Bruno Cathala

Five Tribes™

Les Djinns de Naqala

2-4 | 13+ | 40'-80'

Après des journées de voyage au cœur du pays des mille et une nuits, votre caravane arrive enfin au fabuleux sultanat de Naqala. Les rumeurs étaient vraies : le vieux sultan est mort... les oracles prédisent la venue d'un étranger qui saurait gagner les faveurs des Cinq Tribus pour prendre sa place. Allez-vous accomplir la prophétie ? Invoquez les anciens Djinns, faites appel aux différentes tribus au moment opportun, et le trône sera à vous !

Matériel

- 5 aides de jeu (tour de jeu d'un côté, Djinns de l'autre)
- 1 bloc pour noter les scores
- 2 sets de joueur contenant chacun 8 chameaux et 1 pion d'enchère
- 2 sets de joueur contenant chacun 11 chameaux et 2 pions d'enchère
- 1 piste d'ordre des enchères et 1 piste d'ordre de jeu



Chameau

Pion d'enchère



Piste d'ordre des enchères

Piste d'ordre de jeu

- 90 meeples en bois

Les meeples sont de petits personnages représentant ici les membres des Cinq Tribus de Naqala :



16 Vizirs (jaunes)



20 Sages (blancs)



18 Bâtisseurs (bleus)



18 Marchands (verts)



18 Assassins (rouges)

- 1 sac de rangement
- 12 palmiers et 10 palais



12 palmiers



10 palais



1 sac

- 30 tuiles (12 tuiles avec chiffre sur fond bleu : villages & lieux sacrés ; 18 tuiles avec chiffre sur fond rouge : marchés & oasis)



- 22 cartes Djinn
- 96 pièces d'or (48 de valeur 5 et 48 de valeur 1)
- 54 cartes Ressource : 36 Marchandises et 18 Esclaves





x2 — Ivoire, Gemmes, Or



x4 — Papyrus, Soie, Épices



x6 — Poisson, Blé, Poterie



x18 — Esclave

Mise en place

S'il s'agit de votre première partie, évidez les planches de pions, puis placez les planches évidées sous le casier de rangement dans la boîte. Ceci comblera l'espace laissé vacant et vous permettra de ranger votre boîte de jeu verticalement si nécessaire, sans craindre que les pions ne s'éparpillent partout à l'intérieur.

À 3 et 4 joueurs, chaque joueur prend 8 chameaux et 1 pion d'enchère de la couleur de son choix **1**. Les chameaux et pions d'enchère supplémentaires (les roses et les bleus) ne sont pas utilisés. À 2 joueurs, l'un des joueurs prend les 11 chameaux bleus et les 2 pions d'enchère de cette couleur, et l'autre prend l'équivalent en rose.

Chaque joueur reçoit 50 pièces d'or (9 pièces de "5" et 5 pièces de "1") **2**. Les joueurs conservent leurs pièces face cachée, de telle sorte que leurs adversaires ne sachent pas précisément de combien d'or ils disposent.

Mélangez les 30 tuiles et placez-les au hasard face visible afin de former un rectangle de 5 tuiles par 6 représentant le sultanat de Naqala **3**.

Mélangez l'ensemble des meeples dans le sac, puis déposez-en trois par tuile en les prenant au hasard dans le sac **4**.

Placez la piste d'ordre des enchères et la piste d'ordre de jeu à proximité du sultanat et posez au hasard les pions de chaque joueur sur la piste d'ordre des enchères, l'un derrière l'autre **5**. Cela déterminera l'ordre dans lequel les joueurs proposeront une enchère pour le premier tour de jeu **6**.

Mélangez les cartes Ressource pour former une pile face cachée, puis dévoilez les 9 premières cartes et placez-les face visible à côté de la pile **7**.

Mélangez les cartes Djinn pour former une pile face cachée, puis dévoilez les 3 premières cartes et placez-les face visible à côté de la pile **8**.

Placez les palmiers, les palais et les pièces d'or restantes à proximité du plateau de jeu **9**.

Vous êtes maintenant prêts à jouer !



