

Five Tribes

The Djinns of Nagala



Áthaladva az Ezeregyéjszaka földjén, a karavánod megérkezik a mesés Nagala szultánságba. Az öreg szultán nemrég halt meg és Nagala vezetése gazdára vár. A jóslatok idegeneket jövendöltek, akik vezetik az Öt Törzset, hogy megszerezzék a befolyást a legendás városállam fölött. Be szeretnéd teljesíteni a proféciát? Idézz meg ősi dzsinneket, lépj a törzsekkel jókor, jó helyre, és a szultánság a tiéd lehet!

Játékelemek

- ♦ 5 körsorrend és dzsinn összegzőlap
- ♦ 1 pontozólap tömb
- ♦ 2 játékoszett (8 teve és 1 játékos körjelző szettenként)
- ♦ 2 játékoszett (11 teve és 2 játékos körjelző szettenként)
- ♦ 1 licitorsorrend és 1 körsorrend



Teve

Játékos-jelző



Licitorsorrend

Körsorrend

- ♦ 90 fa törzstag:



16 sárga Vezír

20 fehér Vén

18 kék Építész

18 zöld Kereskedő

18 piros Orgyilkos

- ♦ Egy figuraszák
- ♦ 12 Pálmafa és 10 Palota



12 Pálmafa

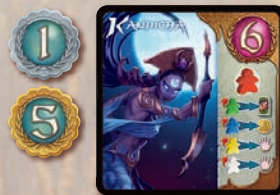
10 Palota

Figuraszák

- ♦ 30 lapka (12 kék értékes lapka: Faluk & Szenthelyek kék pontértékkel – 18 piros értékes lapka: Piacok & Oázisok piros pontértékkel)



- ♦ 22 dzsinnkártya
- ♦ 96 aranyérme (48 db 5-ös értékű és 48 db 1-es)
- ♦ 54 erőforráskártya: 36 áru és 18 rabszolga



Elefántcsont

Ékszer

Arany

Papirusz

Selyem

Fűszer

Hal

Búza

Kerámia

Rabszolga

A játék előkészületei

Ha ez az első játék, akkor nyomkodjátok ki az összes elemet a játék kinyomókartonjaiból. Az üres kereteket eldobás helyett tegyétek a játék dobozába, a műanyagtálca alá. Ez segít abban, hogy a tálca a doboz tetejéig érjen, és megakadályozza, hogy az elemek szétszóródjanak a játék tárolása során.

3 és 4 játékos esetén minden játékos 8 tevét és 1 körjelzőt kap a választott színében **1**. A plusz rózsaszín és kék tevék és körjelzők nem kerülnek be a játékba. 2 játékos esetén az egyik játékos a 11 rózsaszín tevét és a 2 körjelzőt kapja, a másik pedig a 11 kék tevét és a 2 körjelzőt.

Minden játékos kap még 50 aranyat (9 db 5-ös értékű érmét + 5 db 1-es értékűt) **2**. A játékosok az érméiket az érték felülkel lefelé tárolják (így a pontos összeg titokban marad a többi játékos előtt) a játék végéig.

Keverjétek meg a 30 lapkát és véletlenszerűen, képpel felfelé tegyétek le egy 5 x 6 lapkás téglalapot kialakítva: Ez a szultánság **3**.

Keverjétek össze a 90 figurát a zsákban, majd húzzatok és tegyetek minden lapkára egy 3 figurából álló csoportot **4**.

Tegyétek a licitsorrend- és körsorrend-sávokat a szultánság mellé. Fogjátok a játékosok körjelzőit, és véletlenszerűen tegyétek őket a licitsorrend-sávra **5**. Ez határozza meg, hogy a játékosok kezdetben milyen sorrendben licitálnak a körsorrend-sáv helyeire **6**.

Keverjétek meg az erőforráskártyákat, és tegyétek le képpel lefelé fordítva húzópaklinak. Ezután húzzatok fel a felső 9 lapot, és képpel felfelé tegyétek egy sorba őket a húzópakli mellé **7**.

Keverjétek meg a dzsinnkártyákat, és tegyétek le képpel lefelé fordítva húzópaklinak. Ezután húzzatok fel a felső 3 lapot, és képpel felfelé tegyétek egy sorba őket a húzópakli mellé **8**.

Tegyétek a pálmafákat, a palotákat és a megmaradt arany érméket a bankba, ahol mindenki elérheti **9**.

Most kezdődhet a játék!



