

Tour de jeu

1. Enchère pour l'ordre de jeu

Dans l'ordre des joueurs sur la piste d'ordre des enchères, déplacez votre pion sur la case de votre choix de la piste d'ordre du tour et payez la somme correspondante en pièces d'or (PO). Si vous vous placez sur 0, ne payez rien ; si un joueur est déjà sur 0, poussez-le d'un cran vers le haut.

2. Actions des joueurs

Chaque joueur accomplit toutes les actions ci-dessous avant de passer la main au joueur qui le suit sur la piste d'ordre de jeu.

2.1 Déplacez votre pion d'enchères

Remplacez votre pion sur le premier espace disponible de la piste d'ordre des enchères.

2.2 Déplacez les meeples

Le dernier meeples que vous déposez ne doit pas être le seul de sa couleur sur sa tuile d'arrivée.

2.3 Contrôle de tuile

Lorsque vous avez terminé de déplacer les meeples, reprenez en main le dernier meeples que vous avez déposé, ainsi que tous les meeples de sa couleur se trouvant sur sa tuile. Si cela vide la tuile, placez un de vos chameaux dans le coin inférieur droit de celle-ci.



2.4 Actions des tribus



VIZIRS - Meeples jaunes

Placez vos Vizirs devant vous. À la fin du jeu, vous marquez 1 PV par Vizir et 10 PV par joueur ayant strictement moins de Vizirs que vous.



SAGES - Meeples blancs

Placez vos Sages devant vous : ils vous permettront d'invoquer les Djinn. À la fin du jeu, vous marquez 2 PV par Sage.



MARCHANDS - Meeples verts

Remettez vos Marchands dans le sac et prenez autant de cartes Ressource que de Marchands, en partant de la partie gauche de la ligne des cartes visibles.



BÂTISSEURS - Meeples bleus

Remettez vos Bâtisseurs dans le sac.

Gagnez un nombre de pièces d'or = $A \times B$ avec :

A = nombre de Bâtisseurs + nombre de Fakirs défaussés ;

B = nombre de tuiles avec chiffre sur fond bleu parmi la tuile d'arrivée et ses 8 tuiles voisines.



ASSASSINS - Meeples rouges

Remettez vos Assassins dans le sac.

Tuez 1 meeples à max. n cases de distance de la tuile d'arrivée où n = nombre d'Assassins + nombre de Fakirs défaussés. (si vous videz une tuile de cette façon, placez un de vos chameaux dessus).

OU tuez un meeples placé devant un adversaire.

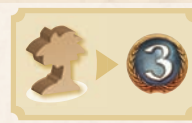
2.5 Actions des tuiles

Si vous avez déposé votre dernier meeples sur une tuile marquée d'un symbole avec une flèche rouge, vous devez faire cette action :



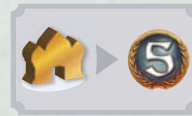
OASIS

Placez 1 palmier sur cette tuile.



VILLAGE

Placez 1 palais sur cette tuile.



PETIT MARCHÉ

Payez 3 pièces d'or et prenez 1 des 3 cartes Ressource situées le plus à gauche de la ligne des cartes Ressource visibles.



GRAND MARCHÉ

Payez 6 pièces d'or et prenez 2 des 6 cartes Ressource situées le plus à gauche de la ligne des cartes Ressource visibles.



LIEU SACRÉ

Remettez 2 de vos Sages dans le sac ou bien remettez-en 1 seul et défaussez 1 Fakir pour récupérer 1 Djinn, que vous pouvez utiliser de suite si vous avez de quoi payer son effet.

2.6 Vente de marchandises (facultatif)

Si vous avez besoin d'or, vous pouvez vendre des séries de cartes Ressource (sauf les Fakirs) composées de cartes **toutes différentes** les unes des autres.

Défaussez ces cartes et prenez le nombre de pièces d'or correspondant au schéma ci-dessous.



3. Nettoyage

Complétez la ligne des cartes Ressource et les cartes Djinn si nécessaire.

Fin du jeu

La partie s'arrête à la fin du tour pendant lequel un joueur pose son dernier chameau OU ne peut plus faire de déplacement de meeples. Utilisez une feuille de score pour faire le compte des points et déterminer le vainqueur.

Sur toutes les autres tuiles, l'action reste facultative.

Les Djinns de Nagala



AL-AMIN

À la fin du jeu, toute paire de Fakirs en votre possession compte comme une marchandise de votre choix.



ANUN-MAK

Coût : 1 Sage ou 1 Fakir
 Désignez une tuile vide (sans chameau, meeples, palmier ou palais) puis placez-y 3 meeples tirés au hasard dans le sac.



