

# Five Tribes

## The Djinns of Nagala



Cruzando la Tierra de las 1001 Noches, tu caravana llega al legendario Sultanato de Nagala. ¡El viejo sultan acaba de morir y el control de Nagala está en juego! Los oráculos predijeron que unos desconocidos manipularían las Cinco Tribus para ganar influencia sobre la legendaria ciudad-estado. ¿Se cumplirá la profecía? ¡Invoca a los antiguos Genios, mueve las Tribus al lugar adecuado en el momento oportuno y el Sultanato puede que sea tuyo!

### Componentes

- ◆ 5 Hojas resumen de Orden de Turno y Genios
- ◆ Un bloc de Hojas de Puntuación
- ◆ Sets para 2 jugadores con 8 Camellos y 1 Ficha de Turno por jugador
- ◆ Sets para 2 jugadores con 11 Camellos y 2 Fichas de Turno por jugador
- ◆ 1 Tablero de Orden de Apuestas & 1 Tablero de Orden de Turnos



- ◆ 30 Losetas (12 Losetas con valores en color Azul: Pueblos & Lugares Sagrados – 18 Losetas con valores en color Rojo: Mercados & Oasis)



- ◆ 90 Peones de Tribu de madera:



- ◆ Una Bolsa
- ◆ 12 Palmeras y 10 Palacios



- ◆ 22 cartas de Genio
- ◆ 96 Monedas de Oro (48 de valor "5" y 48 de valor "1")
- ◆ 54 cartas de Recursos: 36 Mercancías y 18 Esclavos





# Configuración del juego

Si es la primera partida, destroquelas todas las piezas de las planchas. En lugar de tirar los marcos vacíos, insértalos bajo la bandeja interior de la caja. Esto hará que la bandeja interior quede a ras de la parte superior de la caja, evitando que las piezas se desparramen en el interior al almacenar el juego.

En partidas de 3 y 4 jugadores, cada uno toma 8 camellos y 1 ficha de turno del color de su elección **1**. Los camellos extras y fichas de turno azul y rosa no se utilizan. En partidas de 2 jugadores, uno coge los 11 Camellos rosa y 2 fichas de turno y el otro los 11 azules y las 2 fichas de turno.

Cada jugador coge 50 Monedas de Oro (9 monedas de valor "5" + 5 de valor "1") **2**. Se debe mantener los valores de las monedas boca abajo (de forma que la cantidad exacta no la sepan los demás jugadores) hasta el final de la partida.

Se mezclan las 30 Losetas y se colocan aleatoriamente bocarriba, formando un rectángulo de 5 x 6 Losetas: Esto es el Sultanato **3**.

Se mezclan los 90 Peones de madera en la bolsa, se cogen y se colocan al azar en grupos de 3 en cada Loseta **4**.

Se colocan las fichas de Turno junto al Sultanato. Cógelas y colócalas aleatoriamente sobre el tablero de Orden de Apuestas **5**.

Esto determinará el orden inicial de puja de los jugadores por la posición en el tablero de Orden de Turno **6**.

Se barajan las cartas de Recursos y forman una pila de robo boca abajo, entonces se sacan las 9 cartas superiores y se ponen boca arriba en una fila, cerca del mazo de robo **7**.

Se barajan las cartas de Genios y se colocan boca abajo en una pila de robo, se sacan las 3 superiores y se ponen boca arriba cerca del mazo de robo **8**.

Se colocan las Palmeras, Palacios y las monedas de Oro restantes formando la banca al alcance de todos los jugadores **9**.

¡Ya puede comenzar la partida!





# Objetivo del juego

En Five Tribes, juegas el papel de un aventurero extranjero en la legendaria ciudad-estado de Naqala para manipular las Tribus locales, invocar a los antiguos Genios y ganar influencia. Al final de la partida, el que tenga más puntos de Victoria es declarado Gran Sultán y gana.