A játék célja

Az Öt törzs játékban egy idegen szerepét játszod, aki bemerészkedik a legendás Naqala városállamba, hogy vezesse a helyi törzseket, ősi Dzsinneket idézzon és befolyást szerezzen. Aki a játék végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjti, az lesz a Nagy Szultán, és a győztes.

Győzelmi pontok

A játék végén a következőkért jár Győzelmi pont (GyP):

- ◆ 1 GyP minden nálad lévő aranyérméért (AÉ)
- ◆ 1 GyP minden nálad lévő Vezirért (sárga figura) + 10 GyP minden olyan ellenfélért, akinek kevesebb vezire van, mint neked
- ◆ 2 GyP a nálad lévő Vénenként (fehér figura)
- ◆ Az összes dzsinned összesített GyP-je
- ◆ A lapkáid összesített GyP-je (azokért, amiken van egy tevéd)
- ◆ 3 GyP minden pálmafért, ami a te lapkáidon áll
- ◆ 5 GyP minden palotáért, ami a te lapkáidon áll
- ◆ Mindegyik, különböző árukból (rabszolga nem) álló árusorért, a GyP-jeik összege

A játékforduló

A játék kezdetén és minden új forduló kezdetén, minden játékosnak licitálnia kell a körsorrendért, vagyis, hogy milyen sorrendben következnek a játékosok körei:

Licit a körsorrendért

Akinek a körjelzője az első helyen (az 1-essel jelölt hely) van a licitsorrendsávon jön először, és bejelenti, hogy a körsorrendsáv melyik helyére szeretné tenni a körjelzőjét; azonnal befizeti a helyen jelölt aranyérme összeget a bankba, és leteszi a körjelzőjét oda.

A.

Olivér korán szeretne jönni ebben a körben, de nem akar túl sokat fizetni: emlékszik rá, hogy az aranyérmék győzelmi pontokat érnek a játék végén. Úgy dönt, hogy a "3"-sal jelölt helyre lép, befizet 3 aranyat a bankba, és leteszi a körjelzőjét ide.

Akinek következik a körjelzője a licitsorrendsávon, az kerül sorra, fizet az általa választott helyért, és ez addig megy így tovább, míg az összes körjelző a körsorrendjelzősávra kerül. A 0 licit kivételével a játékosok nem licitálhatnak, és nem tehetik a körjelzőjüket olyan helyre a körsorrendsávon, ami már foglalt.

B.

Samu következik: nem mehet a 3-as helyre, mivel már Olivér körjelzője ott van, és az 5-öst túl soknak érzi megfizetni, hogy Olivér elé kerüljön; Samu úgy dönt, hogy 1 aranyat fizet a banknak, és a körjelzőjét az 1-esre teszi a körsorrendsávon.

C.

Anna jön: az aranyait későbbre tartogatja, ezért a 0-ás licitet választja; nem fizet semmit, és a körjelzőjét a körsorrendjelzősáv egyenesének 0-ás helyére teszi.

Ha egy játékos a 0-ás licitet választja, és már van(nak) körjelző(k) a 0-ás helyen, akkor ezeket a jelzőket a 0-ás oldalsávon eltolja, hogy az új körjelzőnek helyet csináljon: így aki utoljára licitál 0-át, annak a körjelzője lesz előbb a 0-ás sávon; és aki először választotta a 0-ás licitet, annak a köre jön utoljára ebben a fordulóban.

D.

Péter jön utoljára, és látja, ha nullát licitál, akkor nem kell fizetnie semmit és még így is Anna előtt kerül sorra, aki így utolsó lesz; ezért úgy dönt, hogy így tesz.

3-nál több körjelző sosem lehet a 0-án, így ha mindhárom 0-ás mező foglalt, akkor az utolsó játékosnak legalább 1-et kell licitálnia (és ő kerül sorra elsőnek ebben a fordulóban).

A játékosok körei a körsorrendsávon lévő jelzőik szerint kerülnek sorra, a legnagyobb értékű helyen álló jön először.

E.

Ebben a fordulóban Olivér jön elsőnek, őt követi Samu, majd Péter és végül Anna.

2. Játékos akciói

Amikor sorra kerül, minden játékos a következő akciók mindegyikét végrehajtja, mielőtt a következő körjelző tulajdonosa jönne:

2.1 Lépés a körjelzővel

A játékos leveszi a körjelzőt a körsorrendszávról, és a licitsorrendszávról, és a licitsorrendszávról első üres helyére teszi.

