

Бруно Катала и Тьерри Жоли

# Пять племён Solo

**Новый султан Накали, Язид Первый, столь же мягок, сколь и наивен. Он заботится о народе, помогает нищим, слушает жалобы простолюдинов... Но эти земли нуждаются в сильном и властном правителе, а не какой-то неженке. Воистину, Накала должна принадлежать вам, пора устроить переворот!**

*Путь к победе будет нелёгким: султана поддерживает совет визирей, у него есть преданные ассасины, и, по слухам, его оберегают даже всемогущие джинны...*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Это одиночный режим для игры «Пять племён. Джинны Накалы». В нём вашим соперником станет нейтральный игрок — султан Язид. Подготовьтесь к партии по обычным правилам с учётом следующих изменений:

- ♦ Возьмите себе 11 голубых верблюдов.
- ♦ Поместите 11 розовых верблюдов рядом с султаном. Это верблюды Язида.
- ♦ Возьмите 25 золотых монет (вместо 50).
- ♦ Оставьте в коробке шкалы очередности хода и подготовки к раунду.
- ♦ Раздобудьте 2 обычных 6-гранных кубика: 1 белый и 1 чёрный.



В остальном подготовка к игре не меняется.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — не выбыть из игры до её окончания и набрать как можно больше победных очков (ПО). Вы получаете их так же, как в обычной игре.

**Вы немедленно выбываете из игры, если:**

- ♦ Рядом с султаном находится 7 ассасинов.
- ♦ Рядом с султаном находится 6 джиннов.
- ♦ Вы должны заплатить Язиду, но вам не хватает монет.

В конце игры у вас должно оказаться больше визирей, чем у Язида. В противном случае вы проиграете.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### 1. Очередность ходов

Бросьте оба кубика за Язида. Результат броска определит его цель на текущий раунд — регион, который он посетит.

Белый кубик показывает колонку султаната. Крайняя левая колонка соответствует на кубике значению 1, а крайняя правая — 6.

Чёрный кубик показывает, какой регион посетит Язид в этой колонке. Нижний регион соответствует на кубике значению 1, а верхний — 5. Если на чёрном кубике выпадает 6, Язид посетит 2 региона вместо 1 (см. ниже).



Если вы не хотите, чтобы Язид посетил выбранный(ые) регион(ы), вы можете потратить золотые монеты, чтобы сделать ход раньше Язида. Для этого перед своим ходом заплатите в общий запас число монет, равное сумме значений чёрного и белого кубиков, а в конце хода перебросьте кубики Язида (вы обязаны принять новый результат).

### 2. Действия игроков

Язид ходит первым, если только вы не тратите монеты, чтобы сделать ход раньше.

## 2А. Хòг Язидгá

Возможны 2 ситуации:

**1. На чёрном кубике выпало 6.** Язид выбирает два региона в колонке, указанной белым кубиком: верхний доступный и нижний доступный. Регион доступен, если в нём есть какие-либо жители. Если в колонке лишь один регион с жителями, выберите вторую цель в любой другой колонке. Если в колонке нет регионов с жителями, выберите обе цели в одной или двух любых других колонках.

**2. На чёрном кубике не выпало 6.** Цель Язида — один регион. Если в нём нет жителей, выберите другой регион в текущей колонке или в другой колонке, если в этой нет жителей.

Язид берёт всех жителей из выбранного(-ых) региона(-ов) и применяет их свойства в соответствии с их цветом.



Язид помещает взятых визирей рядом с султанатом. Они образуют совет визирей (см. «Конец игры»).



Язид помещает взятых старейшин рядом с султанатом. Если у Язида в конце его хода есть хотя бы 1 старейшина и 1 факир (или 2 старейшины, если у него нет факиров), он тратит их на покупку первого доступного джинна (слева направо). За ход Язид может купить лишь 1 джинна.

**Вы немедленно выбываете из игры, если рядом с султанатом оказывается 6 джиннов!**



Язид помещает взятых купцов обратно в мешочек, берёт такое же количество карт ресурсов из начала открытого ряда и сбрасывает их все, кроме факиров.



Язид помещает взятых строителей обратно в мешочек и применяет свойство синего племени, но забирает золотые монеты из **вашего** личного запаса.

**Вы немедленно выбываете из игры, если у вас заканчиваются золотые монеты, пусть даже у вас остаются товары на продажу! Заметьте, что вы можете продать товары лишь в конце своего хода, как указано ниже.**



Язид помещает взятых ассасинов рядом с султанатом.

**Вы немедленно выбываете из игры, если рядом с султанатом оказывается 7 ассасинов!**

Посетив регион, Язид сразу же помещает в него 1 своего верблюда, если только там уже нет верблюда. Язид никогда не применяет свойство посещённого региона. На Язида

не действуют способности джиннов, однако его действия могут активировать способности ваших джиннов.

**Накир** — получайте 2 монеты, когда Язид берёт ассасинов.

**Марид** — получайте 2 монеты, когда Язид посещает один из ваших регионов.

**Баал** — получайте 2 монеты, когда Язид берёт 1 джинна.

## 2Б. Вáш хòг

На своём ходу, как и в обычной игре, вы по порядку выполняете следующие действия:

- ♦ Перемещение жителей.
- ♦ Захват власти в регионе.
- ♦ Применение свойства племени.
- ♦ Применение свойства региона.
- ♦ Продажа товаров (необязательно).

## 3. Обновление рядòв

Эта фаза наступает, после того как вы и Язид сделаете по ходу. Как и в обычной игре, обновите ряд ресурсов и ряд джиннов, если необходимо.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в обычной игре, партия завершается в конце раунда, во время которого произошло одно из этих событий:

- ♦ Игрок (вы или Язид) поместил в регион своего **последнего** верблюда.
- ♦ Невозможно переместить жителей.

Сравните количество ваших визирей с численностью совета визирей Язида. Если у вас их больше, поздравляем — вы переходите к подсчёту очков! Если у вас их столько же или меньше, вы не получаете достаточной поддержки своих привязаний на трон и покидаете игру.

Ваши ПО	Титул	Комментарий старейшины
≤190	Беспольный Изногуд	<i>Зато тебя не казнили</i>
191–220	Юный Джафар	<i>Трон твой! До следующего переворота...</i>
221–250	Амбициозный аль-Рашид	<i>Султанат у твоих ног. Было не так уж и сложно</i>
≥251	Великолепный Саладин	<i>Ты получил не только трон, но и любовь народа. Ты до сих пор удивляешься, как так вышло</i>

Хотите усложнить игру? Начните с 20 золотыми монетами. Титул Великолепного Саладина достанется лишь самым упорным игрокам!