But du jeu

Dans ***Five Tribes***, vous cherchez à mettre la main sur le sultanat de Naqala, promesse de pouvoir et de richesses. Pour ce faire, vous allez devoir gagner les faveurs des tribus locales et invoquer les anciens Djinns, rassemblant ainsi suffisamment d'influence pour obtenir le titre de Grand Sultan. À la fin du jeu, le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire remporte la partie.

Points de victoire

À la fin du jeu, vous marquerez des points de victoire (PV) comme suit :

- **1 PV** par pièce d'or (PO) en votre possession
- **1 PV** pour chaque Vizir (jaune) en votre possession + 10 PV pour chaque adversaire ayant strictement moins de Vizirs que vous ;
- **2 PV** pour chaque Sage (blanc) en votre possession ;
- **les PV** de vos cartes Djinn ;
- **les PV** des tuiles que vous contrôlez (avec un chameau à votre couleur) ;
- **3 PV** pour chaque palmier situé sur les tuiles que vous contrôlez ;
- **5 PV** pour chaque palais situé sur les tuiles que vous contrôlez ;
- **les PV** accordés par chaque série de marchandises différentes en votre possession (uniquement les marchandises, et non les Esclaves).

Tour de jeu

Au début de chaque tour de jeu, *y* compris le premier, les joueurs doivent faire une enchère pour déterminer l'ordre de jeu.

1. Enchère pour l'ordre de jeu

Le joueur dont le pion est sur la case 1 de la piste d'ordre des enchères annonce quel emplacement il souhaite occuper sur la piste d'ordre de jeu. Il *y* place son pion et paie immédiatement à la banque le montant indiqué sur cet emplacement.

A.



Olivier a l'intention de jouer dans les premiers pour ce tour, mais il ne veut pas dépenser trop : il sait qu'à la fin du jeu, chaque pièce vaudra un point de victoire. Il choisit l'emplacement marqué "3" et y place son pion, ce qui lui coûte 3 pièces.

Le joueur dont le pion se trouve sur la deuxième case de la piste d'ordre des enchères procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions aient été placés sur la piste d'ordre de jeu. Il n'est pas possible de choisir un emplacement déjà occupé par un pion, sauf l'emplacement "0".

B.



Sam mise en deuxième. Il ne peut pas choisir l'emplacement "3" puisque le pion d'Olivier s'y trouve déjà, et l'emplacement "5" qui lui permettrait de jouer avant lui reste assez cher. Il décide donc de payer 1 pièce seulement pour occuper l'emplacement "1" de la piste d'ordre de jeu.

C.



Anna mise en troisième. Elle veut conserver son or pour plus tard et choisit l'emplacement "0", ce qui ne lui coûte rien. Son pion est placé sur l'emplacement "0" le plus bas sur la piste d'ordre de jeu.

Si un joueur choisit de ne rien payer mais qu'il *y* a déjà un pion sur l'emplacement "0" le plus bas, il le pousse vers le haut de la piste et prend sa place. Un pion poussé de la sorte peut tout à fait en pousser un autre qui se trouverait plus haut. Les pions situés plus bas jouent avant les autres : concrètement, parmi les joueurs qui paient 0 lors d'un tour, le premier arrivé jouera forcément en dernier, tandis que le dernier arrivé jouera forcément en premier.

D.



Pierre mise en dernier et remarque que s'il choisit l'emplacement "0", il ne paiera rien mais jouera quand même avant Anna qui sera poussée d'un cran vers le haut. Saisissant l'occasion, il s'exécute.

Il ne peut jamais *y* avoir plus de trois pions sur les "0". Si les trois "0" sont occupés, le dernier joueur ne peut que choisir l'emplacement "1" et payer une pièce à la banque : il jouera en premier lors de ce tour.

Les joueurs jouent ensuite dans l'ordre défini par les enchères : le joueur occupant l'emplacement avec la valeur la plus élevée joue en premier, et ainsi de suite.

E.



Pour ce tour, Olivier jouera en premier, suivi de Sam, puis Pierre et enfin Anna.

2. Actions des joueurs

À votre tour, vous effectuez toutes les actions suivantes avant de passer la main au joueur placé derrière vous sur la piste d'ordre de jeu.

