

Bruno Cathala

2

# Five Tribes

Expansion

# WHIMS

OF THE SULTAN

*Kaprysy Sultana*



DAYS OF  
WONDER





**B**UJNY ROZKWIAT SUŁTANATU NAQALI PRZYCIĄGNAŁ WIELU ZAINTERESOWANYCH – CO NAJMNIJ TYLU, ILE ZIAREN EK PIASKU LICZY PUSTYNIĄ; BĘDZIESZ WIĘC MUSIAŁ NAUCZYĆ SIĘ KILKU NOWYCH SZTUCZEK, ABY UTRZYMAĆ SIĘ NA SZCZYCIE... ZWŁASZCZA ŻE SUŁTAN ZAŁOŻYŁ 5 CUDOWNYCH MIAST, NAD KTÓRYMI KAŻDY CHCIAŁBY PRZEJĄĆ KONTROLĘ.

**P**OWIADAJĄ, RÓWNIEŻ, ŻE SUŁTAN MA W ZWYCZAJU POJAWIAĆ SIĘ NA POSIEDZENIACH W TYCHŻE MIASTACH, WYZNACZAJĄC OGROMNE NAGRODY ŚMIAŁKOM GOTOWYM SPĘŁNIĆ JEGO ZACHCIANKI. CZY SPROSTASZ TEMU WYZWANIU?

„Kaprysy Sułtana” pozwalają 5 graczom rywalizować o kontrolę nad 5 Cudownymi miastami oraz spełnienie życzeń Sułtana. Ten dodatek umożliwi grę zarówno w wersję podstawową, jak i z rozszerzeniem „Rzemieśnicy Naqali”.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

◆ 6 płytek (5 cudownych miast, wielkie jezioro),



cudowne miasto



wielkie jezioro



◆ 15 drewnianych figurek członków klanów,



◆ 8 wielbłądów, namiot, znaczek gracza,

◆ 22 karty kaprysów sułtana,

◆ 2 karty dzinów,

◆ tor licytacji i tor kolejności,

◆ notes z arkuszami punktacji,

◆ skrót zasad.



karty kaprysów sułtana

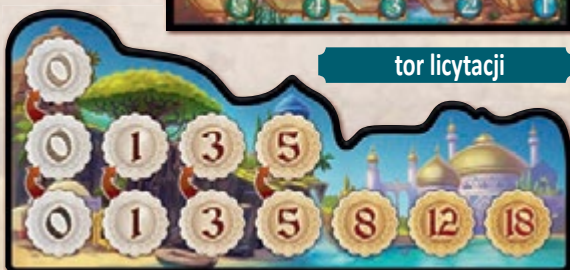
tor kolejności



karty dzinów



tor licytacji



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

**Uwaga!** W tym rozszerzeniu znajdują się elementy pozwalające na rozgrywkę pięcioosobową. Do takiej rozgrywki niezbędne jest przynajmniej jedno rozszerzenie, które wprowadza do gry nowe płytki. Jedyną zmianą w przygotowaniu do gry dla 5 osób jest zmiana toru licytacji i toru kolejności w wersji podstawowej gry na te z tego rozszerzenia.

## Zawsze

- ✦ W rozgrywce 3, 4 i 5-osobowej każdy z graczy otrzymuje 8 wielbłądów oraz 1 znacznik w swoim kolorze. W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy otrzymuje 11 wielbłądów i 2 znaczniki gracza w kolorze niebieskim albo różowym.
- ✦ Każdy z graczy otrzymuje 50 złotych monet (9 monet o wartości „5” każda i 5 monet o wartości „1” każda).
- ✦ Tory licytacji i kolejności, karty zasobów, karty dzinów (po wtasowaniu nowych kart), złote monety, palmy i pałace rozmieść zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- ✦ Znaczniki graczy umieść losowo na torze kolejności. Określi to początkową kolejność, zgodnie z którą będziecie licytować swoje pozycje.

## Bez rozszerzenia Rzemieślnicy Naqali

- ✦ Wymieszaj 6 płytek z tego rozszerzenia z płytkami z podstawowej wersji gry. Rozłóż je losowo na stole, tworząc kwadrat 6×6 (który utworzy planszę).

