

Бруно Катала

# П'ять каст

## Джини Накама



Ваш караван перетнув межі краю тисялі й однієї ночі, доставившись до легендарного султанату Накама. Трон цього міста-держави наразі пустує, адже шанований султан нещодавно пішов з цього світу, не залишивши спадкоємців. Провісники передбачили позов лужодемців, що, користуючись підтримкою п'яти каст, дійдуться в боротьбі за владу. Чи вдасться вам здійснити пророцтво? Знайдіть способи впливу на прадавніх джинів і керуйте п'ятьма кастами так, щоб султанат став вашим!

### Вміст гри

- ◆ 5 листів-підказок по джинах і структурі ходу
- ◆ 1 записник для очок
- ◆ 2 набори гравця по 8 верблюдів та 1 маркерів гравця в кожному
- ◆ 2 набори гравця по 11 верблюдів та 2 маркери гравця в кожному
- ◆ 1 трек ставок й 1 трек черговості ходів



- ◆ 30 плиток (12 сіл і святих місць із очками на синьому тлі; 18 ринків й оаз із очками на червоному тлі)



- ◆ 22 карти джинів
- ◆ 96 золотих монет (48 номіналом «5» і 48 номіналом «1»)
- ◆ 54 карти ресурсів (36 товарів і 18 факірів)



- ◆ 90 дерев'яних фігурок членів каст:



- ◆ мішечок для фігурок

- ◆ 12 пальм і 10 палаців



# Приготування до гри

Якщо це ваша перша гра, витисніть усі компоненти з картонних рамок. Радимо не викидати рамки, а покласти на дно коробки під органайзер. Так органайзер тісніше прилягатиме до кришки коробки й компоненти не перемішуватимуться під час транспортування чи зберігання.

У грі втрьох чи вчотирьох кожен учасник бере по 8 верблюдів та 1 маркерів черговості ходу вибраного кольору **1**. Зайвих рожевих і синіх верблюдів та маркери гравців не використовують. У грі вдвох один гравець бере всіх 11 рожевих верблюдів і 2 рожеві маркери гравця, а другий – 11 синіх верблюдів і 2 сині маркери гравця.

**Увага!** У грі вдвох кожен гравець бере по 2 маркери гравця (блакитного й рожевого кольорів), а не по одному. Це значить, що протягом раунду гравець виконуватиме по 2 ходи (можливо двічі поспіль, якщо маркери стоять поруч на треку черговості ходів).

Кожен гравець отримує по 50 золотих монет (9 монет номіналом «5»

та 5 монет номіналом «1») **2**. Гравцям слід покласти монети долілиць перед собою, щоб тримати суму своїх грошей у таємниці від суперників упродовж усієї гри.

Перемішайте всі 30 плиток і викладіть їх навмання так, щоб сформувати прямокутник 5x6. Це султанат **3**.

Перемішайте 90 дерев'яних фігурок у мішечку, потім навмання витягайте по 3 штуки й викладайте на кожну плитку **4**.

Покладіть трек ставок і черговості ходів біля султанату. Візьміть маркери всіх гравців і виставте їх навмання на трек ставок **5**. Так ви визначите, у якому порядку гравці робитимуть ставки на черговість ходу в першому раунді **6**.

Перетасуйте всі карти ресурсів і покладіть їх колодою долілиць. Візьміть 9 верхніх карт і викладіть їх горілиць у ряд біля колоди **7**.

Перетасуйте карти джинів і покладіть їх колодою долілиць. Візьміть 3 верхні карти й викладіть їх горілиць у ряд біля колоди **8**.

Покладіть пальми, палаці та решту монет у межах досяжності кожного гравця, сформувавши запас **9**.

Тепер можна починати гру!



# Мета гри

У гри «П'ять каст» кожен гравець виконує роль мандрівника, що відправився в легендарне місто-державу Накала. Гравці плетимуть інтриги серед місцевих каст, викликатимуть древніх джинів і поборються за вплив у султанаті. Наприкінці гри перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних очок, якого й проголошують великим султаном.