Megjegyzés: Ha te jössz először, az azt jelenti, hogy te fogsz először licitálni a körsorrendre a következő fordulóban. Elméletileg, ha minden fordulóban eleget licitálsz, elérheted, hogy a teljes játék alatt te leszel mindig a kezdő; de ez sokba kerül neked, és a licitre elhasznált aranyérmék nem hoznak győzelmi pontokat a játék végén – ezért lehet, hogy nem ez a nyertes stratégia!

2.2 Lépés a figurákkal

A játékosnak egy olyan lapkát kell választania, amin még van figura (legalább 1). Felveszi az összes figurát erről a lapkáról, és szomszédos lapkákra lép velük (azaz minden lapkának szomszédosnak kell lennie az előző lapkával, amin a figurák átmentek), és letesz 1 figurát minden lapkára, amin áthalad, amíg el nem fogynak.

A figurák mozgatása során 3 szabályt kell betartani.

- ◆ Utolsó figura azonos színű szabály
- ◆ Tilos átlósan szabály
- ◆ Tilos azonnal visszalépni szabály

- ◆ **Utolsó figura azonos színű szabály:** A játékos dönti el, hogy milyen sorrendben teszi le a figurákat a kezéből, ahogy lapkáról lapkára lépked, de meg kell győződnie arról, hogy az utolsó letett figura olyan lapkára kerül, amin már legalább 1 vele azonos színű figura található.



Megjegyzés: A mozgásod során átmehetsz olyan lapkákon, amin nincs figura, teszel mindegyikre 1 figurát, ahogy átmész rajtuk, de SOHA nem fejezheted be a mozgásod üres lapkán, mert már legalább 1, az utolsó figuráddal azonos színű figurának kell állnia az utolsó lapkán!

- ◆ **Tilos átlósan szabály:** Minden figurálépésnél oldalt kell átlépni egyik lapkáról a szomszédos lapkára, nem lehet átlósan.



- ◆ **Tilos azonnal visszalépni szabály:** A játékos sosem léphet azonnal vissza arra a lapkára, amit épp elhagyott – később átmehet újra azon a lapkán ugyanazon lépéssor alatt, ha van elég figurája egy teljes hurokhoz.



B.



A játékos felveszi a kezébe az összes figurát a Kis piac lapkáról, majd egy zöld figurát tesz az Oázisra (1), egy kék figurát a Nagy piacra (2), egy piros figurát a Szenthelyre (3), egy sárga figurát a Kis piacra (4), és az utolsó, zöld figurát az Oázisra (5).

C.



Ezzel a lépéssel a játékos 3 zöld figurát csoportosított az Oázisra: így használhatja ezeket a kereskedőket. A többi figura a lépés során a többi lapkára lett letéve.

Amikor még csak felfedezték a játékot, akkor azt javasoljuk, hogy a letett figurákat fektessék el az oldalukra, hogy a mozgást megtervezzék, és ha szükséges, akkor vissza tudják venni őket a lépés tervezési fázisa során. Ne felejtsek el a lépés végén felállítani ezeket a figurákat.

2.3 Lapkafelügyelet ellenőrzés

Amint a játékos befejezte a lépést a figurákkal, visszaveszi az utolsó lerakott figurát a véglapkáról, és vele együtt az ÖSSZES ezzel a figurával azonos színű figurát is erről a lapkáról.

Most legalább 2 azonos színű figurának kell lennie a játékos kezében: az utoljára letett, és a lapkán már legalább 1 azonos színű figurának kellett lennie előtte; ha mégsem, akkor a játékos nem tartotta be *Az utolsó figura azonos színű szabályt* (4. oldal) – újra kell próbálnia!

Ha ebből a színből az összes figurát eltávolította a játékos az adott lapkáról, és az így üressé vált, akkor azonnal megkapja az adott lapka felügyeletét:

rá kell tennie egy tevét, ezzel jelezve, hogy ki a tulajdonos. A játék végén a játékos GyP-ket kap minden lapkéért, amin a saját tevéje áll.



A játékos arra a lapkára lép, amin már van 2 fehér figura és más nincs rajta, így a végén 3 fehér figura kerül a kezébe, és átveszi az adott lapka fölött a felügyeletet; ha azt választotta volna, hogy arra a lapkára lép, amin 3 fehér és 1 kék figura van, akkor 4 fehér figura került volna a kezébe, de nem felügyelné a lapkát.

