

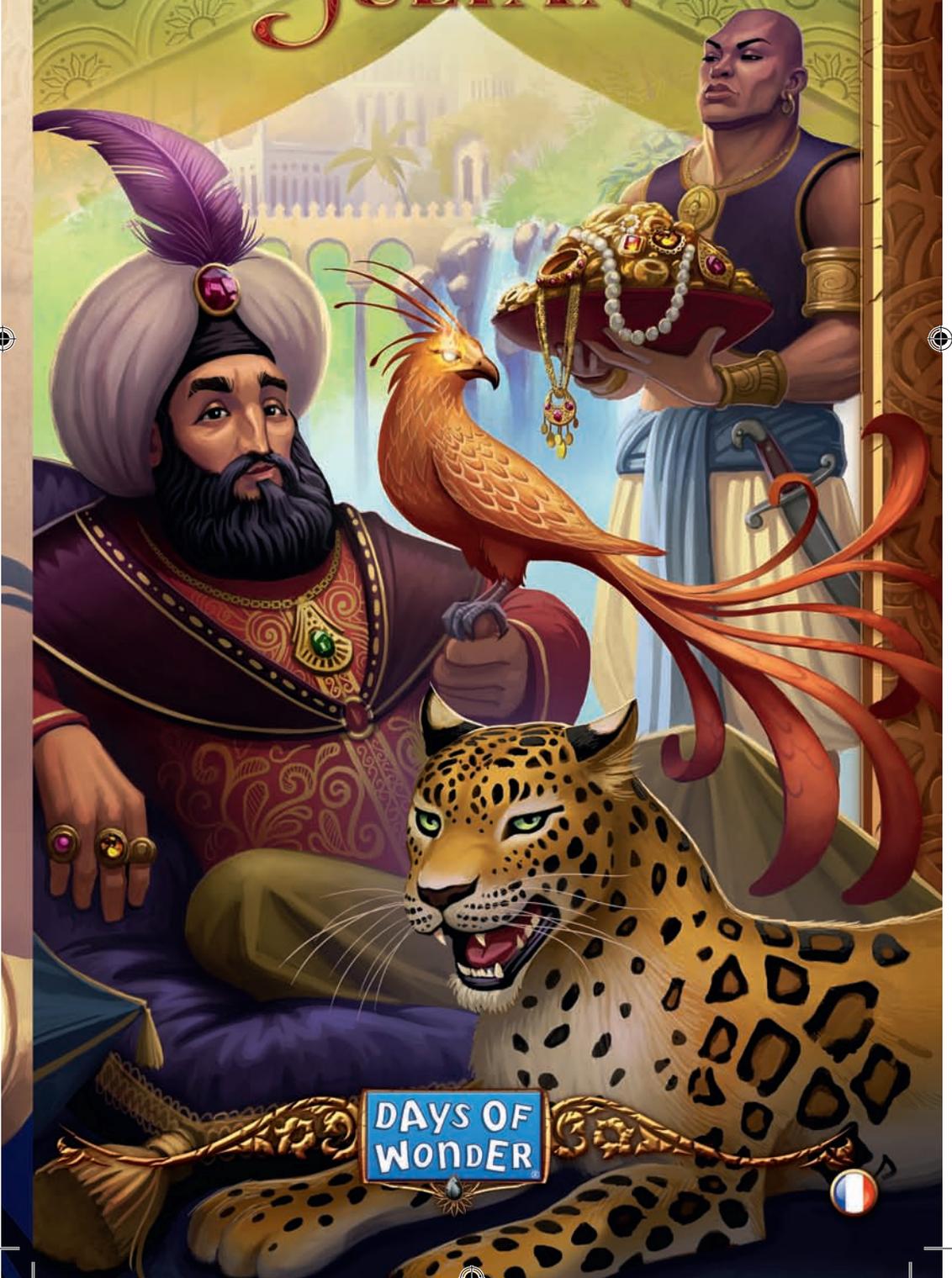
Bruno Cathala



# Five Tribes

*Extension*

## LES CAPRICES DU SULTAN



DAYS OF  
WONDER



el sultanato de Naqala continua prosperando, lo que atrae la codicia de la competencia que va en aumento.

Deberías ser aun mas astuto para llevar a buen puerto tu estrategia, ten en cuenta que el sultan ha hecho construir 5 ciudades fabulosas, que todos aspiran controlar. en estas ciudades es donde concede audiencia a los visitantes, cubriendo de oro a los que cumplen sus caprichos.

Con « Los Caprichos del Sultán », podrán ser hasta 5 jugadores los que se podrán enfrentar por el control de las ciudades fabulosas, y para intentar satisfacer las exigencias del Sultán.

Esta expansión puede jugarse junto con el juego base o combinada con la anterior expansión de *Los Artesanos de Naqala*.