**Wskazówka.** Plansza będzie czytelniejsza, jeśli rozłóżycie wszystkie płytki w tę samą stronę.

- ✦ Usuń z gry 3 karty kaprysu sułtana zawierające symbol rzemieślników. Potasuj pozostałe karty kapryśsu sułtana i połóż je w formie zakrytej talii obok planszy. Dobierz pierwsze 5 kart i połóż po jednej odkrytej karcie na każdym cudownym mieście.
- ✦ Wymieszaj w woreczku drewniane figurki członków klanów z podstawowej wersji gry i z tego rozszerzenia. Następnie na każdej płytce (Z WYJĄTKIEM wielkiego jeziora, które ma zostać puste) umieść po 3 losowe figurki.



## Z rozszerzeniem Rzemieślnicy Naqali

Wymieszaj 6 płytek z tego rozszerzenia z płytkami z podstawowej wersji gry.

- ✦ Dobierz losowo 14 płytek ze stosu, a następnie dodaj 6 płytek z rozszerzenia Rzemieślnicy Naqali. Potasuj 20 płytek i rozłóż je losowo na stole, tworząc pole do gry o wymiarach 4×5.
- ✦ Połóż pozostałe 22 płytki wokół pola do gry, aby ostatecznie otrzymać prostokąt 6×7 (planszę gry).

**Uwaga!** Zwróćcie uwagę na pasma górskie i upewnijcie się, że wszystkie płytki są zwrócone w tę samą stronę. Jeśli płytka jest otoczona ze wszystkich stron przez pasma górskie albo jest odcięta od reszty planszy przez wielkie jezioro lub przepaść, rozłóżcie płytki ponownie (gracze muszą mieć możliwość dostępu do każdej płytki).



◆ Umieść pasma górskie na odpowiednich miejscach na płytkach warsztatu.

◆ Potasuj karty kaprysów sułtana i połóż je w formie zakrytej talii obok planszy. Do- bierz pierwsze 5 kart i połóż po jednej odkrytej karcie na każdym cudownym mieście.

◆ Wymieszaj w woreczku drewniane figurki członków klanów z podstawowej wersji gry i z obu rozszerzeń. Następnie na każdej płytce (Z WYJĄTKIEM wielkiego jeziora i przepa- ści, które mają zostać puste) umieść po 3 losowe figurki.

◆ Potasuj wszystkie znaczniki przedmiotów i ułóż z nich zakryty stos obok planszy. Każdy z graczy otrzymuje namiot w swoim kolorze.

## JAK GRAĆ

W tej instrukcji znajdują się zasady dotyczące nowych elementów. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

### Nowe płytki

#### WIELKIE JEZIORO

Nie wolno przechodzić przez wielkie jezioro.

Nie można umieszczać na nim żadnych figurek człon- ków klanów – ani podczas przygotowania do gry, ani w trakcie gry.

Na koniec gry KAŻDY pałac i palma na płytce sąsiadu- jącej z wielkim jeziorem (zarówno z boku, jak po sko- sie) przynosi dwa razy więcej punktów niż normalnie. (10 punktów za pałac, 6 punktów za palmę).



#### CUDOWNE MIASTA (5 płytek)

Kontrola nad cudownymi miastami może okazać się kro- kiem milowym na drodze do zwycięstwa. Im więcej płytek będziesz kontrolować, tym więcej punktów dostaniesz na koniec gry:

- ◆ Jeśli kontrolujesz 1 miasto, otrzymujesz 5 punktów.
- ◆ Jeśli kontrolujesz 2 miasta, otrzymujesz 20 punktów.
- ◆ Jeśli kontrolujesz 3 miasta, otrzymujesz 45 punktów.
- ◆ Jeśli kontrolujesz 4 miasta, otrzymujesz 80 punktów.
- ◆ Jeśli kontrolujesz wszystkie 5 miast, otrzymujesz 125 punktów.



Nie pozwól żadnemu z graczy na przejęcie kontroli nad wszystkimi płytkami!

**Akcja z płytki.** Kiedy zakończysz swój ruch na cudownym mieście, bierzesz do ręki kartę kaprysu sułtana, jeśli jakaś znajduje się na płytce.

Jeśli na płytce nie ma żadnej karty, niczego nie otrzymujesz.

Podczas fazy porządkowania elementów połóż po jednej nowej odkrytej karcie kaprysu sułtana na każdej płytce miasta, na której nie ma karty.