Megjegyzés: A játékos a lépése során átmehet olyan lapkákon, amit már más vagy saját maga tart felügyelete alatt (letéve 1-1 figurát mindegyik lapkára, amin átmegy). Ha ilyen lépések részeként a játékos olyan lapkán fejezi be a lépését, és ki is üríti azt, ami más játékos ellenőrzése alatt van, akkor megkapja az összes figurát, de a lapka felügyelete nem változik meg: marad az eddigi tulajdonos felügyeletében. Amint egy játékos tevéje rákerül egy lapkára, az már sosem vált tulajdonost.

2.4 Törzszakciók

Most a játékos végrehajthatja a kezében lévő figurák törzsének akcióját. Ezeket az akciókat a játékos attól függetlenül végrehajthatja, hogy a lapkát ő felügyeli-e vagy sem.



Sárga Vezírek törzse

A most begyűjtött sárga figurákat a játékos tegye maga elé. Ezek a játék végén GyP-ét érnek majd.



Fehér Vének törzse

A most begyűjtött fehér figurákat a játékos tegye maga elé. Ha marad belőle a játék végére, akkor azok pontot érnek. A játékos "el is költhet" néhányat ezekből a Vénekből a játék során, hogy dzsinneket szerezzen és/vagy megidézze erejüket.



Zöld Kereskedők törzse

A játékos ezeket a zöld figurákat azonnal tegye vissza a zsákba, és vegyen el velük egyező számú erőforráskártyát a képpel felfelé fordított sorból, a sor elején kezdve (ami legmesszebb van a húzópaklitól). Ne töltsék fel a pakliból az elvett lapok helyét! (Lásd a *Takarítás* a 7. oldalon.)



Kék Építészek törzse

A játékos ezeket a kék figurákat azonnal tegye a zsákba, és rögtön ennyi aranyérmét kap érte:

- ◆ Számolja meg a kék értékű lapkákat a véglapka körül, beleértve a véglapkát is.
- ◆ Ezt a számot szorozza meg a zsákba épp visszadobott kék figurák számával.



BÓNUSZ: A játékos eldobhat annyi rabszolgakártyát a kezéből, amennyit akar, hogy minden egyes eldobott rabszolgával 1-gyel megnövelje a szorzót.



4 kék értékű lapka található azon piros értékű lapka körül, ahol véget ért a lépés. A játékos utolsó figurája kék volt, és volt már 2 kék figura azon a lapkán; így 3 kék figurát tesz a zsákba. Úgy dönt, hogy 2 rabszolgát is eldob.

Így $4 \times (3+2) = 20$ aranyérmét szerez.

Ha az a lapka, ahol a mozgását befejezte, szintén kék értékű lett volna, akkor $5 \times (3+2) = 25$ aranyérmét szerzett volna.



Piros Orgyilkosok törzse

A játékos ezeket a kék figurákat azonnal tegye a zsákba. És meggyilkol EGY másik figurát: vegye le, és tegye vissza a zsákba.

Ez a figura lehet:

- ◆ vagy 1 tetszőleges színű olyan figura, ami az orgyilkosok hatókörén belül van. A hatókörön belül van a véglapkától legfeljebb a zsákba dobott orgyilkosok számával egyező távolságra lévő lapka (a távolság kiszámolására a lépés szabályai vonatkoznak, azaz nem lehet átlósan),
- ◆ vagy 1 sárga vagy 1 fehér figura, ami épp valamelyik ellenfele előtt található.



BÓNUSZ: A játékos eldobhat annyi rabszolgát a kezéből, amennyit szeretne, ezzel minden eldobott rabszolgával 1-gyel megnövelve a orgyilkosok hatókörét.

FONTOS: Ha egy orgyilkosakció eredményeként a játékos teljesen kiürit egy új lapkát, akkor azonnal átveszi a felügyeletet a lapka fölé! Tegyen egy tevét a lapkára, hogy jelezze a tulajdonost.

Így néha lehetőség nyílik 2 lapka fölött is átvenni a felügyeletet ugyanabban a körben: az első lapka a véglapka, ha csak orgyilkos figurák vannak rajta; a második lapka, ha az orgyilkosok akciójának végrehajtásakor olyan figurát ölnek meg, ami egyedüliként áll egy az orgyilkosok hatókörén belüli lapkán.



Ugyanazon körben ezek az orgyilkosok a játékosnak nemcsak 1, hanem 2 lapka fölött is megszerzik a felügyeletet.