## Puntos de Victoria

Se obtienen puntos de victoria (PV) al final del juego, de la siguiente forma:

- ◆ 1 PV por cada moneda de Oro (MO) que poseas
- ◆ 1 PV por cada Visir (peón amarillo) que tengas + 10 PV por cada jugador que tenga menos Visires que tú
- ◆ 2 PV por Anciano (peón blanco) que tengas
- ◆ Suma de PV de todos tus Genios
- ◆ Suma de PV de todas tus Losetas (aquellas que tengan algún camello tuyo en ella)
- ◆ 3 PV por cada Palmera sobre tus Losetas
- ◆ 5 PV por cada Palacio sobre tus Losetas
- ◆ Suma de los PV por cada tipo de Mercancía (que no sean Esclavos) que poseas de productos diferentes

# Turno de Juego

Al inicio de la partida y en el comienzo de cada nuevo turno, todos los jugadores deben pujar por el Orden de Turno para determinar en que orden se jugará:

## 1. Pujá: Orden de Turno

El jugador cuya ficha de Turno esté en primera posición (casilla "1") en el tablero de orden de Apuestas juega primero y anuncia en que casilla del tablero de Orden de Turno desea colocar su ficha de Turno; inmediatamente paga al banco la cantidad de monedas de Oro indicadas en esa casilla, y coloca su ficha de Turno.



Oliver quiere jugar su turno antes, pero no quiere pagar demasiado: él recuerda que las monedas de oro valen Puntos de Victoria al final del juego. Así que decide ir por la casilla marcada con un "3", pagando 3oros al banco y colocando su ficha de Turno ahí.

El jugador cuya Ficha de Turno es la siguiente en el tablero de Orden de Apuestas va a continuación, pagando por la casilla que elija, y así hasta que todos las fichas de Turno hayan sido colocados en el tablero de Orden de Turno.

Excepto al ofrecer "0" en la puja, los jugadores no pueden pujar ni colocar su ficha de Turno en una casilla en la que ya haya otra ficha de Turno.



Sam es el siguiente: no puede pujar por la casilla "3" ya que la ficha de turno de Oliver ya está ahí, y pagar "5" le parece mucho solo por jugar antes que Oliver; Sam decide pagar 1 moneda al banco y coloca su ficha de turno en "1" en el tablero de Orden de Turno.



Anna va la siguiente: quiere guardar su oro para después y elige apostar 0; ella no paga nada y coloca su ficha de Turno en la casilla "0" más cercana a lo largo del tablero de Orden de Turno.

Si un jugador decide pujar Cero y ya hay alguna(s) ficha(s) de turno sobre "0", esa(s) ficha(s) de Turno se desplazan hacia arriba para dejar su posición a la nueva ficha de Turno; así que el último jugador en apostar "0" será el primero de las distintas fichas de Turno situadas sobre "0" en jugar; ¡y quién decida pujar primero por el "0" jugará el último ese turno!



Peter va último y sabe que si apuesta cero, sin pagar nada podrá jugar antes que Anna, que jugará la última; así que decide hacer esto.

No puede haber más de 3 Fichas de Turno en el "0", por lo que si los tres "0" están ocupados, el último jugador debe pujar al menos 1 (y jugará primero, en este turno!).

Los jugadores realizan su turno dependiendo de la posición de su ficha de Turno sobre el tablero de orden de Turno, y el valor más alto juega primero.



Este turno, Oliver jugará primero, seguido por Sam, Peter y finalmente Anna.



## 2. Acciones

En su turno, cada jugador realiza todas estas acciones, antes de que el siguiente jugador indicado por la Ficha de Turno juegue:

### 2.1 Mover la Ficha de Turno

Quita tu ficha de Turno del tablero de Orden de Turno y colócala en la primera casilla vacía del tablero de Orden de Apuesta.

**Nota:** Si juegas el primero, significa que también pujarás en primer lugar en el siguiente turno; en teoría, si pujas lo suficiente cada turno, puede que seas capaz de jugar el primero durante toda la partida; pero esto conlleva un coste y las Monedas de Oro que emplees no las tendrás al finalizar la partida ¡así que, puede que no sea una estrategia ganadora!