# П'єрёможні очки

Наприкінці гри ви набираєте переможні очки (ПО) за такими правилами:

- ◆ 1 ПО за кожен вашу золоту монету;
- ◆ 1 ПО за кожного вашого візира (жовта фігурка) + 10 ПО за кожного суперника, що має менше візирів, ніж ви;
- ◆ 2 ПО за кожного вашого мудреця (біла фігурка);
- ◆ сума ПО за всіх ваших джинів;
- ◆ 3 ПО за кожен пальму на всіх ваших плитках (тих, де є ваші верблуди);
- ◆ 5 ПО за кожен палац на всіх ваших плитках;
- ◆ сума ПО за всі ваші плитки;
- ◆ сума ПО за кожен ваш набір товарів (але не факірів), у якому всі товари різні.

# Передіг раунду

На початку гри й на початку нового раунду всі гравці повинні зробити ставку, щоб визначити черговість, у якій вони виконуватимуть свої ходи:

## 1. Ставка на черговість ходу

Гравець, чий маркер перебуває на першій позиції треку ставок (позначеній цифрою «1»), першим оголошує, на яке місце треку черговості ходів хоче поставити свій маркер. Далі він негайно платить у банк суму, вказану на вибраній ним позиції, і ставить туди свій маркер.


**А.**



У цьому раунді Олег хоче одним з перших виконувати свій хід, але не хоче платити за це надто багато. Він пам'ятає, що наприкінці гри золоті монети дають ПО. Тож Олег платить 3 монети в банк і ставить свій маркер гравця на позицію «3».

Потім позицію на треку черговості ходів вибирає той гравець, чий маркер стоїть наступний на треку ставок. Він платить відповідну ціну і ставить свій маркер на вибрану позицію. Так триває, поки всі маркери не опиняться на треку черговості ходів. Гравець не може вибирати позицію треку черговості ходів, на якій уже є маркер, за винятком позиції «0».

**Б.**



Настав хід Софії: вона не може зайняти позицію «3», бо там уже є маркер Олега. З іншого боку – 5 монет видається завеликою ціною за можливість виконати хід раніше за Олега. Софія вирішує заплатити 1 монету в банк і ставить свій маркер на позицію «1» треку черговості ходів.


**В.**



Тепер хід Ганни: вона хоче заощадити монети на потім і вирішує вибрати позицію «0» (за яку нічого не платять). Вона розміщує свій маркер на ту позицію «0», яка найближча до платних позицій треку черговості.

Якщо гравець вибирає позицію «0», а на позиціях «0» уже стоять маркери, то всі маркери посуваються догори, звільняючи місце для нового маркера. Інакше кажучи, хто останнім вибрав позицію «0», першим виконуватиме хід серед гравців, що також вибрали позицію «0». Отже, у цьому раунді гравець, що першим поставив свій маркер на позицію «0», виконуватиме свій хід останнім.

**Г.**



Петро останнім робить ставку й бачить, що коли він поставить свій маркер на позицію «0», то йому нічого не доведеться платити, а він усе одно виконуватиме хід перед Ганною. Саме так Петро й робить.

На треку черговості ходів є всього три позиції «0». Якщо вони всі зайняті, то останній гравець мусить вибрати принаймні позицію «1» і заплатити за неї (водночас він першим виконуватиме хід у цьому раунді).

Гравці виконують свої ходи згідно з порядком маркерів на треку черговості ходів. Починає гравець, чий маркер розміщений на позиції з найбільшою вартістю.

**Д.**



У цьому раунді Олег гратиме першим, потім Софія, далі Петро й нарешті Ганна.

## 2. Дії гравця

У свій хід гравець послідовно виконує всі перелічені нижче дії. Лише завершивши їх, він передає хід наступному гравцеві.

### 2.1. Перемістити маркер

Заберіть свій маркер з треку черговості ходів і поставте його на першу вільну позицію (з правого боку) треку ставок.

**Увага!** Якщо ви першим виконуєте хід, то й першим робитимете ставку на порядок ходу в наступному раунді. Теоретично, якщо робити досить високі ставки, то можна всю гру ходити першим. Однак ви втрачаєте ті ПО, які могли б набрати в кінці гри за свої золоті монети... Тож навряд чи це така вже переможна стратегія!