2.1 Déplacez votre pion d'enchères

Retirez votre pion de la piste d'ordre de jeu et placez-le au premier endroit libre de la piste d'ordre des enchères.

Note : *Si vous jouez en premier, cela signifie qu'au tour suivant, vous allez placer votre enchère en premier pour l'ordre de jeu. En théorie, en misant assez à chaque tour, vous pouvez passer la partie à jouer en premier. Cependant, cette stratégie vous coûtera beaucoup d'or, et peut-être la victoire : n'oubliez pas que toute pièce non dépensée à la fin de la partie vaut un point de victoire !*

2.2 Déplacez les meeples

Choisissez une tuile qui comporte au moins un meeple et prenez tous les meeples de cette tuile en main. Ensuite, posez un meeple de votre choix sur une tuile adjacente. S'il vous reste des meeples, posez-en un deuxième sur une tuile adjacente à celle où vous venez de déposer le premier meeple. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus de meeple en main.

Lorsque vous déplacez les meeples, vous devez impérativement suivre les règles suivantes :

- **Couleur du dernier meeple**
- **Pas de diagonale**
- **Pas de retour en arrière**

✦ **Couleur du dernier meeple** - Vous choisissez l'ordre dans lequel vous déposez les meeples sur les tuiles, mais quoi qu'il arrive, *le dernier meeple que vous déposez ne doit pas être le seul de sa couleur sur sa tuile d'arrivée.*



Ayant repéré un mouvement intéressant, ce joueur prend en main tous les meeples de la tuile de gauche.



Il dépose ensuite le meeple jaune sur la première tuile, puis le meeple blanc sur la suivante, laquelle contient déjà un autre meeple blanc.

Note : *lors de cette phase, vous pouvez traverser des tuiles ne contenant aucun meeple, pourvu que vous y laissiez un meeple au passage, mais vous ne pouvez jamais déposer votre dernier meeple sur une tuile vide, puisque de fait il serait le seul de sa couleur sur cette tuile.*

✦ **Pas de diagonale** - Seule une tuile qui partage un côté avec une autre lui est adjacente : *les déplacements des meeples ne peuvent donc jamais se faire en diagonale.*



Ce meeple vert ne peut pas être déposé sur l'oasis.

✦ **Pas de retour en arrière** - Vous ne pouvez jamais *revenir en arrière* lors du déplacement de vos meeples. En revanche, si vous avez assez de meeples pour faire une boucle (au moins cinq) vous êtes autorisé à passer deux fois par la même tuile.



Le second meeple rouge ne peut pas être déposé sur le petit marché : ce serait un retour en arrière.



Faire une boucle n'est possible qu'avec au moins 5 meeples.

B.



Ce joueur prend tous les meeples qui se trouvent sur le petit marché en main. Il dépose ensuite un meeple vert sur l'oasis (1), un meeple bleu sur le grand marché (2), un meeple rouge sur le lieu sacré (3), un meeple jaune sur le petit marché de départ (4), et le dernier meeple vert sur l'oasis.

C.



Ce mouvement lui a permis de rassembler 3 meeples verts sur l'oasis et il va maintenant pouvoir les utiliser. Les autres meeples ont été répartis sur les tuiles alentour.

Lors de votre première partie (et même ensuite !) nous vous recommandons de déposer vos meeples en les couchant sur les tuiles plutôt qu'en les laissant debout. Il vous sera plus facile de corriger un mouvement en procédant de cette façon. N'oubliez pas de remettre tout le monde debout à la fin de votre mouvement.

2.3 Contrôle de tuile

Lorsque vous avez terminé de déplacer les meeples, reprenez en main le dernier meeple que vous avez déposé, ainsi que tous les meeples de sa couleur se trouvant sur sa tuile.

Vous devriez maintenant avoir en main au moins 2 meeples de la même couleur : celui que vous avez déposé en dernier, et au moins un meeple de la même couleur (qui se trouvait déjà sur la tuile avant que vous n'y déposiez l'autre). Si ce n'est pas le cas, c'est que vous n'avez pas suivi la règle *Couleur du dernier meeple* (voir plus haut).

