

Five Tribes™ Solo

Le nouveau sultan de Naqala, Yazid Ter, est d'une bienveillance qui confine à la naïveté. Il s'occupe de son bon peuple, fait preuve de largesses envers les plus pauvres, écoute leurs griefs... mais ces terres ont besoin d'un chef autoritaire, pas d'un roi de pacotille au cœur tendre. C'est à vous que devrait revenir Naqala !

Cependant, l'affaire n'est pas simple : le sultan a le soutien du conseil des vizirs, il dispose d'assassins entièrement dévoués à sa cause, et on dit même qu'il est sous la protection de puissants Djinns...

Mise en place

Dans cette variante solo de Five Tribes, vous allez jouer contre un joueur fantôme qui représente le sultan Yazid. La mise en place est la même que d'habitude à l'exception des points suivants :

- ◆ Prenez les 11 chameaux bleus.
- ◆ Placez les 11 chameaux roses à proximité du plateau. Ce sont les chameaux de Yazid.
- ◆ Prenez 25 pièces d'or (PO) au lieu de 50.
- ◆ N'utilisez pas la piste d'ordre des enchères et la piste d'ordre de jeu.
- ◆ Trouvez 2 d6 (1 noir et 1 blanc).



But du jeu

Le but du jeu est de survivre jusqu'au bout de la partie et de marquer un maximum de points de victoire (PV). Vous marquez des PV de la même façon que dans le jeu de base.

Vous perdez immédiatement la partie :

- ◆ si Yazid réunit 7 Assassins près du plateau ;
- ◆ si Yazid réunit 6 Djinns près du plateau ;
- ◆ si vous ne pouvez pas payer Yazid quand il le demande.

À la fin de la partie, vous devez avoir plus de Vizirs que Yazid. Sinon, vous perdez la partie.

Tour de jeu

1. Ordre du tour

Lancez les dés pour Yazid. Les résultats indiquent la tuile qu'il vise pour ce tour (en d'autres termes, la tuile qu'il va vider des meeples qui s'y trouvent).

◆ **Le dé blanc indique la colonne** dans laquelle il frappe (considérez que les colonnes sont numérotées de gauche à droite, de 1 à 6).

◆ **Le dé noir indique la tuile** qu'il vide dans cette colonne (considérez que les tuiles sont numérotées de bas en haut, de 1 à 5). Si vous obtenez un 6 sur le dé noir, Yazid videra deux tuiles au lieu d'une seule (voir plus loin).



Si vous ne voulez pas que Yazid vide les tuiles visées, vous pouvez payer pour jouer avant lui. Dans ce cas, faites la somme des deux dés et payez ce montant à la banque avant de jouer votre tour normalement. À la fin de votre tour, vous devez relancer les deux dés pour Yazid et accepter le nouveau résultat.

2. Action des joueurs

Yazid joue par défaut en premier, sauf si vous avez payé pour jouer avant lui.

2^a Tour de Yazid

Il existe plusieurs possibilités pour le tour de Yazid.

- ♦ **Le dé noir affiche 6:** Yazid attaque deux tuiles : la plus haute et la plus basse de la colonne indiquée par le dé blanc, à condition que des meeples s'y trouvent. S'il ne reste qu'une seule tuile contenant des meeples, vous désignez vous-même la seconde tuile qu'attaque Yazid, au choix. Si toute la colonne est vide, vous désignez deux tuiles de votre choix. Ces tuiles peuvent être dans n'importe quelle(s) colonne(s).
- ♦ **Le dé noir affiche un autre chiffre :** Yazid attaque une seule tuile. Si la tuile ne contient aucun meeples, désignez une autre tuile dans la même colonne (ou dans une autre colonne si aucune tuile de la colonne visée ne contient de meeples).
- ♦ Yazid **capture** tous les meeples qui se trouvent sur la ou les tuiles visées. Procédez aux actions suivantes en fonction de leur type :



Placez les Vizirs capturés près du plateau : ils forment le Conseil des Vizirs (voir Fin du jeu).



Placez les Sages capturés près du plateau. Si Yazid dispose d'un Sage et d'un Fakir à la fin de son tour (ou deux Sages, s'il n'a pas de Fakir), il les défausse pour invoquer le premier Djinn disponible (en partant de la gauche). Le Djinn en question est alors placé près du plateau. Yazid ne peut invoquer qu'un seul Djinn par tour.

Vous perdez immédiatement la partie lorsque Yazid invoque son 6e Djinn !



Remettez les Marchands capturés dans le sac. Pour chaque Marchand remis dans le sac, Yazid prend une Ressource dans la file des Ressources disponibles, en partant du début de la file. Il ne conserve que les Fakirs : les autres cartes sont défaussées.



Remettez les Bâtitteurs capturés dans le sac et faites l'action des Bâtitteurs pour Yazid : seulement, c'est vous qui devez lui payer les PO qu'il gagne à cette occasion.

Vous perdez immédiatement la partie si vous n'avez plus de quoi payer Yazid ! Notez que vous n'avez pas le droit de vendre des marchandises à ce moment-là pour regagner de l'or et éviter la faillite.



Placez les Assassins capturés près du plateau.

Vous perdez immédiatement la partie s'il y a 7 Assassins près du plateau !

Lorsque Yazid vide une tuile, il y place aussitôt un de ses chameaux, à condition qu'il n'y ait pas déjà un chameau sur la tuile en question. Yazid ne fait jamais les actions de tuile.

Les Djinns n'ont pas d'effet pour Yazid, mais ses actions peuvent toujours déclencher l'effet de vos Djinns :

- Denhim :** Recevez 2 PO lorsque Yazid récupère des Vizirs
- Nekir :** Recevez 2 PO lorsque Yazid récupère des Assassins
- Marid :** Recevez 2 PO lorsque Yazid vide une de vos tuiles
- Ba'al :** Recevez 2 PO lorsque Yazid prend un Djinn

2^b Votre tour

Votre tour se déroule comme dans le jeu de base, avec les actions suivantes :

- ♦ Déplacement des meeples
- ♦ Contrôle de tuile
- ♦ Actions des tribus
- ♦ Actions des tuiles
- ♦ Vente de marchandises (facultatif)

3. Nettoyage

La phase de nettoyage est effectuée lorsque vous et Yazid avez joué votre tour. Comme pour le jeu de base, réapprovisionnez les ressources et piochez de nouveaux Djinns si nécessaire.

Fin du jeu

Comme dans le jeu de base, le jeu s'arrête à la fin du tour où l'une de ces deux situations se produit :

- ♦ Un joueur dépose son **dernier** chameau sur une tuile (vous ou Yazid) ;
- ♦ Il n'est plus possible de déplacer des meeples.

Vérifiez que vous avez plus de Vizirs que Yazid n'en a rassemblés dans son Conseil. Si oui, félicitations ! Vous pouvez compter vos points. Sinon, vous n'avez pas assez de fidèles pour soutenir votre cause, et vous avez perdu (une égalité n'est pas suffisante).

Score	Titre	Le mot du Sage
190 ou moins	Iznogoud Insouciant	<i>Au moins, vous êtes en vie.</i>
191 à 220 VP	Jafaar Junior	<i>Vous voilà sur le trône ! ... jusqu'au prochain complot.</i>
221 à 250 VP	Al-Rachid Ambitieux	<i>Le sultanat est à vous ! C'était presque trop facile.</i>
251 VP ou plus	Saladin Splendide	<i>Vous avez conquis le trône et même le coeur du peuple ! Vous vous demandez encore comment vous avez fait. Mais ça a marché.</i>