

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.

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.

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.



Five Tribes
Bruno Cathala
Expansion

The Thieves of Maqala

DAYS OF WONDER