Si vous videz complètement une tuile en prenant en main tous les meeples d'une couleur donnée, alors vous en prenez immédiatement le contrôle : placez un de vos chameaux dessus (dans le coin inférieur droit) pour le signaler. En fin de partie, chaque tuile occupée par vos chameaux vous rapportera les points de victoire inscrits dessus.



Vous venez de déposer un meeple blanc sur cette tuile qui en contenait deux autres. Vous prenez donc en main tous les meeples blancs de la tuile, et comme il n'y reste aucun autre meeple, vous en prenez le contrôle. Si vous aviez choisi de déposer le meeple sur la tuile qui contenait déjà trois meeples blancs et un meeple bleu, vous auriez récupéré 4 meeples blancs au total, mais la présence du bleu vous aurait empêché de prendre le contrôle de la tuile.

Note : *lorsque vous déplacez des meeples, vous avez le droit de traverser des tuiles contrôlées par vous ou vos adversaires, pourvu que vous y laissiez un meeple au passage. Cependant, si vous déposez votre dernier meeple sur une tuile contrôlée par un adversaire et que vous la videz de ses occupants, il en conserve tout de même le contrôle. Un contrôle de tuile est définitif : rien ne peut en priver un joueur une fois que son chameau est dessus.*

2.4 Actions des tribus

À l'issue du déplacement des meeples (que vous ayez pris le contrôle d'une tuile ou non) vous accomplissez l'action correspondant à la tribu à laquelle appartiennent les meeples que vous avez récupérés.



Tribu des Vizirs (jaune)

Placez les meeples jaunes que vous avez récupérés devant vous. Les Vizirs sont de précieux soutiens qui vous rapporteront des points de victoire à la fin du jeu.



Tribu des Sages (blanc)

Placez les meeples blancs que vous avez récupérés devant vous. Les Sages ont accès aux arcanes et vous rapporteront des points de victoire à la fin du jeu si vous les conservez, mais vous pouvez aussi vous en servir en cours de partie pour invoquer de puissants Djinns.



Tribu des Marchands (vert)

Remettez les meeples verts que vous avez récupérés dans le sac. Les Marchands vous donnent accès aux ressources du sultanat : prenez les premières cartes de celles qui se trouvent face visible (en partant de la gauche), à raison d'une carte par meeple. Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celles que vous venez de prendre (voir *Nettoyage*, plus loin).

Tribu des Bâtisseurs (bleu)

Remettez les meeples bleus que vous avez récupérés dans le sac. Les Bâtisseurs veillent à l'entretien des bâtiments et vous rapportent de l'or :

- comptez le nombre de bâtiments avec chiffre sur fond bleu situés autour de la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple (comptez-aussi cette tuile si elle a un chiffre à fond bleu)
- multipliez ce nombre par le nombre de meeples bleus que vous avez récupérés, et prenez autant de pièces d'or que le résultat de cette multiplication.

BONUS : chaque carte Esclave que vous défaussez à ce moment-là compte comme un meeple bleu supplémentaire et vous permet d'augmenter le résultat de la multiplication et de gagner plus d'or.



Vous venez de déposer un meeple bleu sur cette tuile avec chiffre sur fond rouge qui contenait déjà deux autres meeples bleus.
Il y a 4 tuiles avec chiffre sur fond bleu alentour. Vous remettez donc les 3 meeples bleus dans le sac, et défaussez en plus 2 cartes Esclave.

Au final, vous gagnez 4 x (3+2) = 20 pièces d'or. Si la tuile centrale avait eu un chiffre sur fond bleu elle aussi, vous auriez gagné 5 x (3+2) = 25 pièces d'or.

Tribu des Assassins (rouge)

Remettez les meeples rouges que vous avez récupérés dans le sac. Tuez **un** meeple : replacez-le dans le sac. Les Assassins sont là pour la sinistre besogne...

Votre victime peut être :

- **1 meeple** de la couleur de votre choix situé à un maximum de *n* tuiles de distance de la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple, *n* étant le nombre de meeples rouges que vous avez récupérés (la distance ne se mesure jamais en diagonale !).
- ou **1 meeple** jaune ou blanc situé devant un de vos adversaires.

