

# Five Tribes

## Expansion

### THE ARTISANS OF NAQALA



**D**icen que en el mismo corazón de las montañas del Sultanato de Naqala, vive una Tribu que raras veces aparece en Bazares y Mercados. Se llaman a si mismos los Artesanos y trabajan día y noche elaborando objetos preciosos, con incrustaciones de gemas extrañas. Algunos viajeros afirman que los Artesanos son capaces de crear objetos únicos llenos de magia y misterio.

Con "Los Artesanos de Naqala", ¡una nueva Tribu aparece en el juego! ¡Usa los Artesanos y sus Objetos para alcanzar la victoria sobre tus oponentes y tomar el control del Sultanato!

## Componentes

- ♦ 6 Losetas (3 Talleres, 2 Mercados Especializados & 1 Abismo)



Talleres



Mercados Especial



Abismo



- ♦ 15 Peones de Tribu de madera



- ♦ 15 Artesanos Morados



4 Tiendas



6 Montañas

- ♦ 4 Tiendas
- ♦ 4 Cartas de Genio (2 nuevas y 2 revisadas)

- ♦ 6 Montañas

- ♦ 18 Fichas de Objeto

- ♦ 1 Bloc Nuevo de Puntuación

- ♦ 4 Hojas Resumen



18 Objetos

Si fuiste uno de nuestros primeros compradores, tu copia de Five Tribes viene con cartas de Esclavos.

En posteriores versiones del juego, fueron reemplazadas por cartas de Faquir. Si no dispone de cartas de Faquir, cada vez que vea un símbolo de Faquir use cartas de Esclavo en su lugar.



# Configuración del juego

- ◆ Los jugadores reciben sus Camellos, Fichas de Turno, y Monedas de Oro como en el juego normal. Además, cada jugador recibe una Tienda de su color.
- ◆ Toma al azar 10 Losetas del juego base de Five Tribes, y luego añade las 6 Losetas nuevas (Talleres, Mercados Especializados y Abismo). Mezcla las 16 Losetas y colócalas aleatoriamente sobre la mesa, formando un cuadrado (de 4x4 Losetas)
- ◆ Mezcla las 20 losetas restantes y colócalas al azar alrededor de las 16 Losetas centrales. Al final, deberías tener un cuadrado de 6x6 Losetas.

**Nota:** Con las nuevas Montañas ¡la orientación importa! Asegurate de que las Losetas están bien orientadas. Además, si una Loseta está totalmente rodeada por Montañas, reinicia la configuración, ya que todas deben permanecer accesibles.

- ◆ Coloca las Montañas sobre las Losetas de Talleres.
- ◆ Coloca los Peones morados en la bolsa y sigue el proceso normal de configuración, colocando 3 Peones en cada Loseta, excepto el Abismo que se deja vacío.
- ◆ Mezcla las Fichas de Objeto y apílalas boca abajo junto al tablero.
- ◆ El tablero de Orden de Apuestas & Orden de Turnos, cartas de Recurso, cartas de Genio (¡sin olvidar las nuevas!), Monedas de Oro, Palmeras, y Palacios se colocan conforme a la configuración usual.



## Como jugar

Este manual explica como jugar con los nuevos elementos del juego Five Tribes. El resto de reglas se mantienen sin cambios.

## Verificar Control de Losetas

Al comienzo del juego, cada jugador recibe una Tienda además de los Camellos. Cuando se toma el control de una Loseta, puedes colocar un Camello (como siempre), pero en su lugar tiene la opción de colocar una Tienda sobre ella.

Al final del juego, las Tiendas puntúan los PVs de esa loseta + 1 PV por loseta colindante con valor en rojo, incluyendo la Loseta donde esté, si también tiene valor en Rojo.

Las Tiendas actúan como Camellos en todos los aspectos, lo que significa cada vez que las Reglas nombren a los "Cameillos", también se aplica a las Tiendas. Por tanto, quedarse sin Camellos no provoca el final del juego: es necesario colocar los Camellos Y la Tienda para finalizar el juego.



# Acción de la Nueva Tribu



## Tribu de los Artesanos Morados

Coloca los Peones Morados que acabas de recoger delante de ti y coge el número equivalente de Fichas de Objeto del montón. Elige uno de ellos, y dejalo boca abajo delante de ti, y descarta el resto boca arriba. Cada Objeto tendrá un valor en PVs al final del juego, excepto los Objetos Mágicos que tienen un efecto especial.

