Five Tribes (Days of Wonder)

Voorbereiding (3/4 sp)

Elke speler neemt 8 kamelen, 1 beurt-pion (op volgordespoor) en 50 goud (9*5,5*1 omgekeerd)
30 tegels worden gelegd 5x6, op elk worden willekeurig 3 meeples gelegd
Een rij met 3 Djinn kaarten en een rij met 9 goederenkaartjes worden open gelegd

Bieden voor spelersvolgorde

Eerste speler uit vorige ronde betaalt goud naar keuze aan de bank en zet zijn pion op dit vakje. Andere spelers doen hetzelfde. Wie nul betaalt zet zijn pion rechts maar als er later ook spelers nul bieden schuiven die de vorige nul-spelers achteruit.

Een spelersactie

1. **Neem pion en zet die op de juiste plaats van de spelersvolgorde**

2. **Beweeg Meeples**
   Neem van een tegel alle meeples in de hand en leg ze een voor een terug op elke andere tegel, te beginnen op een aangrenzende tegel. 3 regels in acht te nemen:
   - de laatste meeple moet op veld komen waar reeds meeple van zelfde kleur ligt
   - bewegen enkel horizontaal en verticaal
   - men mag niet onm terugkeren naar vak waarvan men komt, later er opkomen kan wel
   (tip: leg meeples eerst plat tot je alles hebt gelegd om ev. te kunnen wijzigen)

3. **Neem van laatste tegel alle meeples van laatst gelegde kleur in de hand**
   Als zo de laatste meeple verdwijnt mag je kameel plaatsen op tegel. Deze kun je nooit meer kwijtspelen, zelfs al komen er later terug meeples op.

4. **Voer de acties van de volksstam uit die je pas hebt genomen**

   Geel (vizier): Te plaatsen voor u, scoren op het einde
   Wit (ouderling): Te plaatsen voor u, scoren op het einde (maar ook later in spel te gebruiken om Djinn's te kopen)
   Groen (handelaar): Terug in de zak, neem evenveel goederenkaartjes te beginnen van links uit rij die open ligt.
   Blauw (bouwheer): Terug in zak en ontvang onm goud volgens formule: aantal blauwe waardekaartjes van deze, hor/vert/diag grenzende tegels * (aantal genomen blauwe meeples+ aantal afgelegde slavenkaarten)
   Rood (moordenaar): Terug in zak en vermoord 1 meeple, ofwel
   - 1 kleur naar keuze op tegel binnen hor/vert afstand (cfr aantal rode meeples + ev afgelegde slaven) - als tegel leeg komt mag je zo mogelijk eigen extra kameel plaatsen
   - 1 gele of witte meeple van 1 van je tegenstanders

5. Ongeacht of je tegel hebt veroverd of niet mag je **tegelactie uitvoeren**
   - met rode pijl: actie is verplicht (palmboom of paleis bijplaatsen)
   - andere tegels zijn niet verplicht: goud betalen om 1 of 2 goederenkaarten te nemen uit eerste 3 of 6 kaartjes / ouderlingen of ev slaaf betalen om djinn kaart te kiezen)
   Djinn kaarten geven ZP maar kunnen ook onm. extra kracht leveren, te activeren telkens 1x tijdens eigen beurt, mits ev kost.

6. **Optioneel: goederenkaartjes verkopen**
   (dit doe je best enkel als je geen goud meer hebt om te bieden)
   Per rij totaal verschillende goederen krijg je naar wens ifv aantal kaartjes: 1-3-7-13-21.. goud

Opruimen

Als elke speler zijn beurt heeft beëindigd wordt de rij met goederenkaartjes en Djinn kaarten terug aangevuld tot 9 goederenkaartjes en 3 Djinnkaarten.

Speleinde

Het spel eindigt aan het einde van een ronde waarbij
- een speler zijn laatste kameel op een tegel plaatst (anderen spelen nog beurt)
- geen enkele speler kan nog meeples bewegen, wel mag iedereen nog de overige acties uitvoeren

Zegepunten

Per Gouden Munt: 1 ZP
Per Gele Meeple: 1ZP + 10 ZP voor elke tegenstander die er minder heeft
Per Witte Meeple: 2 ZP
ZP voor de Djinn kaarten
ZP voor alle tegels in bezit
Per Palmboom op eigen tegels: 3 ZP
Per Paleis op eigen tegels: 5 ZP
ZP voor elke reeks verschillende handelswaren

Te gebruiken voor wie het spel een eerste keer speelt

Kleuren

Geel (vizier): scoren op het einde
Wit (ouderling): scoren op het einde of om Djinn's te kopen
Groen (handelaar): weg, neem evenveel goederenkaartjes uit rij die open ligt.
Blauw (bouwheer): weg en ontvang goud volgens formule: (aantal blauwe meeples + aantal afgelegde slavenkaarten) x aantal blauwe waardekaartjes van tegels rondom
Rood (moordenaar): weg, vermoord 1 meeple, ofwel
- 1 kleur naar keuze op tegel binnen afstand (cfr aantal + ev slaven) ev extra kameel
- 1 gele of witte meeple van 1 van je tegenstanders

Zegepunten

Per Gouden Munt: 1 ZP
Per Gele Meeple: 1ZP + 10 ZP voor elke tegenstander die er minder heeft
Per Witte Meeple: 2 ZP
ZP voor de Djinn kaarten
ZP voor alle tegels in bezit
Per Palmboom op eigen tegels: 3 ZP
Per Paleis op eigen tegels: 5 ZP
ZP voor elke reeks verschillende handelswaren