### 2.2. Перемістити фігурки

Виберіть плитку, на якій є принаймні 1 фігурка члена каст. Візьміть усі фігурки з цієї плитки й починайте мандрувати ними на сусідні плитки, залишаючи на кожній відвіданій плитці по 1 фігурці. Кожна наступна плитка повинна бути сусідньою до попередньої плитки, відвіданої членами каст. Ви залишатимете по 1 фігурці на кожній відвіданій плитці (не рахуючи плитки, з якої забрали фігурки), поки у вас не закінчаться фігурки.

Під час переміщення фігурок треба дотримуватися 3 правил:

- ◆ остання фігурка того самого кольору
  - ◆ не по діагоналі
  - ◆ негайний рух назад заборонено
- ◆ **Остання фігурка того самого кольору.** Ви самі вибираєте порядок, у якому під час переміщення розставлятимете фігурки з руки. Однак ви мусите перекопатися, що остання фігурка буде виставлена на плитку, де вже є принаймні 1 фігурка того самого кольору!



**Увага!** Під час переміщення можна проходити через плитки, на яких немає фігурок (також залишаючи на них по одній фігурці), але НІКОЛИ не можна завершувати рух на порожній плитці, бо на останній плитці завжди мусить бути принаймні 1 фігурка такого самого кольору, як і остання фігурка з руки!

- ◆ **Не по діагоналі.** Усі переміщення фігурок треба виконувати з плитки на плитку, що прилягає до неї по вертикалі чи горизонталі, але ніколи по діагоналі.



- ◆ **Негайний рух назад заборонено.** Не можна відразу повернутися на плитку, яку ви щойно покинули. Хоча можна повернутися на ту плитку, яку ви вже проходили протягом поточного ходу, якщо вам вистачає фігурок, щоб виконати петлю.



**Б.**

Узявши всі фігурки з плитки малого ринку, гравець починає мандрівку: залишає зелену фігурку в оазі (1), синю – на великому ринку (2), червону – у святому місці (3), жовту – на малому ринку (4), звідки почалося переміщення, а останню зелену гравець кладе на плитку оазі (5), яку вже відвідував у цей хід.

**Б.**

Таке переміщення дозволяє гравцеві зібрати 3 зелені фігурки на оазі: тепер гравець може використати цих купців. Під час цього руху решту фігурок розмістили на інших плитках.

Під час перших партій радимо класти фігурки лежачи, коли ви плануєте ваше переміщення. Це дозволить вам у разі потреби забрати фігурки назад у руку, не переплутавши їх з тими, що вже були на плитках. Тільки не забудьте поставити фігурки вертикально, коли завершите переміщувати їх.

## 2.3. Контроль над плиткою

Щойно ви завершите переміщувати фігурки, візьміть назад у руку фігурку, яку ви поставили на останню плитку, разом з УСІМА фігурками того самого кольору, що вже були на цій плитці перед виконанням руху.

Тепер ви повинні мати в руці щонайменше 2 фігурки однакового кольору: одну, яку ви поставили останньою, і принаймні ще одну того самого кольору, що вже була на плитці. Якщо це не так, то ви не виконали правило «Остання фігурка того самого кольору» (див. с. 4) і повинні забрати викладені вами фігурки й заново виконати хід!

Якщо, забравши всі фігурки однакового кольору, ви залишили плитку порожньою, то негайно здобуваєте контроль над цією плиткою. Щоб це

позначити, ви ставите на плитку одного зі своїх верблюдів. Наприкінці гри ви наберете ПО за кожну плитку, на якій є ваші верблюди.



Гравець переміщує одну білу фігурку на плитку, де є лише 2 білі фігурки. Завершивши переміщення, гравець бере 3 білі фігурки й здобуває контроль над плиткою, адже там більше немає фігурок. Якби гравець вирішив перемістити білу фігурку на плитку з 3 білими фігурками й 1 синьою фігуркою, то взяв би в руку 4 білі фігурки, але не здобув би контролю над плиткою.