Ha a játékosnak elfogynak a tevői, miközben ily módon venne 2 lapkát a birtokába, akkor nem tudja megszerezni figuragyilkossággal a lapkát. A játékos nem döntheti el, hogy a 2 lapka közül melyiket szerzi meg: azt kell először, ahol véget ér a lépése.

2.5 Lapkaakciók

Amint a játékos végrehajtotta a figurái törzszakcióját, végrehajtja annak a lapkának az akcióját, ahova az utolsó figuráját tette, függetlenül attól, hogy ő birtokolja-e a lapkát vagy sem.

Ha a játékos ebben a körben megszerzi az orgyilkosokkal egy második lapka felügyeletét, akkor sem hajthatja végre annak a lapkának az akcióját; csak a lépés utolsó lapkájának az akciója hajtható végre.

Minden lapkán van egy kis jel, ami az akció típusát jelöli.

Ha a jel egy **piros nyíllal** meg van jelölve, akkor a lapka akciójának végrehajtása **KÖTELEZŐ**.



OÁZIS

Tegyel 1 új pálmát erre a lapkára (nincs korlátozva a lapkán lévő pálmák száma, ha elfogyott a pálmafád, akkor ezt az akciót figyelmen kívül kell hagyni).



FALU

Tegyel 1 új palotát erre a lapkára (nincs korlátozva a lapkán lévő paloták száma, ha elfogyott a palotád, akkor ezt az akciót figyelmen kívül kell hagyni).



Az összes többi jelnél a lapka akciója NEM kötelező: A játékos végrehajthatja az akciót, ha szeretné, feltéve, ha ki tudja és ki akarja fizetni az adott költségeket.

KIS PIACOK 4

Fizess 3 aranyérmét, és vegyél el egy erőforráskártyát az első 3 láthatóból (a sor elejétől kezdve). Mint mindig, még ne pótolod a felvett kártyákat!

NAGY PIACOK 6

Fizess 6 aranyérmét, és vegyél el 2 forráskártyát az első 6 láthatóból (a sor elejétől kezdve). Abban a valószínűtlen esetben, ha csak 1 erőforráskártya marad, amit fel lehet venni, akkor is ki kell fizetned a 6 aranyérmét, ha vásárolni akarsz a Nagy piacon. Mint mindig, még ne pótolod a felvett kártyákat!

SZENTHELYEK 6 10 12 15

Fizess vagy 2 Vént VAGY 1 Vént + 1 Rabszolgát, és vegyél el egy tetszőleges dzsinn-t a láthatók közül (ezeket a Véneket tedd vissza a zsákba, a rabszolgát pedig dobd). Még ne pótolod az elvett dzsinnkártyát (lásd *Takarítás!*)!

A dzsinnnek a játék végén GyP-t adnak, de használhatják a speciális képességeiket is:

- ◆ Némelyik speciális képesség használatának költsége is van: ezeket csak egyszer lehet használni fordulónként, csak annak a játékosnak a körében, akié a dzsinn.
- ◆ Bármelyik dzsinn speciális képességét megszerzése után azonnal lehet használni; persze ha van költsége, akkor ki kell fizetni azt.

Lásd az összefoglalótáblázat dzsinn oldalát a képességeik részletes leírásához.

2.6 Árueledás (Lehetőség)

Miután befejezte a játékos minden akcióját (törzs- és lapkaakciók), akkor, HA AKAR, eladhat árukat (de rabszolgát nem) még a köre befejezése előtt.

Ezt úgy teheti meg, hogy eldob egy vagy több különböző árukártyából álló sort, és elveszi a bankból a megfelelő arany mennyiséget. Minél több különböző áru szerepel egy sorban, annál több aranyat ér: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 vagy 60 aranyat attól függően, hogy mennyi különböző árukártya van a sorban.

# kártyák száma a sorban								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
érte járó aranyérme								

#1 sor

#2 sor

A játékos szeretne nagyot licitálni a későbbi körökben, hogy ő jöhessen először a játék hátralévő részében, ezért úgy dönt, hogy eladja az összes áruját.

Kap 30 aranyérmét az első erőforráskártya sorért + még 7-et a duplán meglévő 3 erőforráskártyáért (második sor).

A rabszolgákat nem lehet eladni.

Megjegyzés: Csak akkor érdemes eladni, ha valóban égető szükség van aranyérmére a körsorrend licitjéhez. Ellenkező esetben általában jobb megtartani az árukat, hogy később egy nagyobb sort lehessen eladni. Még ha nem is sikerül még több különböző típusú árut felhalmozni, akkor is eladhatja a játékos ugyanezen az áron a sorait az utolsó körben!