### 2.2 Mover los Peones

Elige una loseta que aún tenga peones sobre ella (¡al menos 1!). Coge todos los peones de esa loseta y muévelos a losetas adyacentes (p.e. cada loseta debe estar adyacente a la anterior sobre la que moviste los Peones), dejando 1 peón conforme pasas hasta que agotes los Peones.

◆ **Regla último Peón del mismo color**

◆ **Regla no mover en Diagonal**

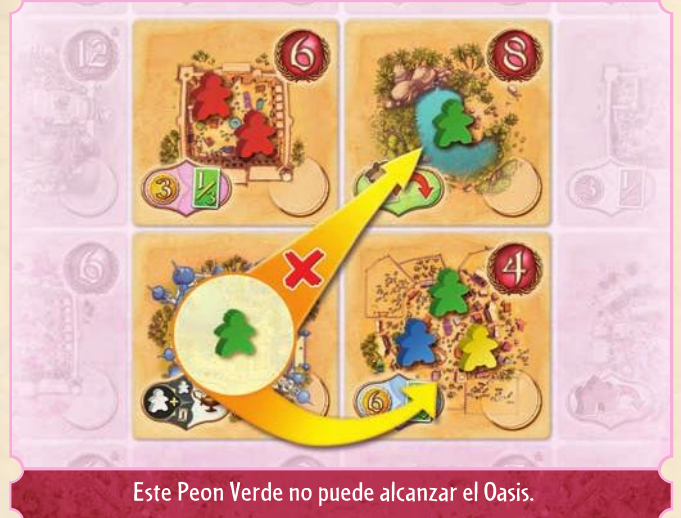
◆ **Regla no retroceso inmediato**

◆ **Regla último Peón del mismo Color:** Tú eliges el orden en el que sueltas Peones conforme te mueves de loseta a loseta, pero asegurándote de que el último que dejas va a una loseta que contenga al menos 1 Peón de ese mismo color.



**Nota:** Durante tu movimiento, puedes pasar por losetas que no tengan Peones, dejando 1 en cada una, pero NUNCA puedes terminar tu movimiento en una loseta vacía, ¡ya que debe haber siempre al menos 1 Peón del mismo color que el tuyo en esa última loseta!

◆ **Regla no mover en Diagonal:** Los movimientos de los Peones deben ser hacia un lado, entre losetas adyacentes, nunca en diagonal.



◆ **Regla no retroceso inmediato:** Nunca puedes retroceder a una loseta por la que acabas de pasar – aunque puedes ir a esa loseta de nuevo posteriormente durante el mismo movimiento si tienes suficientes Peones para completar un circuito.





B.



El jugador coge todos los Peones de la loseta del Mercado pequeño, y luego deja un Peon verde en el Oasis (1), uno azul en el Mercado grande (2), uno rojo en el Lugar Sagrado (3), otro amarillo en el Mercado pequeño (4), y el último verde en el Oasis (5).

C.



Este movimiento permite reagrupar 3 Peones verdes en el Oasis: ahora puede usar esos mercaderes. Los demas Peones se dejaron en las otras losetas durante el movimiento.

Durante la familiarización con el juego, se recomienda dejar los Peones que se sueltan tumbados en lugar de en pie, conforme planeas tu movimiento, para poder volver a la situación anterior, si fuera necesario. Tan solo recuerda levantarlos una vez hayas completado tu movimiento.

## 2.3 Verificar Control de Loseta

Una vez hayas terminado de mover los Peones, coge el último que dejaste en la última loseta en la mano, junto con TODOS los demás Peones del mismo color que ya estaban en esa loseta antes del movimiento.

Deberías tener al menos 2 Peones del mismo color en tu mano: el último que dejaste, y al menos otro del mismo color que ya estaba antes en esa loseta; de lo contrario, no seguiste la regla del *Ultimo Peón del Mismo Color* de la p. 4 – ¡Prueba otra vez!