**Увага!** Під час руху ви можете проходити через власні плитку та плитку, контрольовані іншими гравцями (залишаючи на них по 1 фігурці). Якщо, завершивши переміщення, ви забираєте всі фігурки з плитку, контрольованої іншим гравцем, то не здобуваєте контролю над цією плиткою. Інакше кажучи, плитка ніколи не змінює свого власника. Після того як гравець поставить свого верблюда на плитку, вона належатиме йому до кінця гри.

## 2.4. Дії каст

Завершивши переміщення, ви виконуєте дію касті, до якої належать фігурки у вашій руці. Ви виконуєте цю дію незалежно від того, здобули ви контроль над останньою плиткою чи ні.



### Каста візирів (жовті)

Розмістіть перед собою всіх візирів, яких ви щойно зібрали з плитку. Наприкінці гри вони дадуть вам ПО.



### Каста мудреців (білі)

Розмістіть перед собою всіх мудреців, яких ви щойно зібрали з плитку. Якщо у вас залишаться мудреці наприкінці гри, то ви наберете за них ПО. Під час гри ви також можете «витратити» деяких своїх мудреців, щоб придбати джинів і/або скористатися їхніми силами.



### Каста купців (зелені)

Одразу поверніть ці зелені фігурки в мішечок і візьміть таку саму кількість карт ресурсів. Ви берете їх з ряду карт, що лежать горілиць, починаючи з початку ряду (найдалша від колоди карта). Поки що не докладайте в ряд нові карти з колоди замість узятих (див. «Завершення раунду» на с. 7).



### Каста будівельників (сині)

Одразу поверніть ці сині фігурки в мішечок і візьміть за них відповідну кількість золотих монет.

◆ Порахуйте кількість синіх плиток, що прилягають (по діагоналі теж) до плитки, на якій ви завершили переміщення.

◆ Помножьте це число на кількість синіх фігурок, яку ви щойно повернули в мішечок.



**БОНУС.** Можете скинути з руки будь-яку кількість карт факірів, щоб збільшити число фігурок на 1 за кожну скинуту карту факіра.



Гравець завершив переміщення на червоній плитці. Навколо неї є 4 сині плитки. Остання фігурка гравця була синя, а на останній плитці було ще 2 сині фігурки. Отже, ви повернули в мішечок 3 сині фігурки, а також вирішили скинути 2 карти факірів.

Ви відразу отримуєте  $4 \times (3 + 2) = 20$  золотих монет.

Якби ви завершили переміщення на синій плитці, то могли б отримати  $5 \times (3 + 2) = 25$  золотих монет.



### Каста асасинів (червоні)

Одразу поверніть узяті з плитки червоні фігурки в мішечок. Приберіть ОДНУ іншу фігурку: просто поверніть її в мішечок.

Це може бути:

◆ 1 фігурка будь-якого кольору, розміщена на плитці, віддаленій від плитки, на якій ви завершили рух, щонайбільше на таку кількість плиток, скільки асасинів ви щойно повернули в мішечок. Цю відстань рахують, як кількість переходів з плитки на плитку, але ніколи не по діагоналі. Асасини також можуть прибрати фігурку на останній плитці (тоді відстань дорівнює 0).

◆ 1 жовта або 1 біла фігурка, що належить іншому гравцеві.



**БОНУС.** Можете скинути будь-яку кількість своїх карт факірів, щоб збільшити дистанцію для дії ваших асасинів. Дистанція збільшується на 1 плитку за кожну скинуту карту факіра.

**ВАЖЛИВО.** Якщо внаслідок дії ваших асасинів на плитці більше не залишилося фігурок (асасини прибрали всіх), ви здобуваєте контроль над цією плиткою. Одразу поставте на плитку свого верблюда, щоб показати, що вона належить вам.

Отже, інколи за один хід ви можете здобути контроль над 2 плитками: (1) над тією, де ви завершили рух і на якій були лише червоні фігурки асасинів, та (2) на тією, де ви дією асасинів прибрали останню фігурку.



За один хід ці асасини здобули своєму власникові контроль не над однією, а відразу над двома плитками!

Якщо так сталося, що завдяки асасинам ви здобули контроль одразу над 2 плитками, і на цю мить у вас залишився лише 1 верблюд, то ви мусите поставити верблюда на ту плитку, на якій закінчили рух ваші фігурки. Ви не можете вибирати, на яку з плиток поставити свого останнього верблюда в такій ситуації.

