Bruno Cathala

Five Tribes

Extension

Les Artisans de Naqala

Au cœur du Sultanat de Naqala, il existe une région montagneuse, difficile d'accès. C'est là, dit-on, que la tribu des artisans a choisi d'installer ses ateliers pour façonner des objets prestigieux : beaucoup d'entre eux sont simplement magnifiques et valent leur pesant d'or. Mais certains d'entre eux, uniques, posséderaient des pouvoirs... magiques !

Avec Les Artisans de Naqala, une nouvelle tribu apparaît dans le jeu. Sachez tirer parti des Artisans et de leurs objets précieux pour prendre le contrôle du Sultanat !

Matériel

- 6 tuiles (3 ateliers, 2 marchés spécialisés et 1 crevasse)

Atelier

Marché spécialisé

Crevasse

- 15 meeples en bois
- 4 campements
- 4 cartes Djinn (2 nouveaux, 2 anciens mis à jour)
- 6 montagnes
- 18 jetons Objet
- 1 nouveau bloc pour noter les scores
- 4 aides de jeu

15 Artisans (violet)

4 campements

6 montagnes

18 Objets

Si vous possédez une des premières éditions du jeu, vous disposez de cartes Esclave, qui ont été remplacées lors des éditions suivantes par des cartes Fakir. Dans ce cas, utilisez vos cartes Esclave chaque fois que vous rencontrez un symbole Fakir.

Mise en place

- Les joueurs reçoivent leurs chameaux, leur pion d'enchère et leurs pièces d'or comme pour une partie normale. De plus, chaque joueur reçoit le campement de sa couleur.
- Prenez 10 tuiles du jeu de base et ajoutez-y les 6 nouvelles tuiles de l'extension (ateliers, marchés spécialisés et crevasse). Mélangez les tuiles et placez-les sur la table afin de former un carré de 4 tuiles par 4.
- Mélangez les 20 tuiles restantes et placez-les au hasard autour de ce carré. Au final, vous aurez un grand carré de 6 tuiles par 6.

Note : *à cause des nouvelles montagnes, le sens des tuiles est important ! Veillez à ceque toutes les tuiles aient la même orientation. Toutes les tuiles doivent rester accessibles : si l'une d'elles est complètement entourée de montagnes, refaites la mise en place.*

- Placez les montagnes aux emplacements indiqués sur les ateliers.
- Mettez les nouveaux meeples violets dans le sac et suivez la procédure normale pour la mise en place des meeples : chaque tuile reçoit trois meeples, sauf la crevasse qui reste vide.
- Mélangez les jetons Objet et formez-en une pile face cachée.
- La piste d'ordre de jeu, la piste d'ordre des enchères, les cartes Ressource, les cartes Djinn (n'oubliez pas les nouvelles), les pièces d'or, les palmiers et les palais sont placés comme d'habitude.

Chaque atelier accueille deux montagnes.

Nouveautés

Ce livret vous explique les points de règle qui changent avec les nouveaux éléments de jeu de cette extension. Toutes les autres règles restent inchangées.

Contrôle de Tuile

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un **campement** en plus de ses chameaux. Lorsque vous prenez le contrôle d'une tuile, vous pouvez placer un chameau dessus (comme d'habitude) mais vous pouvez aussi choisir de poser votre campement à la place. À la fin de la partie, votre campement vous rapporte le nombre de PV inscrits sur la tuile où il se trouve, + 1 PV par tuile avec chiffre sur fond rouge située autour de cette tuile (comptez aussi cette tuile si elle a un chiffre à fond rouge).

Campement

Les campements sont considérés comme des chameaux dans tous les cas. Toutes les règles du jeu qui s'appliquent aux chameaux s'appliquent aussi aux campements. En conséquence, la fin de partie ne se déclenche plus lorsqu'un joueur a placé tous ses chameaux : il faut avoir placé tous ses chameaux **et** son campement pour déclencher la fin de partie.

Ce campement permet à son propriétaire de marquer 8+4=12 PV à la fin du jeu.

Nouvelle action de Tribu

Tribu des Artisans (Violet)

Placez les meeples violets que vous avez récupérés devant vous. Pour chaque meeple violet que vous venez de récupérer à ce tour, prenez un jeton Objet au sommet de la pile. Conservez l'objet de votre choix, placez-le devant vous face cachée et défaussez les autres face visible. Chaque objet vous rapportera un certain nombre de PV à la fin de la partie, sauf les objets magiques qui ont un pouvoir spécial.

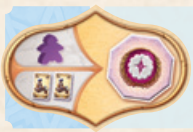
- À la fin de la partie, chaque Artisan vous rapporte 3 PV si aucun autre joueur n'a plus d'Artisans que vous. À défaut, chaque Artisan vous rapporte 2 PV.

