Naqala prosperuje coraz lepiej. Zdobycie względów różnych klanów nie należało do najprostszych 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 odpłacić się wrogom... Jeśli masz na tyle odwagi, by zrekrutować złodziejów z Naqali.

Elementy gry

- 6 kart złodziejów;
- karta dżina.

Przygotowanie do gry

Przygotujcie grę w zwykły sposób z następującymi zmianami:

- Dodajcie Morgiane do talii dżinów, następnie ją przetasujcie i umieśćcie obok planszy.
- Potasujcie karty złodziejów i utwórzcie z nich zakryty stos obok talii dżinów. Następnie odsłońcie wierzchnią kartę ze stosu złodziejów i umieśćcie 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 dżina, możesz zamiast niej nabyć kartę złodzieja leżącą awersem do góry, płacąc taki sam koszt. Zakupiona karta złodzieja leży przed Tobą, dopóki jej nie użyjesz.

Użycie karty złodzieja

Jeśli przeprowadzasz akcję klanu w kolorze odpowiadającym kolorowi jednego z Twoich złodziejów, 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 dokonało się zakupu tej karty.

Porządkowanie elementów

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

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

Koniec gry

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

Użycie karty złodzieja

Gdy używasz karty złodzieja, jej efekt dotyka graczy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza po Twojej lewej.

Houssain (zielony)

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

Ziad (żółty)

Każdy gracz odrzuca po 1 wezyrze. Weź jednego z tych wezyrów i umieść przed sobą.

Ouafat (biały)

Każdy gracz odrzuca po 1 dowolnie wybranym dżinie. Wybierz jednego z tych dżinów i umieść przed sobą.

Kohdjah (czerwony)

Każdy gracz wybiera po 1 płytce, którą kontroluje, i zabiera z niej wielbłąda. Wybierz jedną z wszystkich 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)

Każdy 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)

Każdy gracz odrzuca 1 drogocenny albo magiczny przedmiot awersem do góry. Wybierz jeden z tych przedmiotów i umieść przed sobą rewersem do góry.

Nowy dżin

Morgiane

Gdy pozostali gracze używają złodziejów, 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 dżiny. Efekty, które mają wpływ na dżiny, nie mają wpływu na złodziejów.

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.