

Przebieg rundy

1 Licytacja kolejności

Zgodnie z kolejnością na torze kolejności gracze wybierają pozycje na torze licytacji i natychmiast opłacają ich koszt w złotych monetach. Jeśli gracz wybierze pole „0”, nic nie płaci i przepycha znajdujące się tam ewentualnie znaczki o 1 pole w górę.

2 Akcje graczy

Każdy gracz wykonuje wszystkie poniższe akcje. Dopiero po ich zakończeniu swoją turę będzie mógł odbyć następny gracz.

2.1 Przesuwanie znacznika

Umieść znacznik na pierwszym wolnym polu toru kolejności.

2.2 Przesuwanie członków klanów

Pamiętaj, aby ostatnią figurkę z ręki umieścić na płytce, na której znajduje się już figurka tego samego koloru.

2.3 Obejmowanie kontroli nad płytkami



Usuń z ostatniej płytki wszystkie figurki o tym samym kolorze co figurka, którą na niej umieściłeś. Jeśli w ten sposób usuniesz z tej płytki wszystkie figurki (ponieważ wszystkie figurki miały ten sam kolor), umieść na tej płytce swojego wielbłąda.

2.4 Akcje klanów



ŻÓLTE figurki

Umieść swoich wezryów przed sobą. Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za wezrya + 10 PZ za każdego gracza, który ma mniej wezryów od Ciebie.



BIAŁE figurki

Umieść swoich mędrców przed sobą. Na koniec gry otrzymasz 2 PZ za mędrcza; możesz też wydawać mędrców, żeby zdobywać dżiny i używać ich mocy.



ZIELONE figurki

Odlóż swoich kupców do woreczka. Dobierz tyle samo odkrytych kart towarów (zaczynając od lewej).



NIEBIESKIE figurki

Odlóż swoich budowniczych do woreczka. Otrzymujesz [(liczba budowniczych + liczba użytych kart fakirów) × liczba niebieskich płytek otaczających płytkę, na której zakończyłeś ruch (wliczając tę płytkę, jeśli też jest niebieska)] złotych monet.



CZERWONE figurki

Odlóż swoich asasynów do woreczka. Usuń 1 figurkę na płytce oddalonej co najwyżej o (liczba asasynów + liczba użytych kart fakirów) płytek ALBO zabij 1 żółtego wezrya albo 1 białego mędrcza jednemu z pozostałych graczy.

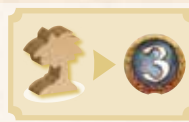
2.5 Akcje z płytek

Jeśli płytka, na której zakończyłeś ruch, ma symbol z CZERWONĄ strzałką, musisz wykonać daną akcję:



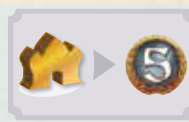
OAZA

Umieść na tej płytce 1 palmę.



WIOSKA

Umieść na tej płytce 1 pałac.



Akcje z pozostałych płytek są dobrowolne (wykonujesz je, tylko jeśli chcesz):



MAŁE TARGOWISKO

Zapłać 3 monety, aby wziąć 1 z 3 pierwszych (od lewej) kart zasobów.



DUŻE TARGOWISKO

Zapłać 6 monet, aby wziąć 2 z 6 pierwszych (od lewej) kart zasobów.



MIĘSCIE ŚWIĘTE

Wydadź 2 mędrców albo 1 mędrcza i 1 fakira, aby wziąć 1 dżina. Jeśli Cię na to stać, możesz od razu wykorzystać moc tego dżina.

2.6 Sprzedaż towarów (opcjonalna)

Jeśli potrzebujesz monet, możesz sprzedawać zestawy RÓŻNYCH towarów (ale nie fakirów). Odrzuć te karty i weź z banku odpowiednią liczbę złotych monet (im więcej różnych kart było w zestawie, tym więcej złota otrzymasz).

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

3. Porządkowanie elementów

W razie potrzeby uzupełnij karty dżinów i zasobów leżące awersami ku górze.

—Zakończenie gry—

Gra toczy się do końca rundy, podczas której jeden z graczy umieści na płytce swojego ostatniego wielbłąda lub nie można już wykonać dozwolonych ruchów członkami klanów. Podliczcie punkty, używając arkuszy punktacji, i ustalcie zwycięzcę.

Dżiny Nagali



AL-AMIN

Na koniec gry każda posiadana przez Ciebie para fakirow może zastąpić dowolny wybrany przez Ciebie towar.



ANUN-NAK

Koszt: 1 mędrzec albo 1 fakir

Wybierz pustą płytkę (bez wielbłądów, figurek, palm i pałaców). Umieść na niej 3 wylosowane z woreczka figurki.