3. Takarítás

Amint minden játékos minden akcióját végrehajtva befejezte a körét, még a következő forduló Licit a körsorrendért fázisa előtt, aki legközelebb ül a dzsinn- és erőforráspaklikhoz:

◆ Feltölti az erőforráskártyák sorát:

Minden képpel felfelé maradt erőforráskártyát toljon a sor elejére, és ezután húzzon annyi új lapot, hogy összesen 9 kártya legyen képpel felfelé. Abban a ritka esetben, ha az erőforráskártyák húzópaklija kifogyna, keverjétek meg a dobottakat; ha nem maradt több kártya, akkor nem lehet venni.

◆ Feltölti a dzsinnkártyák sorát:

Minden képpel felfelé maradt dzsinnkártyát toljon a sor elejére, és ezután húzzon annyi új lapot, hogy összesen 3 kártya legyen képpel felfelé. Abban a ritka esetben, ha a dzsinnkártyák húzópaklija kifogyna, keverjétek meg a dobottakat.

Most már készen álltok a következő fordulóra, kezdődhet a licitálás a körsorrendért!

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyikben ezen 2 esemény valamelyike bekövetkezik:

◆ Egy játékos letette az utolsó tevéjét egy lapkára:

A játékos az utolsó tevéje lerakásával megkapja a lapka felügyeletét, és a szokásos módon befejezi az akcióit; a játék véget ér, amint az ÖSSZES játékosnak volt lehetősége végrehajtani ebben a fordulóban a körét. A játéknak vége és a végső pontozás következik.

◆ Nincs több lépési lehetőség a figurákkal:

A játékos, és minden utána következő játékos, már nem tehet egyetlen lépést sem; ha képes rá és szeretné is, akkor a többi akciót végrehajthatja, pl. dzsinnei speciális képességét idézi meg, majd a következő játékos kerül sorra. Amint minden játékos végrehajtotta a végrehajtható akcióit (vagy passzolt), a forduló véget ér; a játéknak vége és a végső pontozás következik.

Megjegyzés: Az utolsó körödre a helyes licit döntő fontosságú lehet. Egy meggondolatlan játékos több aranyérmét licitálhat, de olyan helyzetben találhatja magát, amikor a köre sorra kerül, hogy attól függően, hogy a többiek mit csináltak, nem tud lépéseket tenni, és így értékes GYP-eket pazarol el.

Pontozás

Használjátok a mellékelt pontozólapokat az egyes játékosok pontjainak kiszámolásához (ha kétségeid vannak, lásd a Győzelmi pontok-at a 3. oldalon).

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb GYP-je van, és ő lesz Naqala Nagy Szultánja! Abban a valószínűtlen esetben, ha kettő (vagy több) játékos holtversenyben végez az élen, meg kell tanulniuk a Szultán erejének elosztását – vagy játsszanak egy új partit!



Stáblista

Játéktervező: Bruno Cathala

Szeretnék köszönetet mondani kedvenc játékesztelő csapatomnak:

François Blanc, Sébastien Gaspard, Maël Cathala és mindazoknak, akik lelkesedésükkel meggyőztek arról, hogy jó úton haladok – különösen azokra a játékosokra gondolok, akikkel Alan Moon és Bruno Faidutti összejövételén találkoztam!

Illusztrátor: Clément Masson

Magyar fordítás: Dunda

Days of Wonder, a Days of Wonder logo és a Five Tribes a Days of Wonder, Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva.

Copyrights © 2014 Days of Wonder, Inc.



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!

Forgalmazó: Gamer Café Kft. 2030 Érd, Béke tér 4/d

web: www.compaya.hu; email: info@compaya.hu

Days of Wonder Online

Regisztráld a társasjátékok!



Meghívunk, hogy csatlakozz a játékosaink online közösségéhez a Days of Wonder Onlinehoz, ahol játékaink online verziója található.

Ahhoz, hogy használhasd a Days of Wonder Online számod, add hozzá a már meglévő Days of Wonder Online accountodhoz vagy hozz létre egy újat:

www.daysof wonder.com/five-tribes és kattints a **New Player Signup** gombra a weboldalon. Azután kövesd az útmutatást! Itt többet megtudhatsz a többi Days of Wonder játékról vagy elérhetsz minket:

WWW.DAYSOFWONDER.COM