Si al coger todos los Peones de ese color, esa loseta queda vacía, inmediatamente tomas el control de la loseta:

coloca uno de tus Camellos en ella para indicar que te pertenece. Al final de la partida, obtendrás los PV asociados a cada loseta en las que tengas Camellos.



Al moverte a la loseta que ya contiene 2 Peones Blancos y ninguno de otro color, terminas con 3 Peones Blancos en la mano y tomas el control de esa loseta; si decidieras finalizar el movimiento en la loseta que contiene 3 Peones Blancos y 1 Azul, tendrías en la mano 4 Peones Blancos, pero no controlarías la loseta.

**Nota:** Durante tus movimientos, puede que pases por losetas ya controladas por otros jugadores o por tí (dejando 1 Peón en cada una al pasar). Si, como parte de este movimiento, terminas y dejas vacía una loseta que ya está bajo control de otro jugador, el control de dicha loseta no cambia: permanece controlada por su anterior propietario. Una vez que un jugador ubica un Camello en una loseta, ésta no cambiará nunca de dueño.

## 2.4 Acciones de Tribus

Ahora realiza las Acciones de la Tribu que tienes en tu poder. Estas Acciones se realizan independientemente de si tomaste el control de la loseta o no.



### Tribu de Visires Amarillos

Coloca los Peones Amarillos que acabas de reunir delante de tí. Proporcionarán PV al final de la partida.



### Tribu de Ancianos Blancos

Coloca los Peones blancos delante de tí. Si te queda alguno al finalizar la partida, te otorgarán PV. También puedes optar por "gastar" algunos de estos Ancianos durante el juego, para ganar Genios y/o invocar sus poderes.



### Tribu de Mercaderes Verdes

Coloca inmediatamente de vuelta en la bolsa los Peones verdes y coge un número equivalente en cartas de Recurso de entre aquellas que están boca arriba, comenzando por el principio de la fila. ¡Pero no reemplaces aún las cartas de Recurso que cogiste! (ver *Limpieza* en pag. 7).





### Tribu de Constructores Azules

Devuelve los Peones azules inmediatamente a la bolsa y gana tantas Monedas de Oro como se indica:

- ◆ Cuenta las losetas con valores en Azul que la rodean, incluyendo la que finalizaste el movimiento.
- ◆ Multiplica ese valor por el número de Peones azules que has devuelto a la bolsa



**BONUS:** Puedes descartar tantas cartas de Esclavo de tu mano como desees, para incrementar el factor multiplicador en 1 por cada Esclavo descartado.



Hay 4 Losetas con valores en azul rodeando a la loseta con valor en rojo en la que acabó el movimiento. El último Peon era Azul y ya había 2 Peones Azules en esa loseta; así que devuelves 3 Peones Azules a la bolsa. Además decides descartar 2 Esclavos.

Inmediatamente ganas  $4 \times (3+2) = 20$  Monedas de Oro  
Si la loseta en la que terminaste tu movimiento hubiera sido de valor azul habrías ganado  $5 \times (3+2) = 25$  Monedas de Oro.



### Tribu de Asesinos Rojos

Devuelve estos Peones Rojos de inmediato a la bolsa. Asesina cualquier OTRO Peón: Retíralo y colócalo de vuelta en la bolsa.

Este Peón podría ser:

- ◆ 1 Peón del color de tu elección, ubicado en una loseta que no se encuentre a una distancia mayor que el número de Asesinos que acabas de dejar en la bolsa (siempre contando de lado a lado, nunca en diagonal a efectos de distancia).
- ◆ Ó 1 Peón Amarillo ó 1 Peón Blanco que esté en poder de alguno de tus oponentes, frente a ellos.



**BONO:** puedes descartar tantas cartas de Esclavos de tu mano como quieras, para aumentar el alcance de tus Asesinos 1 loseta más por cada Esclavo.

**IMPORTANTE:** Si como resultado de la acción de tu Asesino, vacías de TODOS sus Peones una loseta, automáticamente ganas el control de dicha loseta! Coloca uno de tus Camellos, para indicar que eres el dueño.