Les Artisans peuvent aussi être dépensés dans les ateliers pour acquérir des objets supplémentaires (voir plus loin).

Note : *Tout comme les Vizirs et les Sages, les Artisans peuvent tout à fait être pris pour cible par des Assassins, qu'ils soient devant vous ou sur le plateau !*

Nouvelles actions de Tuile

Ces nouvelles actions de tuile ne sont pas obligatoires : vous pouvez accomplir ces actions si vous le souhaitez et si vous avez de quoi en payer le coût.



ATELIER

Payez 1 Artisan ou 2 Fakirs pour prendre le premier objet de la pile des jetons Objet.

Chaque atelier accueille deux montagnes. Les montagnes sont **infranchissables** : lorsque les meeples sont déplacés sur le plateau, ils ne peuvent pas passer directement d'une tuile à une autre si une montagne se trouve entre les deux.

Note : *Les montagnes affectent* ***uniquement*** *le mouvement des meeples. Elles sont ignorées lorsque vous déterminez la distance de frappe des Assassins ou que vous comptez les tuiles autour d'un Bâtisseur ou d'un campement.*

MARCHÉ SPÉCIALISÉ

Payez 4 pièces d'or et prenez une carte Ressource de votre choix parmi celles qui se trouvent face visible. Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle que vous venez de prendre.

CREVASSE

La crevasse est une tuile interdite et infranchissable.

Aucun meeple ne peut y être placé, ni pendant la mise en place, ni en cours de jeu.

Objets

Il existe deux types d'objets : les objets précieux et les objets magiques.

Objets précieux

Ces objets n'ont aucun effet particulier. Vous les révélez à la fin de la partie et marquez les PV qui y sont associés.

Objets magiques

Les objets magiques sont uniques. Un objet magique peut être joué à tout moment de votre tour (même lorsque vous venez de le récupérer) et défaussé ensuite. Il n'est pas possible de jouer plus d'un objet magique par tour.

Le Cimeterre Ardent
Retirez deux meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) de la tuile de votre choix. Si vous videz une tuile de son dernier occupant grâce à cette action, vous en prenez le contrôle (sauf si un joueur contrôle déjà cette tuile).

La Lampe Merveilleuse
Prenez un Djinn de votre choix parmi ceux placés face visible, ou révélez le premier Djinn de la pile face cachée et prenez-le.

La Flûte Enchantée
Désignez une tuile. Vous pouvez déplacer jusqu'à 5 meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) provenant de n'importe quelle(s) tuile(s) adjacente(s) sur cette tuile. Ceci ne permet pas de prendre le contrôle des tuiles en question.

Le Tapis Volant
Lorsque vous effectuez la phase "Déplacez les meeples", vous pouvez déposer le dernier meeple sur n'importe quelle tuile du plateau (à l'exception de celle où vous avez déposé l'avant-dernier meeple). Le Tapis Volant vous permet même d'ignorer les montagnes ; cependant vous devez toujours respecter la règle de la **Couleur du dernier meeple.**

L'Anneau du Renouveau
Choisissez un objet (précieux ou magique) dans la pile de défausse et conservez-le.

Le Talisman des Tempêtes
Déplacez l'un de vos chameaux sur n'importe quelle tuile qui n'en contient pas déjà.

La Corne d'Abondance
Réapprovisionnez immédiatement les cartes Ressource de manière à ce qu'il y en ait 9 face visible, puis réorganisez-les dans l'ordre de votre choix.

Nouveaux Djinns

Ajoutez ces nouveaux Djinns au paquet de cartes Djinn avant la partie. Attention, certains anciens Djinns ont été mis à jour : ils remplacent la version précédente.

Boaz *(nouvelle version)*
Vos Sages, Vizirs et Artisans sont protégés des Assassins.

Geb
À la fin du jeu, chacun de vos objets précieux vous rapporte 3 PV supplémentaires.

Ptah
À la fin du jeu, chacun de vos Artisans vous rapporte 2 PV supplémentaires.

Kandicha *(nouvelle version)*
Lorsque vos Assassins tuent un meeple :

- Si c'est un **Marchand**, piochez la première carte Ressource disponible parmi les cartes Ressource visibles
- Si c'est un **Bâtisseur**, gagnez les PO qu'il aurait gagnés
- Si c'est un **Artisan**, placez-le devant vous et prenez le premier objet de la pile
- Si c'est un **Vizir** ou un **Sage**, placez-le devant vous au lieu de le tuer

Crédits

Auteur : Bruno Cathala • Illustrations : Clément Masson
Conception graphique : Cyrille Daujean • Édition : Antoine Prono

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2015 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.