

Naqala prosperuje coraz lepiej. Zdobyte względów różnych klanów nie należało do najprostszyc zadań... ale Twoich rywali i tak to nie zniechęca. Niektóre klany przestały popierać Twoją sprawę i jednoczą się z Twymi wrogami... Są posłuszne wpływowym przywódcom, których wynajęli Twoi rywale. Ale każdy ma swoją cenę, a Ty możesz odplacić się wrogom... Jeśli masz na tyle odwagi, by zrekrutować złodzieiów z Naqali.

Elementy gry

- ◆ 6 kart złodzieiów;
- ◆ karta dzina.

1

Przygotowanie do gry

Przygotujcie grę w zwykły sposób z następującymi zmianami:

- ◆ Dodajcie Morgiane'a do talii dzinów, następnie ją przetasujcie i umieście obok planszy.
- ◆ Potasujcie karty złodzieiów i utwórzcie z nich zakryty stos obok talii dzinów. Następnie odstońcie wierzchnią kartę ze stosu złodzieiów i umieście ją awersem do góry obok stosu. Jeśli nie gracie z dodatkiem *Rzemieślnicy Naqali*, odrzućcie fioletowego złodzieja (Madjaara) do pudełka.

Zakup karty złodzieja

W momencie, w którym możesz kupić kartę dzina, możesz zamiast niej nabyć kartę złodzieja leżącą awersem do góry, płacąc taki sam koszt. Zakupiona karta złodzieja leży przed Tobą, dopóki jej nie użyjesz.

2

Użycie karty złodzieja

Jeśli przeprowadzasz akcję klanu w kolorze odpowiadającym kolorowi jednego z Twoich złodzieiów, możesz użyć karty złodzieja od razu po wykonaniu akcji klanu. Następnie musisz odrzucić złodzieja (do pudełka). Z karty złodzieja nie można skorzystać w tej samej turze, w której dokonano się zakupu tej karty.

Porządkowanie elementów

Do fazy porządkowania należy dodać trzeci krok, który wykonuje się na koniec rundy.

- ◆ Uzupełnij karty złodzieiów. Jeśli obok stosu złodzieiów nie znajduje się żadna karta złodzieja, dobierz wierzchnią kartę ze stosu i umieść ją awersem do góry obok talii.

3

Koniec gry

Jeśli na koniec gry masz przed sobą jakiekolwiek karty złodzieiów, dodaj ich wartość do punktów zwycięstwa za dziny.

Użycie karty złodzieja

Gdy używasz karty złodzieja, jej efekt dotyka graczy przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza po Twojej lewej.

HOUSSAIN (zielony)



Co drugi gracz odrzuca 2 dowolnie wybrane karty towarów awersami do góry. Wybierz dwie z wszystkich tych kart i weź je na rękę.

4

ZIAD (żółty)

Co drugi gracz odrzuca po 1 wezryrze. Wybierz jednego z tych wezryrów i umieść przed sobą.



OUAFAT (biały)

Co drugi gracz odrzuca po 1 dowolnie wybranym dzinie. Wybierz jednego z tych dzinów i umieść przed sobą.



KOHDIAN (czerwony)

Co drugi gracz wybiera po 1 płytce, którą kontroluje, i zabieraz niej wielbłąda. Wybierz jedną z wszy-



stkich tych płytek i przejmij nad nią kontrolę, kładąc na niej swojego wielbłąda. *Uwaga! Zaleca się, aby gracze najpierw kładli wielbłądy na boku, dopiero potem je zabierali; dzięki temu bieżący gracz widzi, które płytki może wybrać.*



SHAUM (niebieski)

Co drugi gracz odrzuca 1 palmę albo 1 pałac z płytki, którą kontroluje. Wybierz jedną palmę albo jeden pałac z tych odrzuconych i umieść na płytce, którą kontrolujesz (nawet jeśli nie jest to oaza ani wioska).

MADJAAR (fioletowy)

Co drugi gracz odrzuca 1 drogocenny albo magiczny przedmiot awerssem do góry. Wybierz jeden z tych przedmiotów i umieść przed sobą rewerssem do góry.



Nówy džin



MORGIANE

Gdy pozostali gracze używają złodzieiów, ich efekty nie mają na Ciebie wpływu.

Uwaga!

- ◆ Jeśli nie możesz odrzucić jakiegoś elementu, gdy zostaje zagrany złodziej, odrzucasz tylko te elementy, które możesz odrzucić.
- ◆ Złodzieje to nie dziny. Efekty, które mają wpływ na dziny, nie mają wpływu na złodzieiów.

Opracowanie

Projekt gry: Bruno Cathala

Ilustracje: Clément Masson

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Days of Wonder, the Days of Wonder

logo and Five Tribes are all trademarks or

registered trademarks of Days of Wonder,

Inc. and copyrights © 2015 Days of

Wonder, Inc. All Rights Reserved.

