

Bruno Cathala



# Five Tribes

Expansion

## WHIMIS OF THE SULTAN



DAYS OF  
WONDER



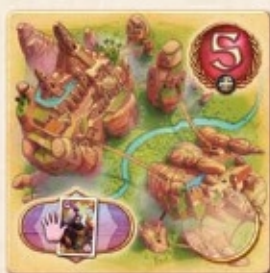
**S**ultanát Naqala nadále vzkvátá. Čas prosperity ovšem přilákal tolik soutěžících jako zrněk písku v poušti, a tak chcete-li zůstat na vrcholu, budete se muset přiučit nějakým novým trikům... zvláště od doby, kdy sultán založil 5 nových úžasných měst, které by každý chtěl ovládnout. Slyšel jsem také, že sultán občas pořádá v těchto městech slyšení a nabízí obrovskou odměnu těm, kteří vyhoví jeho rozmarům. **Chopíte se této výzvy?**

S rozšířením „Sultánovy rozmary“ (Whims of the Sultan) může až 5 hráčů soupeřit o ovládnutí 5 úžasných měst a snažit se uspokojit sultánovy požadavky.

Toto rozšíření lze hrát pouze se základní hrou nebo společně s rozšířením „Řemeslníci Naqaly“ (The Artisans of Naqala).

## Komponenty

- ◆ 6 destiček (5 úžasných měst, 1 velké jezero)



Úžasná města



Velké jezero

- ◆ 15 dřevěných figurek
- ◆ 8 velbloudů, 1 stan a 1 hráčský tahový ukazatel
- ◆ 22 karet sultánových rozmarů
- ◆ 2 karty džinů
- ◆ 1 stupnice pořadí dražby a 1 stupnice pořadí tahu pro hru 5 hráčů
- ◆ 1 blok se skórovací tabulkou
- ◆ 1 přehled
- ◆ 42 zlatých mincí (o hodnotě „5“)



Karty rozmarů

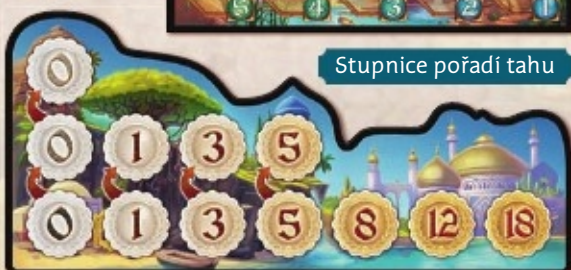
Stupnice pořadí dražby



Karty džinů



Stupnice pořadí tahu



## Příprava hry

**Poznámka:** Toto rozšíření poskytuje komponenty nezbytné pro hrani Five Tribes v 5 hráčích. To je možné jen tehdy, přidáte-li do hry alespoň jedno z rozšíření, které přidávají destičky. Jediná změna v přípravě hry v tomto případě je výměna stupnice pořadí dražby a stupnice pořadí tahu ze základní hry za stupnice, které poskytuje toto rozšíření.

### Pokaždé

- ♦ Ve hře 3 až 5 hráčů si každý hráč vezme 8 velbloudů a 1 tahový ukazatel ve své barvě. Ve hře 2 hráčů si každý hráč vezme 11 velbloudů a 2 tahové ukazatele v růžové nebo modré barvě.
- ♦ Každý hráč si vezme 50 mincí (9 mincí o hodnotě 5 + 5 mincí o hodnotě 1).
- ♦ Stupnice pořadí dražby a pořadí tahu, karty zdrojů, karty džinů (nezapomeňte na nové!), zlaté mince, palmy a paláce se umístí stejně jako při přípravě základní hry.
- ♦ Vezměte tahové ukazatele hráčů a náhodně je umístěte na stupnici pořadí dražby. Tím se stanoví pořadí, v jakém budou hráči dražit o pořadí tahu v prvním kole.