En ocasiones es posible ganar el control de 2 Losetas en el mismo turno: una primera loseta en la que terminas el movimiento donde solo quedaban Peones asesinos; y una segunda loseta cuando realizas la Acción de tu Asesino, eliminando un Peón solitario de una loseta que está al alcance de tu Asesino.



En un solo Turno, esos Asesinos dan al jugador el control de no 1, sino 2 Losetas!

Si te quedas sin Camellos al ganar el control de 2 Losetas de este modo, no puedes tomar el control de la loseta en la que hayas asesinado al Peón. No puedes elegir cual de las dos controlar: debes tomar la loseta en la que acabaste el movimiento.

## 2.5 Acciones de Losetas

Una vez finalizadas las acciones de las Tribus, efectúa la acción de la loseta en la que terminó tu último Peón, independientemente que hayas ganado el control de esa loseta.



Si ganaste el control de una segunda loseta en este turno usando los Asesinos, no se lleva a cabo la Acción de esa loseta; solo en la que finalizaste el movimiento.

Cada loseta tiene un símbolo indicando el tipo de acción posible.

Cuando el símbolo está indicado con una flecha roja, la Acción de la loseta es OBLIGATORIA.



### OASIS

Coloca 1 nueva Palmera en esta Loseta (no hay límite de Palmeras sobre una loseta, a menos que las agotes, en cuyo caso la acción se ignora).



### PUEBLO

Coloca 1 nuevo Palacio en esta Loseta (no hay límite de Palacios sobre una loseta, a menos que los agotes, en cuyo caso la acción se ignora).





Para el resto de símbolos, la Acción de loseta NO es obligatoria: puedes hacer la acción si quieres, siempre que sea posible, y estés dispuesto a pagar el correspondiente coste.



### MERCADO PEQUEÑO

Paga 3 Monedas de Oro y elige una carta de Recursos entre las 3 primeras visibles (al comienzo de la línea). ¡Como siempre, no reemplaces cartas de Recurso aún!



### MERCADO GRANDE

Paga 6 Monedas de Oro y elige 2 cartas de Recursos de entre las 6 primeras visibles (al comienzo de la línea). En caso de que quede sólo 1 carta de Recurso para coger, aún debes pagar 6 Monedas de Oro si deseas usar el Mercado Grande. ¡Como siempre, no reemplaces cartas de Recurso aún!



### LUGARES SAGRADOS

Paga bien 2 Ancianos ó 1 Anciano + 1 Esclavo para coger el Genio que desees, de entre los que estén visibles (devuelve los Ancianos a la bolsa, y descarta el esclavo). No reemplaces aún la carta de Genio que has cogido! (ver Limpieza).

Los Genios otorgan PV al final de la partida, pero también poseen poderes especiales útiles:

- ◆ Algunos poderes especiales tienen un coste de uso: en ese caso, sólo se pueden usar una vez por turno, durante el turno del jugador que controla al Genio.
- ◆ Los poderes especiales de un Genio que acabas de coger, pueden usarse sin espera; pero si tiene coste alguno, debes poder pagarlo.

Ver el apartado "Genios" de la Hoja Resumen, para una descripción completa de sus poderes.

## 2.6 Venta de Mercancía (Opcional)

Antes de concluir con todas las acciones de este turno, una vez realizadas las acciones de Tribus y Losetas, puedes, SI LO DESEAS, vender algunas Mercancías (no Esclavos) antes de finalizar el turno.

Para ello, descarta una o más series de cartas de Mercancía, todas diferentes entre sí, e inmediatamente coge del banco el número de monedas de Oro que corresponda: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 ó 60, dependiendo del número de cartas diferentes en la serie.

# cartas en tu serie								
1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Monedas de Oro ganadas								

### Serie #1



### Serie #2



Con idea de poder apostar fuerte en próximos turnos para jugar primero el resto de la partida, decide vender todas sus Mercancías.

Consigue 30 Monedas de Oro por la primera serie de cartas de Recursos + otras 7 por los 3 Recursos duplicados.

Los Esclavos no pueden venderse.

**Nota:** Vender es bueno cuando se tienen pocas Monedas de oro para pujar en el orden de turno. Normalmente es mejor mantener la Mercancía para ampliar la serie y venderla más tarde. Incluso si no consigue acumular más cartas de Mercancía de otros tipos, al menos podrá vender su(s) serie(s) al mismo precio en su último turno!

## 3. Limpieza

Una vez que todos los jugadores han realizado sus turnos con sus Acciones, antes de pasar a la siguiente Puja para el Orden de Turno, el jugador más próximo a los mazos de Genios y Recursos debe:

### ◆ Reponer la fila de cartas de Recurso:

Desplaza todas las cartas de Recurso que aún puedan estar boca arriba al inicio de la fila y coge otras nuevas hasta que haya 9 boca arriba disponibles. En el caso de que se agote el mazo de las cartas de Recurso, vuelve a barajar los descartes; si no quedan más cartas, no se pueden reponer.

### ◆ Reponer la fila de cartas de Genio:

Desplaza todas las cartas de Genio que aún puedan estar boca arriba al inicio de la fila y coge otras nuevas hasta que haya 3 boca arriba disponibles. En el caso de que se agote el mazo de las cartas de Genio, vuelve a barajar los descartes.

¡ Ya estais listos para iniciar el segundo turno y comenzar la puja por el Orden de Turno !



# Fin del Juego

La partida termina al final del turno en el que ocurra cualquiera de estas 2 cosas:

◆ **Un jugador coloca su último Camello en una Loseta:**

El jugador que toma el control de la loseta colocando su último camello, termina sus acciones; la partida finaliza una vez que TODOS los jugadores han realizado las acciones de este turno. La partida acaba y se realiza el recuento de puntos final.

◆ **No hay más movimientos posibles de los Peones:**

El jugador, y los que le siguen, no pueden realizar más movimientos; todavía puede que sean capaces, si quieren, de realizar otras acciones, p.e. invocar los poderes especiales de alguno de sus Genios, y así pueden hacerlo antes de pasar al siguiente jugador. Una vez que todos los jugadores han hecho las Acciones que podían realizar (o pasaron), el Turno termina; la partida acaba y se realiza el recuento de puntos final.

**Nota:** Apostar correctamente en el último turno puede ser determinante. Un jugador imprudente puede apostar algunas monedas de Oro para luego darse cuenta que no puede realizar movimientos, cuando le toca, dependiendo de lo que hicieron los demás, y perder valiosos PVs.

## Puntuación

Usar las hojas de puntuación para calcular los puntos de cada jugador (ver *Puntos de Victoria* p. 3).

¡El jugador con más PV gana la partida y se convierte en el Gran Sultán de Naqala! En el caso de que dos (o más) jugadores empaten, tendrán que aprender como compartir el poder como Sultanes - ¡o jugar de nuevo!



## Creditos

### Diseno del Juego: Bruno Cathala

Me gustaría darle las gracias a mi equipo de pruebas preferido:

François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala y todos aquellos que me convencieron con su entusiasmo que estaba en el camino correcto – con especial recuerdo para todos aquellos jugadores que conocí en los encuentros con

Alan Moon y Bruno Faidutti

### Ilustraciones: Clément Masson

Days of Wonder, el logo de Days of Wonder y Five Tribes son todas marcas registradas de Days of Wonder, Inc. y sus derechos de autor © 2014 Days of Wonder, Inc. Todos los Derechos Reservados.

## Days of Wonder Online

Register your board game



Te invitamos a unirte a nuestra comunidad en línea de jugadores en Days of Wonder Online, donde tenemos varios de nuestros juegos en versiones en línea. Para usar tu número de Days of Wonder Online, anadelo a tu cuenta en línea o crea una nueva en: [www.daysof wonder.com/five-tribes](http://www.daysof wonder.com/five-tribes) y haz clic sobre **Nuevo Jugador** para registrarte. Sigue a continuación las instrucciones.

Puedes aprender de otros juegos de Days of Wonder o visitanos en:

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)