA FIN DU JEU, VOUS MARQUerez DES POINTS DE VICTOIRE (PV) COMME SUIT :

- 1 PV par pièce d'or en votre possession.
- 1 PV pour chaque *Vizir* (jaune) en votre possession + 10 PV pour chaque adversaire ayant strictement moins de pions *Vizir* que vous.
- 2 PV pour chaque *Sage* (blanc) en votre possession.
- Les PV de vos cartes *Djinn*.
- 3 PV pour chaque *Palmier* situé sur les tuiles que vous contrôlez (avec un *Chameau* à votre couleur).
- 5 PV pour chaque *Palais* situé sur les tuiles que vous contrôlez (avec un *Chameau* à votre couleur).
- Les PV inscrits sur les tuiles que vous contrôlez.
- Les PV accordés pour chaque série de cartes *Marchandise* (pas les *Fakirs*) différentes en votre possession.