### Bez rozšíření Řemeslníci Naqaly

- ♦ Zamíchejte 6 destiček z tohoto rozšíření spolu s ostatními ze základní hry. Rozložte je na stůl náhodně do čtverce 6x6 (bude tvořit hrací desku).  
Tip: Destičky se budou snáze číst, jestliže je všechny otočíte tak, aby měly stejnou orientaci.
- ♦ Odstraňte ze hry 3 karty sultánových rozmarů, které mají symbol Řemeslníků. Zbývající karty sultánových rozmarů zamíchejte a umístěte je lícem dolů jako dobírací balíček vedle hrací desky. Vezměte vrchních 5 karet a na každé úžasné město vyložte lícem nahoru jednu z nich.
- ♦ Smíchejte v pytlíku figurky ze základní hry a z tohoto rozšíření. Pak na každou destičku vytáhněte a položte náhodně 3 z nich S VÝJIMKOU destičky velkého jezera, která zůstane prázdná.



### S rozšířením Řemeslníci Naqaly

- ♦ Zamíchejte 6 destiček z rozšíření „Sultánovy rozmary“ spolu s těmi ze základní hry.
- ♦ Vytáhněte z tohoto balíčku 14 náhodných destiček a přidejte k nim 6 destiček z rozšíření „Řemeslníci Naqaly“. Těchto 20 destiček zamíchejte a náhodně rozložte na stůl do obdélníku 4x5 destiček.
- ♦ Vyložte zbývajících 22 destiček kolem tohoto obdélníku tak, aby vznikl obdélník 6x7 destiček (hrací deska).

**Poznámka:** Kvůli horám zajistěte, aby všechny destičky byly orientovány stejně. Kromě toho, je-li některá destička zcela obklopena horami nebo odříznuta od zbytku desky kvůli velkému jezeru a/nebo propasti, proveďte přípravu znovu, jelikož všechny destičky musejí být přístupné.

- ◆ Umístěte hory na vyznačená místa na destičkách dílen.
- ◆ Zamíchejte všechny karty sultánových rozmarů a umístěte je lícem dolů jako dobírací balíček vedle hrací plochy. Vezměte vrchních 5 karet a na každé úžasné město vyložte lícem nahoru jednu z nich.
- ◆ Smíchejte v pytlíku figurky ze základní hry a z obou rozšíření. Pak na každou destičku vytáhněte a položte náhodně 3 z nich 5 VÝJIMKOU destiček velkého jezera a propasti, které zůstanou prázdné.
- ◆ Zamíchejte žetony předmětů a naskládejte je lícem dolů vedle hrací desky.
- ◆ Každý hráč obdrží stan ve své barvě.

## Jak hrát

Tato pravidla vysvětlují, jak hrát Five Tribes s novými herními prvky. Ostatní pravidla zůstávají beze změn.

### Nové destičky

#### VELKÉ JEZERO

Velké jezero je zakázaná destička, na níž nelze vstoupit.

Nikdy se na ní nesmí ocitnout žádná figurka, ani během přípravy hry, ani v průběhu hry.

Na konci hry KAŽDÝ palác nebo palma na destičce sousedící s destičkou velkého jezera (ať už hranou nebo rohem) vynese dvojnásobný počet bodů, než by vynesl(a) jinak (palác tedy vynese 10 bodů, palma 6 bodů).



#### ÚŽASNÁ MĚSTA (5 destiček)

Ovládnutí úžasných měst může znamenat odvalení velikého balvanu na cestě k vítězství. Čím více jich ovládáte, tím více bodů na konci hry získáte:

- ◆ Ovládáte-li 1 město, získáte 5 bodů.
- ◆ Ovládáte-li 2 města, získáte 20 bodů.
- ◆ Ovládáte-li 3 města, získáte 45 bodů.
- ◆ Ovládáte-li 4 města, získáte 80 bodů.
- ◆ Ovládáte-li všech 5 měst, získáte 125 bodů.



Nedopusťte tedy, aby jediný hráč ovládl všechna města!

**Akce destičky:** Když ukončíte svůj přesun na úžasném městě, vezměte si do ruky kartu sultánových rozmarů z této destičky, je-li tam nějaká. Není-li na destičce žádná karta, žádnou si neberete.

Během fáze úklidu vyložte lícem nahoru novou kartu sultánových rozmarů na úžasná města, na nichž žádná není.

Je-li tedy některá karta sultánových rozmarů pro vás obzvláště důležitá, mělo by to pro vás být impulsem k větší nabídce v dražbě, abyste si tuto kartu pojistili dříve, než se jí zmocní někdo jiný...

**Poznámka:** Když se vyhodnocuje akce stavitelů nebo efekt stanu, tři úžasná města se považují za modré destičky a dvě za červené destičky. Toto barevné rozlišení nemá na hru žádný jiný vliv.

