

Turno di Gioco

1. Offerta per l'Ordine di Turno

In base all'Ordine di Offerta, fai la tua offerta per l'Ordine di Turno e paga immediatamente il costo corrispondente in Monete d'Oro (MO). Se offri 0, non paghi nulla e spingi chiunque si trovi già sullo 0 "lungo la colonna".

2. Azioni dei Giocatori

Ogni giocatore svolge tutte le azioni seguenti, prima di passare la mano al proprietario del segnalino Turno successivo:

2.1 Muovere il segnalino Turno

Rimettilo sulla prima casella libera dell'indicatore dell'Ordine di Offerta.

2.2 Muovere le Pedine

Assicurati di depositare la tua ultima Pedina su una tessera che contenga già una o più Pedine del suo stesso colore.

2.3 Determinare il controllo della tessera

Rimuovi tutte le Pedine dello stesso colore della tua ultima Pedina dall'ultima tessera su cui ti sei mosso. Se hai svuotato l'ultima tessera (in quanto tutte le Pedine che si trovavano su di essa erano dello stesso colore dell'ultima Pedina che hai mosso), colloca uno dei tuoi Cammelli su questa tessera.



2.4 Azioni delle Tribù



VISIR - Pedine gialle

Colloca i tuoi Visir davanti a te per guadagnare 1 PV per ogni Visir + 10 PV per ogni giocatore che ha meno Visir di te alla fine della partita.



ANZIANI - Pedine bianche

Colloca i tuoi Anziani davanti a te per ottenere/ usare i Geni o guadagnare 2 PV per ogni Anziano che ti rimane alla fine della partita.



MERCANTI - Pedine verdi

Metti i tuoi Mercanti nel sacchetto e pesca un pari numero di carte Risorsa, partendo dall'inizio della fila.



COSTRUTTORI - Pedine blu

Metti i tuoi Costruttori nel sacchetto e guadagna un numero di Monete d'Oro pari a (numero di Costruttori + eventuali carte Fachiro) x numero di tessere a valore blu che circondano la tua tessera finale, inclusa quella stessa tessera, se anch'essa è a valore blu.



ASSASSINI - Pedine rosse

Metti i tuoi Assassini nel sacchetto e uccidi 1 Pedina distante un numero di tessere pari al numero di Assassini + eventuali carte Fachiro (se questo svuota la tessera, colloca uno dei tuoi Cammelli su di essa) OPPURE uccidi 1 Visir giallo o 1 Anziano bianco davanti a uno dei tuoi avversari.

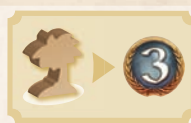
2.5 Azioni della tessera

Se sulla tessera su cui hai terminato il tuo movimento c'è un simbolo contrassegnato da una freccia ROSSA, DEVI effettuare questa Azione:



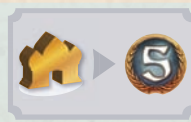
OASI

Colloca 1 Palma su questa tessera.



VILLAGGIO

Colloca 1 Palazzo su questa tessera.



MERCATO PICCOLO

Paga 3 Monete d'Oro per prendere 1 di 3 carte Risorsa partendo dall'inizio della fila.



MERCATO GRANDE

Paga 6 Monete d'Oro per prendere 2 di 6 carte Risorsa partendo dall'inizio della fila.



LUOGO SACRO

Paga 2 Anziani o paga 1 Anziano e scarta 1 Fachiro per ottenere 1 Genio; puoi invocare il potere di quel Genio ora, se sei in grado di pagarne il costo.

2.6 Vendita delle Merci (Facoltativo)

Se hai bisogno di Monete d'Oro, puoi vendere le tue serie di Merci TUTTE DIVERSE (ma non i Fachiri). Scartale e prendi dalla banca il numero corrispondente di Monete d'Oro, in base al numero di carte Merci diverse contenute nella serie.

1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60

3. Ripristino

Rifornisci le Risorse e i Geni visibili, se necessario.

Fine della Partita

Continuate a giocare fino alla fine del turno in cui un giocatore deposita il suo ultimo Cammello su una tessera o non è più possibile effettuare nessun movimento legale delle Pedine sulle tessere. Calcolate i punteggi finali usando le schede dei punteggi per determinare il vincitore.

I Geni di Nagala



AL-AMIN

Alla fine della partita, ogni coppia di Fachiri che possiedi funge da 1 carta Merci Jolly di tua scelta.



ANUN-MAK

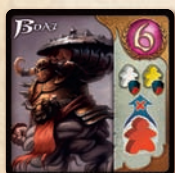
1 Anziano o 1 Fachiro

Scegli una tessera vuota (dove non ci siano Cammelli, Pedine, Palme o Palazzi). Colloca su quella tessera 3 Pedine (pescate a caso dal sacchetto).



