5 Tribes Players MAT DE_Mise en page 1 01/10/14 10:45 Page1

Spielübersicht

1. Bieten um die Zugreihenfolge

Biete gemäß der Bietreihenfolge um die Zugreihenfolge und bezahle die entsprechenden Kosten mit Gold. Bietest du 0, bezahlst du nichts und verschiebst andere, die ebenfalls 0 geboten haben, nach hinten.

2. Aktionen der Spieler

Jeder Spieler führt alle der folgenden Aktionen durch, erst danach ist der nächste Spieler an der Reihe:

2.1 Zuganzeiger verschieben

Stelle ihn auf das erste freie Feld auf der Bietreihenfolge-Leiste.

2.2 Meeples bewegen

Beachte, dass dein letzter Meeple auf einem Plättchen landen muss, auf dem bereits wenigstens ein Meeple dieser Farbe steht.

2.3 Plättchen in Besitz nehmen?

Wenn du das Plättchen, auf dem deine Bewegung endet, leerst (alle Meeples auf dem Plättchen hatten dieselbe Farbe), stelle eines deiner Kamele auf das Plättchen.

2.4 Aktionen der Sippen

WESIRE - Gelbe Meeples
Stelle deine Wesire vor dir ab, du erhältst bei Spielende 1 SP / Wesir + 10 SP / je Mehrheit.

ÄLTESTE - Weiße Meeples
Stelle deine Ältesten vor dir ab, du kannst sie für Dschinn einsetzen oder bei Spielende 2 SP / Ältesten erhalten.

KAUFLEUTE - Grüne Meeples
Wirf alle Kaufleute in den Beutel und zieh entsprechend viele Rohstoffkarten, beginnend am Anfang der Reihe.

BAUMEISTER - Blaue Meeples
Wirf alle Baumeister in den Beutel und nimm dir Gold entsprechend (Anzahl Baumeister + ggf. Sklaven) x Anzahl Plättchen mit blauem Wert rings um das Plättchen, auf dem deine Bewegung geendet hat (inkl. dieses Plättchens, wenn es einen blauen Wert hat).

MEUCHELMÖRDER - Rote Meeples
Wirf alle Meuchelmörder in den Beutel und bring 1 Meeple in Reichweite (Anzahl Meuchelmörder + ggf. Sklaven) um, ODER bring 1 gelben Wesir oder weißen Ältesten, der vor einem Mitspieler steht, um.

2.5 Aktionen der Plättchen

Hat das Plättchen, auf dem deine Bewegung geendet hat, ein Symbol mit einem ROTEN Pfeil, dann **MUSST** du diese Aktion ausführen:

OASE
Stelle 1 Palme auf dieses Plättchen.

DORF
Stelle 1 Palast auf dieses Plättchen.

Bei allen anderen Plättchen kannst du die Aktion ausführen, wenn du möchtest:

KLEINER MARKT
Zahle 3 Gold und nimm 1 der vordersten 3 Rohstoffkarten.

GROSSER MARKT
Zahle 6 Gold und nimm 2 der vordersten 6 Rohstoffkarten.

HEILIGER ORT
Wirf 2 deiner Ältesten oder 1 Ältesten + 1 Sklaven zurück in den Beutel, um 1 Dschinn aus der Auslage zu nehmen. Wenn du die Kosten bezahlen kannst, darfst du seine Fähigkeit sofort nutzen.

2.6 Verkauf von Gütern (wenn gewünscht)

Wenn du Gold benötigst, kannst du Sets bestehend aus **unterschiedlichen** Gütern (keine Sklaven) verkaufen.

Wirf die Güterkarten ab und nimm dir entsprechend der Anzahl unterschiedlicher Karten im Set:

1#	2#	3#	4#	5#	6#	7#	8#	9#
1	3	7	13	21	30	40	50	60

3. Vorbereitung der nächsten Runde

Füllt die Auslagen der Rohstoff- und Dschinnkarten wieder auf, wenn nötig.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, wenn entweder ein Spieler sein letztes Kamel auf ein Plättchen gestellt hat, oder wenn keine gültige Meeples-Bewegung mehr möglich ist. Führt die Schlusswertung mit Hilfe der Wertungsblätter durch.

