

Five Tribes™ Solo

Yazid der Erste, der antierende Sultan von Naqala, ist gleichermaßen gütig wie naiv. Er sorgt sich um sein Volk, gibt den Armen, schenkt ihnen sein Ohr und vieles mehr ... So kann das nicht weitergehen. Dieses Land braucht einen starken Anführer und keinen weicherzigen Sultan. Dich! Naqala sollte dir gehören. Die Zeit ist reif für einen Umsturz! Aber das wird kein leichtes Unterfangen, denn der Sultan wird von seinem Rat der Wesire unterstützt und in seinen Diensten stehen nicht nur zahllose Meuchelmörder, sondern angeblich auch mächtige Dschinn.

Spielaufbau

In dieser Solo-Variante für Five Tribes trittst du gegen Sultan Yazid an, einen Dummy-Spieler. Beim Spielaufbau musst du folgende Änderungen beachten:

- ◆ Du spielst mit den 11 blauen Kamelen.
- ◆ Stelle die 11 pinkfarbenen Kamele neben das Spielfeld. Dies sind Yazids Kamele und kennzeichnen seinen Spielbereich.
- ◆ Nimm dir 25 Gold (statt 50).
- ◆ Du benötigst noch 2 verschiedenfarbige, normale sechsseitige Würfel (im Folgenden gehen wir von 1 schwarzen und 1 weißen Würfel aus).
- ◆ Die Zug- und Bietreihenfolgeleisten werden nicht verwendet.



Führe den übrigen Spielaufbau wie im Mehrpersonenspiel durch.

Ziel des Spieles

Bleibe bis zum Spielende im Spiel und erziele dabei so viele Siegpunkte (SP) wie möglich. SP werden exakt wie im Mehrpersonenspiel vergeben.

Du verlierst die Partie sofort, wenn:

- ◆ 7 (oder mehr) Meuchelmörder in Yazids Spielbereich stehen;
- ◆ 6 Dschinn in Yazids Spielbereich liegen;
- ◆ du Yazid nicht (vollständig) bezahlen kannst.

Bei Spielende musst du mehr Wesire besitzen als Yazid, ansonsten verlierst du.

Spielrunde

1. Zügreihenfolge

Wirf beide Würfel für Yazid. Das Ergebnis bestimmt das (oder die) Plättchen, das Yazid in seinem Spielzug abräumen wird:

◆ **Der weiße Würfel bestimmt die Spalte.** (Die Spalte links außen ist Spalte #1, die Spalte rechts außen ist Spalte #6.)

◆ **Der schwarze Würfel bestimmt die Reihe.** (Die unterste Reihe ist #1, die oberste Reihe ist Reihe #5.) Wirft Yazid mit diesem Würfel eine 6, wird er zwei Plättchen abräumen, nicht nur eines (siehe unten).



Wenn du nicht möchtest, dass Yazid das (oder die) erwürfelte(n) Plättchen abräumen kann, kannst du Yazid das Startspielerrecht für diese Runde abkaufen, um vor ihm am Zug zu sein. Dies kostet dich die Summe der Augen auf den beiden Würfeln (an die Bank bezahlen). Nach deinem Zug würfelst du für Yazid neu und musst das Ergebnis akzeptieren.

2. Aktionen der Spieler

Normalerweise zieht Yazid als Erster – außer du kaufst ihm das Startspielerrecht ab (s. o.).

Five Tribes Solo

2^a Yazids Zug

Yazid wird in seinem Zug 1 oder 2 Plättchen abräumen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- ◆ **Der schwarze Würfel zeigt eine Zahl von 1–5:** Yazid räumt das erwürfelte Plättchen ab. Befinden sich keine Meeples auf diesem Plättchen, bestimmst du ein beliebiges anderes Plättchen in dieser Spalte. Befinden sich auf keinem Plättchen in dieser Spalte mehr Meeples, wählst du ein beliebiges Plättchen (mit Meeples) in einer beliebigen Spalte.
- ◆ **Der schwarze Würfel zeigt eine 6:** Yazid räumt zweimal ab! Er räumt das unterste und das oberste Plättchen in der erwürfelten Spalte ab, auf denen Meeples stehen. Gibt es in der gesamten Spalte nur noch 1 Plättchen mit Meeples, wählst du zusätzlich zu diesem Plättchen ein beliebiges Plättchen (mit Meeples) in einer anderen Spalte. Gibt es in der erwürfelten Spalte gar kein Plättchen mit Meeples mehr, wählst du 2 beliebige Plättchen (mit Meeples) in beliebigen Spalten.
- ◆ Yazid nimmt alle Meeples des/der abgeräumten Plättchen gefangen und führt wie nachfolgend beschrieben die Effekte aller dieser Meeples durch, abhängig von ihrer Farbe:



Stelle alle gefangen genommenen Wesire in Yazids Spielbereich: Sie stellen seinen Rat der Wesire dar (siehe Spielende).



