

DIE KUNSTSCHMIEDE VON NAQALA

Neue Sippe



KUNSTSCHMIEDE - Lilafarbene Meeples

Stelle alle lilafarbenen Meeples, die du gerade erhalten hast, vor dir ab und zieh genau so viele Gegenstandsmarker vom verdeckten Stapel wie du gerade Meeples erhalten hast. Wähle einen der gezogenen Gegenstände aus und lege ihn verdeckt vor dir ab. Die anderen legst du offen auf den Ablagestapel. Wertvolle Gegenstände sind bei Spielende SP wert, wohingegen Magische Gegenstände keine SP bringen, sondern spezielle Effekte haben.

Bei Spielende bringt dir jeder Kunstschmied 3 SP, wenn kein anderer Spieler mehr Kunstschmiede hat als du. Ansonsten bringt dir jeder Kunstschmied 2 SP.

Stattdessen kannst du Kunstschmiede auch während des Spiels einsetzen, um in den Werkstätten zusätzliche Gegenstände zu erhalten.

Gegenstände Wertvolle Gegenstände

Diese Gegenstände haben keine besonderen Eigenschaften. Jeder von ihnen ist bei Spielende genau so viele SP wert, wie auf ihm angegeben ist.



Magische Gegenstände

Jeder Magische Gegenstand ist einzigartig. Einen solchen Gegenstand kannst du irgendwann im Verlauf des Spiels während deines Zuges einsetzen – auch sofort nachdem du ihn erhalten hast. Sobald du ihn eingesetzt hast, legst du ihn auf den Ablagestapel. Du darfst in jedem Spielzug nur einen Magischen Gegenstand nutzen.



Der Flammende Krummsäbel

Entferne 2 Meeples beliebiger Farbe(n) von einem Plättchen deiner Wahl. Wenn sich dann keine Meeples mehr auf diesem Plättchen befinden (und das Plättchen noch niemandem gehört), nimmst du das Plättchen in Besitz und stellst eines deiner Kamele (oder dein Zelt) darauf.



Die Wunderlampe

Nimm dir eine der offen ausliegenden Dschinnkarten oder zieh die oberste Dschinnkarte vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dir aus.



Die Zauberflöte

Versetze bis zu 5 Meeples beliebiger Farbe(n) von einem oder mehreren benachbarten Plättchen (nicht diagonal) auf ein Plättchen deiner Wahl. Dabei darfst du Felder nicht in Besitz nehmen.



Der Fliegende Teppich

In der Phase „Meeples bewegen“ darfst du den letzten Meeple auf ein beliebiges Plättchen setzen (außer auf das Plättchen, auf das du den vorletzten Meeple abgesetzt hast). Du musst dabei natürlich die Regel „Letzter Meeple, gleiche Farbe“ beachten. Mit dem Fliegenden Teppich ignorierst du auch alle Berge.



Der Ring der Wiedergeburt

Suche dir einen Magischen Gegenstand oder einen Wertvollen Gegenstand aus dem Ablagestapel aus und lege ihn verdeckt vor dir ab.



Der Talisman des Sturms

Versetze eines deiner Kamele oder dein Zelt auf ein beliebiges anderes Plättchen, das noch niemandem gehört.



Füllhorn

Fülle die Reihe der Rohstoffkarten wieder auf 9 Karten auf. Danach darfst du die Reihe beliebig umsordern.

DIE KUNSTSCHMIEDE VON NAQALA

Neue Plättchen



WERKSTATT

Gib entweder 1 Kunstschmied ODER 2 Fakire ab, um den obersten Gegenspieler vom Stapel zu ziehen.



SPEZIALISIERTER MARKT

Zahle 4 Gold und nimm 1 beliebige Rohstoffkarte aus der offen ausliegenden Reihe. Natürlich wird auch beim Spezialisierten Markt die Reihe nicht sofort wieder aufgefüllt!



ABGRUND

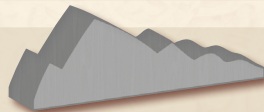
Der Abgrund ist ein verbotenes, nicht betretbares Plättchen. Es darf niemals ein Meeple darauf stehen, weder beim Spielaufbau noch während des Spiels.

Zelte



Wenn du ein Plättchen in Besitz nimmst, stellst du wie üblich ein Kamel auf das Plättchen. Alternativ darfst du stattdessen (einmal im Spiel) dein Zelt auf das Plättchen stellen. Dadurch erhältst du bei Spielende, neben den SP für das Plättchen selbst, +1 SP für jedes umgebende Plättchen (auch diagonal) mit rotem Wert, inklusive des Plättchens, auf dem das Zelt steht – vorausgesetzt es ist rot.

Berge



Berge können nicht überquert werden. Wann immer du Meeples von Plättchen zu Plättchen bewegst, achte darauf, dass sich diese nicht zwischen zwei Plättchen bewegen dürfen, die durch einen Berg voneinander getrennt sind.

Hinweis: Berge beeinflussen ausschließlich die Bewegung der Meeples. Sie haben keinerlei Einfluss auf die Reichweite einer Meuchelmörder-Aktion oder wenn du umgebende blaue oder rote Plättchen für die Baumeister-Aktion bzw. die SP deines Zeltes zählst.

Neue Dschinn



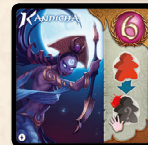
BOAZ (überarbeitete Version)

Deine Ältesten, Wesire und Kunstschmiede sind vor Meuchelmördern geschützt.



GEß

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Wertvollen Gegenstände 3 zusätzliche SP.



KANDICHA (überarbeitete Version)

Jedes Mal, wenn deine Meuchelmörder zuschlagen:

- Bringen sie einen Kaufmann um, nimm die vorderste Rohstoffkarte.
- Bringen sie einen Baumeister um, erhältst du Gold, als hättest du diesen Baumeister auf seinem Plättchen gewertet.
- Bringen sie einen Kunstschmied um, stelle ihn vor dir ab, anstatt ihn umzubringen und zieh einen Gegenstand vom Stapel.
- Bringen sie einen Wesir oder Ältesten um, stelle ihn vor dir ab, anstatt ihn umzubringen.



PTAH

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Kunstschmiede 2 zusätzliche SP.