## 2.5. Дії плиток

Завершивши дію каст, виконайте дію плиток, на якій завершили рух ваші фігурки, незалежно від того, здобули ви контроль над нею чи ні.



Якщо в цей хід ви здобули контроль над другою плиткою за допомогою асасинів, ви не можете виконати дію цієї плиткі. Ви завжди виконуєте дію тільки тієї плиткі, на якій завершили свій рух.

На кожній плитці є невеличкий символ, що вказує на дію цієї плиткі.

Якщо символ має червону стрілку, то дію цієї плиткі вважають **ОБОВ'ЯЗКОВОЮ**:



### ОАЗА

Поставте 1 фігурку пальми на цю плитку. На плитці може бути скільки завгодно пальм, але їхня кількість обмежена. Якщо в запасі закінчилися пальми, ви не можете виконати цю дію.



### СЕЛО

Поставте 1 фігурку палацу на цю плитку. На плитці може бути скільки завгодно палаців, але їхня кількість обмежена. Якщо в запасі закінчилися палаці, ви не можете виконати цю дію.



Усі інші дії плиток НЕ обов'язкові. Гравець сам вирішує, чи хоче він виконати дію та чи має бажання й можливість заплатити за цю дію відповідну ціну.



### МАЛИЙ РИНОК

Заплатіть 3 золоті монети й візьміть будь-яку 1 карту ресурсу з перших 3 карт з початку ряду. Поки що не докладайте в ряд нові карти з колоди замість узятих!



### ВЕЛИКИЙ РИНОК

Заплатіть 6 золотих монет і візьміть будь-які 2 карти ресурсів з перших 6 карт ресурсів з початку ряду. Якщо в ряду залишиться тільки 1 карта, ви все одно повинні заплатити 6 монет, якщо хочете забрати її завдяки властивості великого ринку. Поки що не докладайте в ряд нових карт з колоди замість узятих!



### СВЯТІ МІСЦЯ

Заплатіть 2 мудреці АБО 1 мудреця і 1 факіра, щоб узяти будь-якого з відкритих джинів (мудреців поверніть у мішечок, а карту факіра скиньте). Поки що не викладайте нового джина замість узятого (див. «Завершення раунду»).

Джини не лише дають вам ПО наприкінці гри, а й володіють могутніми силами:

- ◆ За використання деяких сил джинів треба заплатити: у такому разі гравець, що контролює джина, може використати його силу лише раз протягом свого ходу.
- ◆ Ви можете скористатися силою джина відразу після того, як взяли його; однак якщо сила має ціну, то ви повинні мати можливість заплатити за неї.

Докладний опис усіх сил джинів дивіться на окремому листі-підказці.

## 2.6. Продаж товарів (необов'язково)

Перед тим як повністю завершити свій хід (виконавши дії касти й останньої плитки) ви можете, ЯКЩО ХОЧЕТЕ, продати деякі ваші товари (але не факірів).

Для цього скиньте один або більше наборів карт товарів. Усі карти в кожному наборі повинні бути різні. Залежно від кількості товарів у кожному наборі негайно візьміть з банку відповідну кількість золотих монет: 1, 3, 7, 13, 21, 30, 40, 50 або 60.

Кількість карт у наборі								
1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Зароблені золоті монети								

### Набір #1



### Набір #2



Бажаючи зробити високу ставку, щоб першим виконувати хід у наступному раунді, ви вирішуєте продати всі свої товари.

За перший набір ви отримуєте 30 золотих монет, а за другий, що складається з 3 карт (таких самих карт, як у першому наборі), ви отримуєте ще 7 монет.

Факірів не можна продавати.

*Увага!* Продавайте свої товари лише тоді, коли вам конче потрібні гроші для ставки на черговість ходу. Інакше краще завжди приборігати свої товари, щоб пізніше зібрати й продати більший набір. Навіть якщо вам не вдасться додати нові типи товарів до свого набору, ви завжди зможете продати свої товари за тією ж ціною в останньому раунді!