BA'AL

Ogni volta che qualcuno prende un Genio, prendi 1 MO se si tratta di te, 2 MO se si tratta di un avversario.



BOAZ

I tuoi Anziani e Visir sono protetti dagli Assassini.



BOURAQ

1 Anziano o 1 Fachiro

Colloca 1 Palazzo su un qualsiasi Villaggio.



ECHIDNA

1 Anziano + (1 Anziano o 1 Fachiro)

Raddoppia l'ammontare di MO che i tuoi Costruttori ricevono in questo turno.



ENKI

1 Anziano o 1 Fachiro

Colloca 1 Palma su un'Oasi qualsiasi.



HAGIS

1 Anziano o 1 Fachiro

Quando collochi un Palazzo, puoi invece collocarlo su una qualsiasi tessera vicina.



HAURVATAT

Alla fine della partita, ogni tua Palma vale 5 PV anziché 3.



IBUS

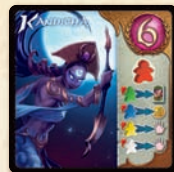
1 Anziano o 1 Fachiro

I tuoi Assassini uccidono 2 Pedine di qualsiasi colore (anche di colore diverso) sulla stessa tessera o 2 Anziani e/o Visir dello stesso avversario.



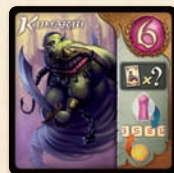
JAFAR

Alla fine della partita, ogni Visir che possiedi vale 3 PV anziché 1.



KANDICHA

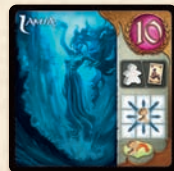
Ogni volta che i tuoi Assassini uccidono: un Mercante, pesca 1 carta Risorsa dalla cima del mazzo delle Risorse; un Costruttore, prendi le MO che avrebbe ricevuto



KUMARBI

1 o più Fachiri

Quando fai un'offerta per l'Ordine di Turno, per ogni Fachiro che scarti il costo della tua offerta è ridotto di 1 casella.



LAMIA

1 Anziano o 1 Fachiro

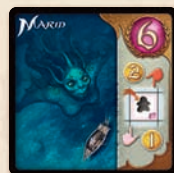
Quando collochi una Palma, puoi invece collocarla su una qualsiasi tessera vicina.



LETA

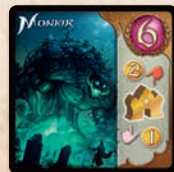
1 Anziano + (1 Anziano o 1 Fachiro)

Prendi il controllo di 1 tessera vuota (che non contenga Cammelli, Pedine, Palme o Palazzi); colloca su di essa 1 dei tuoi Cammelli.



MARID

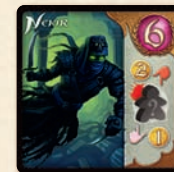
Ogni volta che una Pedina viene depositata su una delle tue tessere durante un movimento, ottieni 1 MO se sei stato tu a effettuare il movimento, o 2 MO se è stato uno dei tuoi avversari.



MONKIR

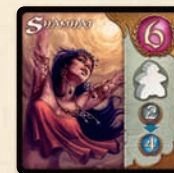
Ogni volta che viene collocato un Palazzo, ottieni 1 MO se sei stato tu a collocarlo, o 2 MO se è stato uno dei tuoi avversari.

quel Costruttore; un Visir o un Anziano, colloca davanti a te invece di ucciderlo.



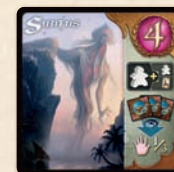
NEKIR

Ogni volta che gli Assassini uccidono una o più Pedine, ottieni 1 MO se sei stato tu a effettuare l'uccisione, o 2 MO se è stato uno dei tuoi avversari.



SHAMHAT

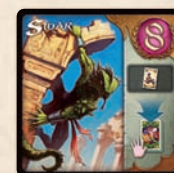
Alla fine della partita, ognuno dei tuoi Anziani vale 4 PV anziché 2.



SIBITTIS

1 Anziano + (1 Anziano o 1 Fachiro)

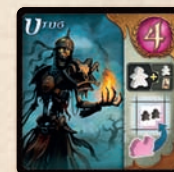
Pesca i primi 3 Geni dal mazzo dei Geni; tienine 1, scarta gli altri 2.



SIOAR

1 Fachiro

Prendi la carta in cima al mazzo delle Risorse.



UTUB

1 Anziano + (1 Anziano o 1 Fachiro)

Prendi il controllo di 1 tessera che contenga solo Pedine (senza Cammelli, Palme o Palazzi); colloca 1 dei tuoi Cammelli su di essa.



1 Fachiro



1 o più Fachiri



Visir



Anziani



Costruttori



Mercanti



Assassini



1 Anziano o 1 Fachiro



1 Anziano +
(1 Anziano o 1 Fachiro)