

Нагала находится на пике своего расцвета. Добиться благосклонности разных племен было не так-то просто, но и ваших соперников не легко обескуражить.

Некоторые племена отказываются от дел с вами, объединившись с вашими соперниками, и вскоре оказывается, что они следуют за влиятельными лидерами, которых ваши противники наняли против вас.

Но у каждого человека есть своя цена, и вы можете отплатить своим соперникам той же монетой, если у вас есть все необходимое для вербовки Воров из Нагалы...

Компоненты

- ♦ 6 Карт Воров
- ♦ 1 Карта Джинна

1

Подготовка к игре

Подготовку к игре выполните как обычно, со следующими изменениями:

- ♦ Замешайте карту Джинна Morgiane в колоду Джиннов перед тем как выложить эту колоду на стол.
- ♦ Перемешайте карты Воров и сформируйте из них отдельную колоду, лежащую на столе лицом вниз. Откройте верхнюю карту в колоде Воров и положите её рядом с этой колодой. Если вы играете без дополнения "The Artisans of Naqala", уберите из игры фиолетового Вора (Mad-jaar).

Покупка карты Вора

Во время игры, когда вы хотите купить карту Джинна, **вместо** неё вы можете купить открытую карту Вора, по той же цене. Держите карту Вора перед собой до тех пор, пока вы её не используете.

2

Использование карт Воров

Во время игры, когда вы выполняете действие племени, цвет которого совпадает с цветом одной из ваших карт Воров, вы можете использовать способность этого Вора сразу после действия племени. Карта Вора убирается из игры (в коробку). Карта Вора не может быть использована в тот же ход, в который она была куплена.

Очистка

Во время фазы Очистки в конце каждого раунда выполняется еще одно дополнительное действие:

- ♦ Пополнение ряда карт Воров:
Если нет открытой карты Вора, откройте верхнюю карту и положите её лицом вверх рядом с колодой Воров.

3

Конец игры

Если в конце игры у вас остались неиспользованные карты Воров, прибавьте их победные очки к победным очкам ваших Джиннов.

Свойства карт Воров

Когда вы используете карту Вора, её эффект действует на каждого игрока по часовой стрелке, начиная с сидящего слева от вас.

HOUSSAIN (зеленый)



Остальные игроки сбрасывают в открытую любые две карты ресурсов по своему выбору. Выберите из этих карт любые две и заберите себе в руку.

4

ЗИАД (желтый)

Остальные игроки сбрасывают по одному Визирю. Заберите одного из них и поставьте перед собой.



ОУАФАТ (белый)

Остальные игроки сбрасывают по одной карте Джинна на свой выбор. Выберите одну из этих карт и положите её перед собой.



КОНДЖАН (красный)

Остальные игроки выбирают по одному из тайлов, который они контролируют и забирают с них своих верблюдов.

5

Выберите один из этих тайлов и захватите, разместив там своего верблюда. Рекомендуем вам не снимать сразу всех верблюдов, которые должны быть убраны, а положить их набок, чтобы было видно, какие тайлы можно захватить.



ШАУМ (синий)

Остальные игроки снимают один Дворец или одну Пальму с любого своего тайла. Выберите из них одну Пальму или один Дворец и разместите на любом из своих тайлов, даже если это не оазис и не поселение.

МАДЖАР (фиолетовый)

Остальные игроки сбрасывают в открытую по одному магическому или драгоценному предмету. Выберите один из них и положите лицом вниз перед собой.



6

НОВЫЙ ДЖИНН



МОРГИАНЕ

Когда другие игроки используют карты Воров, их способности на вас не действуют.

Важные замечания

- ◆ Если вы не можете сбросить что-то, когда карта Вора вступает в игру, просто сбрасывайте то, что можете.
- ◆ Воры — это не Джинны. Эффекты, действующие на Джиннов не действуют на Воров.

Credits

Game Design: Bruno Cathala
Illustrations: Clément Masson
Graphic Design: Cyrille Daujean

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.

7