BONUS : chaque carte Esclave que vous défaussez à ce moment-là compte comme un meeple rouge supplémentaire et vous permet donc d'augmenter votre distance de frappe sur le plateau.

IMPORTANT : si vos Assassins vident une tuile de son dernier occupant, vous prenez immédiatement le contrôle de cette tuile ! Placez-y un de vos chameaux.

Il est donc possible de prendre deux tuiles dans le même tour : une première tuile si vous déposez votre dernier meeple rouge sur une tuile qui ne contenait que des meeples rouges, et une deuxième tuile lorsque vous déclenchez l'action des Assassins et que vous tuez le dernier occupant d'une tuile située à distance de frappe.



En un tour, ces Assassins font d'une dague deux coups et prennent le contrôle de deux tuiles !

Si vous tombez à court de chameaux après avoir pris la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple, vous ne pouvez pas prendre le contrôle de la tuile dont vous tuez le dernier occupant. Vous n'avez pas non plus le droit de refuser le contrôle de la première tuile au profit de la deuxième.

2.5 Actions des tuiles



À l'issue des actions des tribus, vous pouvez accomplir l'action de la tuile sur laquelle vous avez déposé votre dernier meeple (que vous ayez pris le contrôle de cette tuile ou non).

Le fait d'avoir pris le contrôle d'une tuile en y tuant le dernier meeple avec vos Assassins ne vous donne pas le droit d'utiliser l'action de cette tuile. Vous ne pouvez faire que l'action de la tuile où vous avez déposé votre dernier meeple.

Chaque tuile est marquée d'un symbole indiquant le type d'action possible.

Lorsque le symbole comporte une flèche rouge, l'action est **obligatoire** :



OASIS

Placez un nouveau palmier sur cette tuile.
Il n'y a pas de limite au nombre de palmiers qu'une tuile peut accueillir, sauf s'il n'y en a plus, auquel cas l'action est ignorée.



VILLAGE

Placez un nouveau palais sur cette tuile.
Il n'y a pas de limite au nombre de palais qu'une tuile peut accueillir, sauf s'il n'y en a plus, auquel cas l'action est ignorée.

Pour tout autre symbole, l'action n'est **pas** obligatoire. Vous pouvez accomplir l'action si vous le souhaitez et si vous avez de quoi en payer le coût.



PETIT MARCHÉ

Payez 3 pièces d'or et prenez une carte Ressource de votre choix parmi les trois premières de celles qui se trouvent face visible (en partant de la gauche). Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle que vous venez de prendre.



GRAND MARCHÉ

Payez 6 pièces d'or et prenez deux cartes Ressource de votre choix parmi les six premières de celles qui se trouvent face visible (en partant de la gauche). S'il ne reste qu'une seule carte Ressource, vous devez tout de même payer 6 pièces d'or pour la récupérer. Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle(s) que vous venez de prendre.



LIEU SACRÉ

Payez 2 Sages **ou** 1 Sage + 1 carte Esclave pour prendre le Djinn **de votre choix** parmi ceux placés face visible (remettez les Sages dans le sac, et défaussez la carte Esclave, le cas échéant). Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle que vous venez de prendre (voir *Nettoyage* plus loin).

Les Djinns vous accordent des points de victoire à la fin de partie, mais sont aussi capables de déchaîner leurs pouvoirs sur le sultanat :

- Certains pouvoirs ont un coût : dans ce cas, ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour, et uniquement pendant le tour du joueur qui contrôle le Djinn en question.
- Vous pouvez utiliser les pouvoirs d'un Djinn immédiatement après l'avoir récupéré, pourvu que vous puissiez en payer le coût.

Une liste complète de tous les Djinns et de leurs pouvoirs est donnée sur votre aide de jeu.

2.6 Vente de marchandises (facultatif)

À la fin de votre tour, après avoir effectué toutes vos actions, vous pouvez vendre des marchandises (et non des Esclaves) contre de l'or si vous le souhaitez. Pour ce faire, défaussez une ou plusieurs séries de cartes.