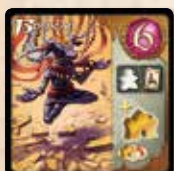
BA'AL

Za każdym razem, gdy ktoś zdobędzie dzina, otrzymujesz: 1 monetę, jeśli to Ty go zdobyłeś, albo 2 monety, jeśli zdobył go inny gracz.



BOAZ

Twoi mędrcy i wezyrowie są odporni na działanie asasynów.



BOURAQ

Koszt: 1 mędrzec albo 1 fakir

Umieść 1 pałac na dowolnej wiosce.



ECHIDNA

Koszt: 1 mędrzec + (1 mędrzec albo 1 fakir)

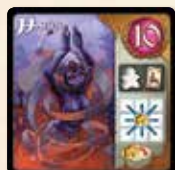
Podczas tej tury otrzymujesz 2 razy więcej złotych monet za budowniczych.



ENKI

Koszt: 1 mędrzec albo 1 fakir

Umieść 1 palmę na dowolnej oazie.



HAGIS

Koszt: 1 mędrzec albo 1 fakir

Gdy umieszczasz pałac, możesz go umieścić na dowolnej sąsiedniej płytce.



HAURVATAT

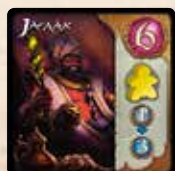
Na koniec gry każda z Twoich palm jest warta 5 (zamiast 3) PZ.



IBUS

Koszt: 1 mędrzec albo 1 fakir

Twoi asasyni zabijają 2 figurki dowolnego koloru na tej samej płytce albo 2 mędrców, albo wezyrów tego samego przeciwnika.



JAFAR

Na koniec gry każdy z Twoich wezyrów jest wart 3 (zamiast 1) PZ.



KANDICHA

Za każdym razem, gdy Twoi asasyni zabiją: **kupca** – dobierz 1 kartę z wierzchu talii zasobów; **budowniczego** – weź tyle złotych monet, ile w tym momencie zarobiłby ten budowniczy; **wezyra** albo **mędrca** – zamiast zabijając, umieść go przed sobą.



KUMARBI

Koszt: 1 lub więcej fakirow

Gdy wybierasz pole na torze licytacji, za każdego odrzuconego fakiira zmniejsz koszt pola o 1.



LAMIA

Koszt: 1 mędrzec albo 1 fakir

Gdy umieszczasz palmę, możesz ją umieścić na dowolnej sąsiedniej płytce.



LETA

Koszt: 1 mędrzec + (1 mędrzec albo 1 fakir)

Obejmij kontrolę nad 1 pustą płytką (bez wielbłądów, figurek, palm i pałaców). Umieść na niej swojego wielbłąda.



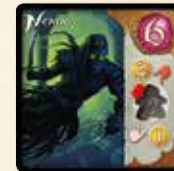
MARID

Za każdym razem, gdy jakiś gracz podczas ruchu umieści figurkę na należącej do Ciebie płytce, otrzymujesz: 1 monetę, jeśli to Ty ją umieściłeś, albo 2 monety, jeśli umieścił ją inny gracz.



MONKIR

Za każdym razem, gdy ktoś umieści pałac, otrzymujesz: 1 monetę, jeśli to Ty go umieściłeś, albo 2 monety, jeśli umieścił go inny gracz.



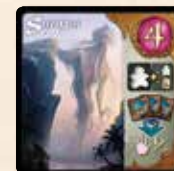
NEKIR

Za każdym razem, gdy asasyni zabiją jakąś figurkę, otrzymujesz: 1 monetę, jeśli to Ty ją zabiłeś, albo 2 monety, jeśli zabił ją inny gracz.



SHAMHAT

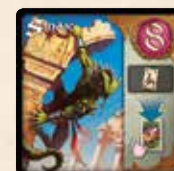
Na koniec gry każdy z Twoich mędrców jest wart 4 (zamiast 2) PZ.



SIBITTIS

Koszt: 1 mędrzec + (1 mędrzec albo 1 fakir)

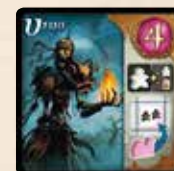
Wylosuj 3 wierzchnie karty z talii dżinów. Zatrzymaj 1, odrzuć pozostałe.



SLOAR

Koszt: 1 fakir

Weź wierzchnią kartę z talii zasobów.



UTUG

Koszt: 1 mędrzec + (1 mędrzec albo 1 fakir)

Obejmij kontrolę nad 1 płytką, na której znajdują się tylko figurki (bez wielbłądów, palm i pałaców). Umieść na niej swojego wielbłąda.



1 fakir



1 lub więcej fakirow



Wezyrowie



Mędrcy



Budowniczy



Kupcy



Asasyni



1 mędrzec albo 1 fakir



1 mędrzec +
(1 mędrzec albo 1 fakir)