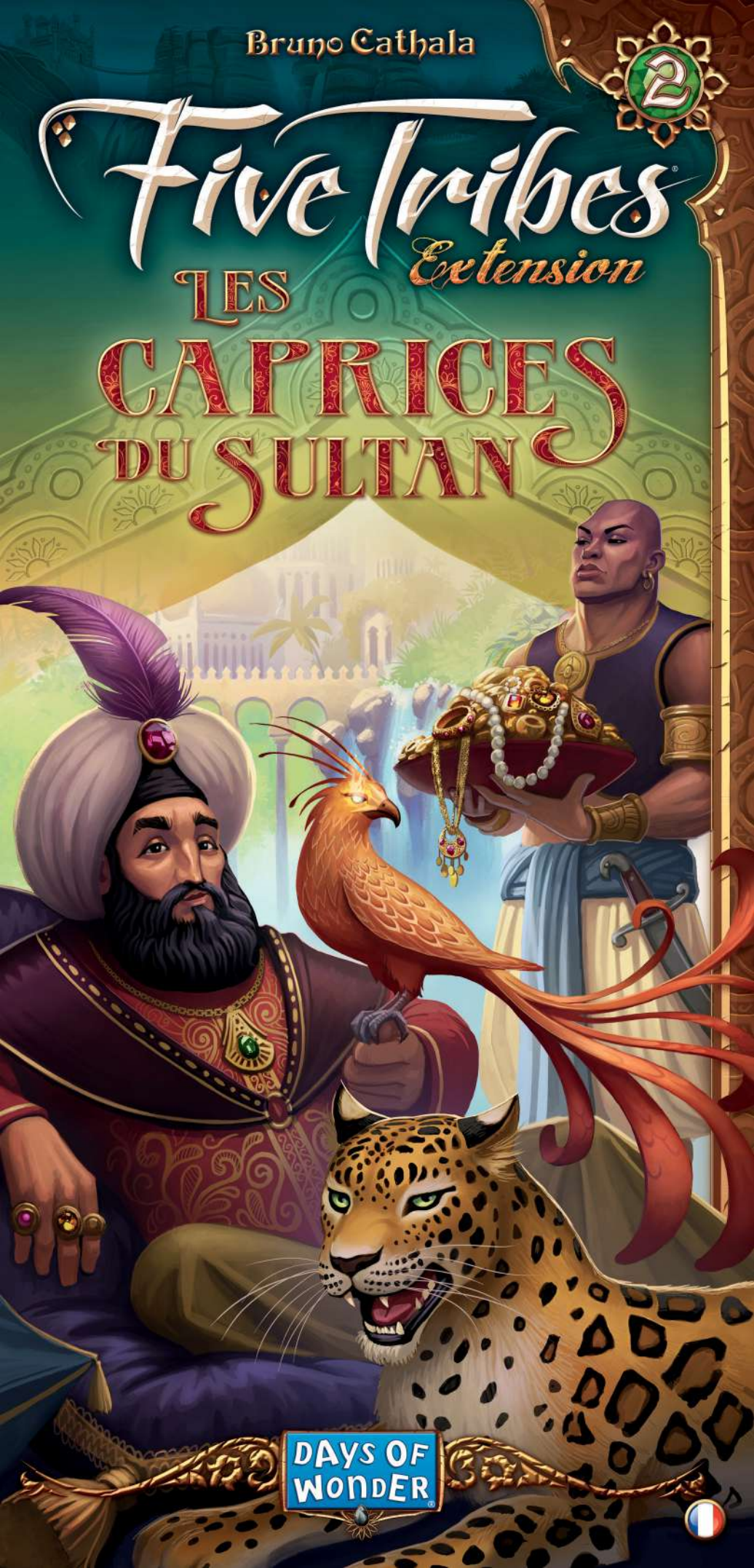
Bruno Cathala

2

Five Tribes

Extension

Les Caprices du Sultan



DAYS OF WONDER

Le sultanat de Naqala continue de prospérer, ce qui attire les convoitises de concurrents de plus en plus nombreux. Il vous faudra être plus astucieux encore pour tirer votre épingle du jeu, d'autant que le sultan a fait construire 5 cités fabuleuses, que chacun rêve de pouvoir contrôler. C'est dans ces cités que le sultan donne parfois des audiences aux visiteurs, couvrant d'or ceux qui sauront répondre à ses caprices.

Avec « Les Caprices du Sultan », ce sont désormais jusqu'à 5 joueurs qui pourront s'affronter pour le contrôle des cités fabuleuses, et pour tenter de satisfaire les exigences du sultan.

Cette extension peut être jouée seule avec le jeu de base, ou en complément de la précédente extension *Les Artisans de Naqala*.