## Karty sultánových rozmarů

Na každé kartě je zobrazen zvláštní požadavek sultána, který vás odmění zlatem, jestliže ho splníte.



**Když získáte kartu sultánových rozmarů:**

- ♦ Jestliže už v této chvíli splňujete její požadavky, vyložte tuto kartu licem nahoru před sebe a ihned si vezměte tolik zlatých mincí, kolik je na kartě zobrazeno.
- ♦ Jestliže její požadavky ještě nespĺňujete, nechte si kartu v ruce. Později ve hře, jakmile její požadavky splníte, ji ukažte, vyložte ji licem nahoru před sebe a vezměte si tolik zlatých mincí, kolik je na kartě zobrazeno.

Na konci hry hráči karty, které jim zůstaly v ruce, jednoduše odhodí. Nic jim nepřinesou, ale hráči za ně ani nedostanou žádný postih.

Efekty všech karet jsou popsány na přehledové kartě.

## Nové stupnice pořadí dražby a tahu

**Poznámka:** Nové stupnice používejte jen ve hrách 5 hráčů.

Na nové stupnici pořadí hráčů se nacházejí dvě políčka o hodnotě 1, 3 a 5 mincí. Dražba na těchto políčkách funguje stejně jako dražba na políčku „0“ na stupnici ze základní hry: první hráč, který nabídne některou z těchto hodnot, umístí svůj tahový ukazatel na příslušné políčko nejvíce dole. Druhý hráč, který si zvolí tutéž hodnotu, odsune tahový ukazatel předchozího hráče na horní políčko o stejné hodnotě, aby si uvolnil místo pro svůj ukazatel, a ten si postaví na dolní políčko, aby hrál před „vyhnaným“ hráčem. Každá z těchto hodnot má jen dvě políčka, což znamená, že každou z nich mohou nabídnout pouze dva hráči.



A.



Adolf se rozhodne zaplatit 3 zlaté mince.  
Umístí svůj tahový ukazatel na dolní políčko „3“ na stupnici pořadí tahu.

B.



Bedřich si všimne pěkného tahu a rozhodne se zaplatit 5 zlatých mincí.  
Umístí svůj tahový ukazatel na dolní políčko „5“ na stupnici pořadí tahu.

C.



Cyril by rád ušetřil peníze a uvědomuje si, že každá zlatá mince na konci hry je za 1 bod... ale na druhou stranu po něm budou nabízet ještě 2 hráči, takže zaplatit jen 1 zlatou mincí může znamenat hrát poslední... takže se rozhodne zaplatit 3 mince a odsune Adolfův tahový ukazatel na druhé nejvyšší políčko.

D.



Daniela je nyní v obtížné situaci...  
Jediný způsob, jak se může vyhnout poslednímu políčku, je zaplatit 5 zlatých mincí (a odsunout Bedřichův ukazatel nahoru). To je pro ni nyní příliš drahé.  
Ví také, že zaplatí-li 1 zlatou mincí, může poslední hráč učinit totéž, aby hrál před ní. Rozhodne se tedy nechat si peníze na pozdější tah a umístí svůj tahový ukazatel na dolní políčko „0“.

E.



Erik neplatí nic.  
Zdarma odsune Danielin tahový ukazatel a bude hrát jako čtvrtý.

## Noví džinové

### Kali

Pokaždé, když na stupnici pořadí tahu odsunete soupeřův tahový ukazatel, vezměte si 1 zlatou minci. Pokaždé, když soupeř odsune na stupnici pořadí tahu váš tahový ukazatel, si vezměte 2 zlaté mince.

**Poznámka:** Přestože na kartě je zobrazena stupnice pro 5 hráčů, schopnost džina Kali funguje ve všech hrách.



### Ganapati

Pokaždé, když si vezmete kartu sultánových rozmarů, si vezměte 1 zlatou minci. Pokaždé, když si ji vezme soupeř, si vezměte 2 zlaté mince.



## Autoři

**Design hry**  
Bruno Cathala

**Ilustrace**  
Clément Masson

**Grafický design**  
Cyrille Daujean



Days of Wonder, logo Days of Wonder a Five Tribes jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Days of Wonder, Inc. a copyrighty © 2017 Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.

**DAYS OF  
WONDER**