

# LES ARTISANS DE NAQALA

## Nouvelle Tribù



### ARTISANS - Meeples violets

Placez les meeples violets que vous avez récupérés devant vous. Pour chaque meeples violet que vous venez de récupérer à ce tour, prenez un jeton Objet au sommet de la pile. Conservez l'objet de votre choix, placez-le devant vous face cachée et défaussez les autres face visible. Chaque objet vous rapportera un certain nombre de PV à la fin de la partie, sauf les objets magiques qui ont un pouvoir spécial.

À la fin de la partie, chaque Artisan vous rapporte 3 PV si aucun autre joueur n'a plus d'Artisans que vous. À défaut, chaque Artisan vous rapporte 2 PV.

Les Artisans peuvent aussi être dépensés dans les ateliers pour acquérir des objets supplémentaires.

## Objets

### Objets précieux

Ces objets n'ont aucun effet particulier. Vous les révèlez à la fin de la partie et marquez les PV qui y sont associés.



### Objets magiques

Les objets magiques sont uniques. Un objet magique peut être joué à tout moment de votre tour (même lorsque vous venez de le récupérer) et défaussé ensuite. Il n'est pas possible de jouer plus d'un objet magique par tour.



#### Le Cimetière Ardent

Retirez deux meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) de la tuile de votre choix. Si vous videz une tuile de son dernier occupant grâce à cette action, vous en prenez le contrôle (sauf si un joueur contrôle déjà cette tuile).



#### La Lampe Merveilleuse

Prenez un Djinn de votre choix parmi ceux placés face visible, ou révélez le premier Djinn de la pile face cachée et prenez-le.



#### La Flûte Enchantée

Désignez une tuile. Vous pouvez déplacer jusqu'à 5 meeples de n'importe quelle(s) couleur(s) provenant de n'importe quelle(s) tuile(s) adjacente(s) sur cette tuile. Ceci ne permet pas de prendre le contrôle des tuiles en question.



#### Le Tapis Volant

Lorsque vous effectuez la phase « Déplacez les meeples », vous pouvez déposer le dernier meeples sur n'importe quelle tuile du plateau (à l'exception de celle où vous avez déposé l'avant-dernier meeples). Le Tapis Volant vous permet même d'ignorer les montagnes ; cependant vous devez toujours respecter la règle de la **Couleur du dernier meeples**.



#### L'Anneau du Renouveau

Choisissez un objet (précieux ou magique) dans la pile de défausse et conservez-le.



#### Le Talisman des Tempêtes

Déplacez l'un de vos chameaux sur n'importe quelle tuile qui n'en contient pas déjà.



#### La Corne d'Abondance

Réapprovisionnez immédiatement les cartes Ressource de manière à ce qu'il y en ait 9 face visible, puis réorganisez-les dans l'ordre de votre choix.

# LES ARTISANS DE NAQALA

## Nouvelles Tuiles



### ATELIER

Payez 1 Artisan ou 2 Fakirs pour prendre le premier objet de la pile des jetons Objet.



### MARCHÉ SPÉCIALISÉ

Payez 4 pièces d'or et prenez une carte Ressource de votre choix parmi celles qui se trouvent face visible. Pour l'instant, aucune nouvelle carte ne doit être piochée pour remplacer celle que vous venez de prendre.



### CREVASSE

La crevasse est une tuile interdite et infranchissable. Aucun meeples ne peut y être placé, ni pendant la mise en place, ni en cours de jeu.

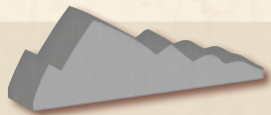
## Contrôle de tuile : Campement

Lorsque vous prenez le contrôle d'une tuile, vous pouvez placer un chameau dessus (comme d'habitude) mais vous pouvez aussi choisir de poser votre campement à la place.



À la fin de la partie, votre campement vous rapporte le nombre de points inscrits sur la tuile où il se trouve, + 1 PV par tuile avec chiffre sur fond rouge située autour de cette tuile (comptez aussi cette tuile si elle a un chiffre à fond rouge).

## Montagnes



Les montagnes sont infranchissables : lorsque les meeples sont déplacés sur le plateau, ils ne peuvent pas passer directement d'une tuile à une autre si une montagne se trouve entre les deux.

**Note :** Les montagnes affectent uniquement le mouvement des meeples. Elles sont ignorées lorsque vous déterminez la distance de frappe des Assassins ou que vous comptez les tuiles autour d'un Bâtitseur ou d'un campement.

## Djinn



### BOAZ (nouvelle version)

Vos Sages, Vizirs et Artisans sont protégés des Assassins.



### GEB

À la fin du jeu, chacun de vos objets précieux vous rapporte 3 PV supplémentaires.



### KANDICHA (nouvelle version)

Lorsque vos Assassins tuent un meeples : si c'est un Marchand, piochez la première carte Ressource disponible parmi les cartes Ressource visibles ; si c'est un Bâtitseur, gagnez les PO qu'il aurait gagnés ; si c'est un Vizir ou un Sage, placez-le devant vous au lieu de le tuer ; si c'est un Artisan, placez-le devant vous et prenez le premier objet de la pile.



### PTAH

À la fin du jeu, chacun de vos Artisans vous rapporte 2 PV supplémentaires.