Stelle alle gefangen genommenen Ältesten in Yazids Spielbereich: Immer wenn Yazid 1 Ältesten und 1 Fakir/Sklaven besitzt (oder 2 Älteste, wenn er keinen Fakir/Sklaven hat), gibt er diese am Ende seines Zuges ab, um den ersten Dschinn (von links nach rechts) zu nehmen. Er nimmt aber nur 1 Dschinn pro Zug.

Du verlierst die Partie sofort, sollten 6 Dschinn in Yazids Spielbereich liegen!



Wirf alle gefangen genommenen Kaufleute zurück in den Beutel: Yazid nimmt entsprechende viele Rohstoffkarten, beginnend am Anfang der Reihe. Er behält nur die Fakire/Sklaven und wirft alle anderen Karten ab.



Wirf alle gefangen genommenen Baumeister zurück in den Beutel: Yazid führt die Wertung wie üblich durch, allerdings erhält er das Gold nicht aus dem Vorrat, sondern er nimmt es von dir (und legt es in den Vorrat zurück).

Du verlierst die Partie sofort, wenn du ihn nicht vollständig bezahlen kannst. Das gilt auch, wenn du noch Güter besitzt, da du Güter nur am Ende deines Zuges verkaufen kannst.



Stelle alle gefangen genommenen Meuchelmörder in Yazids Spielbereich.

Du verlierst die Partie sofort, sollten 7 (oder mehr) Meuchelmörder in Yazids Spielbereich stehen!

Wenn Yazid ein Plättchen abräumt, stellt er sofort **eines seiner Kamele** darauf, vorausgesetzt, dort steht nicht bereits eines. Yazid führt aber nie die Aktion des Plättchens durch. Dschinn haben keine Auswirkung auf Yazid, aber deine Dschinn können weiterhin durch Yazids Aktionen ihre (leicht veränderten) Effekte auslösen:

Denhim: Du erhältst 2 Gold, wenn Yazid 1 oder mehrere Wesire nimmt.

Nekir: Du erhältst 2 Gold, wenn Yazid 1 oder mehrere Meuchelmörder nimmt.

Marid: Du erhältst 2 Gold, wenn Yazid eines deiner Plättchen abräumt.

Ba'al: Du erhältst 2 Gold, wenn Yazid einen Dschinn nimmt.

2^b Dein Zug

Wenn du am Zug bist, führst du die nachfolgenden Aktionen genau wie im Mehrpersonenspiel durch:

- ◆ Meeples bewegen
- ◆ Plättchen in Besitz nehmen?
- ◆ Aktion der Sippe
- ◆ Aktion des Plättchens
- ◆ Verkauf von Gütern (wenn gewünscht)

3. Nächste Runde

Die nächste Runde wird vorbereitet, nachdem sowohl Yazids als auch dein Zug abgeschlossen sind. Fülle wie im Mehrpersonenspiel die Auslagen der Dschinn- und Rohstoffkarten wieder auf, wenn nötig.

Spielende

Die Partie endet – wie im Mehrpersonenspiel – am Ende der Runde, wenn einer (oder beide) der 2 folgenden Fälle eintreten ist:

- ◆ Ein Spieler (Yazid oder du) stellt sein letztes Kamel auf ein Plättchen.
- ◆ Es ist (für dich) keine zulässige Meeple-Bewegung mehr möglich.

Zuerst vergleichst du die Anzahl deiner Wesire mit Yazids Rat der Wesire. Hast du weniger (oder gleich viele) Wesire als Yazid, hast du verloren. Glückwunsch, wenn du mehr Wesire als Yazid gesammelt hast! Zähle jetzt deine SP zusammen, wie im Mehrpersonenspiel.

Ergebnis	Titel	Kommentar der Ältesten
190 SP und weniger	Indiskutabler Iznogud	<i>Naja, wenigstens hast du nicht verloren.</i>
191 bis 220 SP	Jafaar Junior	<i>Du hast den Thron errungen! Zumindest bis zum nächsten Umsturz ...</i>
221 bis 250 SP	Herrlicher Harun al-Raschid	<i>Das Sultanat ist dein! Das war beinahe zu leicht ...</i>
251 SP und mehr	Strahlender Saladin	<i>Du hast nicht nur den Thron errungen, sondern auch die Liebe des Volkes! Mögest du lange und weise regieren!</i>

Suchst du eine größere Herausforderung? Dann beginne deine nächste Partie mit nur 20 Gold. Um den Titel Strahlender Saladin unter diesen Bedingungen zu erreichen, musst du schon richtig gut sein!