Matériel

- 6 tuiles (les 5 cités fabuleuses, 1 grand lac)



Cités fabuleuses



Grand lac

- 15 meeples



- 8 chameaux, 1 campement et 1 pion d'enchère marron
- 22 cartes Caprice du Sultan
- 2 cartes Djinn
- 1 piste d'ordre des enchères et 1 piste d'ordre de jeu pour les parties à 5 joueurs
- 1 bloc pour noter les scores
- aide de jeu
- 42 pièces d'or (de valeur 5)





Cartes Caprice

Piste d'ordre d'enchères



Piste d'ordre de jeu





Cartes Djinn

Mise en place

Note : *Cette extension introduit le matériel pour jouer à 5. Cette option n'est possible qu'en utilisant au moins une des extensions qui ajoutent des tuiles au jeu. Le seul changement de mise en place si vous voulez jouer à 5 consiste à remplacer la piste d'ordre des enchères et la piste d'ordre de jeu par celles contenues dans cette boîte.*

Dans tous les cas

- Pour une partie de trois à cinq joueurs, chacun reçoit 8 chameaux et 1 pion d'enchère à sa couleur. Pour une partie à deux joueurs, chacun reçoit 11 chameaux et 2 pions d'enchère à sa couleur (on joue avec les couleurs bleue et rose).
- Chacun reçoit 50 pièces d'or (9 pièces de « 5 » et 5 pièces de « 1 »).
- La piste d'ordre de jeu, la piste d'ordre des enchères, les cartes Ressources, les cartes Djinns (après avoir mélangé les deux nouvelles avec les autres), les pièces d'or, les palmiers et palais, sont mis en place, tel que décrit dans la règle du jeu de base.
- Posez au hasard les pions d'enchère sur la piste d'ordre des enchères pour déterminer l'ordre des enchères du premier tour.

Sans Les Artisans de Naqala

- Prenez les 6 tuiles de l'extension, et mélangez-les avec toutes les tuiles du jeu de base. Constituez ensuite une surface de jeu de 6x6 (le plateau).

  Conseil : Prenez soin d'orienter toutes les tuiles de la même façon afin de faciliter la lecture du plateau de jeu.
- Retirez du jeu les 3 cartes Caprices du Sultan où figure le symbole Artisans puis mélangez les autres et faites-en une pioche face cachée à côté du plateau. Placez ensuite une carte Caprice du Sultan face visible sur chaque cité fabuleuse.



- Mélangez les meeples du jeu de base et de l'extension dans le sac puis placez 3 meeples pris au hasard sur chaque tuile À L'EXCEPTION du grand lac, qui reste totalement vide.

Avec Les Artisans de Naqala

- Mélangez les 6 tuiles de l'extension « Les Caprices du Sultan » avec toutes les tuiles du jeu de base.
- Piochez 14 tuiles au hasard dans cette pile et ajoutez-y les 6 tuiles des « Artisans de Naqala ». Mélangez ces 20 tuiles ensemble et constituez un rectangle de 4x5.
- Disposez les 22 tuiles écartées à l'étape précédente autour du rectangle, de sorte à constituer une surface de 6x7 (le plateau).

Note : *À cause des montagnes, le sens des tuiles est important ! Veillez à ce que toutes les tuiles aient la même orientation. Toutes les tuiles doivent rester accessibles : si l'une d'elles est complètement entourée de montagnes ou coupée du reste du plateau à cause de la crevasse et/ou du grand lac, refaites la mise en place.*

- Placez les montagnes sur les emplacements indiqués sur les tuiles ateliers.
- Mélangez toutes les cartes Caprice du Sultan et faites-en une pioche face cachée à côté du plateau. Placez ensuite une carte Caprice du Sultan face visible sur chaque cité fabuleuse.
- Mélangez les meeples du jeu de base et des deux extensions dans le sac puis placez 3 meeples sur chaque tuile À L'EXCEPTION de la crevasse et du grand lac, qui restent totalement vides.
- Mélangez les jetons Objets et faites-en une pile face cachée à côté du plateau.
- Chaque joueur prend le campement de sa couleur devant lui.

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.

Nouvelles Tuiles

GRAND LAC



Le grand lac est une tuile interdite et infranchissable. Aucun meeple ne peut y être placé, ni pendant la mise en place, ni en cours de jeu.

En fin de partie, CHAQUE palais ou palmier situé sur une des tuiles autour du grand lac (par un côté ou par un angle) rapporte le double de points (10 pour un palais, 6 pour un palmier).