## Material

- ◆ 6 losetas (5 ciudades fabulosas, 1 gran lago)



Ciudades fabulosas



Gran lago

- ◆ 15 meeples



- ◆ 8 camellos, 1 tienda y 1 ficha de turno marrón

- ◆ 22 cartas Capricho de Sultán

- ◆ 2 cartas Djinn

- ◆ 1 tablero de orden de apuestas  
1 tablero de orden de turno para partidas de 5 jugadores

- ◆ 1 bloc para anotar la puntuación

- ◆ Ayuda de juego

- ◆ 42 monedas de oro (de valor 5)



Cartas Capricho

Ttablero orden de apuestas



Cartas Djinn



tablero orden de turno



## Preparación

**Nota:** Esta expansión incluye el material para un 5 jugador. Esta opción sólo se puede usar si se combina una expansión que añada losetas al juego base. El único cambio en la preparación para jugar a 5 jugadores consiste en reemplazar el tablero de orden de apuestas y el de orden de turno por los de esta expansión.

### En todos los casos

- ♦ Para una partida de 3 a 5 jugadores, cada uno recibe 8 camellos y 1 ficha de turno de su color. Para una partida de 2 jugadores, cada uno recibe 11 camellos y 2 fichas de turno (se juega con los colores azul y rosa).
- ♦ Cada uno recibe 50 monedas de oro (9 monedas de 5 «5» y 5 monedas de «1»).
- ♦ El tablero de orden de turno, el tablero de orden de apuestas, las cartas de recursos, las cartas de Djinn (después de mezclar las 2 nuevas con las otras), las monedas de oro, las palmeras y los palacios, se preparan de la manera que se explica en el juego base.
- ♦ Poned al azar las fichas de turno sobre el tablero de orden de turno para determinar el orden de apuestas en la primera ronda.

### Sin Los Artesanos de Naqala

- ♦ Coge las 6 losetas de la expansión, y mézclala con todas las losetas del juego base. Construye una superficie de juego de 6x6 (el tablero).

Consejo: Procura orientar todas las losetas de la misma forma para facilitar la lectura del tablero de juego.

- ♦ Retira del juego las 3 cartas de Caprichos del Sultán con el símbolo Artesanos. Mezcla las otras y forma un mazo de robo junto al tablero. a continuación coloca una carta de Capricho del Sultán boca arriba en cada una de las 5 ciudades fabulosas.



- ♦ Mezcla los meeples del juego base y de las expansión en el saco, a continuación pon 3 meeples al azar en cada loseta CON LA EXCEPCIÓN del gran lago, que debe quedar vacío.

### Con Los Artesanos de Naqala

- ♦ Mezcla las 6 losetas de la expansión « Los Caprichos del Sultán » con todas las losetas del juego base.
- ♦ Coge al azar 14 losetas de esta pila y mézclalas con las 6 losetas de « Artesanos de Naqala ». Con estas 20 losetas crea un cuadrado de juego de tamaño de 4x5.
- ♦ Coloca el resto de losetas apartadas alrededor del cuadrado anterior, para formar una superficie de 6x7 (el tablero).

**Nota:** El sentido de las losetas es importante debido a las montañas! Verifica que todas tengan la misma dirección. Todas las losetas deben ser accesibles: Si una de ellas está completamente rodeada de montañas o queda desconectada del resto del por culpa del gran abismo o del gran lago, rehaz la preparación inicial.

- ◆ Coloca las montañas en las marcas de las losetas talleres.
- ◆ Mezcla las cartas de Caprichos del Sultán, forma un mazo y colócalo boca abajo junto al tablero. A continuación pon una carta de Caprichos del Sultán boca arriba sobre cada ciudad fabulosa.
- ◆ Mezcla los meeples del juego base y de las expansiones y ponlos en el saco de tela, pon 3 meeples en cada loseta a EXCEPCIÓN DE del Abismo y del Gran Lago, que deben quedar vacíos.
- ◆ Mezcla las fichas de objeto y forma una pila boca abajo junto al tablero.
- ◆ Cada jugador coge la tienda de su color y la coloca delante suyo.

## Novedades

Este libro te explica las reglas que cambian del juego base con las nuevas expansiones añadidas. El resto de reglas se mantienen sin cambios.

### Nuevas Losetas

#### GRAN LAGO

La loseta del Gran Lago es una loseta prohibida e infranqueable. No se pueden poner meeples, ni durante la preparación, ni durante el juego.

Al final de la partida, CADA palacio o palmera situado en las losetas que rodean el lago (por un lateral o en diagonal) da el doble de puntos (10 por un palacio, 6 por una palmera).