## 3. Завершення раунду

Коли всі гравці виконали по ходу в цьому раунді, але перед початком ставок на порядок ходу в наступному раунді, гравець, що сидить найближче до колод джинів і ресурсів, повинен:

### ◆ Поповнити ряд карт ресурсів:

Посуньте всі відкриті карти ресурсів (якщо є) до початку ряду. Візьміть з колоди й додайте в ряд стільки карт, щоб там знову було 9 відкритих карт. Якщо в колоді ресурсів вичерпалися карти, перетасуйте скинуті карти (якщо є) і сформуйте нову колоду. Якщо бракує карт, щоб поповнити ряд до 9 карт, то викладіть скільки є.

### ◆ Поповнити ряд карт джинів:

Посуньте всі відкриті карти джинів (якщо є) до початку ряду. Візьміть з колоди й додайте в ряд стільки карт, щоб там знову були 3 відкриті карти. Якщо в колоді джинів вичерпалися карти, перетасуйте скинуті карти (якщо є) і сформуйте нову колоду.

Тепер можна перейти до наступного раунду й почати робити ставки на черговість ходів!

# Кінець гри

Гра закінчується наприкінці того раунду, в якому сталася одна з таких двох подій:

- ◆ Один з гравців поставив на плитку свого останнього верблюда:

Гравець здобуває контроль над плиткою, розміщуючи на ній свого останнього верблюда, і завершує свій хід, як завжди. Усі гравці можуть виконати свій останній хід у цьому раунді. Тоді гра закінчується, і відбувається підрахунок очок.

- ◆ Більше немає можливості перемістити фігурки за правилами:

Цей гравець і всі гравці після нього не можуть перемістити фігурки за правилами. Водночас гравці, якщо хочуть, можуть виконати інші дії (як-от скористатися силами своїх джіннів). Гравці виконують дії (або пасують) у порядку, визначеному треком черговості ходів. Після ходу останнього гравця раунд завершується, гра закінчується, і відбувається підрахунок очок.

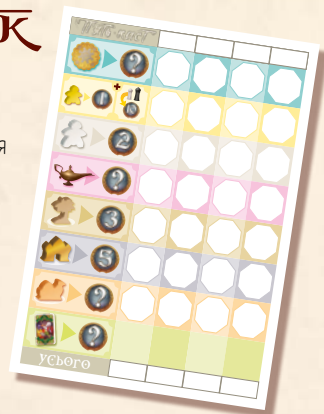
*Увага!* Правильна ставка в останньому раунді може мати вирішальне

значення. Необачний гравець може витратити трохи золотих монет, але водночас виявиться не в змозі перемістити фігурки, коли настане його хід. У такому разі він змарнує кілька ПО, яких йому може не вистачити для перемоги.

## Підрахунок очок

Для підрахунку очок кожного гравця скористайтеся записником (див. теж «Переможні очки» на с. 3).

Гравець, що набрав найбільше ПО, перемагає і стає великим султаном Накали! Коли двоє чи більше гравців набирають однакову кількість ПО, їм доведеться поділитися владою і спільно керувати Накалою або зіграти ще раз!



## Творці гри

*Автор гри: Бруно Катала*

Я хотів би подякувати моїй улюбленій команді тестувальників (Франсуа Бланку, Себастьяну Гаспару і Маелю Каталі) і всім, хто своїм ентузіазмом переконав мене, що я на правильному шляху – зокрема всім гравцям, з якими я мав нагоду зіграти на зустрічах в Алана Муна та Бруно Файдутті!

*Ілюстрації: Клемент Массон*

*Графічний дизайн: Сіріль Дожан*

Days of Wonder, логотип Days of Wonder та Five Tribes – зареєстровані торгові марки Days of Wonder, Inc. та авторські права © 2014-2021 Days of Wonder, Inc. Усі права застережено.

## Українське видання Lord of Boards

**Керівник проєкту:** Роман Козумляк  
**Випусковий редактор:** Анастасія Артюх  
**Переклад:** Святослав Михаць  
**Редагування:** Анатолій Хлівний  
**Верстка:** Артур Патрихалко  
**Графічна адаптація:** Надія Немченко  
**Особлива подяка:** Андрій Луценко

Lord of  
Boards 

[WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA](http://WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA)