Five Tribes - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt in 3 Phasen.

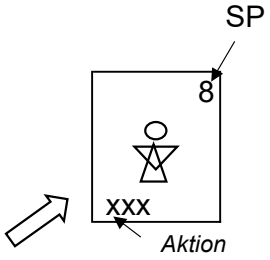
1) Bieten um die Zugreihenfolge:

FAKIR-Karten ersetzen nun die früheren SKLAVEN.

- Der Spieler mit Zuganzeiger auf Platz 1 der Bietreihenfolge-Leiste beginnt und nennt das Feld auf der Zugreihenfolge-Leiste, auf das er seinen Zuganzeiger stellen möchte. Den dort angegeben Betrag zahlt er in Gold.
- Die Spieler ab Platz 2 usw.. handeln ebenso. Man kann nur auf freie Felder setzen, ausser man bietet "0 Gold" = dann setzt man immer auf das Feld links neben der "1" und verdrängt ggf. andere Zuganzeiger nach hinten. Mehr als 3 Gebote auf "0 Gold" sind nicht möglich.
- Wer auf den höchsten Wert gesetzt hat, beginnt die Aktionen.

2) Aktionen:

- Wer am Zug ist, führt alle folgenden Aktionen der Reihe nach aus.



2.1) ♦ ***Stelle deinen Zuganzeiger*** auf das niedrigste freie Feld der Bietreihenfolge-Leiste.

2.2) ♦ ***Wähle 1 Plättchen mit noch mind. 1 Meeple darauf.***

- Nimm alle Meeples davon in die Hand und setze von dort Schritt für Schritt je genau 1 Meeple auf ein angrenzendes Plättchen: Setze also einen Meeple aus deiner Hand auf ein benachbartes Feld.
- Benachbart zu diesem Plättchen setzt du den nächsten Meeple ein usw. bis deine Hand leer ist. Man darf nicht vor- und zurückziehen.
  - ➡ Der **letzte** Meeple muss **in einer Farbe sein**, die auch **schon mind. 1 Meeple auf dem Plättchen hat,** wo der letzte Meeple hinkommt.
  - ➡ Niemals Meeple diagonal zu einem Plättchen platzieren.
  - ➡ Man kann nicht direkt auf das Plättchen zurück, von wo man kam. Durch Herumziehen im Kreis kann man Plättchen erneut erreichen.

2.3) ♦ ***Plättchen in Besitz nehmen?***

- Nimm alle Meeples der zuletzt von dir gesetzten Farbe vom Plättchen (wo dein letzter eingesetzter Meeple gerade hinkam) auf die Hand.
- Ist das Plättchen nun ohne jeglichen Meeple, stelle 1 eigenes Kamel dorthin. Das Plättchen befindet sich nun in Deinem Besitz.
- Plättchen mit Kamel wechseln NIEMALS in einer Partie den Besitzer.

2.4) ***Aktionen der Sippen:*** *die gerade erhaltenen

Du MUSST die Aktion der Sippe machen, die du in der Hand hältst.

GELB (Wesire):
- Stelle alle* gelben Meeples vor dir ab (**SP zum Spielende**).

WEISS (Älteste):
- Stelle alle* weißen Meeples vor dir ab. (**Erhalte SP zum Spielende oder nutze Älteste zum Kauf / Einsatz von Dschinn**). Diese Kosten sind auf den Dschinn angezeigt.

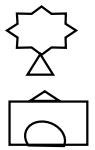
GRÜN (Kaufleute):
- Wirf alle* grünen Meeples in den Beutel.
- Nimm aus der offen ausliegenden Reihe so viele **Rohstoff-Karten** wie Anzahl der gerade abgegebenen grünen Meeples. Die Karten sind der Reihe nach (von links) zu nehmen.

BLAU (Baumeister):
- Wirf alle* blauen Meeples in den Beutel.
- **Du erhältst Goldmünzen**: Zähle alle das aktuelle Plättchen umgebende (auch diagonal) Plättchen mit blauem Wert. Auch das aktuelle Plättchen wird (wenn Wert blau) mitgezählt.
- Multipliziere Plättchenanzahl mit der Anzahl blauer Meeples, die du gerade in den Beutel geworfen hast (= Faktor).
- BONUS: Zusätzlich darfst du beliebig viele FAKIR-Karten abwerfen. Jede FAKIR-Karte erhöht den Faktor um 1.