CITÉS FABULEUSES (5 TUILES)



Prendre le contrôle des cités fabuleuses peut être un bon moyen d'avancer à grand pas vers la victoire. En effet plus vous contrôlerez de cités, plus vous marquerez de points :

- Si vous contrôlez une cité, marquez 5 points
- Si vous contrôlez deux cités, marquez 20 points
- Si vous contrôlez trois cités, marquez 45 points
- Si vous contrôlez quatre cités, marquez 80 points
- Si vous contrôlez les cinq cités, marquez 125 points

Ne pas laisser à un seul joueur l'accès aux cités est donc essentiel !

Action de la tuile : Lorsque vous terminez votre déplacement sur une cité fabuleuse, ajoutez à votre main la carte Caprice du Sultan qui y est présente, s'il y en a une. S'il n'y en a pas, terminer sur une cité fabuleuse ne confère aucun avantage.

Lors de la phase de Nettoyage, ajoutez une nouvelle carte Caprice du Sultan sur toutes les cités qui n'en ont plus.

Ainsi, si une carte Caprice du Sultan vous attire particulièrement, mieux vaudra pouvoir jouer tôt dans le tour de jeu, faute de la voir disparaître.

Note : *Bien qu'ayant les mêmes effets, 3 des cités fabuleuses sont considérées comme bleues, tandis que deux sont rouges, pour le calcul des effets des bâtisseurs et des campements.*

Cartes Caprice du Sultan

Chaque carte présente une demande spécifique du sultan qui vous couvrira d'or si vous réussissez à remplir les conditions indiquées.



Lorsque vous accédez à une carte Caprice du Sultan :

- Si vous remplissez déjà les conditions indiquées, placez la carte devant vous, face visible et recevez la somme indiquée.
- Si vous ne remplissez pas encore les conditions indiquées, placez-la dans votre main. Plus tard dans la partie, aussitôt que vous aurez rempli ces conditions, placez la carte devant vous, face visible et recevez la somme indiquée.

En fin de partie, les demandes non satisfaites ne rapportent rien, mais n'infligent pas de pénalité non plus. Elles sont simplement défaussées.

Les effets des différentes cartes Caprice du Sultan sont décrits sur l'aide de jeu.

Nouvelles Pistes

Note : *N'utilisez ces pistes que pour les parties à 5 joueurs.*

Sur la nouvelle piste d'ordre de jeu, il y a deux emplacements sur les mises à 1, 3 et 5 PO. Les mises pour ces valeurs fonctionnent comme la valeur 0 du jeu de base : le premier joueur à miser une de ces valeurs se place sur la case du bas en face de cette valeur. Un joueur jouant après lui peut désormais miser la même valeur et placer son pion d'enchère sur la case du bas, chassant le pion précédent sur la case du haut de même valeur. Il jouera avant le joueur qu'il a chassé. Il ne peut y avoir que deux joueurs sur chacune de ces cases. Sitôt que les deux emplacements d'une valeur sont occupés, il n'est plus possible de miser cette valeur.



A.



Adrien choisit de payer 3 pièces.
Il place donc son pion d'enchère sur la case "3" du bas de la piste d'ordre de jeu.

B.



Bruno a repéré un bon coup et mise 5 pièces.
Il place son pion d'enchère sur la case "5" du bas de la piste d'ordre de jeu.

C.



Cyrille aimerait bien ne pas trop dépenser car il est conscient qu'à la fin de la partie, chaque pièce vaut un point... D'un autre côté, avec deux joueurs encore derrière lui, miser une pièce peut être synonyme de dernière place...
Il se décide donc à payer 3 pièces, chassant ainsi le pion d'Adrien.

D.



Delphine se retrouve dans une situation délicate...
Le seul moyen pour elle d'être sûre de ne pas jouer en dernier serait de miser 5 pièces (elle chasserait alors le pion de Bruno). C'est une trop grosse somme pour elle à ce moment de la partie. Elle se dit aussi que si elle mise une pièce, il y a de grandes chances que le dernier joueur de la partie fasse de même et lui passe devant. Elle garde donc son argent pour un futur tour et se place sur la case "0" la plus basse de la piste.

E.



Éric arrive un peu à la même conclusion et ne mise rien non plus. Il chasse le pion de Delphine et jouera en 4ème position.

Nouveaux Djinns

Ganapati

Gagnez 1 PO à chaque fois que vous vous emparez d'une carte Caprice du Sultan. Gagnez 2 PO à chaque fois qu'un adversaire le fait.





Kali

À chaque fois que vous poussez le pion d'enchère d'un adversaire sur la piste d'ordre de jeu, gagnez 1 PO. À chaque fois que votre pion d'enchère est poussé par un adversaire, gagnez 2 PO.

Note : Même si l'iconographie montre la piste pour 5 joueurs, le pouvoir de Kali s'applique dans toutes les parties.

Crédits

Auteur
Bruno Cathala

Illustrations
Clément Masson

Conception graphique
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