Jeśli bardzo zależy Ci na jednej z kart kaprysów sułtana, możesz zalicytować więcej, aby zdobyć tę kartę, zanim zrobi to ktoś inny...

**Uwaga!** W momencie rozpatrywania akcji budowniczych albo efektu namiotu trzy z pięciu płytek cudownych miast uznawane są za niebieskie, zaś dwa pozostałe za czerwone. Różnice w kolorach miast nie mają innego wpływu na rozgrywkę.

## Karty kaprysów sułtana

Każda karta ukazuje specjalne życzenie sułtana, który obsypie Cię złotem, jeśli je spełnisz.



### Gdy weźmiesz kartę kaprysów sułtana:

- ◆ Jeśli spełniasz wymagania sułtana, połóż kartę odkrytą przed sobą i natychmiast pobierz odpowiednią liczbę złotych monet.
- ◆ Jeśli nie spełniasz jeszcze wymagań sułtana, zatrzymaj kartę na ręce. Kiedy tylko spełnisz warunki przedstawione na karcie, umieść ją odkrytą przed sobą i pobierz natychmiast odpowiednią liczbę złotych monet.

Na koniec gry karty pozostałe na rękach graczy należy odrzucić. Nie przynoszą punktów ani nie powodują otrzymania kary.

Wszystkie efekty przedstawione na kartach są opisane w skrócie zasad.

## NOWE TORY KOLEJNOŚCI I LICYTACJI

**Uwaga!** Nowych torów użycie tylko w rozgrywce 5-osobowej.

Na nowym torze licytacji znajdują się pola o wartości 1, 3 i 5 złotych monet. Pola te działają w ten sam sposób jak pole „0” w podstawowej wersji gry. Pierwszy z graczy, który zaliczytuje jedną z tych ofert, umieszcza swój znacznik na dolnym polu. Kolejny gracz, który wybierze tę samą ofertę, spycha w górę znacznik przeciwnika, robiąc tym samym miejsce dla swojego znacznika i wyprzedzając przeciwnika na torze licytacji. Każda z tych ofert posiada tylko dwa pola, co ogranicza liczbę graczy licytujących daną ofertę do dwóch.





A.



Adrian decyduje się zapłacić 3 złote monety.  
Umieszcza swój znacznik na polu „3” na torze licytacji.

B.



Bartek dostrzegł możliwość wykonania ciekawego ruchu i zdecydował się zapłacić 5 złotych monet. Umieszcza swój znacznik na polu „5” na torze licytacji.

C.



Czesiek chciałby zaoszczędzić trochę pieniędzy, bo wie, że każda złota moneta jest warta na koniec gry 1 punkt zwycięstwa. Jednocześnie musi pamiętać, że po nim będzie licytować jeszcze dwóch graczy, a więc 1 złota moneta może nie wystarczyć... Decyduje się zapłacić 3 złote monety, tym samym spychając znacznik Adriana.

D.



Dorota jest w trudnej sytuacji... Jedyny sposób na uniknięcie ostatniego miejsca to zapłacenie 5 złotych monet (i przesunięcie znacznika Bartka w górę). Nie może sobie jednak teraz na to pozwolić. Zdaje sobie również sprawę z tego, że jeśli zapłaci 1 złotą monetą ostatni gracz zrobi to samo, aby znaleźć się przed nią. Decyduje się więc zatrzymać złote monety na później i umieszcza swój znacznik na polu „0”.

E.



Eryk również nic nie płaci.  
Spycha znacznik Doroty za darmo. Tym samym będzie grał jako czwarty.

## nowe dziny

### *Kali*

Za każdym razem, gdy spychasz znacznik przeciwnika na torze licytacji, pobierz 1 złotą monetę. Za każdym razem, gdy twój znacznik jest spychany na torze licytacji, pobierz 2 złote monety.

**Uwaga!** Moc Kali jest aktywna niezależnie od liczby graczy.



### *Ganapati*

Pobierz 1 złotą monetę za każdym razem, gdy otrzymujesz kartę kaprysu sułtana i 2 złote monety z za każdym razem, gdy robi to przeciwnik.





OPRACOWANIE

*Projekt gry*  
*Bruno Cathala*

*Ilustracje*  
*Clément Masson*

*Opracowanie graficzne*  
*Cyrille Daujean*

*Redakcja polskich zasad*  
*zespół Rebel*



DAYS OF  
WONDER