ROT (Meuchler):
- Wirf alle* roten Meeples in den Beutel.
- Dann wähle:
  ENTWEDER **meuchle 1 anderen Meeple** (beliebige Farbe) von 1 Plättchen in max. Reichweite des roten Meuchelmörders. Es wird von dem Plättchen gestartet, wo Bewegung endete. Reichweite = Anzahl weggeworfener roter Meeples, d.h., Plättchenzahl vom aktuellen Plättchen aus (nicht diagonal).
  ODER meuchle **1 gelben oder 1 weißen Meeple**, der vor einem Deiner Mitspieler steht.
- BONUS: Zusätzlich darfst du beliebig viele FAKIR-Karten abwerfen. Jede FAKIR-Karte erhöht die Reichweite um 1.
  WICHTIG: Wird durch eine Meuchelmord-Aktion der letzte Meeple eines Plättchens entfernt, stelle 1 Kamel darauf.
- Gemeuchelte Meeples kommen in den Beutel zurück.

2.5) ***Aktionen der Plättchen (teilweise optional):***

- Führe die Aktion des Plättchens aus, wo deine Bewegung endete, d.h., wo der letzte Meeple hinkam. Das Symbol dort weist auf die Aktion hin.
- Ein ROTER Pfeil bedeutet, dass die Aktion ausgeführt werden MUSS.



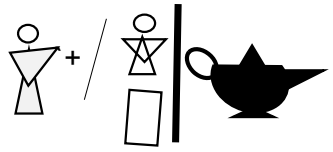
OASE: Stelle 1 neue Palme auf dieses Plättchen. Es können dort beliebig viele Palmen stehen.

DORF: Stelle 1 neuen Palast auf dieses Plättchen. Es können dort beliebig viele Paläste stehen.

(3) 1/3 KLEINER MARKT: Zahle 3 Gold + nimm 1 der 3 vordersten Rohstoffkarten** (also am weitesten vom Nachz.-Stapel entf.).

(6) 2/6 GROSSER MARKT: Zahle 6 Gold + nimm 2 der 6 vordersten Rohstoffkarten** (ggf. erhältst du nur 1 Karte).

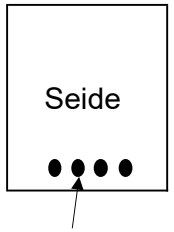
HEILIGER ORT: Gib 2 Älteste ODER 1 Ältesten + 1 FAKIR ab: Älteste in den Beutel werfen. FAKIR abwerfen. Dann treffe eine Wahl aus den offen ausliegenden DSCHINN-Karten. Die Nutzung kann 1x je eigenem Zug erfolgen und kostet ggf. Älteste / FAKIRE.



2.6) ***Verkauf von Gütern (optional):***

Sets aus unterschiedlichen Gütern bringen Gold.

Güter:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gold:	1	3	7	13	21	30	40	50	60



3) Vorbereitungen der nächsten Runde:

Haben alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt, wird die neue Runde vorbereitet.

➡ Auslage der ***Rohstoff-Karten*** auffüllen: Auf 9 offene Karten auffüllen, noch ausliegende Karten nach links verschieben.

➡ Auslage der ***Dschinn-Karten*** auffüllen: Auf 3 offene Karten auffüllen.

SPIELENDE: Das Spiel endet nach der Runde, in der einer ODER beide der folgenden Fälle eingetreten ist bzw. sind:

➡ Ein Spieler setzt sein **letztes Kamel** auf ein Plättchen.

- Wer noch nicht in dieser Runde dran war, macht noch seinen Zug.

➡ Es ist **keine** zulässige Meeple-**Bewegung** mehr möglich.

- Der Zugspieler und alle nachfolgenden Spieler können keine Meeple-Bewegung mehr ausführen.
- Jeder Spieler kann aber noch sonstige Aktionen machen, wie z.B. Sonderfähigkeiten von Dschinn-Karten nutzen.

SCHLUSS-WERTUNG: Dazu nutzt man die beigefügten Wertungsblätter. Der/die Spieler mit den meisten SP gewinn(t)en.

- ➡ 1 SP je 1 Gold in deinem Besitz
- ➡ 1 SP je Wesir (gelber Meeple) in deinem Besitz + weitere 10 SP für dich JE Mitspieler, der weniger Wesire hat als du.
- ➡ 2 SP für jeden Ältesten (weißer Meeple) in deinem Besitz.
- ➡ Summe der SP aller deiner Dschinn-Karten
- ➡ Summe der SP aller deiner Plättchen (also mit eigenem Kamel darauf)
- ➡ 3 SP für jede Palme auf deinen Plättchen
- ➡ 5 SP für jeden Palast auf deinen Plättchen
- ➡ Summe der SP jedes Sets unterschiedlicher Güter (ohne Fakire) in deinem Besitz. Statt Gold gibt es nun SP.

Beispiel:			
	4 Fische	x x x x	Punkte:
	1 Papyrus	x	
	2 Seide	x x	1x 6er Set: 30
	3 Korn	x x x	1x 4er Set: 13
	1 Juwel	x	1x 2er Set: 3
	2 Goldklumpen	x x	1x 1er Set: 1
	Set-Größe	6 4 2 1	SUMME: 47

**Fakire gelten auch als Rohstoff-Karten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.10.24