

**N**aqala ist jetzt ein wohlhabender Ort. Es war nicht einfach, die Gunst der verschiedenen Sippen zu erlangen ... und deine Rivalen lassen sich auch nicht so leicht entmutigen. Einige Sippen haben sich bereits von dir abgewandt und sind zum Gegner übergelaufen. Und schon musst du feststellen, dass sie nun einflussreichen Anführern folgen, die deine Gegner zu deinem Schaden angeheuert haben. Aber jeder Mann hat seinen Preis, und du könntest es deinen Rivalen mit gleicher Münze heimzahlen ... vorausgesetzt, du hast das Zeug, die Diebe von Naqala anzuwerben.

1

## Inhalt

- ◆ 6 Diebkarten
- ◆ 1 Dschinnkarte

## Spiel Aufbau

Baut das Spiel gemäß der üblichen Regeln auf und beachtet dabei folgende Änderungen:

- ◆ Fügt den Dschinn Morgiane dem Stapel der Dschinnkarten hinzu.
- ◆ Mischt die Diebkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Stapel der Dschinnkarten. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben den Stapel. Spielt ihr ohne die Erweiterung *Die Kunstschmiede von Naqala*, entfernt vorher den Dieb Madjaar (lila) aus dem Stapel.

2

## Eine Diebkarte kaufen

Immer wenn du während der Partie einen Dschinn kaufen kannst, darfst du stattdessen (zu denselben Kosten) die aufgedeckte Diebkarte nehmen. Die Diebkarte behältst du so lange vor dir liegen, bis du sie einsetzt.

## Eine Diebkarte einsetzen

Wenn du im Verlauf der Partie eine Sippenaktion durchführst, zu der du die farblich passende Diebkarte besitzt, darfst du diese direkt im Anschluss an die Sippenaktion einsetzen. Lege die Karte in die Spielschachtel zurück, nachdem du sie eingesetzt hast. Du darfst eine Diebkarte nicht in dem Zug einsetzen, in dem du sie erworben hast.

## Vorbereitung der nächsten Runde

Bei der Vorbereitung der nächsten Runde müsst ihr

3

zusätzlich noch Folgendes durchführen:

- ◆ Neue Diebkarte aufdecken: Wenn keine Diebkarte mehr offen ausliegt, deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel.

## Spielende

Besitzt du bei Spielende noch eine oder mehrere Diebkarten, addiere deren Siegpunkte zu den Siegpunkten deiner Dschinn.

## Die Diebe von Naqala

Wenn du einen Dieb einsetzt, fügst du seinen Effekt jedem deiner Mitspieler zu, im Uhrzeigersinn und beginnend beim Spieler zu deiner Linken.

4

## HOUSSAIN (grün)

Jeder Mitspieler muss 2 seiner Rohstoffkarten offen abwerfen. Wähle 2 dieser Karten aus und füge sie deinen Rohstoffkarten hinzu.



5



## ZIAD (gelb)

Jeder Mitspieler muss 1 Wesir abgeben. Nimm 1 dieser Wesire und stelle ihn vor dir ab. Wirf die übrigen in den Beutel.

## OUAFAT (weiß)

Jeder Mitspieler muss 1 Dschinn abwerfen. Wähle 1 dieser Dschinn und lege ihn vor dir ab.



## KOHDJA (rot)

Jeder Mitspieler muss 1 Kamel von einem Plättchen in seinem Besitz zurücknehmen (und somit dessen Besitz aufgeben).

Du darfst dann 1 dieser Plättchen mit einem deiner Kamele in Besitz nehmen. *Hinweis: Am besten legt ihr die zurückgenommenen Kamele zunächst auf die Seite und entfernt sie erst, wenn du entschieden hast, welches Plättchen du in Besitz nimmst.*



## SHAUM (blau)

Jeder Mitspieler muss 1 Palme oder 1 Palast von einem Plättchen in seinem Besitz zurücknehmen. Nimm 1 dieser entfernten Figuren und stelle sie auf 1 deiner Plättchen (auch wenn es sich dabei nicht um eine Oase bzw. ein Dorf handelt).

## MADJAAR (lila)

Jeder Mitspieler muss 1 Wertvollen oder Magischen Gegenstand abwerfen. Nimm 1 dieser Gegenstände und lege ihn verdeckt vor dir ab.



6

## Nëvër Dschinn



## MORGIANE

Du bist nicht von den Effekten der Diebe betroffen, die Mitspieler einsetzen.

### Wichtige Hinweise

- ◆ Wenn du den Effekt eines Dschinn nicht oder nicht vollständig ausführen kannst, führst du ihn so weit wie möglich aus.
- ◆ Diebe sind keine Dschinn. Alle Effekte, die sich auf Dschinn beziehen, gelten nicht für Diebe.

### Credits

Autor: Bruno Cathala

Illustration: Clément Masson

Grafik: 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 © 2016 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

7