Une série est constituée de cartes toutes différentes les unes des autres. Plus vous aurez de cartes différentes dans votre série, plus la valeur de la vente sera élevée ; respectivement vous gagnerez 1, 3, 7, 13, 21, 30, 40, 50 et 60 pièces d'or (voir le tableau ci-contre).

Note : *ne vendez que lorsque vous manquez d'or pour les enchères du tour à venir. De manière générale, il vaut mieux conserver ses marchandises pour les vendre plus tard, lorsque vous avez une série de cartes plus importante. Même si vous ne parvenez pas à obtenir les marchandises que vous souhaitez, vous pourrez tout vendre au dernier tour de toute façon, et au même prix !*





Souhaitant faire rentrer de l'or pour être bien placé lors des enchères, vous décidez de vendre toutes vos marchandises lors de ce tour.

Votre première série de cartes vous rapporte 30 pièces d'or.

L'autre série constituée des 3 cartes que vous aviez en double vous rapporte 7 pièces d'or. Les Esclaves ne peuvent être vendus.

3. Nettoyage

Lorsque tous les joueurs ont accompli leurs actions, et avant de passer au tour suivant, le joueur le plus proche des piles de cartes Ressource et Djinn doit :

✦ Réapprovisionner les cartes Ressource

Décalez toutes les cartes Ressource encore visibles vers la gauche puis piochez autant de cartes que nécessaire pour arriver à un total de 9 cartes face visible. Si vous tombez à court de cartes, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche. Si même ainsi, vous n'avez pas assez de cartes, il y aura simplement moins de cartes à disposition.

✦ Piocher de nouveaux Djinns

Décalez toutes les cartes Djinn encore visibles vers la gauche puis piochez autant de cartes que nécessaire pour arriver à un total de 3 cartes face visible. Si vous tombez à court de cartes, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

Vous êtes maintenant prêt à passer au tour suivant, où vous allez commencer par déplacer votre pion d'enchères sur la piste.

Fin du jeu

Si une de ces deux situations se produit, le jeu s'arrête à la fin du tour en cours :

- **Un joueur dépose son *dernier* chameau sur une tuile.**

Le joueur prend le contrôle de la tuile en y plaçant son dernier chameau et termine ses actions comme à chaque tour. La partie s'arrête lorsque TOUS les joueurs ont pu jouer leurs actions de ce tour. Passez ensuite au décompte des points.

- **Il n'est plus possible de déplacer des meeples.**

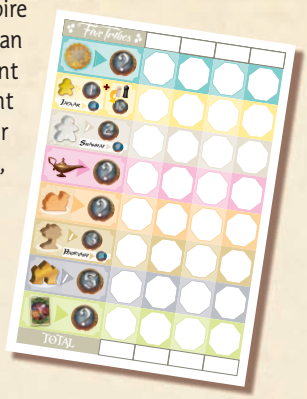
Un joueur qui ne peut plus déplacer de meeples à son tour peut toujours accomplir d'autres actions, comme utiliser les pouvoirs des Djinns par exemple. Après quoi il laisse la main aux joueurs suivants. Lorsque tous les joueurs ont fait leurs actions ou passé leur tour, la partie s'arrête. Passez au décompte des points.

Note : *attention à votre enchère au dernier tour ! Si vous dépensez des pièces d'or, assurez-vous d'avoir encore quelque chose à jouer lorsque votre tour viendra, sinon vous aurez perdu des points de victoire pour rien.*

Score

Utilisez les feuillets de score fournis pour noter le score de chaque joueur (voir la section *Points de victoire* p. 3).

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie et devient le Grand Sultan de Naqala ! Si des joueurs ont exactement le même nombre de points, ils terminent ex-aequo et devront apprendre à partager le pouvoir... jusqu'au prochain complot, naturellement... à moins que vous ne préfériez refaire une partie pour vous départager !



Crédits

Auteur : Bruno Cathala

Merci à mon équipe de testeurs préférés :
François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala et tous ceux qui m'ont convaincu par leur enthousiasme que j'étais sur la bonne piste. Un merci particulier aux joueurs que j'ai rencontrés à la Gathering of Friends d'Alan Moon et aux Rencontres Ludopathiques de Bruno Faidutti !