BA'AL

Recevez 1 PO lorsque vous prenez un Djinn, 2 PO lorsqu'un adversaire en prend un.



BOAZ

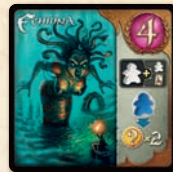
Vos Sages et vos Vizirs sont protégés des Assassins.



BOURAQ

Coût : 1 Sage ou 1 Fakir

Placez un palais sur un village.



ECHIDNA

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Fakir)

Doublez le montant des PO que vos Bâtisseurs reçoivent à ce tour.



ENKI

Coût : 1 Sage ou 1 Fakir

Placez un palmier sur un oasis.



HAGIS

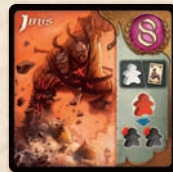
Coût : 1 Sage ou 1 Fakir

Lorsque vous placez un palais, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile alentour.



HAURVATAT

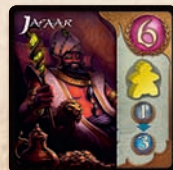
À la fin du jeu, chacun de vos palmiers vous rapporte 5 PV au lieu de 3.



IBUS

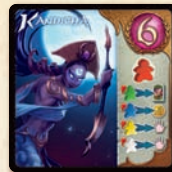
Coût : 1 Sage ou 1 Fakir

Vos Assassins tuent 2 meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) se trouvant sur la même tuile ou tuent 2 Sages et/ou Vizirs chez un même adversaire.



JAFAR

À la fin du jeu, chacun de vos Vizirs vous rapporte 3 PV au lieu de 1.



KANDICHA

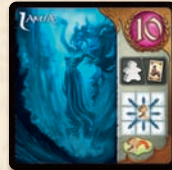
Lorsque vos Assassins tuent un meeples : si c'est un Marchand, piochez une carte Ressource au sommet de la pile ; un Bâtisseur, gagnez les PO qu'il aurait gagnés ; un Vizir ou un Sage, placez-le devant vous au lieu de le tuer.



KUMARBI

Coût : 1 ou plusieurs Fakir(s)

Le prix que vous devez payer est réduit d'un cran par Fakir défaussé lorsque vous misez sur la piste d'ordre de jeu.



LAMIA

Coût : 1 Sage ou 1 Fakir

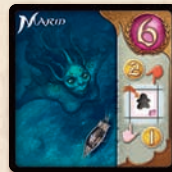
Lorsque vous placez un palmier, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile alentour.



LETA

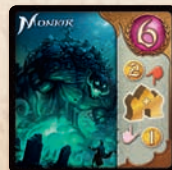
Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Fakir)

Prenez le contrôle d'une tuile vide (sans chameau, meeples, palmier ou palais) : placez un de vos chameaux dessus.



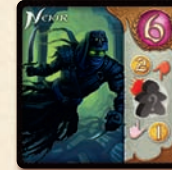
MARID

Recevez 1 PO lorsque vous déposez un meeples sur une de vos propres tuiles, et 2 PO lorsqu'un adversaire en dépose un sur une de vos propres tuiles.



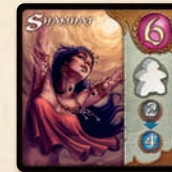
MONKIR

Recevez 1 PO lorsque que vous placez un palais, et 2 PO lorsqu'un adversaire en place un.



NEKIR

Recevez 1 PO lorsque que vous tuez un (ou plusieurs) meeples(s), et 2 PO lorsqu'un adversaire en tue un (ou plusieurs).



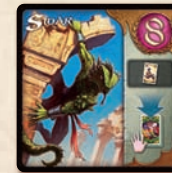
SHAMHAT

À la fin du jeu, chacun de vos Sages vous rapporte 4 PV au lieu de 2.



SIBITTIS

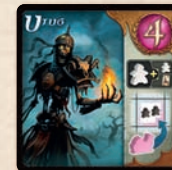
Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Fakir)
 Piochez les 3 premiers Djinns de la pile ; conservez-en un et défaussez les deux autres.



SUVAR

Coût : 1 Fakir

Piochez une carte Ressource au sommet de la pile.



UTUB

Coût : 1 Sage + (1 Sage ou 1 Fakir)
 Prenez le contrôle d'une tuile ne contenant que des meeples (sans chameau, palmier ou palais) ; placez un de vos chameaux dessus.



1 Fakir



1 ou plusieurs Fakir(s)



Vizirs



Sages



Bâtisseurs



Marchands



Assassins



1 Sage ou 1 Fakir



1 Sage + (1 Sage ou 1 Fakir)