5 Tribes Players MAT DE_Mise en page 1 01/10/14 10:45 Page2

Die Dschinn von Naqala

Al-Amin

Bei Spielende zählen jeweils 2 Sklaven als 1 Joker-Güterkarte.

Anun-Nak

1 Ältester oder 1 Sklave

Wähle 1 leeres Feld (ohne Meeple, Kamel, Palme oder Palast), dann zieh zufällig 3 Meeples aus dem Beutel und stelle sie auf das gewählte Feld.

Ba'al

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Dschinn nimmt, erhältst du 1 Gold, wenn du selbst den Dschinn nimmst, 2 Gold, wenn ein Mitspieler einen Dschinn nimmt.

Boaz

Deine Ältesten und Wesire sind vor Meuchelmördern geschützt.

Bouraq

1 Ältester oder 1 Sklave

Stelle 1 Palast auf ein beliebiges Dorf.

1 Sklave

1 (oder mehrere) Sklaven

Echidna

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Sklave)

Verdopple die Menge an Gold, die du in diesem Zug für Baumeister erhältst.

Enki

1 Ältester oder 1 Sklave

Stelle 1 Palme auf eine beliebige Oase.

Hagis

1 Ältester oder 1 Sklave

Wenn du einen Palast bauen musst, darfst du ihn stattdessen auf ein beliebiges benachbartes Plättchen stellen.

Haurvatat

Bei Spielende erhältst du für jede deiner Palmen 5 SP (anstatt 3 SP).

Ibis

1 Ältester oder 1 Sklave

Deine Meuchelmörder bringen 2 Meeples beliebiger Farben auf demselben Plättchen um, oder bringen 2 Älteste und/oder Wesire (insg. 2 Meeples) desselben Mitspielers um.

Jafaar

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Wesire 3 SP (anstatt 1 SP).

Kandicha

Jedes Mal, wenn deine Meuchelmörder zuschlagen: Bringen sie einen **Kaufmann** um, zieh 1 Rohstoffkarte vom Nachziehstapel; bringen sie einen **Baumeister** um, erhältst du Gold, als hättest du diesen Baumeister auf seinem Plättchen gewertet; bringen sie einen **Wesir** oder **Ältesten** um, stelle ihn vor dir ab, anstatt ihn umzubringen.

Kumarbi

1 (oder mehrere) Sklaven

Wenn du auf die Zugreihenfolge bietest, zahlst du für jeden Sklaven, den du abwirfst, die Kosten des nächstniedrigen Feldes (z. B. biete auf die 18, gib 1 Sklaven ab, zahle 12).

Lamia

1 Ältester oder 1 Sklave

Wenn du eine Palme bauen musst, darfst du sie stattdessen auf ein beliebiges benachbartes Plättchen stellen.

Leta

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Sklave)

Nimm ein leeres Plättchen (ohne Kamel, Meeples, Palme oder Palast) in Besitz und stelle 1 deiner Kamele darauf.

Marid

Jedes Mal, wenn der letzte Meeple einer Bewegung auf einem deiner Plättchen stehen bleibt, erhältst du 1 Gold, wenn du selbst am Zug bist, 2 Gold, wenn einer deiner Mitspieler am Zug ist.

Monkir

Jedes Mal, wenn ein Palast gebaut wird, erhältst du 1 Gold, wenn du selbst den Palast baust, 2 Gold, wenn ein Mitspieler den Palast baut.

Nekir

Jedes Mal, wenn Meuchelmörder zuschlagen, erhältst du 1 Gold, wenn du selbst die Meuchelmörder einsetzt, 2 Gold, wenn ein Mitspieler die Meuchelmörder einsetzt.

Shamhat

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Ältesten 4 SP (anstatt 2 SP).

Sibittis

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Sklave)

Zieh die obersten 3 Dschinn vom Nachziehstapel, behalte 1, wirf die anderen beiden ab.

Sloar

1 Sklave

Zieh die oberste Karte vom Rohstoff-Nachziehstapel.

Utug

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Sklave)

Nimm 1 Plättchen in Besitz, auf dem sich nur Meeples befinden (keine Kamele, Palmen oder Paläste) und stelle 1 deiner Kamele darauf. (Plättchen ohne Meeples kannst du nicht in Besitz nehmen.)

1 Ältester oder 1 Sklave

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Sklave)

Wesire

Älteste

Baumeister

Kaufleute

Meuchelmörder