Illustrations : Clément Masson

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 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online – rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer !

Enregistrez vos jeux sur **www.daysofwonder.com/five-tribes** pour obtenir des coupons de réduction, explorer de nouvelles contrées et raconter votre expérience dans le sultanat de Naqala. Cliquez simplement sur le bouton **Nouveau Joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Tour de jeu

1. Enchère pour l'ordre de jeu

Dans l'ordre des joueurs sur la piste d'ordre des enchères, déplacez votre pion sur la case de votre choix de la piste d'ordre du tour et payez la somme correspondante en pièces d'or (PO). Si vous vous placez sur 0, ne payez rien ; si un joueur est déjà sur 0, poussez-le d'un cran vers le haut.

2. Actions des joueurs

Chaque joueur accomplit toutes les actions ci-dessous avant de passer la main au joueur qui le suit sur la piste d'ordre de jeu.

2.1 Déplacez votre pion d'enchères

Replacez votre pion sur le premier espace disponible de la piste d'ordre des enchères.

2.2 Déplacez les meeples

Le dernier meeple que vous déposez ne doit pas être le seul de sa couleur sur sa tuile d'arrivée.

2.3 Contrôle de tuile



Lorsque vous avez terminé de déplacer les meeples, reprenez en main le dernier meeple que vous avez déposé, ainsi que tous les meeples de sa couleur se trouvant sur sa tuile. Si cela vide la tuile, placez un de vos chameaux dans le coin inférieur droit de celle-ci.

2.4 Actions des tribus



VIZIRS - Meeples jaunes
Placez vos Vizirs devant vous. À la fin du jeu, vous marquerez 1 PV par Vizir et 10 PV par joueur ayant strictement moins de Vizirs que vous.



SAGES - Meeples blancs
Placez vos Sages devant vous : ils vous permettront d'invoquer les Djinns. À la fin du jeu, vous marquerez 2 PV par Sage.



MARCHANDS - Meeples verts
Remettez vos Marchands dans le sac et prenez autant de cartes Ressource que de Marchands, en partant de la partie gauche de la ligne des cartes visibles.



BÂTISSEURS - Meeples bleus
Remettez vos Bâtisseurs dans le sac.
Gagnez un nombre de pièces d'or = **A x B** avec :
A = nombre de Bâtisseurs + nombre d'Esclaves défaussés ;
B = nombre de tuiles avec chiffre sur fond bleu parmi la tuile d'arrivée et ses 8 tuiles voisines.



ASSASSINS - Meeples rouges
Remettez vos Assassins dans le sac.
Tuez **1 meeple** à max. ***n*** cases de distance de la tuile d'arrivée où ***n*** = nombre d'Assassins + nombre d'Esclaves défaussés. (si vous videz une tuile de cette façon, placez un de vos chameaux dessus).
OU tuez un Vizir / Sage placé devant un adversaire.

2.5 Actions des tuiles

Si vous avez déposé votre dernier meeple sur une tuile marquée d'un symbole avec une flèche rouge, vous **devez** faire cette action :



OASIS
Placez 1 palmier sur cette tuile.





VILLAGE
Placez 1 palais sur cette tuile.



Sur toutes les autres tuiles, l'action reste facultative.



PETIT MARCHÉ
Payez 3 pièces d'or et prenez 1 des 3 cartes Ressource situées le plus à gauche de la ligne des cartes Ressource visibles.



GRAND MARCHÉ
Payez 6 pièces d'or et prenez 2 des 6 cartes Ressource situées le plus à gauche de la ligne des cartes Ressource visibles.



LIEU SACRÉ
Remettez 2 de vos Sages dans le sac ou bien remettez-en 1 seul et défaussez 1 Esclave pour récupérer 1 Djinn, que vous pouvez utiliser de suite si vous avez de quoi payer son effet.

2.6 Vente de marchandises (facultatif)

Si vous avez besoin d'or, vous pouvez vendre des séries de cartes Ressource (sauf les Esclaves) composées de cartes **toutes différentes** les unes des autres.