#### CIUDADES FABULOSAS (5 LOSETAS)

Tomar el control de las ciudades fabulosas puede ser una manera rápida de avanzar hacia la victoria. Cuantas más ciudades controles, más puntos conseguirás al final de la partida :

- ◆ Si controlas una ciudad, consigues 5 puntos
- ◆ Si controlas dos ciudades, consigues 20 puntos
- ◆ Si controlas tres ciudades, consigues 45 puntos
- ◆ Si controlas cuatro ciudades, consigues 80 puntos
- ◆ Si controlas las 5 ciudades, consigues 125 puntos



Es esencial evitar que un sólo jugador controle todas las ciudades!

**Acción de loseta:** Cuando termines tu desplazamiento en una Loseta de Ciudad Fabulosa, coge y quédate en tu mano la carta de Capricho de Sultán que haya, si es que la hay. Si no hay, terminar sobre una loseta de ciudad Fabulosa no proporciona ninguna ventaja.

Durante la Fase de Limpieza, pon una nueva carta de Capricho del Sultán sobre todas las ciudades Fabulosas que no tengan.

Así, que si una carta de Capricho del Sultán te interesa especialmente, procura hacerte con ella cuanto antes, ya que se la podría llevar otro.

**Nota:** Aunque todas tienen el mismo efecto, 3 de las Ciudades Fabulosas se consideran azules, y dos se consideran rojas, se tiene en cuenta para los constructores y para las tiendas. No tiene ningún otro efecto en el juego.

## Cartas Capricho del Sultán

Cada carta representa una demanda del Sultán que os cubrirá de oro si lográis cumplir las condiciones indicadas.



Cuando consigues una carta de Capricho del Sultán :

- ♦ Si ya cumples las condiciones indicadas, coloca la carta delante tuyo, boca arriba, y recibe la suma indicada.
- ♦ Si aún no cumples las condiciones, deja la carta en tu mano. Si más adelante durante la partida las cumples, coloca la carta delante tuyo, boca arriba y recibe la suma indicada.

Al final de la partida, las demandas no satisfechas no dan puntos, pero tampoco penalizan. Simplemente se descartan.

Los efectos de las cartas de Capricho del Sultán están explicados en la ayuda.

## Nuevos Tableros

**Nota :** Utiliza estos tableros sólo en las partidas de 5 jugadores.

En los nuevos tableros de orden turno hay dos casillas en las apuestas 1, 3 y 5 MO.

Las apuestas para estos valores funcionan cómo el 0 del juego base:

El primer jugador en apostar por ese valor se pone en la casilla de abajo, sobre ese valor. Un jugador que juegue después puede apostar el mismo valor y colocar su ficha de turno sobre la casilla de abajo, desplazando la ficha que había hacía el mismo valor que hay encima. Jugará primero el jugador de debajo. No puede haber más de un jugador por casilla. Si todas las casillas del mismo valor están ocupadas no se puede apostar más por ese valor.



A.



Adrien elige pagar 3 monedas.  
Coloca su ficha de apuestas en la casilla "3" de abajo en el tablero de orden de turno.

B.



Bruno ha visto ya buena jugada y paga 5 monedas.  
Coloca su ficha de apuestas en la casilla "5" de abajo en el tablero de orden de turno.

C.



Cyrille no quiere malgastar ya que sabe que al final de la partida cada moneda vale un punto... por otro lado, con dos jugadores aún por detrás suyo, pagar una moneda puede significar jugar en último lugar.... decide gastar 3 monedas, desplazando la ficha de Adrien.

D.



Delphine debe tomar una difícil decisión...  
La única manera de asegurarse que no jugará la última sería pagar 5 monedas (desplazaría la ficha de Bruno). Es demasiado dinero para ella en este momento de la partida. Se da cuenta de que si apuesta una moneda, es bastante probable que el último jugador de la partida haga lo mismo y juegue antes que ella. Se guarda el dinero para un futuro turno y decide poner la ficha en la casilla "0" inferior del tablero de orden de turno.

E.



Éric llega a la misma conclusión y decide no apostar nada. Empuja hacia arriba la ficha de Delphine y jugará en cuarta posición.

## Nuevos Djinns

### Ganapati

Gana 1 MO cada vez que cojas una carta de Capricho del Sultán.  
Ganas 2 MO cada vez que la coja otro jugador.



### Kali

Cada vez que empujes la ficha de un adversario en la pista de orden de turno, gana 1 MO. Cada vez que tu ficha de turno sea empujada por un adversario ganas 2 MO

**Nota :** Aunque en la iconografía se muestra la pista de 5 jugadores, el poder de Kali se puede jugar en todas las partidas.



## Créditos

*Autor*

Bruno Cathala

*Ilustraciones*

Clément Masson

*Concepcion grafica*

Cyrille Daujean



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**DAYS OF  
WONDER**