♦ Al final del juego, cada Artesano te otorga 3 PVs si ningún otro jugador tiene más Artesanos que tú; si no puntuarás solo 2 PVs por Artesano.

Los Artesanos también se pueden emplear en los Talleres durante el juego para adquirir más Objetos (ver abajo).

**Nota:** Como ocurre con los Visires o Ancianos, los Artesanos pueden ser asesinados por los Asesinos, ¡tanto en el tablero como cuando están delante de ti!

# Nuevas Acciones de Loseta

Estas nuevas acciones de Loseta no son obligatorias: Puedes realizar estas acciones si lo deseas, siempre que sea posible y estés dispuesto a pagar su coste correspondiente.



## TALLERES

Paga 1 Artesano O 2 Faquires/Esclavos para coger la primera Ficha del montón de Objetos.



Cada Loseta de Taller también tiene dos Montañas. Estas Montañas son infranqueables: cada vez que se mueven Peones sobre el tablero, éstos no pueden pasar de una Loseta a otra si hay una Montaña entre ellas.

**Nota:** Las Montañas **solo** afectan al movimiento de los Peones. Se ignoran para calcular el rango de acción de un Asesino o al contar las Losetas de valor Azul (Constructores) o las de valor Rojo (Tiendas) que rodean a otra.



## MERCADO ESPECIALIZADO

Paga 4 Monedas de Oro y coge cualquier carta de Recursos de tu elección de la fila de cartas de Recursos. Como siempre, ¡no se sustituyen hasta el final de la ronda!



## ABISMO

El Abismo es una Loseta prohibida, intransitable. Nunca puede haber Peones sobre ella, ni durante la configuración, ni durante el juego.

# Objetos

Hay dos clases de Objetos en la pila: Objetos Preciosos y Mágicos.

## Objetos Preciosos

Estos Objetos no tienen efectos particulares. Cada uno de ellos proporciona PVs se revelan y puntúan al final del juego.





## Objetos Mágicos

Los Objetos Mágicos son únicos. Un Objeto Mágico puede ser jugado en cualquier momento durante tu turno (incluso justo después de cogerlo) y se descarta una vez usado. No puedes jugar más de un Objeto Mágico por turno.



### La Cimitarra Lameante

Retire dos Peones de cualquier color(es) de una Loseta a elegir. Si dicha Loseta se queda completamente vacía de TODOS sus Peones, y no pertenece ya a otro jugador, inmediatamente ganas el control de ésta: coloca uno de tus Camellos para indicarlo.

### La Lampara Maravillosa

Coge un Genio de entre los disponibles, o roba el primer Genio del mazo de Genios.



### La Flauta Encantada

Elige una Loseta. Puedes mover hasta 5 Peones de cualquier color(es), de alguna(s) Loseta(s) adyacentes, a esta Loseta. Ello no te permite tomar el control de esa(s) Loseta(s).

### La alfombra Voladora

Cuando realices la fase "Mover Peones", puede dejar el último Peón en cualquier Loseta del tablero (excepto en aquella donde dejaste el penúltimo Peón). Debe respetarse la Regla Último Peón del Mismo Color. La Alfombra Voladora permite ignorar las Montañas.



### El Anillo del Renacimiento

Elige un Objeto de la pila de descartes (Precioso o Mágico).

### El Talisman de la Tempestad

Mueve uno de tus Camellos a cualquier otra Loseta sin Camello.



### El cuerno de la Abundancia

Rellena la fila de Recursos hasta completar 9 cartas, después reorganízalas en el orden que desees.

## Nuevos Genios

Se han añadido Nuevos Genios al mazo de Genios. Y algunos de los ya existentes han sido actualizados en esta expansión (ver más abajo).

### **BOA 1** (nueva version)

Tus Ancianos, Visires y Artesanos son protegidos de los Asesinos.

### **GEF**

Al final del juego, cada uno de tus Objetos Preciosos vale 3 PVs extra.

### **PTA 1**

Al final del juego, cada uno de tus Artesanos vale 2 PVs extra.

### **KANDICHA** (nueva version)

Cada vez que tus Asesinos maten un:

**Mercader** - coge la primera carta de la fila de Recursos.

**Constructor** - coge las MOs que ese Constructor hubiera ganado.

**Artesano** - colocalo delante de ti y toma la primera Ficha del monton de Objetos.

**Visires o Ancianos** - colocalo delante de ti en lugar de asesinarlo.

## Creditos

Game Design: Bruno Cathala • Illustrations: Clément Masson  
Graphic Design: Cyrille Daujean • Edition: Antoine Prono