Défaussez ces cartes et prenez le nombre de pièces d'or correspondant au schéma ci-dessous.



3. Nettoyage

Complétez la ligne des cartes Ressource et les cartes Djinn si nécessaire.

Fin du jeu

La partie s'arrête à la fin du tour pendant lequel un joueur pose son dernier chameau OU ne peut plus faire de déplacement de meeple. Utilisez une feuille de score pour faire le compte des points et déterminer le vainqueur.

Les Djinns de Naqala



Al-Amin

À la fin du jeu, toute paire d'Esclaves en votre possession compte comme une marchandise de votre choix.



Anun-Nak

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Désignez une tuile vide (sans chameau, meeple, palmier ou palais) puis placez-y 3 meeples tirés au hasard dans le sac.



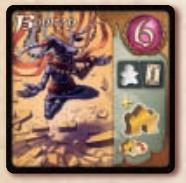
Ba'al

Recevez 1 PO lorsque vous prenez un Djinn, 2 PO lorsqu'un adversaire en prend un.



Boaz

Vos Sages et vos Vizirs sont protégés des Assassins.



Bouraq

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Placez un palais sur un village.



Echidna

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Doublez le montant des PO que vos Bâtisseurs reçoivent à ce tour.



Enki

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Placez un palmier sur un oasis.



Hagis

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Lorsque vous placez un palais, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile alentour.



Haurvatat

À la fin du jeu, chacun de vos palmiers vous rapporte 5 PV au lieu de 3.



Ibus

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Vos Assassins tuent 2 meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) se trouvant sur la même tuile ou tuent 2 Sages et/ou Vizirs chez un même adversaire.



Jafaar

À la fin du jeu, chacun de vos Vizirs vous rapporte 3 PV au lieu de 1.



Kandicha

Lorsque vos Assassins tuent un meeple : si c'est un **Marchand**, piochez une carte Ressource au sommet de la pile ; un **Bâtisseur**, gagnez les PO qu'il aurait gagnés ; un **Vizir** ou un **Sage**, placez-le devant vous au lieu de le tuer.



Kumarbi

Coût : 1 ou plusieurs Esclave(s)

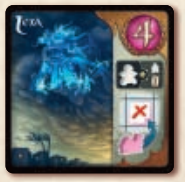
Le prix que vous devez payer est réduit d'un cran par Esclave défaussé lorsque vous misez sur la piste d'ordre de jeu.



Lamia

Coût : 1 Sage ou 1 Esclave

Lorsque vous placez un palmier, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile alentour.



Leta

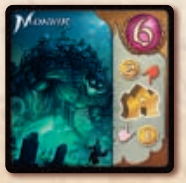
Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Prenez le contrôle d'une tuile vide (sans chameau, meeple, palmier ou palais) : placez un de vos chameaux dessus.



Marid

Recevez 1 PO lorsque vous déposez un meeple sur une de vos propres tuiles, et 2 PO lorsqu'un adversaire en dépose un sur une de vos propres tuiles.



Monkir

Recevez 1 PO lorsque que vous placez un palais, et 2 PO lorsqu'un adversaire en place un.



Nekir

Recevez 1 PO lorsque que vous tuez un (ou plusieurs) meeple(s), et 2 PO lorsqu'un adversaire en tue un (ou plusieurs).



Shamhat

À la fin du jeu, chacun de vos Sages vous rapporte 4 PV au lieu de 2.



Sibittis

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Piochez les 3 premiers Djinns de la pile ; conservez-en un et défaussez les deux autres.



Sloar

Coût : 1 Esclave

Piochez une carte Ressource au sommet de la pile.



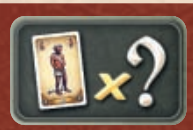
Utug

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)

Prenez le contrôle d'une tuile ne contenant que des meeples (sans chameau, palmier ou palais) ; placez un de vos chameaux dessus.



1 Esclave



1 ou plusieurs Esclave(s)



Vizirs



Sages



Bâtisseurs



Marchands



Assassins



1 Sage ou 1 Esclave



1 Sage + (1 Sage ou 1 Esclave)